(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7507369号
(P7507369)

(45)発行日　令和6年6月28日(2024.6.28)

(24)登録日　令和6年6月20日(2024.6.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６６１

請求項の数　1　（全271頁）

(21)出願番号　特願2021-71244(P2021-71244)
(22)出願日　令和3年4月20日(2021.4.20)
(65)公開番号　特開2022-165759(P2022-165759A)
(43)公開日　令和4年11月1日(2022.11.1)
審査請求日　令和6年3月29日(2024.3.29)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　林 英司
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　西口 僚太
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　棚田 龍平
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
スタートスイッチと、
複数のリールと、
ストップスイッチと、
画像表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
ストップスイッチに関する全ての押し順において、正解押し順が均等に割り振られていない所定の条件装置グループを有し、
所定の演出として、所定の条件装置グループのうち何れかの条件装置が内部抽せん手段によって決定されたことは報知するが、正解押し順は報知しない演出を有し、
所定の条件装置グループのうち所定の条件装置が内部抽せん手段によって決定されて前記所定の演出を実行する場合は、指示モニタに所定情報が出力可能であるよう構成されており、
所定の条件装置グループのうち所定の条件装置が内部抽せん手段によって決定されて正解押し順の報知を実行する場合は、指示モニタに前記所定情報とは異なる特定情報が出力可能であるよう構成されており、
前記所定情報は、所定リールに対応するストップスイッチを第１停止操作させることが正解押し順でない押し順に関する情報であり、

前記特定情報は、正解押し順に関する情報であり、
内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技では、ストップスイッチが正解押し順で停止操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技では、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と、第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と、第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報と、を表示可能であり、
前記第１停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
前記第２停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技であって、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報が表示されているときに、第１停止操作として前記第１停止操作情報に対応したストップスイッチが操作され、前記第１停止操作情報が成功態様で表示されてから非表示になっており、且つ前記第２停止操作情報が表示されている状況にて、電源断が発生し、電源復帰した後は、少なくとも、画像表示手段に前記第１停止操作情報が成功態様で再表示可能であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技であって、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報が表示されているときに、第１停止操作として前記第１停止操作情報に対応していないストップスイッチが操作され、前記第１停止操作情報が非表示になっている状況にて、電源断が発生し、電源復帰した後は、少なくとも、画像表示手段に前記第１停止操作情報が再表示されない
遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として遊技が開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、このような基本的な遊技に加えて各種演出を行うことにより、全体として趣向性の向上が図られている。また、遊技メダルの払出しに併せて払出音の出力、獲得枚数の表示やバックランプ演出を行うことで遊技メダルが適切に払い出されたことを認識できるようになっている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－１８１６２０号公報
【文献】特開２００４－２１５８０３号公報
【文献】特開２０１４－１７１７１０号公報

【文献】特開２００６－２６３１３８号公報
【文献】特開２０１３－２４４０８６号公報
【文献】特開２０１６－０１６２５６号公報
【文献】特開２０１７－０７９８７８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
この種の遊技機においては、その性能の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、スタートスイッチと、
複数のリールと、
ストップスイッチと、
画像表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
ストップスイッチに関する全ての押し順において、正解押し順が均等に割り振られていない所定の条件装置グループを有し、
所定の演出として、所定の条件装置グループのうち何れかの条件装置が内部抽せん手段によって決定されたことは報知するが、正解押し順は報知しない演出を有し、
所定の条件装置グループのうち所定の条件装置が内部抽せん手段によって決定されて前記所定の演出を実行する場合は、指示モニタに所定情報が出力可能であるよう構成されており、
所定の条件装置グループのうち所定の条件装置が内部抽せん手段によって決定されて正解押し順の報知を実行する場合は、指示モニタに前記所定情報とは異なる特定情報が出力可能であるよう構成されており、
前記所定情報は、所定リールに対応するストップスイッチを第１停止操作させることが正解押し順でない押し順に関する情報であり、
前記特定情報は、正解押し順に関する情報であり、
内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技では、ストップスイッチが正解押し順で停止操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技では、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と、第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と、第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報と、を表示可能であり、
前記第１停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
前記第２停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊技であって、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報が表示されているときに、第１停止操作として前記第１停止操作情報に対応したストップスイッチが操作され、前記第１停止操作情報が成功態様で表示されてから非表示になっており、且つ前記第２停止操作情報が表示されている状況にて、電源断が発生し、電源復帰した後は、少なくとも、画像表示手段に前記第１停止操作情報が成功態様で再表示可能であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって特定の条件装置が決定された遊

技であって、画像表示手段に正解押し順に対応する停止操作情報が表示されているときに、第１停止操作として前記第１停止操作情報に対応していないストップスイッチが操作され、前記第１停止操作情報が非表示になっている状況にて、電源断が発生し、電源復帰した後は、少なくとも、画像表示手段に前記第１停止操作情報が再表示されない
遊技機。
　また、本発明は、ストップスイッチに関する全ての押し順において、均等に正解押し順が割り振られている第一の条件装置グループと、
　ストップスイッチに関する全ての押し順において、均等に正解押し順が割り振られていない第二の条件装置グループと
を備え、
　正解押し順を報知しない状態において、第一の条件装置グループに属する所定の条件装置が決定されたときに遊技者に付与する払出とは異なる利益が押し順に応じて異なる遊技を実行可能とするよう構成されている
遊技機であってもよい。
【発明の効果】
【０００６】
　本発明によれば、遊技機の性能を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】スロットマシンＰＳ１の筐体外斜視を示す図である。
【図２】フロントパネルＰＳ２の裏面を示す図である。
【図３】キャビネットＰＳ３の内面を示す図である。
【図４】機能ブロックを示す図である。
【図５】プログラム開始処理を示すフローチャートである。
【図６】電源断処理を示すフローチャートである。
【図７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８】電源断復帰処理を示すフローチャートである。
【図９】遊技進行メインを示すフローチャートである。
【図１０】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１１】有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１２】プッシュボタン演出の一例である。
【図１３】プッシュボタン演出実行時の表示装置の表示態様の一例である。
【図１４】通常演出状態におけるステップアップ予告の一例である。
【図１５】通常演出状態におけるセリフ予告の一例である。
【図１６】連続演出中におけるセリフ予告の一例である。
【図１７】フロントパネルＰＳ２が開放している状況での演出用スイッチ画像の一例である。
【図１８】デモ画面中の演出用スイッチ画像の一例である。
【図１９】デモ画面中の演出用スイッチ画像の一例である。
【図２０】本発明に係る遊技機の仕様１に関するリール配列を示す図である。
【図２１】本発明に係る遊技機の仕様１に関する図柄組合せ１／４を示す図である。
【図２２】本発明に係る遊技機の仕様１に関する図柄組合せ２／４を示す図である。
【図２３】本発明に係る遊技機の仕様１に関する図柄組合せ３／４を示す図である。
【図２４】本発明に係る遊技機の仕様１に関する図柄組合せ４／４を示す図である。
【図２５】本発明に係る遊技機の仕様１に関する条件装置１／４を示す図である。
【図２６】本発明に係る遊技機の仕様１に関する条件装置２／４を示す図である。
【図２７】本発明に係る遊技機の仕様１に関する条件装置３／４を示す図である。
【図２８】本発明に係る遊技機の仕様１に関する条件装置４／４を示す図である。
【図２９】本発明に係る遊技機の仕様１に関する非ＲＴの内部抽せん置数１／３を示す図である。

【図３０】本発明に係る遊技機の仕様１に関する非ＲＴの内部抽せん置数２／３を示す図である。
【図３１】本発明に係る遊技機の仕様１に関する非ＲＴの内部抽せん置数３／３を示す図である。
【図３２】本発明に係る遊技機の仕様１に関するＲＴ変動契機を示す図である。
【図３３】本発明に係る遊技機の仕様１に関するＲＴの内部抽せん置数１／３を示す図である。
【図３４】本発明に係る遊技機の仕様１に関するＲＴの内部抽せん置数２／３を示す図である。
【図３５】本発明に係る遊技機の仕様１に関するＲＴの内部抽せん置数３／３を示す図である。
【図３６】本発明に係る遊技機の仕様１に関する有利区間遷移を示す図である。
【図３７】払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合を説明する図である。
【図３８】払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合を説明する図である。
【図３９】払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合を説明する図である。
【図４０】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合を説明する図である。
【図４１】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合を説明する図である。
【図４２】正常に払出が行われた場合を説明する図である。
【図４３】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）を説明する図である。
【図４４】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）を説明する図である。
【図４５】正常に払出が行われた場合の表示画面の一例を示す図である。
【図４６】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
【図４７】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
【図４８】割込み禁止、割込み許可を示すプログラム例を示す図である。
【図４９】８ビットカウンタとタイマ割込み処理のタイムチャートを示す図である。
【図５０】タイマ割込み処理の実行タイミングを示す図である。
【図５１】本発明に係る遊技機に関するリール配列を示す図である。
【図５２】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５３】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５４】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５５】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５６】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５７】本発明に係る遊技機に関する図柄組合せを示す図である。
【図５８】本発明に係る遊技機に関するボーナスに係る条件装置一覧表及びボーナス終了条件一覧表である。
【図５９】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置一覧表である。
【図６０】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を示す説明図である。
【図６１】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を示す説明図である。
【図６２】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を示す説明図である。
【図６３】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を

示す説明図である。
【図６４】本発明に係る遊技機に関する入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を示す説明図である。
【図６５】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（通常時）の内部抽せん置数を示す図である。
【図６６】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（通常時）の内部抽せん置数を示す図である。
【図６７】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（通常時）の内部抽せん置数を示す図である。
【図６８】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（通常時）の内部抽せん置数を示す図である。
【図６９】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７０】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７１】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７２】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７３】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７４】本発明に係る遊技機に関する非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７５】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７６】本発明に係る遊技機に関するＲＴ４（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）の内部抽せん置数を示す図である。
【図７７】本発明に係る遊技機に関するＲＴ移行フローである。
【図７８】デートタイム中に表示する「好感度」メータの期待度を示す図である。
【図７９】デートタイム中の一般的な演出を示す図である。
【図８０】デートタイム中の押し順ベルの当選回数が４回目となったときに発生する押し順会話チャレンジを示す図である。
【図８１】デートタイム中の押し順ベルの当選回数が５回目となったときに発生する押し順会話チャレンジを示す図である。
【図８２】デートタイム中の押し順ベルの当選回数が５回目となったときに発生する押し順会話チャレンジの結果（失敗）を示す図である。
【図８３】デートタイム中の押し順ベルの当選回数が５回目となったときに発生する押し順会話チャレンジの結果（大成功）を示す図である。
【図８４】デートタイム中の押し順ベルの当選回数が１回目から３回目までのときに発生する演出を示す図である。
【図８５】デートタイムの最終ゲームにおけるルーレット演出を示す図である。
【図８６】ベット処理１のフローチャートである。
【図８７】ベット処理１における具体例である。
【図８８】ベット処理２の割込み処理のフローチャートである。
【図８９】ベット処理２の遊技進行メイン処理のフローチャートである。
【図９０】ベット処理２における具体例である。
【図９１】ステージチェンジ演出の一例を示す図である。
【図９２】第１連続演出の一例を示す図である。
【図９３】第２連続演出の一例を示す図である。
【図９４】連続演出においてテロップが表示される場合の一例を示す図である。

【図９５】連続演出においてＮＥＸＴ画像が表示されるまでの流れの一例を示す図である。
【図９６】押し順ナビ画像の態様の一例を示す図である。
【図９７】押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例を示す図である。
【図９８】押し順ナビ画像の表示中に所定のエラーが発生した場合の一例を示す図である。
【図９９】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図１００】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
【図１０１】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図１０２】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
【図１０３】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図１０４】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。
【図１０５】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
【図１０６】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
【図１０７】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートである。
【図１０８】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。
【図１０９】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いるリール配列を示す図である。
【図１１０】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置一覧を示す図である。
【図１１１】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる図柄組合せ一覧を示す図である。
【図１１２】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる図柄組合せ一覧を示す図である。
【図１１３】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
【図１１４】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
【図１１５】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜用語の説明＞
「メダル（メダル数）」、「遊技媒体（遊技媒体数）」、及び「遊技価値」は同義である。遊技媒体に関する「ベット」、「ＢＥＴ」、及び「投入」は同義であり、何れも遊技媒体を賭ける行為である。１６進数の数値を表す場合は「０ｘ〇〇」又は「〇〇ｈ」と記載しており、数字の前後に特に記載のない場合は１０進数で表している。「リール」を「回胴」と称する場合があり、何れも同義である。「記憶手段」を「ＲＷＭ」、「ＲＡＭ」、又は「記憶領域」と称する場合があり、何れも同義である。「遊技媒体の付与」、又は「得点の付与」等で使用する「付与」は、「払出」と称す場合があり、何れも同義である。「設定／リセットスイッチ」を機能ごとに「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」と称する場合があるがいずれの場合も同一のスイッチを指し示している。なお、「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」は、それぞれ異なるスイッチとして設けていても

よい。操作態様により払出の多い小役か払出の少ない小役が停止する場合は、払出の多い小役を高目（高目ベル、高目小役も同義）と称し、払出の少ない小役を安目（安目ベル、安目小役も同義）と称する場合がある。なお、このとき払出のない図柄組合せが停止した場合はこぼし目（取りこぼし目も同義）と称する場合がある。

【０００９】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態（以下、本実施形態と称す）を詳細に説明する。

【００１０】

＜スロットマシンＰＳ１の説明＞

本実施形態に係るスロットマシンＰＳ１の構成要素に関して、図１乃至図３に基づいて説明する。

【００１１】

スロットマシンＰＳ１は大きく分けてフロントパネルＰＳ２側とキャビネットＰＳ３側にそれぞれ必要な部品、基板が取付けられる。スロットマシンＰＳ１のフロントパネルＰＳ２とキャビネットＰＳ３の各々側面側はヒンジ装置と施錠装置によって接合され、フロントパネルＰＳ２に設けられた施錠装置に錠前キーが差し込まれ、特定方向に回動操作されることにより施錠装置側を開放状態とすることができる。つまり、キャビネットＰＳ３に対してフロントパネルＰＳ２が扉として機能している。

【００１２】

＜フロントパネルＰＳ２＞

フロントパネルＰＳ２（前扉ＰＳ２、前面扉ＰＳ２、またはフロントドアＰＳ２とも称する）は、意匠が施された板状の部材となっており、前側（遊技者側）には、中パネル（表示窓４、操作指示ランプ２４等を含む）、操作パネル１１（ベット数表示ランプ２５、クレジット数表示器２６、獲得枚数表示器２７等を含む）、下部パネル５（下パネル５とも称す）、上部または両側部演出ランプ等が設けられ、裏側にはメダルセレクタ３４（以下、単に「セレクタ」と称する場合がある）、表示装置３２、サブ制御基板１０００、各種基板等、設定表示ＬＥＤ（以下、設定値表示ＬＥＤ、設定表示器、設定値表示器、設定表示装置、設定値表示装置と称する場合がある）が設けられる。

【００１３】

＜表示窓４＞

表示窓４は、フロントパネルＰＳ２に備えられている領域であり、フロントパネルＰＳ２を閉鎖した状態でリールに描かれた図柄が視認可能となる。左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃの各リールリム部に固定される各リールテープの外周面に印刷された図柄は、前側（遊技者側）から表示窓４を通して視認可能となるように構成されている。そして、リールが停止しているときは、２１個（仕様に応じて２０個や１６個等自由に設計してもよい）の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓４からは、３［図柄］×３［リール］＝合計９つの図柄が視認可能となる。ここで、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃがそれぞれ３つの図柄を停止する停止位置のうち、最も上側の停止位置を上段、中央の停止位置を中段、最も下側の停止位置を下段とする。

【００１４】

＜有効ライン＞

有効ラインは、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃが停止したときに入賞判定処理（後述する）の対象となる図柄組合せラインである。本実施形態における有効ラインは、表示窓４から視認可能であり、各リールの中段を通過する図柄組合せライン（中段水平ライン）によって構成されている。有効ライン上に停止した図柄組合せが入賞判定処理により、いずれかの役に対応していたと判定されたときは、停止した図柄組合せに応じた処理を行う。一例としては、ベル等の小役に対応した図柄組合せが停止したと判定されたときは遊技メダル（以下、メダル、遊技媒体、遊技価値と称する場合がある）の払出処理やクレジットの加算処理が実行され、リプレイに対応した図柄組合せが停止したと判定さ

れたときは自動ベット処理が実行される。
【００１５】
　また有効ラインはスロットマシンＰＳ１によっては上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右上がりライン、右下がりラインの５ライン分が設定されたり、一直線でない略山形（左リール８ａ下段、中リール８ｂ上段、右リール８ｃ下段）、略谷型（左リール８ａ上段、中リール８ｂ下段、右リール８ｃ上段）、略Ｌ字型（左リール８ａ上段、中リール８ｂ下段、右リール８ｃ下段）を含めて６ライン分以上が設定されたり、賭け枚数によって有効ラインが変化するように設定されたり、スロットマシンＰＳ１の仕様に応じて自由に設計できる。また、有効ライン以外の一直線のラインを無効ラインと称する場合がある。
【００１６】
＜操作指示ランプ２４＞
　操作指示ランプ２４は、表示窓４の周辺に設けられており、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃが回転しているときに、遊技者に対してストップスイッチ１３（後述する）の操作順序を指示するものである。すなわち、左操作指示ランプ２４ａが点灯（中操作指示ランプ２４ｂと右操作指示ランプ２４ｃは消灯）しているときは左ストップスイッチ１３ａを操作すべきであることを示し、中操作指示ランプ２４ｂが点灯（左操作指示ランプ２４ａと右操作指示ランプ２４ｃは消灯）したときは中ストップスイッチ１３ｂを操作すべきであることを示し、右操作指示ランプ２４ｃが点灯（左操作指示ランプ２４ａと中操作指示ランプ２４ｂは消灯）したときは右ストップスイッチ１３ｃを操作すべきであることを示している。
【００１７】
＜ベット数表示ランプ２５＞
　ベット数表示ランプ２５（掛け数表示ランプ２５、掛け枚数表示ランプ２５、賭け数表示ランプ２５、賭け枚数表示ランプ２５とも称する）は、操作パネル１１上に設けられており、遊技者の操作による賭け枚数を表示する機能を有している。また、１ベットランプ２５ａ（図示せず）、２ベットランプ２５ｂ（図示せず）、３ベットランプ２５ｃ（図示せず）から構成されている。メダルが１枚賭けられると１ベットランプ２５ａが点灯し、メダルが累計で２枚賭けられると１ベットランプ２５ａと２ベットランプ２５ｂが点灯し、メダルが累計で３枚賭けられると１ベットランプ２５ａと２ベットランプ２５ｂと３ベットランプ２５ｃが点灯するようになっている。また、図示しないが、リプレイに関する図柄組合せが表示された後は、自動ベット処理が実行される際に、当該リプレイが当選した遊技での使用したベット数に対応するベット数表示ランプ２５を点灯させるとともに、リプレイランプを点灯するようになっている。なお、ベット数表示ランプ２５の点灯タイミングとリプレイランプの点灯タイミングとは同時であってもよいし、いずれかが先に点灯するよう構成してもよい。
【００１８】
＜クレジット数表示器２６＞
　クレジット数表示器２６は、操作パネル１１上に設けられおり、７セグメントとドットポイント（ＤＰ）から構成されている主にクレジット数の上位桁を表示するセグメント表示器２６ａ（図示せず）、７セグメントとドットポイント（ＤＰ）から構成されている主にクレジット数の下位桁を表示するセグメント表示器２６ｂ（図示せず）から構成されている。なお、クレジット数とはスロットマシンＰＳ１にクレジット（電気的に貯留）されているメダルの枚数を意味しており、最大で５０まで貯留可能となっている。また、エラーを検知したときのように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。
【００１９】
＜獲得枚数表示器２７＞
　獲得枚数表示器２７は、操作パネル１１上に設けられており、７セグメントとドットポイント（ＤＰ）から構成されている主に獲得枚数の上位桁を表示するセグメント表示器２

７ａ（図示せず）、７セグメントとドットポイント（ＤＰ）から構成されている主に獲得枚数の下位桁を表示するセグメント表示器２７ｂ（図示せず）から構成されている。なお、獲得枚数とはスロットマシンＰＳ１において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出される（クレジット数表示器２６への貯留も含む）メダルの枚数を意味する。また、エラーを検知したときのように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。

【００２０】

クレジット数表示器２６と獲得枚数表示器２７はセグメント表示器２６ａ、２６ｂ、２７ａ、２７ｂにより各々の情報を表示するほかに、ＤＰの点灯の有無により、クレジット数に関する情報や獲得枚数に関する情報とは異なる情報を表示することも考えられる。例えば、有利区間（後述する）に滞在していることを示す情報や所定の外部信号が出力されていることを示す情報などをいずれかのセグメント表示器のＤＰを点灯させることで報知することが挙げられる。また、獲得枚数表示器２７の上位桁の表示部と下位桁の表示部を用いて押し順報知を行う性能を有していてもよい。獲得枚数表示器２７を用いて押し順報知を行う場合は獲得枚数表示器２７のことを指示モニタと称する場合がある。

【００２１】

＜操作パネル１１＞

操作パネル１１は、フロントパネルＰＳ２の略中央部設けられている。操作パネル１１は略水平な水平部と当該水平部の先端部から略鉛直下方に延びる鉛直部とで段差状に設けられており、鉛直部には、後述するスタートスイッチ１２、ストップスイッチ１３が設けられており、水平部には、後述するメダル投入口１７、複数のベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）、サブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、イジェクトスイッチ２２、精算スイッチ（図示せず）、演出用スイッチ（図示せず）が設けられている。

【００２２】

＜スタートスイッチ１２＞

スタートスイッチ（スタートレバーとも称す）１２は、操作パネル１１の鉛直部上に設けられている。レバー形状の操作部からなり、非操作時はスタートスイッチセンサがＯＮとなっており、操作時にスタートスイッチセンサがＯＦＦとなることで、スタートスイッチが操作されたと判定するような機構となっている。スタートスイッチ１２は、賭け枚数が規定数となると操作が有効となり、スタートスイッチ１２の操作を受け付けると内部抽せん処理、指示機能に係る処理、又はリール回転処理等を実行する。また、本実施形態においては、入力信号をローアクティブにしているため、非操作時にスタートスイッチセンサがＯＮとなっている場合はスタートスイッチ入力信号がＯＦＦとなり、操作時にスタートスイッチセンサがＯＮからＯＦＦとなった場合はスタートスイッチ入力信号がＯＮとなるよう構成している。これに限られずスタートスイッチセンサのＯＮのときにスタートスイッチ入力信号がＯＮとなるように構成してもよい。つまり、規定数とは、遊技を開始するために必要なベット数のことを指す。

【００２３】

以下、単に「スタートスイッチがＯＮ（オン）」、または「スタートスイッチが操作され」と称した場合は、スタートスイッチセンサがＯＮからＯＦＦとなったことであり、スタートスイッチ入力信号がＯＦＦからＯＮとなったことを表す。

【００２４】

＜ストップスイッチ１３＞

ストップスイッチ１３は、操作パネル１１上に設けられている。本実施形態の場合、左リール８ａには左ストップスイッチ１３ａ、中リール８ｂには中ストップスイッチ１３ｂ、右リール８ｃには右ストップスイッチ１３ｃがそれぞれ対応している。また、ストップスイッチ１３の操作が可能なときにはストップスイッチ１３の本体に備えられているランプ、またはその周辺のランプの色を変更させることでストップスイッチ１３が有効であることを示唆する。例えば、ストップスイッチ１３の操作が可能なときには青色で点灯し、

操作が不可能なときには赤色で点灯することが挙げられる。また例えば、ストップスイッチ１３の操作が可能なときには点灯し、操作が不可能なときには消灯することが挙げられる。

【００２５】

＜メダル投入口１７＞

メダル投入口１７は、操作パネル１１上に設けられている。メダルをメダル投入口に投入させるための開口部を有し、規格サイズ以上のメダルの投入を制限する。メダル投入口１７は、複数種類のメダルの規格サイズに応じて複数種類製造されているが、操作パネル１１に各種メダル投入口１７の取り付けを共通で行えるように、各種メダル投入口１７の取り付け規格を同一にしている。

【００２６】

遊技媒体の投入に関して、遊技媒体は上述したメダルに限定されず、例えば、ぱちんこ遊技機で用いられる遊技球（所謂パロット）、又は磁気カードやフラッシュメモリ等電気的記憶媒体に記憶された遊技媒体情報が遊技機に入力され、入力された遊技媒体情報に基づいてベット数の設定や入賞時の加算等するものであってもよい。

【００２７】

＜ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）＞

ベットスイッチは、操作パネル１１上に設けられている。クレジットに貯留メダルがあるときにベットスイッチが操作されると、ベット処理が実行されメダル投入口１７にメダルを投入する行為と同等のベット数の設定処理が行われる。ただし、クレジットにメダルが貯留されていない場合にベットスイッチが操作されてもベット処理は無効となる（ベットスイッチの操作を受け付けない）。また、ＭＡＸベットスイッチ１８は、遊技者が操作する押下部と、押下部の操作を検知する検知部と、押下部を光らせる発光部（ＭＡＸベットランプとも称す）とから構成されており、１ベットスイッチ１９は、遊技者が操作する押下部と、押下部の操作を検知する検知部とから構成されている（１ベットスイッチ１９には発光部がない）。

【００２８】

ＭＡＸベットランプは、ＭＡＸベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であることを遊技者に報知するものであり、報知態様としてＭＡＸベットランプを所定色で点灯させたり、ＭＡＸベットランプを所定周期で点滅させたり、様々な態様が考えられる。反対に、ＭＡＸベットスイッチが操作されてもベット処理が実行できないときは、ＭＡＸベットランプを特定色で点灯させたり、ＭＡＸベットランプを点灯させなかったり、する態様が考えられる。

【００２９】

また、スロットマシンＰＳ１毎に設定された最大枚数（本実施形態では３枚）を賭けることができるＭＡＸベットスイッチ１８と、１枚を賭けることができる１ベットスイッチ１９とが備えられており、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作を受け付けるとＭＡＸベット処理を実行し、１ベットスイッチ１９の操作を受け付けると１ベット処理を実行するよう構成されている。ＭＡＸベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が３以上であり、且つ現在ベットされているベット数が３未満の状況で実行可能となり、また、ＭＡＸベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が３未満になる状況（換言すれば、ＭＡＸベットスイッチ１８を操作しても、ベット数が３未満になる状況）、すでに３ベットされている状況では実行できないようになっている。１ベット処理は、クレジット数が１以上であり、且つ現在ベットされているベット数が３未満の状況で実行可能となり、すでに３ベットされている状況では実行できないようになっている。

【００３０】

また、１ベットスイッチ１９は操作されるごとに１ベット処理を実行し、ベットされていない状況から３回分１ベットスイッチ１９が操作されると３ベットとなり、１ベットスイッチ１９の３回分の操作はＭＡＸベットスイッチ１８の１回分の操作に相当する。

【００３１】
　また、１ベットスイッチ１９は３ベットされている状況では無効となる実施形態を説明したが、３ベットされている状況で１ベットスイッチ１９が１回分操作されると１ベット状態になり、クレジットに２枚返却するように構成されていてもよい。
【００３２】
　また、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作されることにより実行されるＭＡＸベット処理はベット数が３未満になる状況では実行されない実施形態を説明したが、現在ベットできる最大数をベットする処理も考えられる。換言すると、ベットされておらず、且つクレジット数が２の状況でＭＡＸベットスイッチ１８が操作されると２ベットされる処理も考えられる。
【００３３】
　なお、ベット可能な最大枚数は遊技状態によって相違するよう構成してもよく、非ボーナス中はベット可能な最大枚数が３であり、ボーナス中はベット可能な最大枚数が２である態様であってもよい。
【００３４】
＜サブスイッチ２０＞
　サブスイッチ２０は、操作パネル１１上に設けられており、遊技者に直接操作させるための透光性の有する部材から構成されている押下部と、押下部が操作されたことを検知する検知部と、サブスイッチの押下部を光らせるためのサブスイッチランプと、から構成されている。このサブスイッチ２０は、主に後述する表示装置３２にメニュー画面を表示させるためのスイッチである。また、サブ制御基板１０００で管理する入力手段としてサブスイッチ２０の他、サブ十字キースイッチ２１（上スイッチ、下スイッチ、左スイッチ、右スイッチ）や演出用スイッチ（遊技中に指示を用いて操作させるスイッチ）を設けている。また、サブスイッチ２０は後述する携帯端末との連動システム（以下、携帯連動システムとも称す）を起動させる契機として機能させることもできる。なお、サブスイッチ２０をメニュー表示機能、演出用スイッチを遊技中の操作用として分けているが、共通のスイッチとしてもよい。
【００３５】
　メニュー画面には、役構成項目、リール配列項目、音量調整項目、光量調整項目、携帯連動システム関連項目が表示され、サブ十字キースイッチ２１の上スイッチ、又は下スイッチが操作されることで、項目を選択しているカーソルが上下に移動するように制御される。また、各項目の何れかにカーソルがあっている状況でサブスイッチ２０が操作されると該項目の詳細が表示されるようになっている。例えば、カーソルが音量調整項目上にあったときにサブスイッチ２０が操作されると、音量調整画面が表示され、サブ十字キースイッチ２１の左スイッチ、又は右スイッチで音量を調整できるようになっている。
【００３６】
　また、メニュー画面は遊技終了後のベットがされていない状況でサブスイッチ２０が操作されることで表示可能となっている。このときの演出状態として、通常演出、連続演出、ＡＴ演出、又はデモ画面（遊技終了後から６０秒経過すると表示される画面で、メーカ名や演出紹介を動画像で表示する画面）の何れの状況であってもサブスイッチ２０が操作されることでメニュー画面が表示されるようになっている。ただし、この実施形態に限られず連続演出中やＡＴ演出中にサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面を表示できない態様であってもよい。
【００３７】
＜演出用スイッチ＞
　演出用スイッチは、操作パネル１１上に設けられており、遊技者に直接操作させるための透光性の有する部材から構成されている押下部と、押下部が操作されたことを検知する検知部と、演出用スイッチの押下部を光らせるための演出用スイッチランプと、から構成されている。演出用スイッチの操作が有効な状況で演出用スイッチが操作されると操作に基づいた演出が実行される。例えば、表示装置（以後、単に「液晶」と称することもある

）３２に連続演出が実行されているときに連続演出の最終遊技で特典の付与を意味する「成功」表示（以下、成功演出と称する場合がある）か、特典が付与されないことを意味する「失敗」表示（以下、失敗演出と称する場合がある）かの何れかを表示する際に、演出用スイッチが操作されることによって「成功」又は「失敗」を表示するといった態様が考えられる。

【００３８】

また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、演出用スイッチランプが点灯することで、演出用スイッチの操作が有効であることを遊技者に報知可能となっている。演出用スイッチの点灯態様として、演出用スイッチの操作が無効な状況では非点灯とし、演出用スイッチの操作が有効な状況では点灯する態様が考えられる。演出用スイッチの操作が有効な状況の点灯態様として他にも、一定の周期で点灯と消灯を繰り返す態様であってもよい。

【００３９】

また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、液晶に演出用スイッチを模した表示を行うことで演出用スイッチの操作が有効であることを報知している。液晶に演出用スイッチを模した表示を行う場合は、主制御手段１００から受信したコマンドに基づいて表示する。例えば、スタートスイッチ受付コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行ったり、全回胴停止コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行ったり、する態様が考えられる。

【００４０】

＜精算スイッチ＞

精算スイッチは、操作パネル１１上に設けられている。遊技が終了した後に操作されることで、ベットされている遊技媒体数や、クレジットに貯留されている遊技媒体数を遊技者に払い出す処理（精算処理）を実行する。なお。本実施形態では、ベットされており、且つクレジットに遊技媒体が貯留されている状況下で精算スイッチが操作されると、ベットされている遊技媒体を先に払い出した後、続けてクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出すよう構成されているが、これに限らず、ベットされている遊技媒体数が０のときのみクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出す処理を実行してもよい。すなわち、ベットされている状況下で精算スイッチが操作されるとベットされている遊技媒体のみを払い出し、その後、再度精算スイッチが操作されるとクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出すよう構成されてもよい。

【００４１】

＜下部パネル５＞

下部パネル５は、フロントパネルＰＳ２の下方に設けられている。透明樹脂が２枚合わさって構成され、合わせた樹脂の間にはデザインシートが挟まれ、デザインシートはスロットマシンＰＳ１毎の特色を表す印刷が施される。

【００４２】

＜メダル払出口４５＞

メダル払出口４５は、下部パネル５の下方に設けられている。後述するホッパ４４（ホッパーとも称す）より払い出されたメダルをスロットマシンＰＳ１の外（受け皿２８）に放出させるための出口である。また、後述するメダルセレクタ３４から排除されたメダルをスロットマシンＰＳ１の外に放出させる返却口を兼ねている。

【００４３】

＜受け皿２８＞

受け皿２８は、下部パネル５の下方に設けられている。メダル払出口４５から放出されたメダルを受止め、貯蔵できるように略凹構造を有しており、貯蔵したメダルを遊技者が確認できるように遊技者側に突出して設けられている。

【００４４】

また、受け皿２８はその他の機能としてタバコ用灰皿２９と、組合許諾証シール、特許証紙シール、型式シールが貼り付けられた樹脂シートを収容し、遊技者側に表示する開口部を有したシール収容部３０も設ける。

【００４５】
＜スピーカＳ＞
スピーカＳは、フロントパネルＰＳ２の上部、及び下部に設けられている。サブ制御基板１０００とハーネス（図示しない）で繋がれており、スピーカＳからは演出に合わせた効果音の他、エラーが発生した事を知らせるエラー音や警告音を出力する。
【００４６】
＜表示装置３２＞
表示装置３２は、フロントパネルＰＳ２の上方に設けられている。画像を表示可能な装置であり、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置を用いることができる。サブ制御基板１０００と電気的に接続され、様々な演出画像のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像（押し順のみを表示する場合は押し順ナビ画像（押し順画像、操作順番画像、操作順画像とも称す）、目押し位置のみを表示する場合は目押しナビ画像（目押し画像、操作位置画像とも称す）、又は押し順且つ押し位置を表示する場合及び押し順や押し位置の上位概念として操作態様ナビ画像（操作態様画像とも称す）と称する場合がある。）、エラー発生時のエラー画像等を表示する。また、機種によっては表示装置３２を搭載しないスロットマシンＰＳ１もある。
【００４７】
＜ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置＞
ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置は、表示窓４の周辺、中パネル、又は下パネル５等フロントパネルＰＳ２の任意の位置に設けられている。その他演出装置は、サブ制御基板１０００と電気的に接続され、様々な演出画像、演出動作のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像や動作、エラー発生時のエラー画像の表示や動作を行う。その他演出装置は、スロットマシンＰＳ１の機種に合わせて任意に搭載される。また、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置をその他演出装置として用いることもできる。特にその他演出装置である液晶を補助的に備えた遊技機においては、表示装置３２をメイン表示装置と称し、その他演出装置である液晶をサブ表示装置と称する場合がある。この場合、メイン表示装置の方がサブ表示装置よりも表示領域が大きく構成される。
【００４８】
＜メダルセレクタ３４＞
メダルセレクタ３４は、フロントパネルＰＳ２背面側の遊技機内部にあり、かつ、メダル投入口１７の下方の流下通路に設けられている。メダルセレクタ３４は、遊技者より投入されたメダルの枚数を流下通路上に設けられたセンサでカウントするメダルカウント機能、投入された規格外のメダルを受け皿２８に導くメダル排除機能、フロントパネルＰＳ２前面に設けたイジェクトスイッチが操作されることによりメダルセレクタ３４内に詰まったメダルを排除するイジェクト機能、及びメダル受付け時以外に投入されたメダルを電気的に駆動される阻止部材（ブロッカとも称す）で流下通路上から排除するブロッカ機能を有している。また、メダルセレクタ３４は、メダル受付け時に投入されたメダルが正規なメダルである場合は、メダルを下流に位置するホッパ４４へ排出する。
【００４９】
メダルセレクタ内の各種センサは、通路センサ、投入センサ１、投入センサ２、シュートセンサから構成されている。通路センサは、メダル投入口から投入されたメダルを最初に検知するセンサであり、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられている。投入センサ１、投入センサ２は通路センサ、及びブロッカの下流に位置しており、投入センサ１、投入センサ２を通過するメダルの通過時間を判断して正常通過、または異常通過を判断するために設けられている。なお、投入センサ２は投入センサ１よりも下流に位置している。シュートセンサは、投入センサ２よりも下流に位置しており、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられている。通路センサとシュートセンサは機能が重複しているためどちらか一方のみを設けてもよい。

【００５０】
メダルセレクタ内のブロッカは、ＯＮとなっている場合は遊技メダルの通過を許可する態様となり、ＯＦＦとなっている場合は遊技メダルの通過を不許可とする態様となる。遊技メダルの通過を許可するとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ４４に導かれることであり、遊技メダルの通過を不許可とするとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ４４に導かれないことである。
【００５１】
以下にスロットマシンＰＳ１における、キャビネットＰＳ３側の構成要素について説明する。
【００５２】
＜キャビネットＰＳ３＞
キャビネットＰＳ３は方形箱形の一面に開口部を有した形状で構成され、内部にはリールユニット６、ホッパ４４、補助タンク４６、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８（以下、単に「リセットスイッチ」、または「設定スイッチ」と称する場合がある）、電源装置３９、メイン制御基板１００、外部出力端子板４７等が設けられる。
【００５３】
＜メイン制御基板１００＞
メイン制御基板１００は、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーを合わせたときにできる内部空間に収納されており、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーとはカシメによって容易に開閉できないようになっている（封印されている）。メイン制御基板１００はキャビネットＰＳ３内のメイン制御基板ケースブラケットに固定される。
【００５４】
＜リールユニット６＞
リールユニット６は、主に、リール枠体、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃから構成される。リールユニット６はキャビネットＰＳ３中央内部のリールベース７に取り付けられ、係止部材（ビスやリベット）によって固定される。
【００５５】
リール（左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃ）は、リール基部と、リール基部の外周に貼り付けられた複数種類の図柄が描かれたリールテープと、リール基部に軸支されているステッピングモータと、ステッピングモータを固定しリールユニットと軽視されるモータ固定ベースとから構成される。リールテープにはリール毎に異なる図柄配列が描かれる。
【００５６】
遊技者によりスタートスイッチ１２が操作されるとリールの加速処理を行い、一定速度（約８０回転／分）に到達後、タイマ割込み処理（以下、単に割込み処理と称する場合がある。）を１回実行するごとにステッピングモータを１ステップ移動させる定速回転状態を維持した後（定速回転）、遊技者によるストップスイッチ１３の操作に応じて、対応するリールを停止操作受付位置毎に定められた停止位置にリールを定速回転で移動させ、停止位置までリールを移動させた後はブレーキをかけ（４相励磁信号を出力し）リールの回転を停止させて励磁出力を終了する。
【００５７】
また、各リールのリール基部に設けられているスポーク部にはインデックスが設けられており、各リールのモータ固定ベースに備えられたインデックスセンサがインデックスを検知することで１周ごとに回転中の基準図柄（初期図柄とも称す）の位置を判断している。なお、本実施形態におけるリールの駆動源であるステッピングモータのステップ数は３３６ステップとなっており、定速回転中は３３６回のタイマ割込み処理で１周するようになっている。また、定速回転中においてタイマ割込み処理が２回実行されるごとに回転不良検出カウンタをインクリメントし、回転不良検出カウンタのカウンタ値が１８０となった場合に回転不良と判断する。換言すると、３６０回のタイマ割込み処理を実行してもリ

ールが１回転しない場合に回転不良と判断する。回転不良検出カウンタはインデックスを検知したときに０に設定することで、定速回転処理が正常であれば回転不良検出カウンタが１８０に到達する前に０となるように構成されている。

【００５８】

本実施形態においては、定速処理中にインデックスを検知したか否かの判断を行い、加速処理中はインデックスを検知したか否かの判断を行わないが、これに限らず、定速処理中と加速処理中にインデックスを検知したか否かの判断を行うようにしてもよい。このような構成によれば、より早く遊技者に対して停止受付が可能な状態にすることが可能となる。

【００５９】

また、各リールのモータ固定ベースにはバックランプユニットが設けられており、リールが停止した後に停止した図柄を強調するために点灯させたり、リール回転中に図柄の視認性を向上させるために点灯させたりしている。

【００６０】

＜ホッパ４４＞

ホッパ４４とは、主に遊技者が投入したメダルを貯留する装置である。ホッパ４４は、キャビネットＰＳ３の底板に設けられたレールと係合して載置され、レールに沿って前後にスライド移動が可能となっている。ホッパ４４は、メダルセレクタ３４から遊技機内部に導かれたメダルを受け入れ貯留する貯留タンク部と、ホッパ駆動手段から駆動信号が入力されることで駆動するホッパモータと、ホッパモータと軸支され、貯留タンク部内のメダルを整列させる回転盤と、回転盤を回転させることでメダルを１枚ずつ受け皿２８に排出するための排出機構を設けたメダル払出部と、メダル払出部によりメダルを排出するメダル排出口、メダル排出口から排出されるメダルを検知する払出センサと、によって構成されている。

【００６１】

＜補助タンク４６＞

補助タンク４６は、メダルを貯留可能に構成されており、ホッパ４４の貯留タンク部の許容量を超えて貯留されたメダルは、貯留タンク部に設けられた下り傾斜となっているレール部を通って補助タンク４６に貯留される。補助タンク４６は、方形箱形構造となっており、キャビネットＰＳ３内に設置された状態においては、少なくとも一側面に設けられた貫通孔からキャビネットＰＳ３に取り付けられた２本の満杯検知電極が補助タンク４６内に露出するように設けられ、メダル投入口から投入されたメダルが一定量以上貯留されると２本の満杯検知電極がメダルを介して通電状態となり、ホッパ４４、及び補助タンク４６が満杯であると判断する。なお、満杯検知電極は２本のみには限定されず、３本設けるなど満杯検知電極の本数を変更してもよい。また、満杯検知の方法は満杯検知電極を使用する方法のみには限定されず、所定の位置に設けたセンサがメダルを検出することで満杯検知を可能に構成してもよい。

【００６２】

＜設定キースイッチ３７＞

設定キースイッチ３７は、スロットマシンＰＳ１の内部に設けられた前面に開閉扉が設けられている設定キースイッチユニットに設けられている。フロントパネルＰＳ２を開放後、設定キースイッチユニットの開閉扉を開放することでアクセスが可能となる。設定キースイッチ３７がオンとなるには、設定キーを差し込み、右方向に９０度回転させる。メダル受付けが可能な状態で設定キースイッチ３７がオンとなると現在の設定値を確認でき、電源投入時の電源断復帰処理（電源投入処理とも称す）で設定キースイッチ３７がオンであると判断すると設定変更処理（後述する）を実行する。

【００６３】

＜電源装置３９＞

電源装置３９は、キャビネットＰＳ３の正面視左下方に設けられている。電源装置３９は、方形箱形構造になっており、外部には電源スイッチ４０が設けられており、内部には

電圧を生成する電源基板が設けられている。電源装置３９は、ハーネス（図示しない）を介して回胴装置基板、サブ制御基板１０００へそれぞれ個別に接続されており、回胴装置基板から更にハーネスを介してメイン制御基板１００へ接続され、メイン制御基板１００に電源を供給している。

【００６４】

電源装置３９は、電源スイッチ４０がオンとなった場合、スロットマシンＰＳ１の外部より電力を取込んだ後、それぞれ所定の電圧を生成し、メイン制御基板１００、サブ制御基板１０００に対しそれぞれ所定の電圧を取込ませるよう構成されており、電源スイッチ４０がオフとなった場合、スロットマシンＰＳ１の外部より電力を取込まないよう構成されている。

【００６５】

＜外部出力端子板４７＞

外部出力端子板４７（外部集中端子板４７とも称す）は一般的にスロットマシンＰＳ１のキャビネットＰＳ３内部に取付けられており、メイン制御基板１００から出力された遊技の結果に関する信号を予め定められた形式の信号に変換しスロットマシンＰＳ１の外部に送信する。遊技の結果の内容として投入枚数、払出枚数、ボーナス回数（ビッグボーナス回数、レギュラーボーナス回数）、ドア開放信号等がある。その他の外部に信号を送信するための条件は、ＡＴ状態となったとき、特定の図柄組合せが表示されたとき、遊技に関するカウンタの値が所定値となったときなど、メイン制御基板１００が制御するあらかじめ定められた情報をもとに設定できる。

【００６６】

＜機能ブロック図＞

本実施形態に係るスロットマシンＰＳ１の機能ブロック図に関して図４に基づいて説明する。

【００６７】

＜メイン制御基板１００＞

本実施形態のスロットマシンＰＳ１は、一般的な遊技の流れを司るメイン制御基板１００（メイン制御手段１００、主制御基板１００、主制御手段１００とも称す）から、サブ制御基板１０００（サブ制御手段１０００、副制御基板１０００、副制御手段１０００とも称す）、ドア中継基板（中央表示基板とも称す）、回胴装置基板、リセット／設定スイッチ３８、設定キースイッチ等と電気的に接続されていることで、データ通信を可能としている。ただし、メイン制御基板１００とサブ制御基板１０００は双方向通信を不可能とし、メイン制御基板１００からサブ制御基板１０００への一方向通信でデータ通信を可能としている。

【００６８】

メイン制御基板１００には主制御チップが搭載されている。主制御チップには、主制御ＣＰＵ、主制御ＲＯＭ、主制御ＲＡＭ等がバスによって互いにデータ通信が可能となっている。また、主制御チップには、主制御内蔵レジスタを有しており、主制御内蔵レジスタと主制御ＣＰＵがバスによって互いにデータ通信が可能となっている。さらにまた、主制御チップには、主制御ＣＰＵが演算等で使用可能な汎用レジスタ（例えば、Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタ）や、呼び出し命令（例えば、ＣＡＬＬ命令）によるプログラムを実行した後の復帰命令（例えば、ＲＥＴ命令）後のプログラム（戻り番地）を記憶するＰＣレジスタ、マスカブル割込みの許可状態や禁止状態を管理する割込みレジスタ（例えば、ＩＦＦ１レジスタ、ＩＦＦ２レジスタ）を有する。

【００６９】

主制御チップの制御により、役抽選（内部抽せんとも称す）、リールの駆動制御（リール制御とも称す）、払出制御等を各種基板へと適宜データ通信を行う。また、サブ制御基板１０００に対しては、内部抽せんの結果、択役（ＡＴ役、ＡＴ対象役、押し順役、目押し役、押し順役と目押し役の双方を含む操作手順役とも称す）に当選し、択役の表示に関

する情報（押し順、操作タイミング）を主制御手段１００側で報知する場合に副制御手段側でも報知可能にするために択役情報（択役グループ情報、択役の表示に関する情報）を送信することで、副制御手段側でも択役の表示に関する情報を報知することが可能となる。なお、ＡＴへの移行やＡＴ遊技数の延長や、押し順報知等、ＡＴに関する全ての処理を含んで指示機能に係る（関する）処理と称することもある。なお、押し順役とは、停止させるリールの順序（押し順）によって、停止する図柄組合せや遊技者に付与される遊技メダルが相違する条件装置であり、目押し役とは、停止ボタンの操作を受け付けるタイミングによって、停止する図柄組合せや遊技者に付与される遊技メダルが相違する条件装置である。

【００７０】

メイン制御基板１００に搭載されている主制御ＲＯＭの記憶容量は「１６ＫＢ以下」となっており、「７．５ＫＢ以下」の使用領域（第１プログラム領域とも称す）とそれ以外の使用領域外（第２プログラム領域とも称す）とを有している。使用領域には、メイン制御基板１００が実行するプログラムが記憶されている「４．５ＫＢ以下」の制御領域（第１制御領域とも称す）と、プログラム以外の情報（例えば、内部抽せんテーブル情報）のみが記憶され、または記憶されることとなる「３．０ＫＢ以下」のデータ領域（第１データ領域とも称す）とを有している。使用領域外には使用領域と同様に制御領域（第２制御領域とも称す）とデータ領域（第２データ領域とも称す）とを有している。使用領域には遊技の進行に関するプログラムが記憶されており、使用領域外には不正対策に関するプログラムや遊技機試験に用いるプログラムが記憶されている。

【００７１】

メイン制御基板１００に搭載されている主制御ＲＡＭの記憶容量は「１０２４Ｂ以下」となっており、「５１２Ｂ以下」の使用領域（第１作業領域とも称す）とそれ以外の使用領域外（第２作業領域とも称す）とを有している。第１作業領域は遊技の進行に応じて書き換え可能な記憶領域となっており、第２作業領域は不正対策や遊技機試験のプログラム実行時に書き換え可能な記憶領域となっている。

【００７２】

主制御チップに内蔵されている主制御ＲＡＭの記憶領域としては、打止切換スイッチのオン／オフ、自動精算スイッチのオン／オフの状態を示すスイッチ状態フラグの記憶領域、設定される１～６の何れかの値を示す設定値情報の記憶領域、複数のＲＴ状態のうち何れのＲＴ状態かを示すＲＴ状態情報の記憶領域、ボーナスなどの特定の条件装置の当選状態を示す特定の条件装置の記憶領域、その他、遊技を進行させるのに必要な情報が記憶される遊技情報の記憶領域、使用されていない未使用の記憶領域、レジスタから退避したデータが格納されるスタックエリアの記憶領域、電源投入時にセットされる仮スタックエリアの記憶領域がある。

【００７３】

主制御ＲＡＭを初期化する契機は設定変更手段による設定変更処理時、電源断復帰処理時と毎遊技の開始時とがあり、それぞれの場合によって初期化する主制御ＲＡＭの記憶領域の初期化する範囲は異なる。

【００７４】

設定変更処理時において、電源断復帰が正常に行えない場合、または復帰不可能状態の場合はスイッチ状態フラグの記憶領域を除くＲＡＭエリアにデータ０をセット（初期化）する。つまり設定変更前の状態を引き継ぐものはスイッチ状態フラグしかなく、例えばＲＴ状態や、条件装置フラグなどはクリアされ引き継がない。

【００７５】

また、設定変更処理時であって、電源断復帰が正常に行える場合と、または復帰不可能状態以外の場合のいずれか一方、つまり、正常に設定変更処理を行う場合はスイッチ状態フラグの記憶領域、設定値情報の記憶領域、ＲＴ状態情報の記憶領域、特定条件装置の記憶領域が記憶される領域を除くＲＡＭエリアにデータ０をセットする。つまり、設定変更前の遊技状態を維持したまま、設定変更後の設定値で遊技が可能となるようにＲＴ状態、

設定値データ、条件装置フラグを引き継ぐ。設定値データは設定変更前の情報を引き継ぎ、その後の設定変更処理において新たな設定値が設定されるため、サブ制御基板１０００において、設定変更がされたのかを判定するために用いられる。

【００７６】

さらに、電源断復帰処理時、毎遊技の開始時はＲＡＭエリアの未使用の記憶領域と電源断復帰処理時は電源断復帰時ＲＡＭ初期化時の最大使用領域を除くスタックエリアの記憶領域にデータ０をセットする。

【００７７】

主制御チップに内蔵されている主制御内蔵レジスタとは、主制御チップに内蔵されている各周辺回路（例えば、タイマ回路等）の動作設定や、その機能を制御するためのものである。

【００７８】

例えば、主制御ＲＯＭに記憶されているプログラムにより主制御内蔵レジスタの所定の記憶領域にデータを書き込む（セット、記憶とも称する）ことにより、主制御ＲＯＭに記憶されているプログラムの１つであるマスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）に関する設定（タイマ回路の設定）を行うことができる。

【００７９】

＜サブ制御基板１０００＞

サブ制御基板１０００は、副制御チップが搭載されている。副制御チップには、副制御ＣＰＵ、副制御ＲＯＭ、副制御ＲＡＭ等がバスによって互いにデータ通信を可能としている。サブ制御基板１０００は演出制御基板と双方向通信が可能であり、スピーカＳ、ＬＥＤランプ、サブスイッチ２０、演出用スイッチ等に出力する演出を指定したデータを送信する。表示装置３２への情報は画像制御基板へデータを送信する。また、サブ制御基板１０００は電源基板から直接電力が供給される。

【００８０】

＜回胴装置基板＞

回胴装置基板は、リールモータ、リールセンサ、ドアスイッチ、払出センサ、外部出力端子板４７（外部集中端子板４７とも称す）等とメイン制御基板１００との間のデータ通信を行う中継基板である。リールモータはリールの駆動を制御する。リールセンサは、リールが正常な動作を行っているかを判定するセンサであり、突出片（インデックスとも称する）がセンサを通過した際に回胴装置基板へデータ送信を行う。ドアスイッチは、前扉ＰＳ２が開放されたか否かを判定するセンサである。払出センサはメダルがホッパ４４から払い出される際に適切に通過しているかを判定するセンサである。外部集中端子板は遊技機外のホールコンピュータへデータを送信するための中継基板である。また、回胴装置基板は電源基板から直接電力が供給される。

【００８１】

＜ドア中継基板＞

ドア中継基板は、入力される情報として、セレクタ内の各種センサ情報（投入センサ１、投入センサ２、通路センサ、シュートセンサ）、ベットスイッチ情報、ストップスイッチ情報、精算スイッチ情報があり、出力する情報として、ブロッカ情報、クレジット数情報、ベット数情報、リプレイ図柄組合せ表示情報、払出数情報がある。ドア中継基板は、セレクタ、ベットスイッチ、ストップスイッチ、精算スイッチ、クレジット数表示器２６、払出数表示器、リプレイランプ、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、スタートランプ、メダル投入可ランプ、有利区間ランプと電気的に接続されている。

【００８２】

＜演出制御基板＞

演出制御基板（演出制御手段とも称す）は、サブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ、可動役物、スピーカＳ、バックランプ、フロントパネルＰＳ２に設けられているＬＥＤランプ、表示装置３２の表示内容を制御する画像制御基板と電気的に接続される。

【００８３】
　演出制御手段は、サブ制御手段１０００と双方向通信が可能なように構成されており、サブ制御手段１０００から受信した演出コマンドに基づいて演出装置への演出の出力を制御する。
【００８４】
　演出制御手段は、内部抽せん手段による役の抽選結果に基づいて演出内容を選択する。本実施形態では、複数種類の演出内容が予め設けられており、演出制御手段は、遊技の開始時等に、内部抽せん手段による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出内容を選択する。
【００８５】
　また、演出内容は、役抽選の結果だけでなくフリーズ抽選の結果や遊技状態（ＲＴ状態、フリーズ状態）等に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。具体的には、ボーナス当選時、小役当選時、リプレイ当選時、非当選時等に対応し、それぞれ複数種類の演出内容が設けられている。
【００８６】
　演出内容は、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ１２の操作時や各ストップスイッチ１３の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプをどのように点灯、点滅、または消灯させるか、スピーカＳからどのようなサウンドを出力するか、及び表示装置３２にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。
【００８７】
　また、演出制御手段によって出力される演出の発生を遊技者による操作に応じて行うようにすることも可能である。例えば、メイン制御基板１００に操作信号が入力されるスタートスイッチ１２、ストップスイッチ１３、メダル投入口１７、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）、精算スイッチ等の操作信号に応じてメイン制御基板１００から送信されるサブ制御コマンドに基づいてサブ制御基板１０００の演出制御手段により演出を発生させることも考えられるし、サブ制御基板１０００に操作信号が入力されるサブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ等のサブ入力スイッチ操作手段に応じて直接サブ制御基板１０００より演出を発生させることも考えられる。また、サブ制御基板１０００と演出制御基板をそれぞれ別の基板としたが、１つの基板で構成してもよい。その場合は演出制御基板が有する機能や処理をサブ制御基板１０００が備え、サブ制御基板１０００にサブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ、可動役物、スピーカＳ、バックランプ、フロントパネルＰＳ２に設けられているＬＥＤランプ、表示装置３２の表示内容を制御する画像制御基板を電気的に接続してもよい。
【００８８】
＜画像制御基板＞
　画像制御基板（画像制御手段とも称す）は、表示装置３２に演出内容を具体的に表示するための画像制御ＲＯＭ、サウンドＲＯＭ、冷却ファン等が設けられている。
【００８９】
＜基板構成の補足＞
　なお、副制御基板と演出制御基板とを１つ（１枚）の基板で構成してもよいし、副制御基板と演出制御基板と画像制御基板とを１つの基板で構成してもよい。
【００９０】
＜電源基板＞
　本実施形態のスロットマシンＰＳ１は、電源スイッチ４０の操作に基づいて、電源基板から回胴装置基板及びサブ制御基板へと電力を供給する。回胴装置基板に供給された電力は、メイン制御基板１００、ドア中継基板へと電力を供給する。そして、供給された電力は各部品へと供給されることで電気的に接続される。サブ制御基板１０００に供給された電力は、演出制御基板へと電力を供給し、そして画像制御基板へと電力を供給する。供給された電力は各部品へと供給されることで電気的に接続される。

【００９１】
次に、遊技機の遊技を制御するメイン制御基板１００の制御について説明する。
【００９２】
＜エラーの種類＞
エラーには復帰可能エラーと復帰不可能エラーに大別される。
【００９３】
＜復帰可能エラー＞
復帰可能エラーとは、セレクタに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ４４に関するエラー（ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー）、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等を示すエラーであり、復帰可能エラーが設定されると各種復帰可能エラーの要因を取り除いた後にリセットスイッチの操作を受け付けると、電源を再投入しなくても遊技に復帰できるよう構成されている。復帰可能エラー中は、何のエラーが発生しているかを遊技者に報知するために、表示装置３２、払出数表示器、各種ランプで発生しているエラーに関する情報を表示する。
【００９４】
遊技中に復帰可能エラーを検知した場合は、検知した時点で遊技の進行を停止してもよいし、復帰可能エラーを検知した遊技の終了後に遊技の進行を停止してもよい。復帰可能エラー中に遊技の進行を停止することで、不正による復帰可能エラーの発生であっても遊技場管理者への被害を抑えることができる。復帰可能エラー状態から復帰する条件としては、エラーの要因を取り除いたことにより自動的に復帰するように構成されていてもよく、電源を再投入せずに復帰可能なエラーを復帰可能エラーと称している。
【００９５】
＜復帰不可能エラー＞
本実施形態のスロットマシンＰＳ１では復帰不可能エラーが発生すると割込みを禁止し、出力ポートの出力をクリアするなど遊技の進行を制限するとともに、クレジット数表示器２６でエラーの種類に応じた表示をするなど復帰不可能状態であることの報知を行う。
【００９６】
また、復帰可能エラーが設定される場合、リセットスイッチ（図示せず）の操作を受け付けると復帰可能エラーが解除されるが、一度復帰不可能エラーが設定されると、リセットスイッチの操作受付や、電源を再投入しただけでは復帰不可能エラーは解除されない。この場合は、設定変更処理を行うことで復帰不可能エラーが解除されるよう構成されている。復帰不可能エラー時に電源を再投入したときは、電源断復帰処理の一部を実行した後、復帰不可能エラー表示を繰返し実行することで以降の遊技処理を実行しないように制御される。
【００９７】
復帰不可能エラーとしては、役抽選時に賭け枚数が規定数以外である場合、設定値エラーチェックにおいて値が正常範囲にない場合、電源断復帰時に電源断処理が正常に行われていないと判定した場合、水晶発振器の周波数異常が示されるなど乱数異常と判定された場合、入賞判定処理において有効ライン上に当選していない役に対応した図柄組合せが停止されている場合などがある。
【００９８】
また、復帰不可能エラーとなると遊技中、遊技待機中（遊技が終了した後から次の遊技が開始されるまで）に関わらず、遊技の進行が停止される。
【００９９】
＜遊技方法、遊技の流れ＞
スロットマシンＰＳ１で遊技を行うために、まずメダル投入口１７からメダルを投入するか、予め貯留されているメダルをベット（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）操作されることで予め規定されているメダルの賭け枚数（規定数とも称す）を設定する。なお、本実施形態は規定数として３枚が設定されている。メダルの賭け枚数を設

定することで有効ラインが有効に設定され遊技が可能な状態となる。
【０１００】
メダルの賭け枚数が上限に設定されている状況で新たなメダル投入口からメダルが投入された場合は、クレジットに記憶される遊技メダル数が増加する。クレジットに記憶される最大枚数は５０枚を上限としている。賭け枚数の上限（３枚）と貯留分の上限（５０枚）を超えるメダルがメダル投入口から投入された場合（５４枚目）は、メダルセレクタのブロッカをオフ（メダルの遊技機内への投入を防ぐ状態）にして、受け皿に返却されるようになっている。即ち、賭け枚数が上限でありクレジットの貯留枚数が上限である場合にはブロッカがオフとなる（セレクタ内のホッパ４４への通路が形成されなくなる）よう構成されている。
【０１０１】
メダルが投入されたときに賭け枚数が加算される状況としては、賭け枚数が３枚未満（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数未満）のときである。また、メダルが投入されたときにクレジットに貯留可能となる状況としては、賭け枚数が３枚（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数）であり、かつクレジットが５０未満（クレジットに貯留可能な上限数未満）のときである。つまり、賭け枚数とクレジットの貯留数の和が５３未満のときは、メダル投入口からメダルが投入されると遊技機内部にメダルが入ることになる。なお、メダルが投入されたときにメダルを遊技機内部に入るための条件として、遊技待機中（遊技終了から次遊技の開始までの期間）であることも挙げられる。例えば、リプレイに係る図柄組合せが表示され、自動ベット処理が実行されたあとの遊技待機中でもメダル投入可能要件を満たす。この場合は自動ベットで３枚ベットされている状態であるため、クレジットの貯留数が５０未満であればメダル投入可能要件を満たすことになる。
【０１０２】
次に、スタートスイッチ１２の操作を受け付けると、内部抽せん処理を実行し、内部抽せん処理の結果（役抽選結果、条件装置番号とも称す）を定めた後に、最小遊技時間（ウエイト時間（期間）、または４．１秒タイマとも称す）が経過しているか否かを判断しウエイト時間が経過している場合は各リールの回転を開始し、ウエイト時間が経過していない場合はウエイト時間が経過するまで各リールを回転せず待機する。
【０１０３】
次に、ストップスイッチ１３（左ストップスイッチ１３ａ、中ストップスイッチ１３ｂ、右ストップスイッチ１３ｃ）のいずれかのストップスイッチの操作（停止操作）を受け付けると、役抽選結果と停止操作を受け付けたタイミングに応じて操作されたストップスイッチ１３に対応するリールが停止する。全てのリールが停止（全停とも称す）すると各リールの停止受付時に決定した各停止図柄が異常でないか否かを判定し、異常でない場合、停止した図柄組合せが何れの図柄組合せであるかを検索し、検索結果に該当する図柄組合せに応じて、メダルの払い出し（クレジットへの加算を含む）、リプレイの設定（自動ベット処理）、ボーナス状態の設定、ボーナス状態の終了、ＲＴ状態の設定、ＲＴ状態の終了などの処理が行われ、１遊技が終了する。
【０１０４】
＜フリーズ処理＞
遊技の進行を所定期間一時停止状態にして遅延させるフリーズ処理（フリーズ演出とも称す）としては、例えば、遊技の進行に関わる機能である、遊技媒体の受付け、予めクレジットされた遊技媒体の賭け枚数を定めるためのベットスイッチの操作の受付け、遊技を開始するためのスタートスイッチ１２の操作の受付け、またはリールの停止操作の受付けに関する機能を一時停止状態にすることが挙げられる。なお、フリーズ処理（フリーズ演出）はメイン制御基板１００が制御する処理となっている。
【０１０５】
フリーズ演出としては、前述した遊技の進行に関わる全ての機能に関して一時停止状態にしてもよいし、一部の機能に関してのみ一時停止状態にしてもよい。

【０１０６】
遊技の進行を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく制御処理（ブロッカ制御によりメダルがホッパ４４に導かれる通路を形成する処理、ベットスイッチの操作に基づいた賭け枚数設定処理、スタートスイッチ１２の操作に基づいたリール回転処理または内部抽せん処理、ストップスイッチ１３の操作に基づいたリール停止処理）を行わないことが挙げられる。
【０１０７】
フリーズ演出によって遊技の進行を一時停止している期間中に遊技者の操作に基づいた入力信号が発せられたときは、入力信号に基づく制御処理を行わない、入力信号を受付けない、入力信号の送信を所定期間が経過するまで遅延させるなどの処理を行うことで、フリーズ演出を行わない場合と比べ１回の遊技における遊技終了タイミングが遅延することになる。
【０１０８】
スタートスイッチ１２の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間はリールの回転を行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間は内部抽せんとリールの回転を行わずに所定期間の経過後に内部抽せんとリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間は内部抽せんを行うがリールの回転は行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されて内部抽せんが行われた後に所定期間を設定し所定期間中はリールの回転や停止を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されて内部抽せん、及びリールの回転を行った後に所定期間を設定し所定期間はストップスイッチ１３の停止受付を無効にする場合等が挙げられる。
【０１０９】
ストップスイッチ１３の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、ストップスイッチ１３の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出とストップスイッチ１３の操作の結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出において、フリーズ演出の制御処理が異なる。
【０１１０】
ストップスイッチ１３の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出の制御処理として、例えば、全リール回転中において左ストップスイッチ１３ａが操作されてフリーズする場合は、左ストップスイッチ１３ａに対応する左リールが停止した後に中ストップスイッチ１３ｂ、及び右ストップスイッチ１３ｃの停止受付を無効にすることが挙げられる。これにより所定期間においては、遊技者は回転している中リール、及び右リールを停止できなくなるが、所定期間が経過した後に中ストップスイッチ１３ｂ、及び右ストップスイッチ１３ｃの停止受付を有効にするため、１回の遊技における遊技終了までのタイミングを遅延させることができる。
【０１１１】
ストップスイッチ１３の操作を受け付けた結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出の制御処理として、最後に停止されるストップスイッチ１３以外のストップスイッチ１３の操作を受け付けたことで特定の図柄が各リール上に停止表示されたときは、最後に停止されるストップスイッチ１３の停止受付を無効にする場合や、最後に停止されるストップスイッチ１３の操作を受け付けたことで特定の図柄が各リール上に停止表示されたことに基づいて、次の遊技を開始するベットスイッチの操作に基づいた賭け枚数設定処理、通過センサによる遊技媒体の投入検出処理、またはリプレイが有効ライン上に停止したときに行う自動ベット処理に基づく制御処理等を行わないことが挙げられる。
【０１１２】
フリーズ演出を行う所定期間は、遊技者の操作に基づく遊技進行制御を一時停止させるが、遊技の進行に関わらない遊技機動作は実行可能である。例えば、ストップスイッチ１

３の操作に基づく停止制御処理は行わない場合であってもリールの回転態様は通常通りの回転態様で回転させたり、通常よりも低速、または高速に回転させたり等任意に設定することができる。

【０１１３】

所定期間におけるリールの回転態様として、リールを通常回転とは逆方向に回転すること（所謂逆回転）、リールを所定図柄数回転し特定の図柄組合せを停止すること、複数のリールのうち所定のリールを停止状態にして他のリールを回転状態にすること、リールの回転速度を変化すること、または遊技者の操作に起因してリールの動作を変化することが挙げられる。

【０１１４】

フリーズ演出を行う所定期間は、所定の条件によって変化させることができる。ここで、所定の条件とは、遊技者による各種スイッチに対する操作受付状況（スタートスイッチ１２、ベットスイッチ、ストップスイッチ１３、または精算スイッチ等の操作状況）に基づく信号の検出や、フリーズ抽せんによる抽せん結果が挙げられる。また、変化させることとは遊技の進行が一時停止となるフリーズ演出を行う所定期間を短くしたり、長くしたり、リールの回転態様を切り替えたりすることが挙げられる。

【０１１５】

一時停止期間を短くする制御処理として、一時停止期間を強制終了すること、または一時停止期間よりも短い期間に書き換えることが挙げられる。そして、一時停止期間を長くする制御処理として、一時停止期間の後に他の期間を加算すること、または一時停止期間をより長い期間に書き換えることが挙げられる。また、フリーズ演出に基づく一時停止期間は、上限時間が定められなくてもよく、操作受付けの結果に基づいて一定の結果となるまで継続してもよい。

【０１１６】

フリーズ演出を行う一時停止期間は、ウエイト期間の経過後に設定してもよいし、ウエイト期間を含んで設定してもよい。ウエイト期間を含んだ場合は、ウエイト期間とフリーズ演出期間とを比較して、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了する場合は、ウエイト期間中にフリーズ演出を実行し、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了しない場合は、ウエイト期間後にフリーズ演出期間を設定したり、フリーズ演出終了後に残りのウエイト期間を再開したりすることが挙げられる。また、予めウエイト期間よりも長い期間のフリーズ演出期間しかなければ、ウエイト期間とフリーズ演出期間とを比較する処理を省略し、スタートスイッチ１２の操作後（内部抽せん処理の後）にフリーズ演出を開始することも可能である。

【０１１７】

フリーズ演出として、あたかも通常の遊技を進行しているかのようなフリーズ演出（疑似遊技とも称す）を加速処理中に行うことも可能である。疑似遊技では、スタートスイッチ１２が操作され、内部抽せんが行われた後のリールの加速処理中に疑似遊技期間を定め、疑似遊技期間中は、通常の遊技のようにリール回転制御を行い（疑似遊技開始に基づくスタートスイッチの操作に基づいてリール回転制御を行い）、ストップスイッチ１３の操作に基づいてリール停止制御を行う。また、疑似遊技期間中のスタートスイッチ１２の操作により再度リールを回転するよう構成されていてもよい。但し、スタートスイッチ１２の操作に基づく内部抽せん処理やストップスイッチ１３の操作に基づく入賞判定処理または払出制御処理は行わない。

【０１１８】

また、疑似遊技では、ストップスイッチ１３が操作されたことによりリールが停止したときや、リール演出として自動的にリールを停止したときには、停止したリールを上下に揺動させる（所謂揺れ変動）。これにより、遊技者がストップスイッチ１３を操作した際に通常の遊技なのか疑似遊技なのかを判別することができる。

【０１１９】

＜技術介入を必要としない図柄組合せ＞

技術介入を必要としない図柄組合せとは、リールが回転している時にどのタイミングでストップスイッチ１３が操作されても、当選している役の図柄組合せを必ず有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せを意味する。例えば、全リール３図柄間隔でベル図柄が配置されたときはベル－ベル－ベルが必ず停止（引込率が１００％）するため、技術介入を必要としない図柄組合せといえる。以下、引込率が１００％のことをＰＢ＝１と称し、全リール引込率が１００％となっている当選役をＰＢ＝１役と称する場合がある。

【０１２０】

反対に、ＰＢ≠１とは、リールが回転している時にストップスイッチ１３の停止タイミングによっては、当選役の図柄組合せが停止しないことを意味する。例えば、引き込み範囲内に当選役に関する図柄が存在しない箇所（５図柄分離れている等）がある場合はＰＢ≠１であり、当該当選役をＰＢ≠１役と称する場合がある。

【０１２１】

＜小役優先制御、ボーナス優先制御＞

小役優先制御とは、小役とボーナスの重複当選時、またはボーナス内部中の小役当選時に小役に関する図柄とボーナスに関する図柄の両方とも引き込める場合は、小役に関する図柄を引き込むことである。

【０１２２】

ボーナス優先制御とは、小役とボーナスの重複当選時、またはボーナス内部中の小役当選時に小役に関する図柄とボーナスに関する図柄の両方とも引き込める場合は、ボーナスに関する図柄を引き込むことである。

【０１２３】

また、リプレイは最も優先度が高く、取りこぼしできないため、リプレイと小役、またはリプレイとボーナスの条件装置フラグが同時にオン状態となったときは、リプレイに関する図柄を必ず引き込むようになっている。

【０１２４】

＜通常区間＞

通常区間とは、指示機能に係る処理ができない区間である。通常区間で押し順役に当選したときは、どの押し順に当選したかをマスクした情報（演出グループ番号）をサブ制御手段１０００に送信する処理を実行する。また、通常区間で押し順役に当選したときは、押し順（正解押し順と不正解押し順の両方）の報知を指示モニタに表示させない。これにより、通常区間では、メイン制御手段１００、及びサブ制御手段１０００ともに押し順役が当選しても押し順を報知しないため、通常区間で押し順役が当選しても常に正解か不正解かはわからないようになっている。

【０１２５】

＜有利区間＞

有利区間とは、指示機能に係る処理を実行可能な区間であり、ＡＴによる過剰なメダル獲得を抑制するために有利区間を設けている。通常区間で実行する有利区間移行抽せんに当選すると有利区間に移行することができる。有利区間では、ＡＴへの移行抽選を行うことができるが、先に述べた過剰なメダル獲得を抑制するために、有利区間を一定の条件に基づいて終了し通常区間へ移行させるように設計している。

具体的には、

１）一の有利区間に移行した次遊技から１５００ゲームの遊技を消化したとき

２）一の有利区間に移行した次遊技から２４００枚を超えるメダルを獲得したとき

３）任意の条件を満たしたとき

が挙げられる。これらにより、過剰なメダル獲得を抑制することができる。なお、３）の任意の条件とは、例えば、一のＡＴが終了したとき、特定の図柄組合せが表示されたときなどが挙げられる。

【０１２６】

有利区間である場合は、有利区間であることを示す情報（有利区間種別とも称す）を所定のＲＡＭ領域に記憶する。当該ＲＡＭ領域に記憶されている値が０の場合（有利区間種

別が０の場合）は、通常区間であることを示し、当該ＲＡＭ領域に記憶されている値が１の場合（有利区間種別が１の場合）は、有利区間であることを示す。

【０１２７】

＜有利区間ランプ＞

有利区間に滞在していることをメイン側で示す情報として、有利区間ランプを設けている。これにより、遊技者は有利区間に滞在しているか否かを確認するときは有利区間ランプの点灯／非点灯で容易に判断することができる。具体的には、クレジット数表示器２６のＤＰが点灯であると有利区間に滞在していることを示しており、クレジット数表示器２６のＤＰが非点灯であると有利区間に滞在していないことを示している。なお、有利区間ランプの点灯タイミングは、全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入れで投入した１枚目のメダル検出時、手入れで投入した２枚目のメダル検出時、手入れで投入した３枚目のメダル検出時、スタートスイッチ受付後、または内部抽せんによる択役当選後等が挙げられる。また、必ず点灯させる条件として、有利区間に滞在していること、かつ択役の操作手順情報を報知し、当該報知遊技の出玉率（最大の出玉率）が１を超えている場合（増加する場合）が挙げられる。

【０１２８】

また、仕様上押し順小役が搭載されていないことで出玉率が１を超えないがリプレイ確率の高いＲＴへのＲＴ移行押し順を報知する場合においても有利区間ランプを点灯させるよう構成されている。これは遊技者にとって有利な状態であることを有利区間ランプで教えるためであり、遊技者が遊技機の仕様がわからないことで損害を被ることを防ぐ目的がある。

【０１２９】

なお、上記のような有利区間ランプを必ず点灯させる条件を満たしていない場合には、新たに有利区間に移行した後の有利区間ランプを点灯させるタイミングは任意としても問題ない。

【０１３０】

なお、有利区間ランプを一度点灯させた場合は、有利区間が終了するまで点灯を維持し続け、有利区間が終了した遊技の次の遊技のスタートスイッチの操作の受け付けより前（全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入れで投入した１枚目のメダル検出時、手入れで投入した２枚目のメダル検出時、または手入れで投入した３枚目のメダル検出時）に有利区間ランプを非点灯にする。

【０１３１】

このように構成することで、有利区間ランプが点灯していなくても有利区間である場合があり、有利区間ランプが非点灯であっても指示機能に係る処理を実行される期待感を遊技者に与えることができる。これにより、従来は通常区間であれば、有利区間に移行させることを待つだけのゲームになっていたが、本実施形態の遊技機であれば、有利区間ランプが点灯していなくてもＡＴ移行抽選等がなされている可能性があるため遊技のモチベーションを維持させることが可能となる。

【０１３２】

また、有利区間種別が１であるときは必ず有利区間であるとは限られない。これは、通常区間（有利区間種別が０）であり、有利区間移行抽せんに当選して有利区間種別が１となる遊技においては、有利区間種別が１であるがまだ有利区間に移行する前であるため遊技状態としては通常区間となっているためである。試験信号として有利区間か通常区間かを送信するための処理を実行する際に、有利区間種別を参照すると通常区間であるのに有利区間の信号を送ることになってしまうため、本来の状態とは異なる信号を送信してしまう。

【０１３３】

この状況を防ぐために、試験信号として有利区間か通常区間かを送信する際は、有利区間クリアカウンタの値を参照するよう構成されている。有利区間クリアカウンタの値が０のときは通常区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行し、有利区間ク

リアカウンタの値が０でない（有利区間クリアカウンタの値が１～１５００）ときは有利区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行する。このように構成することで試験信号を出力するための処理としては、有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断するのみで、状態が正確に特定できるため、プログラム容量の圧迫を解消し、且つプログラム実行速度を向上させることができる。なお、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合も前述したとおり、有利区間クリアカウンタの値に１を入れるため、試験信号を出力するための処理では、有利区間が終了する遊技においても有利区間であることを正確に出力することができる。

＜ＡＴ＞

ＡＴとは、アシストタイムの略称であり、報知期間とも称し、遊技者が役抽選により当選した役の入賞を容易にする（以下、報知と称する）ための期間である。一般的に、ＡＴ中で報知する手段としては、ストップスイッチの操作タイミング、ストップスイッチの操作順番、ストップスイッチの操作タイミングかつストップスイッチの操作順番が挙げられ、操作手順や操作態様とも称する。

【０１３４】

＜択役のグループ化＞

メイン制御手段１００は、非ＡＴ中の択役当選時は択役が当選したことを示す演出グループ番号をサブ制御手段１０００に送信し、ＡＴ中の択役当選時は演出グループ番号と操作手順情報をサブ制御手段１０００に送信する。換言すると、非ＡＴ中は操作手順情報がサブ制御手段１０００に送信されないため、サブ制御手段１０００は操作手順を報知できないようになっている。これにより、サブ制御手段１０００側では、非ＡＴ中はどの操作手順で操作されると遊技者に有利な図柄組合せが表示できるかは不明であり、ＡＴ中は遊技者に有利な図柄組合せが表示できる操作手順情報が送信されるため、サブ制御手段１０００側の液晶表示装置や操作指示ランプで操作手順を報知することができる。これにより、遊技者は操作手順を容易に認識することができ、さらに非ＡＴ中に操作手順情報を不正に取得されることを抑制することができる。

【０１３５】

＜指示機能に係る処理＞

指示機能に係る処理は、ＡＴ移行抽せん、ＡＴ上乗せ抽せん、ＡＴ終了条件の更新（ＡＴ遊技数の加算／減算、ＡＴ実行報知回数の加算／減算）などＡＴに関する抽せんのみならず、ＡＴ状態の管理に関する処理を含む概念である。この指示機能に係る処理は遊技状態ごとにあらかじめ決められたベット数において実行可能であり、ある遊技状態において複数のベット数が規定数として設定されている場合は何れか１のベット数のときのみ処理を実行するよう構成されている。例えば、ボーナス内部中状態において２枚ベットと３枚ベットが可能な場合は、３枚ベットでの遊技でのみ指示機能に係る処理を実行可能とし、２枚ベットでの遊技では指示機能に係る処理を実行不可能とする。つまり、２枚ベットでの遊技では、ＡＴ抽選対象役に当選してもＡＴ抽選を実施しなかったり、遊技の進行に応じてＡＴ遊技数を更新しなかったりする。また、１遊技で終了するＳＢ（シングルボーナス）、またはＣＢが２枚ベット遊技専用であり、ＳＢ、またはＣＢが終了した後の遊技では２枚ベット、３枚ベットである場合、ＳＢ、またはＣＢでリプレイが当選して自動ベットされる枚数が２枚であればＳＢ、またはＣＢ終了後の遊技で指示機能に係る処理が実行不可能になってしまう（３枚ベットで指示機能に係る処理を実行可能としている）ため、ＳＢ、またはＣＢでリプレイが当選したときに自動投入で投入されるベット数を３枚に設定しておく。このようにすることで、ＳＢ、またはＣＢでリプレイが当選した後の遊技においても指示機能に係る処理が実行可能になるため、遊技者にとって不利な遊技をなくすことができる。なお、上述した通り有利区間に係る処理に関してはベット数に関係なく実行されるよう構成されている。

【０１３６】

＜指示モニタ＞

ＡＴ中は、押し順役の操作手順に関する情報を報知する際、獲得枚数表示器を用いて操

作手順情報を報知することがある。具体的には、押し順役Ａ（左中右正解）の場合は指示モニタに「１」を表示し、押し順役Ｂ（左右中正解）の場合は指示モニタに「２」を表示し、押し順役Ｃ（中左右正解）の場合は指示モニタに「３」を表示し、押し順役Ｄ（中右左正解）の場合は指示モニタに「４」を表示し、押し順役Ｅ（右左中正解）の場合は指示モニタに「５」を表示し、押し順役Ｆ（右中左正解）の場合は指示モニタに「６」を表示する。

【０１３７】

このような構成により、遊技者は指示モニタを確認することで正解の押し順を知ることができる。また、指示モニタはメイン制御基板での制御になるためサブ制御基板を不正改造されたとしても正確に押し順を報知することができる。

【０１３８】

また、指示モニタを獲得枚数表示器と兼用する場合は、下位桁に上述した数字（１～６）を表示し、上位桁に識別子として「＝」を表示してもよい。この場合は、獲得枚数表示器が獲得枚数を表示しているのか、押し順を表示しているのかを識別子で判断させることができるため、遊技者の認識を妨げないようにできる。

【０１３９】

また、指示モニタを専用の表示器として構成する場合は、３桁の７セグメント表示器を用いてもよい。３桁にする理由としてはリールの数と対応しているためである。そして、押し順役Ａ（左中右正解）の場合は指示モニタに「１２３」を表示し、押し順役Ｂ（左右中正解）の場合は指示モニタに「１３２」を表示し、押し順役Ｃ（中左右正解）の場合は指示モニタに「２１３」を表示し、押し順役Ｄ（中右左正解）の場合は指示モニタに「３１２」を表示し、押し順役Ｅ（右左中正解）の場合は指示モニタに「２３１」を表示し、押し順役Ｆ（右中左正解）の場合は指示モニタに「３２１」を表示する。このような構成であれば、指示モニタの押し順が直感的に把握しやすくなり、遊技者が押し順と指示モニタの表示との対応関係を容易に把握することができる。

【０１４０】

指示モニタに押し順を表示させるタイミングとしては、有利区間であり、且つスタートスイッチの操作に基づいて実行される内部抽せんによって押し順役が当選した後からストップスイッチが操作可能となるまでの何れかのタイミングとすることが好適である。このような構成であれば、遊技者がストップスイッチを操作する前に押し順を報知できるため、不正解の押し順で停止操作をしてしまうことを抑制することができる。

【０１４１】

＜状態表示モニタ（役比モニタ）＞

役比モニタとは、累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率（遊技機の仕様に応じて選択可能。指示込役比とも称する）、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率を４８００ｍｓ毎に切り替えて表示する表示装置であり、７セグメントＬＥＤ（ＤＰあり）を４個用いることで４桁の数字を表示可能となっている。４個の７セグメントＬＥＤで表示する４桁の数字のうち上位２桁を識別セグ、下位２桁を比率セグと称す。

【０１４２】

役物比率における「役物」とは、第１種特別役物（所謂ＲＢ）、第２種特別役物（所謂ＣＢ）、及び普通役物（所謂ＳＢ）を指しており、「役物比率」とは、役物作動中の払出÷総払出×１００で算出される比率である。なお、第１種特別役物連続作動装置（所謂ＢＢ）や第２種特別役物連続作動装置（所謂ＭＢ）の作動における払出も「役物作動中の払出」に含まれるが、ＢＢ中の一般遊技やＭＢ中の一般遊技での払出は「役物作動中の払出」に含まれない。なお、「払出」とは、投入数を減算していない用語であり、払出数－投入数の場合は、差枚数と称する。

【０１４３】

連続役物比率における「連続役物」とは、第１種特別役物（所謂ＲＢ）を指しており、「連続役物比率」とは、第１種特別役物作動中の払出÷総払出×１００で算出される比率

である。なお、第１種特別役物連続作動装置（所謂ＢＢ）の作動における払出も「役物作動中の払出」に含まれるが、ＢＢ中の一般遊技での払出は「役物作動中の払出」に含まれない。

【０１４４】

指示込役物比率における「指示込役物」とは、上述した「役物」に指示機能が作動した遊技（所謂ＡＴ）における払出を含んだものであり、「指示込役物比率」とは、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）÷総払出×１００で算出される比率である。ここで、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）とは、指示機能作動中、且つ役物が作動した遊技の払出を指すのではなく、指示機能が作動した遊技の払出数と役物が作動した遊技の払出の合算を指す。仮に、指示機能が作動した遊技が、役物が作動した遊技であった場合には、２つの払出数を合算するのではなく、その遊技の払出数が（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）となる。なお、ＡＴが作動した遊技で遊技者がストップスイッチの操作態様を間違えた場合、最大の払出を得られないことがあるが、この場合は実際の払出に基づいて算出される。

【０１４５】

役比モニタに表示する情報のうち識別セグに表示する情報は、累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率のうちどの比率を表示しているかを識別するための情報であり、それぞれ、「７Ｕ．」、「７Ｐ．」、「６Ｙ．」、「７Ｙ．」、「６Ａ．」、「７Ａ．」、「５Ｈ．」と表示する。例えば、識別セグに「７Ｕ．」と表示されている場合は、累計の有利区間比率であることを示し、識別セグに「６Ｙ．」と表示されている場合は、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率であることを示している。なお、役比モニタに表示する「．」とは、デシマルポイントのことである。

【０１４６】

役比モニタに表示する情報のうち比率セグに表示する情報は、各種比率の算出結果を視認できるための情報であり、２個の７セグメントＬＥＤを用いて２桁の数字で表示する。例えば、算出結果が７０となった場合は、比率セグに「７０」と表示する。なお、算出した結果のうち小数点以下は切り捨てて表示する。また、算出結果が１００となった場合は、「９９」と表示する。また、累計のゲーム数が４００ゲームに満たない場合は、比率セグは「００」と表示する。

【０１４７】

識別セグは、累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合は識別セグを点滅態様で表示する。基準ゲーム数は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は１７５０００ゲームであり、累計の指示込役物比率の場合は１７５０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率の場合は６０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の役物比率の場合は６０００ゲームであり、累計の連続役物比率の場合は１７５００ゲームであり、累計の役物比率の場合は１７５００ゲームであり、累計の役物等状態比率の場合は１７５０００ゲームである。

【０１４８】

比率セグは、表示数値が閾値以上の場合は比率セグを点滅態様で表示する。閾値は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は７０であり、累計の指示込役物比率の場合は７０であり、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率の場合は６０であり、最新の６０００ゲーム間の役物比率の場合は７０であり、累計の連続役物比率の場合は６０であり、累計の役物比率の場合は７０であり、累計の役物等状態比率の場合は５０である。なお、累計のゲーム数が４００ゲームに満たないで場合であって算出の結果は閾値以上となるが比率セグには「００」と表示する場合は、比率セグは点灯態様で表示する。

【０１４９】

役比モニタが正常な動作が可能であるかを確認するために、電源が投入されてタイマ割込み処理が起動してから４８００ｍｓ間は、識別セグと比率セグにはテストパターンを表

示する。テストパターンとしては、役比モニタを構成する４個の７セグメントＬＥＤのうち全てのセグメント（ＤＰ含む）を点滅態様で表示する。例えば、「８．８．８．８．」を点滅態様で表示することが挙げられる。なお、テストパターンは電源投入後のタイミングで表示する場合の他に、設定変更中、設定確認中、ＲＷＭ（ＲＡＭ）異常エラー中の何れかのタイミングで表示してもよい。

【０１５０】

識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合のそれぞれの場合においてセグメントを点滅態様で表示するが、具体的には、点灯３００ｍｓ→消灯３００ｍｓ→点灯３００ｍｓ→消灯３００ｍｓ→・・・といったように３００ｍｓ毎に点灯と消灯とを切り替えて点滅態様を表示している。また、各種比率情報を切り替えたときは点灯から開始するようにしており、これにより各種比率情報の表示期間が点灯と点滅のタイミングで長くなったり短くなったりしないようにしている。

【０１５１】

上述したように、役比モニタに表示する、累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率は、４８００ｍｓ毎に表示内容を切り替えるよう構成しているが、この４８００ｍｓを点灯と点滅の１セットである６００ｍｓの倍数に設定していることで、役比モニタに表示している各種比率の切り替えタイミングでは点滅態様で表示する場合であっても７セグメントＬＥＤの何れかのＬＥＤが必ず点灯しているように構成することが可能となる。

【０１５２】

このように構成することで、各種比率情報が切り替わるタイミングであっても点灯から開始するので、点滅周期がずれないことによる違和感のない表示を継続して表示することが可能となる。

【０１５３】

また、上述した電源投入後のテストパターンの表示期間も４８００ｍｓとしているため、テストパターンを４８００ｍｓ表示し終わった時点では７セグメントＬＥＤは消灯となり、次のタイマ割込み処理で累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率に関する情報を点灯から表示することが可能となる。

【０１５４】

続いて、役比モニタにおける点滅表示に関する制御方法を説明する。

【０１５５】

役比モニタの表示態様を点滅させるために、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を有している。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は２バイトの記憶領域であり、タイマ割込み処理毎に１を加算する処理を実行する。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は、電源投入時に初期化され（０が記憶され）、その後タイマ割込み処理を実行する毎に０～２９９の値を循環する。換言すると２９９の次の値は０となる。

【０１５６】

例１）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「０」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「１」となる。このとき、キャリーフラグ＝１となる（「０－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ＝１となる）。

【０１５７】

例２）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９８」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９９」となる。このとき、キャリーフラ

グ＝１となる（「２９８－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ＝１となる）。

【０１５８】

例３）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９９」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「０」となる。このとき、キャリーフラグ＝０となる（「２９９－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生しないためキャリーフラグ＝０となる）。

【０１５９】

上述したように、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が０～２９８のうちの何れかの値である場合は、キャリーフラグ＝１となり、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が２９９である場合はキャリーフラグ＝０となる。換言すると３００ｍｓ毎にキャリーフラグ＝０となる。

【０１６０】

キャリーフラグ＝０となったときは、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を更新するよう構成されている。点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は、電源が投入されると初期化され（０が記憶され）、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に０が記憶されているときは役比モニタを点灯させ、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に１が記憶されているときは役比モニタを消灯させる。換言すると、３００ｍｓ毎にキャリーフラグ＝０となるため、３００ｍｓ毎に点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に０と１とを繰り返し記憶することにより、役比モニタの表示態様が３００ｍｓ毎に点灯態様と消灯態様とを繰り返し表示（点滅表示）することが可能となる。

【０１６１】

役比モニタの表示を点滅態様で表示する場合は、識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合の何れかの場合であるため、これらの場合以外の場合は、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照せずに点灯態様で表示するようにしている。ただし、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照するか否かに関わらず点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）はタイマ割込み処理毎に更新されているため、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）も随時更新されており、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照しない状態から参照する状態に切り替わったときであっても点灯と消灯とのタイミングと各種比率表示の切り替えタイミングがずれることなく表示することが可能となる。

【０１６２】

＜プログラム開始処理フロー＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行するプログラム開始処理に関して、図５のフローチャートを用いて説明する。

【０１６３】

メイン制御基板１００は、電源が投入されると、遊技機の動作に関する初期設定を行う。具体的には、割り込みモードのセット、メインＣＰＵの機能設定、電源断復帰データを作成するＲＡＭチェック処理を行う。ＲＡＭチェック処理は全ＲＡＭのチェックサムが正常か否かを判定し、条件を満たす場合は電源断復帰データが正常と判定し、条件を満たさない場合は電源断復帰データが異常と判定する。

【０１６４】

次に、設定キースイッチ信号及びドア開放検知スイッチ信号の状態をチェックし、設定キースイッチ３７及びドア開放検知スイッチがオンか否かを判定する。

【０１６５】

設定キースイッチ３７及びドア開放検知スイッチがオンである場合は、電源断復帰データが正常、または復帰可能状態か否かを判定する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態である場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第１の初期化範囲を設定して、図１０の設定変更処理へ移行する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態でない場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第２の初期化範囲を設定して、図１０の設定変更処理へ移行する。そして、設定変更処理の後は図９の遊技進行メインへ移行する。

【０１６６】

設定キースイッチ３７及びドア開放検知スイッチがオンでない場合は、ＲＡＭチェック処理で作成する電源断復帰データが正常か否かを判定する。電源断復帰データが異常又は復帰不可能状態である場合は復帰不可能エラー報知を行いスロットマシンＰＳ１の遊技の進行を停止する復帰不可能エラー処理へ移行する。一方、電源断復帰データが異常又は復帰不可能状態でない場合は図８の電源断復帰処理へ移行する。そして、電源断復帰処理の後は図９の遊技進行メインへ移行する。なお、電源断復帰処理の後は電源断を検知したときに退避した状態を復帰するため、遊技進行メインの初めから処理が実行されるとは限らない。

【０１６７】

なお、復帰不可能エラー処理では、割込みを禁止し、出力ポートの出力（サブ制御コマンドの出力、ステッピングモータへの励磁信号の出力など）をクリアする。そして、獲得枚数表示器２７においてエラーの表示（報知）を繰返す。

【０１６８】

＜電源断処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する電源断処理について図６のフローチャートを用いて説明する。

【０１６９】

本実施形態では、電源スイッチ４０のオフ操作や、停電などの電源の供給が断たれる事象が発生（電源断の発生とも称す）するとスロットマシンＰＳ１を稼動させるための動作電圧が降下し、当該動作電圧が閾値を下回った場合に電圧監視回路が電源断を検知して電源断検知信号を生成し主制御チップの入力ポートに電源断検知信号が入力される。そして、タイマ割込み処理の電源断検知信号が入力されているか否かを判断する判断処理で、電源断検知信号が入力されていると判断したときに電源断処理を実行する。なお、タイマ割込み処理で電源断検知信号が入力されているか否かを判断する場合、１回のタイマ割込み処理で判断してもよいし、２回以上の複数回のタイマ割込み処理で判断してもよい。換言すると複数回のタイマ割込み処理で電源断か否かを判定するときは、１回目で電源断検知信号が入力されていると判定しても２回目で電源断検知信号が入力されていないと判定した場合は電源断処理を実行しない。これは、ノイズや瞬断（一瞬だけ電圧が閾値を下回ったがすぐに閾値を上回った状態）が発生した場合に、電源断処理を実行しないようにするためである。

【０１７０】

電源断処理では、出力ポートをクリアし、定期的に実行されている割込みが発生するのを禁止し、電源断時の割込み禁止／許可状態を保存する。次いで、使用レジスタの退避及びスタックポインタを保存する。保存すると電源断処理を行ったことを示す電源断処理済フラグをオンに保存し、全ＲＡＭエリアのチェックサムデータを算出し保存する。そしてＲＡＭの書込みを禁止し、リセット待ちとなる。なお、保存されるスタックポインタのアドレス範囲、電源断処理済フラグの有無、全ＲＡＭエリアのチェックサムが正常か否かは、電源断復帰処理時に判定する。

【０１７１】

＜タイマ割込み処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行するタイマ割込み処理について図７のフローチャートを用いて説明する。

【０１７２】
本実施形態においてタイマ割込み処理は２．２３５ｍｓ（ミリ秒）毎に定期的に発生するよう構成されている。
【０１７３】
タイマ割込み処理を開始すると、レジスタに記憶されている必要なデータを対比し、電源断検知信号を受信したときは電源断処理を実行し、各種センサ、操作スイッチの入力を判定する入力ポートの読込みを行い、各種タイマ（フリーズ期間計測用タイマ、ウエイト期間計測用タイマなど）の計測を行い、リール駆動制御として、各リールが加速中、定速回転中、減速開始中、減速中、停止中のいずれの駆動状態に応じた制御及び駆動状態の更新を行う。次いで、出力ポートごとに出力するデータ（ステッピングモータへの励磁信号やホッパ４４の駆動信号など）を作成し出力するポート出力処理を行い、各種異常が発生しているか否かのチェックを行う。各種異常とは、現在の設定値が正常な値か否か、投入・払出センサの動作パターンが正常か否かが挙げられる。次いで、ホールコンピュータなど外部のシステムへ出力するボーナス信号、ＡＲＴ信号、セキュリティ信号などの外部信号、メダル投入信号及びメダル払出信号をセット（オン／オフを制御）する外部信号出力を行う。
【０１７４】
次に制御コマンド送信処理ではセットされたサブ制御コマンドがある場合、サブ制御基板１０００へサブ制御コマンドを出力し、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を行い、ストップスイッチの操作音やメダル投入音などサブ制御基板に送信する報知データを出力し、性能試験に係る信号を出力し、レジスタを復帰させ、割り込み許可フラグをオンに保存することでタイマ割込み処理を終了する。
【０１７５】
なお、サブ制御コマンドの種類としては、スタートスイッチが操作されたことによるスタートコマンド、内部抽せんの結果を示す当選情報コマンド、リールの加速が開始したことによる回胴回転開始コマンド、回転中のリールを停止するための各ストップスイッチが操作されたことによる左回胴停止コマンド、中回胴停止コマンド、右回胴停止コマンド、全回胴停止コマンド等様々有する。
【０１７６】
また、タイマ割込み処理内で、タイマ計測の処理を行っても良い。
タイマ計測では、ＲＷＭ（ＲＡＭ）に記憶されているタイマ（時間）に関する情報を更新する制御処理を行う。例えば、１回の最小遊技時間（４．１秒）を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ａとも称す）に記憶されている値を更新する処理（例えば、１減算する処理）を行う。なお、最小遊技時間を監視するＲＷＭの記憶領域だけでなく、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ｂとも称す）、外部信号の出力時間を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ｃとも称す）等、複数のタイマに関するＲＷＭの記憶領域を有していても良い。
この場合、タイマ計測では、タイマ領域Ａに記憶された値を１減算する処理、タイマ領域Ｂに記憶された値を１減算する処理、タイマ領域Ｃに記憶された値を１減算する処理など、タイマに関する情報を記憶しているＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域とも称す）に記憶されている値を１減算する処理を実行する。また、或るタイマ領域に記憶されている値が「０」のときにタイマ計測を行った場合には、或るタイマ領域に記憶されている値は「０」となるように構成されている。
【０１７７】
なお、ＲＷＭに記憶されているタイマに関する情報を更新する制御処理として、タイマ領域に記憶されている値を１減算する処理を例として挙げたが、タイマ領域に記憶されている値を１加算する処理としても良い。
【０１７８】
ここで、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）について説明を行う。

投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）とは、１ベットスイッチ１９が操作されたことに基づくベット処理が実行されてから計時するタイマであって、当該タイマの値が「０」となるまで、次の１ベットスイッチ１９が操作されたか否かを判断する処理を実行しないようにするためのタイマである。

【０１７９】

例えば、クレジット数が所定値以上ある所定の状況下（例えば、ベット数が０であり、クレジット数が３であり、１ベットスイッチ１９の操作によりベットが可能な状況下）において、１ベットスイッチ１９が操作されたことに基づくベット処理が実行された後にタイマ領域Ｂに「２０」を記憶する。その後、タイマ割込み処理のタイマ計測によって、タイマ領域Ｂに記憶されている値を「１」減算する。そして、タイマ割込み処理が２０回実行されたときに、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」となる。なお、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」でない場合（タイマ領域Ｂに記憶されている値が「１」～「２０」の何れかの場合）は、遊技進行メイン処理において、１ベットスイッチ１９が操作されたか否かの判断をしない。つまり、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」でない場合に１ベットスイッチ１９が操作されても、ベット処理が実行されない。その後、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」となった後は、１ベットスイッチ１９が操作されたときにベット処理が実行可能となる。

【０１８０】

このように構成することによって、１ベットスイッチ１９を１回操作したにも関わらず、誤作動により複数回のベット処理が実行されてしまうことを防止することができる。また、悪意のある遊技者が、１ベットスイッチ１９を連打することによって、１ベットスイッチ１９の操作に基づくベット処理が複数回実行され、ベット処理の実行に基づくコマンドが連続してサブ制御手段１０００に送信されてしまうことを防止することができる。

【０１８１】

＜電源断復帰処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する電源断復帰処理について図８のフローチャートを用いて説明する。

【０１８２】

本実施形態では、電源スイッチ４０のオン操作により電源が投入された時に、メイン制御基板１００が、各種データを電源断前の状態に復帰するための電源断復帰処理を実行する。

【０１８３】

電源断復帰処理では、スタックポインタを復帰し、サブ制御基板１０００へ送信するサブ制御コマンドに係る出力データを復帰する。その後、設定されている設定値データが正常範囲内か否かを判断する。判断の結果、異常（値が定められた範囲外）の場合は復帰不可能エラー処理に移行する。一方、正常（値が定められた範囲内）の場合は、未使用ＲＡＭ領域を初期化し、定期的に実行される割込みを起動し、入力ポートを読み込む。その後、電源断処理済みフラグをクリアし、使用レジスタの復帰、電源断時の割込み禁止／許可状態の復帰を行い、電源断復帰処理を終了する。なお、電源断復帰処理を終了すると電源断が発生する前の状態に復帰し、復帰しない場合（設定変更時）は遊技進行メインの制御処理を初めから行う。

【０１８４】

本実施形態では電源断復帰処理内の所定のタイミングで割込みを起動しているが、プログラム開始処理の電源断復帰処理後に割込みを起動してもよい。

【０１８５】

＜遊技進行メインの説明＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する遊技進行メインの制御処理について図９のフローチャートを用いて説明する。

【０１８６】

メイン制御基板１００は、前回遊技以前に保存されたフリーズ演出番号の値を参照し、

保存されているフリーズ演出番号がフリーズ演出を実行すべき番号に対応する場合はフリーズ演出を実行し、保存されているフリーズ演出番号がフリーズ演出を実行すべき番号に対応しない場合はフリーズ演出を実行せずに次の処理に進む。フリーズ演出を実行しないときはフリーズ演出番号を保存しないように構成してもよく、その場合はフリーズ演出番号が保存されているか否かを判定し、保存されていない場合は次の処理に進むよう構成してもよい。

【０１８７】

次に、メダル投入口１７から遊技メダルが投入されると、ベット数若しくはクレジット数を更新する（遊技価値投入処理）。次に、遊技が実行可能となるベット数がベットされているかを判定し、ベットされていると判定した場合は、スタートスイッチ１２が操作されたか否かを判定し、ベットされていないと判定した場合は、遊技メダルの投入、またはクレジットに貯留されている状態であればベットスイッチの操作受付（クレジットに貯留されている状態の場合）を待つ。遊技が実行可能となるベット数がベットされており、スタートスイッチ１２が操作された（スタートスイッチ信号がオンと判定された）場合は、内部抽せん処理を行い、スタートスイッチ１２が操作されていない（スタートスイッチ信号がオンと判定されていない）場合は、スタートスイッチ１２の操作受付を待つ。

【０１８８】

内部抽せん処理では、内部抽せん用乱数を生成して取得した内部抽せん用乱数値を用いて所定の演算処理を実行し、当選役（条件装置番号）を決定する。当選役を決定した後は、各ストップスイッチの停止タイミングに対応した停止制御テーブルを予め作成し、リール回転後のストップスイッチ操作受付を許可した直後にストップスイッチの操作を受け付けても停止制御が実行可能なように準備しておく。

【０１８９】

スロットマシンＰＳ１に設けられている当選役の種類は、大別して、ボーナス、小役、リプレイがある。

【０１９０】

ボーナスは、予め定められた場合に作動する役物を意味している。一般的には、表示窓４の有効ライン上に「７・７・７」や「７・７・バー」の図柄組合せを停止表示させたときに作動する。ボーナスに関する役物の作動により、規定数ごとの入賞に係る図柄組合せの数が変化したり、規定数ごとの入賞に係る図柄組合せの条件装置作動確率が変更されたりする。ボーナスは、ＲＢ、ＢＢ、ＣＢ、ＭＢ、ＳＢに分けられる。

【０１９１】

ＲＢは、レギュラーボーナスの略称であり、第１種特別役物とも称される。ＲＢは、一般的には８回の小役入賞か１２回の遊技結果を得ることを終了条件として設定され、ＲＢ中は小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したＲＢ中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。

【０１９２】

ＢＢはビッグボーナスの略称であり、第１種特別役物に係る連続作動装置とも称される。ＢＢは、小役入賞に係る所定数（例えば、２６９枚）を超える遊技メダルの払い出しが終了条件として設定され、ＢＢ中は小役（後述する）の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したＢＢ中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。なお、ＢＢ中はＢＢ中役抽選テーブルを設けなくてもよい。例えば、後述するＲＢ中役抽選テーブルをＢＢの終了条件を満たすまで連続作動させるものをＢＢ中役抽選テーブルと称してもよい。

【０１９３】

ＣＢは、チャレンジボーナスの略称であり、第２種特別役物とも称される。ＣＢには、役抽選の結果に関わらず少なくともすべての小役が当選した状態に設定することができる。また、ＣＢ中は、予め定められたリールに関し、通常の停止制御とは異なる停止制御を行う。例えば、左リール８ａを１９０ミリ秒から７５ミリ秒以内に停止するように制御することが考えられる。

【０１９４】

ＣＢは、上述したように少なくともすべての小役が当選した状態となるため操作手順に応じて表示可能となる図柄組合せが表示できない（取りこぼしとも称す）構成にしてもよい。例えば、ＣＢ中は、左リール８ａを１９０ミリ秒から７５ミリ秒以内に停止するように制御することで、１９０ミリ秒以内に停止する場合は任意の操作タイミングで特定の図柄を有効ライン上に表示することができたが、７５ミリ秒以内に停止する場合は特定の操作タイミングでは特定の図柄を表示できない場合を有してもよい。

【０１９５】

ＭＢは、ミドルボーナスの略称であり、第２種特別役物に係る連続作動装置とも称される。ＭＢは例えば、小役入賞に係る１５３枚を超えるメダルの払い出し、ＲＢ当選、または後述するＳＢの当選を終了条件として設定される。

【０１９６】

ＳＢは、シングルボーナスの略称であり、普通役物とも称される。ＳＢには、１回の遊技の結果が得られることが終了条件として設定される。ＳＢ中は小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したＳＢ中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。

【０１９７】

本実施形態におけるＢＢは、ＢＢ中役抽選テーブルを用いて役抽選を行うとしたが、これに限られず、ＢＢ中は通常役抽選テーブルと小役の当選確率が同一の確率に設定されているとともにＲＢの当選確率が上昇したＢＢ一般役抽選テーブルと、小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したＲＢ中役抽選テーブルを用いて遊技を行ってもよい。この場合であっても、ＢＢでは、小役入賞に係る所定数のメダルを超える払い出しを終了条件として設定していることに変わりはない。また、これらボーナスに関する制御を司るものを総称して特別遊技制御手段という。

【０１９８】

小役は、当選した小役に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理（後述する）により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づくメダルの払い出しを行う役である。

【０１９９】

リプレイ（再遊技役とも称す）は、当選したリプレイに基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、再遊技（新たにメダルを投入しなくても自動ベットにより次の遊技を行うことが可能となる遊技）を付与する役である。リプレイは当選した遊技において取りこぼすことはないため、リプレイが当選した次遊技は必ず再遊技となる。

【０２００】

役抽選の抽選結果において、ボーナス、小役、及び、リプレイのいずれの役にも当選しなかったときは、ハズレとなり、後述する入賞処理を行わない。ハズレとなったときは有効ラインにいずれの役にも係らない図柄組合せを停止表示する。

【０２０１】

役抽選により抽選が行われる役のうち、ＢＢ、ＲＢ、及び、ＭＢに関して、当選した遊技で図柄組合せが有効ライン上に停止表示されなかったときは、次遊技以降に当選フラグを持越すことができる（特別役持越手段）。当選フラグ持越し中は、当選フラグ持越し前の役抽選テーブルを用いて役抽選を行ってもよいし、当選フラグに応じた持越中役抽選テーブル（内部中内部抽せんテーブルや内部中役抽選テーブルとも称す）を用いて役抽選を行ってもよい。持越中役抽選テーブルを用いているときに、当選したＢＢ、ＲＢ、またはＭＢに基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示した場合は、役抽選テーブルの移行条件を満たすと判断し、持越中役抽選テーブルから当選フラグに対応する役抽選テーブルに移行する。

【０２０２】

役抽選テーブルには、複数種類の役に対する当選確率が定められており、遊技状態に応じて複数種類の役抽選テーブルを設けている。例えば、ＢＢ中に使用するＢＢ中役抽選テーブルや、ＭＢ中に使用するＭＢ中役抽選テーブル等が該当する。

【０２０３】
役抽選テーブルには、１種類の図柄組合せが有効ライン上に停止表示可能な単独当選役や、複数の図柄組合せが１または複数の有効ライン上に停止表示可能な重複当選役を役抽選の抽選結果に応じて設定する。
【０２０４】
重複当選役として設定している複数の図柄組合せは、全ての図柄組合せを操作態様に応じて一の当選役を停止表示可能に設定してもよいし、一部の図柄組合せを停止表示不可能に設定してもよい。この重複当選した役の内、一部の停止表示不可能な図柄組合せに対応する役のことを制御用役と称することもある。
【０２０５】
制御用役の役割としては、複数の役抽選結果として同一の図柄組合せを有効ラインに停止表示可能な場合であっても、重複当選役として設定している制御用役の種類に応じて停止表示する有効ラインを異ならせるように制御することができる役割を担っている。
【０２０６】
当選フラグ制御手段は、役抽選の抽選結果でいずれかの役が当選したときに、当選した役に対応するフラグをオンにする。そして、遊技者によって全てのストップスイッチ１３が操作され、当選した役に係る入賞処理を終了するときに当選した役に対応するフラグをオフにする。
【０２０７】
また、上述したＢＢ、ＲＢ、及び、ＭＢに関しては、当選した遊技でフラグをオンにするが、全てのストップスイッチ１３が操作されたときに当選したＢＢ、ＲＢ、またはＭＢの図柄組合せが有効ライン上に停止表示していない場合は、次遊技以降にフラグをオンの状態で持越し、上述した持越中役抽選テーブルを設定し、当選したＢＢ、ＲＢ、またはＭＢの図柄組合せが停止表示して当選役に係る入賞処理を終了したことにより、ＢＢ、ＲＢ、またはＭＢに対応するフラグをオフにする。
【０２０８】
また、役抽選テーブルには、ＲＴ役抽選テーブルを設ける。ＲＴとは、役抽選においてリプレイの当選確率が通常役抽選テーブルと比べて異なる遊技状態であり、リプレイタイムの略称である。
【０２０９】
ＲＴの具体的な使用例として、通常役抽選テーブルのハズレの領域をリプレイに置換えてリプレイの当選確率を増加するようにしてもよいし、通常役抽選テーブルのリプレイの領域をハズレに置き換えてリプレイの当選確率を減少するようにしてもよい。
さらに、通常役抽選テーブルとリプレイの領域は同一であるが、リプレイの領域内で当選するリプレイの種類を異ならせるようにしてもよい。
スロットマシンＰＳ１では、複数のＲＴ役抽選テーブルを設けており、それぞれ所定の移行条件を満たすと他のＲＴ状態に移行するように構成している。
【０２１０】
ＲＴ役抽選テーブルの移行条件は、以下を挙げることができる。移行条件１は特定の図柄組合せ（ボーナスに関する図柄組合せ、ＲＴ移行図柄組合せ）が停止表示したときであり、移行条件２はボーナスが当選したときであり、移行条件３はボーナスのうちＢＢ、ＲＢ、またはＭＢが終了したときであり、移行条件４は特定の図柄組合せ（ＲＴ移行図柄組合せ）が停止表示されてから規定回数の遊技を消化したときであり、移行条件５は、ＢＢ、ＲＢ、またはＭＢが終了してから規定回数の遊技を消化したときである。これらのＲＴ役抽選テーブルの移行条件は遊技性に応じて適宜設定できる。
【０２１１】
置数とは、内部抽せん手段による内部抽せんテーブルに定められている各抽せん結果の当選個数であり、例えば全体の置数が６５５３６である場合には、各置数を６５５３６で割ると当選確率となる。例えば置数４の所定の抽せん結果の当選確率は、１／１６３８４となる。

【０２１２】
　また、上述したＲＴ役抽選テーブルの移行条件１～５の何れかの条件を満たした場合にリプレイに関する置数を変更することができる。例えば、ＲＴ１のリプレイ確率が１／７．３であり、ＲＴ１からＲＴ２に移行したときはＲＴ２のリプレイ確率を１／１．５に変更するようにしてもよい。これにより、リプレイ確率が高い状態に移行することでメダルの減少を抑制し、遊技性に興趣を与えることができる。
【０２１３】
　次に、前回遊技でセットされた最小遊技時間（４．１秒に相当）が経過したかチェックする。最小遊技時間が経過したと判定した場合（最小遊技時間タイマの値が０であると判定した場合）は、最小遊技時間を新たにセットし、最小遊技時間が経過したと判定していない場合（最小遊技時間タイマの値が０であると判定していない場合）は、最小遊技時間タイマの値をデクリメントした後最小遊技時間が経過したか否かをチェックする。この最小遊技時間のチェック処理は最小遊技時間が経過したと判定するまで実行され、最小遊技時間の判定処理と最小遊技時間を新たにセットする処理の間に遊技進行メイン処理として他の処理は実行しないよう構成されている。これにより、最小遊技時間が他の処理で延びることがないため遊技をいち早く可能にできる。即ち、遊技者を待たせることなく遊技を間延びさせることを防止できる。
【０２１４】
　しかし、これに限らず、最小遊技時間の判定処理と最小遊技時間を新たにセットする処理の間に遊技進行メイン処理として他の処理を実行するよう構成されていてもよい。この場合の他の処理としては、ＲＷＭアドレスをクリアする処理や、他のデータをＲＷＭに記憶する処理や、処理時間の短いその他の命令であってもよい。これらの処理は処理時間が極めて短いため最小遊技時間の延長をユーザが体感できない時間となっている。最小遊技時間を新たにセットした後はリール回転開始準備処理を実行する。
【０２１５】
　リール回転開始準備処理では、前回遊技で保存した回胴停止に係るデータを初期化し、今回の遊技で使用する停止テーブルをセットし、全リールの回転開始の出力を要求し、リールの回転開始を示すサブ制御コマンド（リール回転開始コマンド）をセットする。
【０２１６】
　停止テーブルとは、内部抽せん手段による役抽選の結果で定まる図柄制御番号に対応して設けられており、ストップスイッチ１３の操作タイミングに対応したリールの停止位置を予め定めたものである。
【０２１７】
　リール回転開始準備処理が終了した後は、フリーズ演出（例えば、リール回転前のリール演出）に関する処理を実行する。フリーズ演出では、リールを少しだけ動かしたり、リールを逆回転させたりして、主に当選役の期待度を示唆するために実行する。
【０２１８】
　フリーズ演出が実行されない場合や、フリーズ演出が実行されて当該フリーズ演出の実行が終了した後は、リールを回転させる処理（リール回転処理、リール回転開始処理、又は回胴回転開始処理とも称す）を実行する。リールの回転状態として、加速状態、定速回転状態、停止準備状態、停止状態の４つの状態があり、リールを回転させるときは加速状態をセットする。加速状態ではタイマ割込み処理によりステッピングモータを徐々に回転させていく処理を実行する。
【０２１９】
　加速状態で実行される加速処理とは、リールの回転が停止している状態から定速回転処理を行うまでに実行する処理である。定速回転処理では１回のタイマ割込み処理毎にステッピングモータを１ステップ移動させる処理を実行するが、リールが停止している状態でいきなり定速回転処理を実行するとトルクが足りなくなり脱調する可能性が高くなる。このため、徐々にリールを回転するために加速処理が必要となる。なお、本実施形態における加速処理では最初に５０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移

動させ、次に３０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に１０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に５回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に２回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に１回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させる。その後１回のタイマ割込み処理毎にステッピングモータを１ステップ移動させる定速回転処理に繋げる。

【０２２０】

定速回転処理を実行しているときは上述した回転不良検出カウンタの値をタイマ割込み処理毎にインクリメントし回転不良を検出している。なお、回転不良検出カウンタの初期値を０としたためタイマ割込み処理毎にインクリメントしているが、回転不良検出カウンタの初期値を１８０とした場合は、タイマ割込み処理毎に回転不良検出カウンタの値をデクリメントし、０となったタイミングで回転不良を検出したと判定してもよい。

【０２２１】

また、定速回転状態ではストップスイッチの停止受付を許可し、ストップスイッチの操作を待つ。ストップスイッチの停止受付を許可したときはストップスイッチのランプを青色に点灯させストップスイッチが有効であることを遊技者に報知する（ストップスイッチの停止受付を許可していないときは赤色に点灯）。このストップスイッチランプの点灯制御に関しては、メイン制御手段１００の処理でもよいしサブ制御手段１０００の処理でもよい。また、ストップスイッチのランプの点灯制御として、押し順ナビを実行する場合には、ストップスイッチのランプを点滅させるなどして、遊技者に停止操作すべきストップスイッチを認識し易いよう構成してもよい。

【０２２２】

また、リールが回転開始したことを示すコマンドをサブ制御手段１０００に送信し、サブ制御手段１０００が当該コマンドを受信したときは、リールの回転時間を計測するリール回転時間計測タイマをセットしカウントをスタートする。そして、リール回転時間計測タイマの値が所定値に到達（３分相当の時間）した場合は、液晶上に「リールを止めてください」（リール停止警告画像）と表示させ、遊技者にリールの回転を促す。リール回転時間計測タイマはストップスイッチが操作されると（ストップスイッチの操作を受け付けると）初期化し、未だ回転しているリールがあれば再度カウントを実行する。こうして全てのリールが停止するまではリール回転時間計測タイマを更新し続ける。

【０２２３】

なお、リール停止警告画像は、押し順ナビと同時期に表示されている場合は押し順ナビよりも前面に表示することで、リール停止警告画像と押し順ナビとの表示領域が重複した場合にも、リール停止警告画像の視認性が担保され、遊技者に対してストップスイッチの操作を明確に促すことができる。また、このときに押し順ナビが見え難くなってどのリールを停止すればわからなくなる虞があるため、サブスイッチや演出用スイッチ等が操作されることでリール停止警告画像を消して（若しくはリール停止警告画像を小さく、または移動して）押し順ナビを認識できるようにしてもよい。

【０２２４】

遊技進行メイン処理にてストップスイッチの操作受付を有効にした後は、ストップスイッチが操作されるまでストップスイッチの操作受付の判定処理（リール停止受付チェック処理）を繰り返す。いずれかのストップスイッチが操作されたと判定した場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御（すべり制御とも称す）を実行する。このとき操作されたストップスイッチに対応するリールは定速回転状態から停止準備状態に移行する。停止準備状態では、定速回転のまま目的の停止位置までリールを回転させる。そして、目的の停止位置に到達したときは停止状態に移行し、４相励磁が全てＯＮとなりブレーキをかける。なお、すべり制御はストップスイッチ１３の操作から１９０ミリ秒以内の間に行われる。本実施形態では、ストップスイッチ１３の操作受付時は４図柄先までの図柄を引き込むことが可能である。

【０２２５】

ここで、目的の停止位置とは、現在通過している図柄番号と停止位置として保存されている図柄番号が一致しているか否かで判断し、一致していると判断した場合は目的の停止位置として４相励磁を全てＯＮにする。また、現在通過している図柄番号とは、上述したインデックスセンサがインデックスを検知した瞬間（インデックス信号の立ち上がり時）に初期図柄番号がセットされそこからタイマ割込み処理で１図柄分移動したときに初期図柄番号の次の図柄番号がセットされることで判断している。

【０２２６】

リール停止受付チェック処理を実行した後は全リールが停止しているかをチェックする。全リールが停止している場合は入賞判定処理を実行してから入賞処理を実行し、全リールが停止していない場合は回転中のリールに対応するストップスイッチの停止操作受付待ち処理を実行する。そして、全リールが停止した後は状態表示モニタの表示内容を更新し、有利区間クリアカウンタ管理処理へ移行する。そして、ＲＴ状態等の更新を行う遊技終了チェック処理を行い、遊技進行メインの一連の流れを終了する。なお、リールの回転を開始してから停止操作受付までの期間にソフト乱数の更新処理を行ってもよい。

【０２２７】

入賞判定処理とは、有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止表示したか否かを判定する処理である。ストップスイッチの操作を受け付けたときに決定した停止図柄が異常であるか否かを判定するため、実際に有効ライン上に停止した図柄組合せで判定しているわけではない。入賞判定処理により有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止表示したと判定された後は入賞処理を行い、入賞判定処理により有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止したと判定しなかったときは、ハズレに基づく処理を行う。

【０２２８】

入賞処理とは、有効ライン上に停止させる図柄組合せに基づいて、遊技者に特典を付与する処理である。小役に基づく図柄組合せを停止させるときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づくメダルの払い出しや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理であり、リプレイに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、リプレイの権利を与えることや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理であり、ボーナスに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理である。なお、ハズレの場合は入賞処理を行わない。

【０２２９】

しかし、これに限らず、入賞判定処理の結果がハズレとなったときには、ハズレに基づく入賞処理を行い、入賞処理の結果として遊技者に特典を付与しないという処理を行ってもよい。また、ハズレに基づく入賞処理として、ハズレとなったときの操作態様に応じて遊技状態を移行してもよい。例えば、ハズレとなったときに予め定めた操作順番に応じて全てのストップスイッチ１３が操作されたときは、フリーズ当選確率が異なる遊技状態に移行することが挙げられる。また、小役の取りこぼしによる見た目上のハズレの場合であっても、払い出しを行わずに、ＲＴ状態の移行など遊技状態の移行制御を行うなどの入賞処理を行うこともできる。さらに、ボーナスに基づく入賞処理として停止表示した図柄組合せに基づくメダルの払い出しやリプレイの権利を与えることを付加してもよい。

【０２３０】

遊技状態を移行する処理とは、移行する遊技状態に応じた役抽選テーブルを設定すること、移行する遊技状態に応じたリール制御を設定すること、移行する遊技状態に応じたフリーズ当選確率を設定すること、またはこれらの組合せである。

【０２３１】

入賞判定処理では、入賞した図柄組合せを判定すると、有効ラインに停止表示された入賞図柄組合せ情報（停止出目情報）、及び、役抽選結果情報をサブ制御基板１０００に送信する。一方、サブ制御基板１０００はこれらの情報を受信すると、入賞図柄組合せ情報、及び、役抽選結果情報に応じた演出を表示装置３２、ランプ、またはスピーカＳを用いて出力することができる。

【０２３２】
入賞判定処理では、全ての有効ラインにおいて入賞の判定を行い、判定の結果、複数の有効ライン上に、重複当選役に基づく図柄組合せが複数停止表示したときは、停止表示した複数の図柄組合せの各々に対して入賞処理を行う。
【０２３３】
例えば、払い出し枚数として２枚と設定した小役と、払い出し枚数として１０枚と設定した小役が、複数の有効ラインに停止表示しているときの入賞処理としては、２枚と設定した小役に基づく払い出し枚数と１０枚と設定した小役に基づく払い出し枚数とを合算して、１２枚の払い出しを行う。
【０２３４】
そして、１回の払い出し枚数には上限を設定し、複数の小役に基づく図柄組合せを有効ライン上に停止表示したときに、払い出し枚数の上限値を超えるときは、上限値の枚数を払い出す。
【０２３５】
例えば、払い出し枚数の上限値を１５枚に設定して、払い出し枚数として１２枚と設定した小役と、払い出し枚数として１０枚と設定した小役が複数の有効ラインに停止表示しているときの入賞処理としては、１２枚と設定した小役と１０枚と設定した小役の合算値が上限値を超えるときは、上限値である１５枚の払い出しを行う。
【０２３６】
本実施形態では、小役に対してのみメダルを払い出すように設定しているが、リプレイに基づく入賞処理として、賭け枚数分のメダルを払い出してもよいし、ボーナスに基づく入賞処理として予め設定している枚数のメダルを払い出してもよい。
【０２３７】
＜有利区間クリアカウンタ管理処理＞
本実施形態に係る遊技進行メインが実行する処理のうち、有利区間の管理に関する有利区間クリアカウンタ管理処理に関して、図１１を基に説明する。
【０２３８】
有利区間クリアカウンタＲＷＭアドレスをセットする。
【０２３９】
続いて、２バイト減算処理を実行する。
【０２４０】
続いて、減算前の有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断し、減算前の有利区間クリアカウンタの値が０である場合は、有利区間種別が０か否かを判断する処理に移行し、減算前の有利区間クリアカウンタの値が０でない場合は、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断する。なお、有利区間種別＝０とは、有利区間ではない区間であり通常区間であることを意味しており、有利区間種別＝１とは、有利区間であることを意味している。
【０２４１】
続いて、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断し、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が０である場合は、ＲＷＭ初期化処理に移行し、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が０でない場合は、ＭＹカウンタの値を取得する処理に移行する。
【０２４２】
続いて、ＭＹカウンタの値を取得する処理では、現在のＭＹカウンタの値を取得する。
【０２４３】
続いて、ＭＹカウンタの値を取得する処理を実行した後は、再遊技作動図柄が停止表示したか否かを判断し、再遊技作動図柄が停止表示したと判断した場合は、ＭＹカウンタの値が上限値（２４００）を超えたか否かの判断処理に移行し、再遊技作動図柄が停止表示していないと判断した場合は、払出枚数バッファのデータを取得する処理に移行する。払出枚数バッファのデータとは、入賞に係る払出枚数、はずれ又は小役の取りこぼし時の払

出なし（払出枚数としては０）を示すデータである。
【０２４４】
続いて、払出枚数バッファのデータを取得する処理では、当該遊技の払出数を取得する。
【０２４５】
続いて、ＭＹカウンタに取得した払出枚数バッファのデータ（ＯＵＴ枚数）を加算する処理を実行する。
【０２４６】
続いて遊技メダル枚数データを取得する処理を実行する。遊技メダル枚数データとは、投入枚数に対応しているデータである。
【０２４７】
続いて、ＭＹカウンタにＩＮ枚数（投入枚数）を減算する処理を実行する。
【０２４８】
続いて、ＭＹカウンタにＩＮ枚数を減算した結果、ＭＹカウンタの値が０未満であると判断した場合は、ＭＹカウンタに初期値をセットしてＭＹカウンタに保存する。また、ＭＹカウンタにＩＮ枚数を減算した結果、ＭＹカウンタの値が０未満でないと判断した場合は、ＭＹカウンタからＩＮ枚数を減算した値をＭＹカウンタに保存する。なお、ＭＹカウンタの初期値とは０のことであり、ＭＹカウンタの値が０未満となった場合は０に補正する。また、ＭＹカウンタの値が０未満か否かはキャリーフラグが０か否かで判断している。キャリーフラグとは、減算処理の結果が負の値となった場合は１となり、減算処理の結果が負の値とならなかった場合は０となるフラグである。
【０２４９】
続いて、ＭＹカウンタの値を保存した後は、ＭＹカウンタの値が上限値（２４００）を超えたか否かの判断処理を実行する。ＭＹカウンタの値が上限値（２４００）を超えた場合は、ＲＷＭ初期化処理を実行し有利区間種別の判断処理に移行し、有利区間種別の判断処理で、有利区間種別が０の場合は有利区間クリアカウンタ管理処理を終了し、有利区間種別が０でない場合は有利区間クリアカウンタに初期値（１５００）をセットして有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。また、ＭＹカウンタの値が上限値（２４００）を超えたか否かの判断処理でＭＹカウンタの値が上限値（２４００）を超えていない場合は、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。
【０２５０】
減算前の有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断して、減算前の有利区間クリアカウンタの値が０であって、有利区間種別が０でない場合とは、有利区間開始時に通る処理であり、有利区間開始時以外は、当該処理を通らない。有利区間クリアカウンタに記憶する１５００は有利区間を実行可能な最大遊技数に対応しており、有利区間を最大でも１５００遊技実行すると次の遊技から通常区間がセットされる。これは、のめりこみを防止するためであり、１日中メダルが増え続けるという状態を抑制し、射幸心を著しく煽らないようにしている。
【０２５１】
なお、有利区間種別を１にセットするタイミングとしては、スタートスイッチ受付時からリール回転開始までの間にある有利区間移行抽せん処理で実行する。有利区間移行抽せん処理では抽選の対象となる条件装置番号を選出したときに通る処理であり、有利区間移行抽せんに当選すれば有利区間種別に１をセットし、有利区間移行抽せんに非当選であれば有利区間種別を０（通常区間）にセットする。
【０２５２】
ＭＹカウンタの値が上限値を超えた後に実行するＲＷＭ初期化処理では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて０に更新する。指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ＡＴゲーム数やＡＴに関する遊技状態が挙げられる。そして、有利区間種別を０に更新することで、有利区間ではない通常区間となり、ＭＹカウンタの値が２４００以下のときは、有利区間を維持したまま本処理を終了する。なお、有利区間でリプレイが当選した場合は、ＭＹカウンタの更新処理は実行しないが、ＭＹカウンタが２４

００を超えているか否かの判断処理は通るようにしている。リプレイの場合、投入枚数と同じ枚数が自動的にベットされるため、ＯＵＴ－ＩＮは常に０となる。しかし、ノイズや不正行為によりＭＹカウンタの値が本来の処理とは異なるタイミングで更新される可能性があるため、リプレイ時においてもＭＹカウンタの上限値に到達したか否かを判定している。

【０２５３】

また、有利区間の終了契機は１５００遊技の経過、またはＭＹ２４００を超える以外にも遊技機ごとに任意のタイミングで終了させることができる。例えば、所定役が当選したときの終了抽せんに当選したときや、任意の遊技数（１５００遊技未満）を実行したときが該当する。このように任意の終了契機で有利区間を終了するときは、有利区間クリアカウンタ管理処理を実行するより前（全リール停止後に実行するＡＴに係る処理が望ましい）に有利区間クリアカウンタの値に１をセットすることで、有利区間クリアカウンタ管理処理を実行したときに有利区間クリアカウンタの減算前が１であり、有利区間クリアカウンタの減算結果が０となり、有利区間クリアカウンタ管理処理にて有利区間を終了させることができる。即ち、有利区間クリアカウンタの値に１をセットした後、カウンタ値を１減算することによって、有利区間クリアカウンタの値が０となって有利区間を終了させることができる。これにより、任意の終了条件を達成したときに別の有利区間終了モジュールを用いなくても同じモジュール内で処理することが可能となる。

【０２５４】

また、有利区間クリアカウンタ管理処理での有利区間クリアカウンタ減算処理は、いずれのベット数（遊技機として複数の規定数が設定されている場合）、いずれの遊技状態においても実行するよう構成されている。

【０２５５】

＜設定変更処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する設定変更処理について図１０のフローチャートを用いて説明する。

【０２５６】

設定変更モードが起動する（設定変更処理が実行される）と、現在の設定値が正常範囲か否かを判定し、正常範囲内であったときは、現在の設定値を取得し、正常範囲外であったときは、設定値として「１」を保存し、設定値「１」を取得する。

【０２５７】

設定値を取得した後は、設定値表示データを保存する。設定値表示データを保存した後はタイマ割込み処理であるダイナミック点灯制御により、５割込みごとに設定値表示データを参照して点灯制御を行う。

【０２５８】

その後、スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定する。スタートスイッチ１２がオフからオンになっていないと判定したときは、設定スイッチがオフからオンになったか否かを判定する。

【０２５９】

ここで、設定スイッチがオフからオンになっていないと判定したときは、再度スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定し、設定スイッチがオフからオンになったと判定したときは、設定値が最大設定値以上（設定６）か否かを判定する。

【０２６０】

設定値が最大値以上でなければ、現在の設定値にインクリメントする処理を行い、設定値が最大値以上であれば、現在の設定値に初期値（０）を保存し、さらにインクリメントする処理を行う。設定値をインクリメントした後は、更新した設定値を表示し、スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定する処理まで戻る。

【０２６１】

その後、スタートスイッチセンサが検知され、スタートスイッチ１２がオフからオンになったと判定したときは、設定値の確定処理を行い、設定キースイッチがオンからオフに

なったと判定するまで待機し、設定キースイッチがオンからオフになったと判定したときには決定した設定値を主制御ＲＡＭに保存して設定表示ＬＥＤを消灯し、メダルセレクタ３４に設けられたブロッカをオンにする（メダルがホッパ４４へ流下するための通路を形成する）ことで設定変更モードを終了する。

【０２６２】

ここで、設定変更モードとは、１から６の設定値（表示上は１～６の設定値）のうち何れかの設定値を決定する手段である。何れかの設定値を決定した後は、次に設定変更手段による設定値の変更が行われるまで、決定した設定値に対応する内部抽せんテーブル（役抽選テーブルとも称す）を設定し続ける。なお、設定値ごとに内部抽せんによる抽せん結果の決定確率（役の当選確率）が異なる役抽選テーブルが設けられている。

【０２６３】

設定変更手段は、スロットマシンＰＳ１の電源が投入されていない状態において、遊技場の管理者により設定変更に用いる設定キーが回転操作され、設定キースイッチ信号がオンになる回転位置に設定キーを保持された状態でスロットマシンＰＳ１の電源が投入されると、スロットマシンＰＳ１の電源投入を契機として設定キースイッチ信号をオンにする。本実施形態において、設定キースイッチ信号のオンとは、立ち上がりのオン（オフ→オンとなること）であり、電源断が発生する前に設定キーがオンとなっていた場合は、電源投入後には立ち上がりのオンは検出されないため、設定変更モードに移行しないよう構成されているが、設定キースイッチ信号のオンをレベルのオンとし、電源断が発生する前にオンとなっていた場合であっても電源の再投入時に設定キーがオンの場合設定変更モードに移行するよう構成してもよい。

【０２６４】

設定変更手段は、設定キースイッチ信号がオンであり、ドア開放信号がオンであり、かつ、設定変更可能フラグがオンであると判定したときは、スロットマシンＰＳ１の設定値を変更可能な設定変更モードを起動する。

【０２６５】

設定変更可能フラグは遊技状態に応じてオンとオフを切り替える。例えば、スタートスイッチ１２が操作されてから遊技が終了するまでの期間は、設定変更可能フラグをオフにして、それ以外の期間は設定変更可能フラグをオンにする態様が考えられる。しかし、この態様のみに限らず特定のボーナス遊技が開始したとき、または特定のボーナス内部中となっているときのみ設定変更可能フラグをオフにしてもよいし、設定変更可能フラグを設けないことでどの状態でも設定変更可能となるように構成されていてもよい。

【０２６６】

設定変更モードを起動すると、メダルセレクタ３４に設けられたブロッカをオフにして、メダル投入による遊技の開始を行うことができないようにする。設定変更モードで変更できる設定値データは、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の６段階あり、設定値が高くなるごとに、出玉率の高い役抽選テーブルを設定する。

【０２６７】

設定変更モードを起動した後は、設定変更モードであることを報知するために、フロントパネルＰＳ２の背面に備えられた設定表示ＬＥＤを点灯する。そして、セットした設定値データを表示するための設定値表示データをセットして、スロットマシンＰＳ１のフロントパネルＰＳ２前面に配置したクレジット数表示器２６と、スロットマシンＰＳ１のフロントパネルＰＳ２裏面に配置された設定表示ＬＥＤ（図示しない）を点灯して、設定値を表示する。設定値データが「１」の場合の設定値表示は「１」を表示し、設定値データが「２」の場合の設定値表示は「２」を表示し、設定値データが「３」の場合の設定値表示は「３」を表示し、設定値データが「４」の場合の設定値表示は「４」を表示し、設定値データが「５」の場合の設定値表示は「５」を表示し、設定値データが「６」の場合の設定値表示は「６」を表示する。

【０２６８】

なお、設定値データ記憶領域に記憶されている設定値データを「０」～「５」の６段階

で記憶するときは、設定値データが「０」の場合の設定値表示は「１」を表示し、設定値データが「１」の場合の設定値表示は「２」を表示し、設定値データが「２」の場合の設定値表示は「３」を表示し、設定値データが「３」の場合の設定値表示は「４」を表示し、設定値データが「４」の場合の設定値表示は「５」を表示し、設定値データが「５」の場合の設定値表示は「６」を表示する。

【０２６９】

設定変更モードを起動した後は、スタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであるか否かを判定し続け、スタートスイッチ１２が操作されてスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンになったと判定したときは、設定値を決定し設定表示ＬＥＤに現在の設定値を表示する。換言すると、設定変更モード中にスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンになったと判定した場合は設定スイッチが操作されても設定値が変更されないようになっている。

【０２７０】

一方、スタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであると判定していない状態で、設定スイッチ信号がオンになったと判定したときは、設定スイッチ立ち上がりデータをクリアして、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「６」）以上であるか否かを判定して、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「６」）以上であると判定したときは設定値データをクリア（設定値データを「１」にする）して、現在の設定値が最大設定値未満（設定値「１」～「５」）であると判定したときは現在の設定値にインクリメントする。なお設定値データを０～５の６段階とした場合の設定変更モードの処理としては、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「５」）以上であるか否かを判定して、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「５」）以上であると判定したときは設定値データをクリア（設定値データを「０」にする）して、現在の設定値が最大設定値未満（設定値「０」～「４」）であると判定したときは現在の設定値にインクリメントするようにすればよい。

【０２７１】

なお、設定変更モードを起動した後にスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであると判定された場合の設定表示ＬＥＤの設定値表示態様として、設定値が変更できないことを示すために設定表示ＬＥＤに「０」と表示したり、設定表示ＬＥＤに「＿Ｘ」（「Ｘ」は確定後の設定値）と表示したり等のように設定変更可能時の設定値表示の態様と異なる態様で設定値を表示してもよい。

【０２７２】

＜本実施形態に係る各種スイッチ押下中の電源断に対応する制御＞

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、３ベットされておらず（自動ベットされていない状況も含む）、且つクレジット数として３ベット可能な数以上の数が記憶されている（例えば、ベットされていない状況のクレジット数は３以上、又は１ベットされている状況のクレジット数は２以上）状況下（以下、ＭＡＸベット可能状態と称す）では、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作（押下）されるとＭＡＸベット処理が実行されることでベット数として３が記憶され、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯する（ＭＡＸベットスイッチ１８が押下される前は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯している）。

【０２７３】

なお、フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態である状況下だけでなく、フロントパネルＰＳ２が開放状態である状況下であっても、遊技終了後であり、３ベットされておらず（自動ベットされていない状況も含む）、且つクレジット数として３ベット可能な数以上の数が記憶されている（例えば、ベットされていない状況のクレジット数は３以上、又は１ベットされている状況のクレジット数は２以上）状況下であれば、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作（押下）されるとＭＡＸベット処理が実行されることでベット数として３が記憶され、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯する（ＭＡＸベットスイッチ１８が押下される前は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯している）ように構成してもよい。なお、以下では特に記載のない限り、電源投入時は、フロントパネルＰＳ２が閉鎖している状況であるが、フロントパネルＰＳ２が開放している状況

でも同様の挙動をするよう構成されていてもよい。

【０２７４】

また、ＭＡＸベット可能状態には、ベットされていない状況、１ベットされている状況、２ベットされている状況が含まれるがＭＡＸベットスイッチ１８が操作されて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが新たに点灯するのはベットされていない状況であるＭＡＸベット可能状態のことであり、１ベットされている状況であるＭＡＸベット可能状態では、すでに１ベットランプが点灯している状況で新たに２ベットランプ、３ベットランプが点灯し、２ベットされている状況であるＭＡＸベット可能状態では、すでに１ベットランプ、２ベットランプが点灯している状況で新たに３ベットランプが点灯するようになっている。

【０２７５】

また、ＭＡＸベット可能状態では、ＭＡＸベットランプが点灯しており、遊技者にＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることを報知している。そして、ＭＡＸベット可能状態においてＭＡＸベットランプが点灯しているときにＭＡＸベットスイッチ１８が押下されると（ＭＡＸベットスイッチ１８を検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなると）ＭＡＸベットランプが消灯する。換言すると、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中（ＭＡＸベットスイッチ１８が押下されて離されていない状態であり、ＭＡＸベットスイッチ１８のセンサがＯＮを維持している状態）であってもＭＡＸベットランプは消灯する。

【０２７６】

また、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されないようになっている。また、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中のため、新たにＭＡＸベットスイッチ１８の押下によるＭＡＸベット処理もできない。換言すると、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中（ＭＡＸベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下ができずＭＡＸベット処理もできない。

【０２７７】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることをＭＡＸベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。このため、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していたＭＡＸベットスイッチ１８を一旦離した後に（ＭＡＸベットスイッチ１８のセンサがＯＮからＯＦＦになった後に）、再度ＭＡＸベットスイッチ１８を押下することで（ＭＡＸベットスイッチ１８のセンサがＯＦＦからＯＮとなることで）、ＭＡＸベットを行う（ＭＡＸベット処理を行わせる）ことができる。

【０２７８】

また、例えば、電源断の前後でＭＡＸベットスイッチ１８の戻りバネやセンサに不具合が生じ、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下状態が解消されない事態となったときに、ＭＡＸベットランプを点灯させることで、ＭＡＸベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

【０２７９】

また、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されないようになっているが、新たに１ベットスイッチ１９が操作（押下）されることで（１ベットスイッチ１９を検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなることで）１ベット処理が実行可能となっている。

【０２８０】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８の上に手を置いている状況等）があっても、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知し１ベットスイッチ１９が操作可能であることを示唆できるようになっている。また、このような場合であっても１ベットスイッチ１９の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

【０２８１】

また、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベット処理は実行される態様であってもよい。この場合は電源投入後にＭＡＸベットランプが点灯していても消灯していてもよい。電源投入後にＭＡＸベットランプが点灯している場合は、１ベットスイッチ１９が操作可能であることを示唆し、１ベットスイッチ１９が操作されると３ベット状態から１ベット状態になって、クレジットに差分の「２」が戻されるようになっている（３ベット状態でクレジット数が５０の場合は差分をクレジットに戻すことができないため１ベットスイッチ１９が操作されても１ベット状態にならず３ベット状態を維持するため電源投入後にＭＡＸベットランプは点灯しない（消灯している））。電源投入後にＭＡＸベットランプが消灯している場合は、ＭＡＸベット処理が実行されたことを示唆することが可能となっている。また、電源投入後にＭＡＸベットランプが点灯している場合でも消灯している場合でも電源投入時に３ベット音（１ベット音を３回分）を出力することでＭＡＸベット処理が実行されたことを報知することが可能となる。

【０２８２】

続いて、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、１ベットスイッチ１９が操作（押下）されるとベット数として１が記憶され、１ベットランプが点灯する。また、まだＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることからＭＡＸベットランプも点灯している。

【０２８３】

また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、１ベットスイッチ１９が押下され、１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（１ベットスイッチ１９のセンサがＯＮを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、１ベット処理は実行されないようになっている。また、１ベットスイッチ１９が押下中のため、新たに１ベットスイッチ１９の押下による１ベット処理もできない。

【０２８４】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない１ベットスイッチ１９の操作がなされている状況（１ベットスイッチ１９の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもＭＡＸベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知し１ベットスイッチ１９が操作可能であることを示唆することが可能となっている。このため、ＭＡＸベットスイッチ１８や１ベットスイッチ１９の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していた１ベットスイッチ１９を一旦離した後に（１ベットスイッチ１９のセンサがＯＮからＯＦＦになった後に）、再度１ベットスイッチ１９を押下すること、または、押下していた１ベットスイッチ１９を離さずに（１ベットスイッチ１９のセンサがＯＮを維持している状態）、ＭＡＸベットスイッチ１８を押下することで（ＭＡＸベットスイッチ１８のセンサがＯＦＦからＯＮとなることで）、１ベット処理またはＭＡＸベット処理を行わせることができる。

【０２８５】

また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電

圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、１ベットスイッチ１９が押下され、１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、１ベット処理は実行されないようになっているが、新たにＭＡＸベットスイッチ１８が操作（押下）されることでＭＡＸベット処理が実行可能となっている。

【０２８６】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない１ベットスイッチ１９の操作がなされている状況（１ベットスイッチ１９の上に手を置いている状況等）があっても、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知しＭＡＸベットスイッチ１８が操作可能であることを示唆できるようになっている。また、このような場合であってもＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

【０２８７】

また、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、１ベットスイッチ１９が押下され、１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、１ベット処理は実行される態様であってもよい。この場合は電源投入後にＭＡＸベットランプが点灯しており、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作可能であることを示唆し、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作されると１ベット状態から３ベット状態になる。また、電源投入時に１ベット音を出力することで１ベット処理が実行されたことを報知することが可能となる。

【０２８８】

また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され（フロントパネルＰＳ２が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルＰＳ２が開放している状況でＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されないようになっているが、当該ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況下で新たに１ベットスイッチ１９が操作（押下）されることで１ベット処理が実行可能となっている。また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され（フロントパネルＰＳ２が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルＰＳ２が開放している状況でＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されないようになっているが、ＭＡＸベットスイッチ１８を離し、新たにＭＡＸベットスイッチ１８が操作（押下）されることでＭＡＸベット処理が実行可能となっている。なお、この場合において、新たに１ベットスイッチ１９又はＭＡＸベットスイッチ１８が押下されて、１ベット処理又はＭＡＸベット処理が実行されたとしても、１ベット音や３ベット音を出力しないように構成されていてもよいし、新たに１ベットスイッチ１９又はＭＡＸベットスイッチ１８が押下されて、１ベット処理又はＭＡＸベット処理が実行されることにより、３ベットされておりフロントパネルＰＳ２が開放している状況下では、スタートスイッチ１２が操作（押下）されるとリール回転処理が実行され、各リールが回転するが、スタート音は出力しないように構成されていてもよい。

【０２８９】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることをＭＡＸベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。

【０２９０】

また、例えば、電源断の前後でＭＡＸベットスイッチ１８の戻りバネやセンサに不具合が生じ、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下状態が解消されない事態となったときに、ＭＡＸベットランプを点灯させることで、ＭＡＸベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

【０２９１】

また、フロントパネルＰＳ２が開放していても１ベットスイッチ１９による１ベット処理を有効にすることで、フロントパネルＰＳ２が開放している状況で管理者が行う作業（例えば、設定確認や管理者メニューの設定等）とあわせて、正常に１ベット処理が可能か否かの動作確認をすることが可能となる。なお、遊技店での遊技において、フロントパネルＰＳ２が開放した状況での遊技は正常ではないため、あえて１ベット音を出力しないことで、遊技者に対して正常でないことを認識させることが可能となる。

【０２９２】

また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され（フロントパネルＰＳ２が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルＰＳ２が開放している状況でＭＡＸベットスイッチ１８の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯せず、ＭＡＸベット処理は実行されず、新たに１ベットスイッチ１９が操作（押下）されても１ベット処理が実行されず、その後、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作（押下）が継続している状況でフロントパネルＰＳ２を閉鎖する（閉鎖を検知する）とＭＡＸベットランプが点灯し、新たに１ベットスイッチ１９が操作（押下）されると１ベット処理が可能となる態様であってもよい。

【０２９３】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、また、ＭＡＸベットランプを点灯させないことで遊技者に対して遊技の進行ができない状態であることを認識させることが可能となる。さらにまた、フロントパネルＰＳ２を閉鎖すると、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作（押下）が継続していても、１ベットスイッチ１９でのベット操作を有効にすることで、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることが可能となる。

【０２９４】

また、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理と１ベット処理は実行されないようになっている。また、この場合において、１ベットスイッチ１９の押下を継続している状況でＭＡＸベットスイッチ１８を離し、新たにＭＡＸベットスイッチ１８を操作（押下）するとＭＡＸベット処理が実行可能となっている。同様に、ＭＡＸベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理と１ベット処理は実行されないようになっているが、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況で１ベットスイッチ１９を離し、新たに１ベットスイッチ１９を操作（押下）すると１ベット処理が実行可能となっている。

【０２９５】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合でもＭＡＸベットスイッチ１８の操作が

有効であることをＭＡＸベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。また、このような場合であってもＭＡＸベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

【０２９６】

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、１ベットもされておらず（再遊技が作動していない）、且つ通常演出表示中（連続演出やＡＴ演出以外の演出状態）又はデモ画面表示中の状況下（以下、メニュー画面表示可能状態と称す）では、サブスイッチ２０が操作（押下）されると（サブスイッチ２０を検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなると）メニュー画面の表示処理が実行され、表示装置３２にメニュー画面が表示される。

【０２９７】

また、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、サブスイッチ２０が押下され、サブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（サブスイッチ２０のセンサがＯＮを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面は表示されない。

【０２９８】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないサブスイッチ２０の操作がなされている状況（サブスイッチ２０の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないメニュー画面を表示させず、サブスイッチランプの点灯態様によりメニュー画面の表示処理は可能であることを報知しサブスイッチ２０が操作可能であることを示唆できるようになっている。このため、サブスイッチ２０の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していたサブスイッチ２０を一旦離した後に（サブスイッチ２０のセンサがＯＮからＯＦＦになった後に）、再度サブスイッチ２０を押下することで（サブスイッチ２０のセンサがＯＦＦからＯＮとなることで）、メニュー画面の表示処理を行わせることができる。

【０２９９】

また、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、サブスイッチ２０が押下され、サブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチ２０の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。

【０３００】

また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面は表示されないようになっている。また、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中のため、新たにＭＡＸベットスイッチ１８の押下によるＭＡＸベット処理もできない。換言すると、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中（ＭＡＸベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下ができずＭＡＸベット処理もできない。

【０３０１】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の上に手を置いている状況等）があっても、意図せずベットされてしまうこと及びメニュー画面を表示することを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもＭＡ

ＸベットスイッチＳ１８の操作が有効であることをＭＡＸベットランプの点灯態様で正確に報知することができるとともに、サブスイッチランプの点灯態様によりメニュー画面の表示処理は可能であることを報知しサブスイッチＳ２０が操作可能であることを示唆できるようになっている。

【０３０２】

また、例えば、電源断の前後でＭＡＸベットスイッチＳ１８の戻りバネやセンサに不具合が生じ、ＭＡＸベットスイッチＳ１８の押下状態が解消されない事態となったときに、ＭＡＸベットランプを点灯させることで、ＭＡＸベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

【０３０３】

また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチＳ１８とサブスイッチＳ２０が押下され、ＭＡＸベットスイッチＳ１８とサブスイッチＳ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチＳ２０の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。なお、この場合はメニュー画面を表示したあともＭＡＸベットランプの点灯を継続し、ＭＡＸベット処理が実行可能であることを報知する。

【０３０４】

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、１ベットもされておらず（再遊技が作動していない）、且つクレジット数が１以上の状況下（以下、精算可能状態と称す）では、精算スイッチが操作（押下）されると精算処理が実行され、クレジットに貯留されているメダルが受け皿２８に払い出される。

【０３０５】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され（精算スイッチを検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなり）、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（精算スイッチのセンサがＯＮとなっている状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理は実行されない。また、精算スイッチ押下中はＭＡＸベットスイッチＳ１８が押下されてもＭＡＸベット処理は実行されない。

【０３０６】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていることを報知できるため、遊技者がクレジットを残したまま離席してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【０３０７】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理は実行されないが、精算スイッチ押下中にＭＡＸベットスイッチＳ１８が押下されるとＭＡＸベット処理は実行する態様であってもよい。

【０３０８】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、ＭＡＸベットスイッチの操作が有効であることにより、遊技の進行をできる限り阻害しないことで遊技の興趣を下げないようにすることができる。

【０３０９】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理が実行される態様であってもよい。

【０３１０】

これにより、例えば遊技場の開店前に電源投入作業を行う場合、精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）で電源投入作業を行うと、電源投入後すぐに精算処理が実行可能となるため、開店前の電源投入作業とクレジットに残っているメダルの精算作業が簡略化できる。

【０３１１】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、精算処理が実行される態様であっても精算処理が実行されない態様であっても、サブスイッチ２０のランプは点灯し、サブスイッチ２０の操作は有効となっている（サブスイッチ２０の操作を受け付けることでメニュー画面を表示可能となっている）。

【０３１２】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況であってもサブスイッチの２０の操作によりメニュー画面を表示でき、メニュー画面で遊技履歴の確認や音量調整等の遊技に役立つ情報を閲覧したり、変更したりすることができる。また、このときに遊技の進行に関する操作を全て有効にすることで、精算以外の遊技は全て実行可能となる。精算処理は遊技の終了時にしか使用することはなく、また、精算処理を実行しなくても投入メダル数を調整することで、遊技者が不利になることはないため、遊技の進行をできるだけ妨げることなく実行させることが可能となっている。

【０３１３】

また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチが押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理と精算処理は実行されないようになっている。また、この場合において、精算スイッチの押下を継続している状況でＭＡＸベットスイッチ１８を離し、新たにＭＡＸベットスイッチ１８を操作（押下）するとＭＡＸベット処理が実行可能となっており、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況で精算スイッチを離し、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況で新たに精算スイッチを操作（押下）すると精算処理が実行可能となっている。

【０３１４】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうこと及び精算処理を防ぐことが可能となる。また、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていること及びＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることを正確に報知できる。

【０３１５】

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、３ベットされている（再遊技が作動している場合も含む）状況下（以下、リール回転可能状態と称す）では、スタートスイッチ１２が操作（押下）されるとリール回転処理が実行され、各リールが回転する。なお、リール回転処理が実行されるのは最小遊技時間が経過した後となっている。

【０３１６】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作

できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯するが、何れのリールも回転しない。

【０３１７】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ１２の操作がなされている状況（スタートスイッチ１２の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合でもスタートスイッチ１２の操作が有効であることをスタートランプの点灯態様で正確に報知することができる。

【０３１８】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯せず、何れのリールも回転しない態様であってもよい。このような場合はスタートスイッチ１２の操作を終了すると（スタートスイッチ１２のセンサ信号がオフになると）、スタートランプは点灯する態様であるとよい。

【０３１９】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ１２の操作がなされている状況（スタートスイッチ１２の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合にスタートランプを点灯させないことで、一度スタートスイッチ１２の操作を終了してからでないとリールが回転しないことを遊技者に認識させることが可能であり、スタートスイッチ１２の操作を終了するとスタートランプが点灯することでスタートスイッチ１２の操作が有効であることを正確に報知することができる。

【０３２０】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、全てのリールが回転する態様であってもよい。

【０３２１】

これにより、リール回転可能状態で電源断が発生して瞬間的に動作電圧が閾値を下回り、その後動作電圧が閾値を上回って自動的に電源投入されるまでの間にスタートスイッチ１２が操作され、スタートスイッチ１２が操作されている状態で自動的に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）、電源が投入された後に全てのリールが回転するので、遊技者がどのようなタイミングでスタートスイッチ１２を操作しても遊技を進行（全てのリールを回転）させることが可能となり、遊技者の手間の軽減や遊技テンポの改善が可能となる。

【０３２２】

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、全てのリールが回転しており、ストップスイッチ１３の操作の受け付けが有効となっている状況下（以下、リール停止可能状態と称す）では、ストップスイッチ１３が操作（押下）されると（左ストップスイッチ１３ａ、中ストップスイッチ１３ｂ、右ストップスイッチ１３ｃを検知するそれぞれのセンサのいずれかがＯＦＦからＯＮとなると）、操作されたストップスイッチ１３に対応するリールに対して停止制御処理が実行され、操作されたストップスイッチ１３に対応するリールが停止する。なお、リール停止可能状態は全てのリールが回転している状況に限られず、何れか一つのリールが回転している状況であってもリール停止可能状態と称することができる。

【０３２３】

リール停止可能状態では、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが有効であることを

示す点灯態様となっており、ストップスイッチ１３が操作されてもリールが停止できないリール停止不可能状態では、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが無効であることを示す点灯態様となっている。

【０３２４】

ここで、リール停止不可能状態とは、リールが回転しているにもかかわらずストップスイッチ１３の操作を受け付けない状態（回転不良検出中や主制御手段１００が管理する他のスイッチが操作されているとき等）でもよいし、リールが回転していない状態（全てのリールが停止している状態や左リールが停止しているときに左ストップスイッチ１３ａが操作されたとき等）でもよい。

【０３２５】

また、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが有効であることを示す点灯態様とは、白色で点灯する態様や赤色等の色で点灯する態様であり、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが無効であることを示す点灯態様とは、無灯（消灯）となっている態様や有効であることを示す点灯色とは異なる点灯色（例えば青色等）で点灯する態様である。

【０３２６】

また、リール停止可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、左ストップスイッチ１３ａが押下され、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合（左ストップスイッチ１３ａのセンサがＯＮを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、左リールに対して、停止制御処理は実行されない。また、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合においては、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤは無効であることを示す点灯態様となっている。

【０３２７】

これにより、例えば、左ストップスイッチ１３ａが最終停止操作に対応するストップスイッチであり、左リール停止可能状態にて停電が発生した後、電源投入時に意図しない左ストップスイッチ１３ａの操作がなされている状況であっても左ストップスイッチ１３ａの操作により左リールの回転を停止させないため、目押しの必要な小役を取りこぼす等遊技者に不利益を与えてしまうことを防ぐことが可能となる。また、押し順により遊技者に有利な図柄組合せが停止する内部抽せん結果（所謂、押し順役）が当選した際の正解押し順とは異なる押し順でストップスイッチ１３が操作受付しまうことを防ぐことも可能となる。

【０３２８】

また、リール停止可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、左ストップスイッチ１３ａが押下され、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、左リールに対して、停止制御処理が実行される態様であってもよい。この場合においても、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合においては、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤは無効であることを示す点灯態様となっている。

【０３２９】

これにより、例えば遊技中に電源断が発生して瞬間的に動作電圧が閾値を下回り、その後動作電圧が閾値を上回って自動的に電源投入されるまでの間に左ストップスイッチ１３ａが押下され、左ストップスイッチ１３ａが押下されている状態で自動的に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）、電源が投入された後に左リールが停止するので、遊技者がどのようなタイミングでストップスイッチ１３を押下しても遊技を進行（対応するリールの停止）させることが可能となり、遊技者の手間の軽減や遊技テンポの改善が可能となる。なお、電源投入後に押下されているストップスイッチ１３に対応するリールを停止させるときは、当該リールが加速中であっても停止させるよう構成することで、本来遊技者が停止させたかったタイミングに近づけることが可能となる。ただし、電源投入後に押下されているストップスイッチ１３が複数ある場合は、何れのリールも停止させないよう構成されている。

【０３３０】
＜本実施形態に係るすべり制御中の電源断に対応する制御＞
スタートスイッチ１２が操作されてリールが回転している状況でストップスイッチ１３の操作を受け付けると、ストップスイッチ１３の受付位置から停止位置までリールを回転させ（所謂すべり制御）停止位置までリールが回転するとリールが停止するようになっている。このすべり制御中に電源断処理が実行されるとすべり制御が実行できなくなるため停止位置にリールを停止することができなくなってしまう。
【０３３１】
また、ストップスイッチ１３を受け付けた時点で停止位置を決定しており、決定した停止位置に基づいて入賞判定処理を実行するため、実際にリールが停止しているか否かに関わらず停止位置に基づいて小役が入賞したと判定されたときは小役に基づくメダルの払出が実行される。
【０３３２】
このため、内部抽せん処理により小役が当選した遊技において、小役に対応する図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ１３の操作を受け付けたときのすべり制御中に電源断処理が実行され、電源断復帰後に小役に対応する図柄が有効ラインに停止していなくても全てのリールが停止した後の入賞判定処理により小役に対応する図柄組合せが停止されたと判定されて停止された図柄組合せに応じたメダルの払出が行われるようになっている。
【０３３３】
これは、以下の理由による。すなわち、遊技者がメダルの払出を受けるタイミングで停止操作をしたにもかかわらず、メダルの払出を受けられない状況がないようにする効果がある一方で、どの図柄組合せに基づくメダルの払出なのか認識できないという問題もあった。この問題を解決するために、内部抽せん処理により小役が当選した遊技において、小役に対応する図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ１３の操作を受け付けたときのすべり制御中（停止受付からすべり制御が終わるまで）に電源断処理が実行され、電源断復帰後にリールを回転させてインデックスを検知させ、検知したインデックス情報に基づいて停止位置までリールを回転させてから停止位置で停止させる制御を行い、その後メダルを払い出す。
【０３３４】
このように構成することで、すべり制御中に電源断処理が実行されても、電源復帰後に再度停止する予定であった停止位置まで回転させることで、何の図柄組合せが停止されたかを遊技者に視認させることが可能となるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０３３５】
また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理でインデックスを検知した後、予定していた停止位置まで移動する間に同一の図柄が存在していたとしても予定していた停止位置まで移動する。仮に予定していた停止位置の手前の同一図柄で停止すると遊技中に停止することのない停止禁止系の停止表示となる可能性もあるため、停止禁止か否かの判断処理が必要となるが、再回転処理中の処理負担を軽減するために予定していた位置まで移動させるようにしている。
【０３３６】
また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理では、通常の回胴回転開始処理と同様に加速処理と定速処理を実行する。なお、これに限らず、通常とは異なる加速処理と定速処理を実行してもよい。例えば、加速時間が短くなっていたり、加速時間が長くなっていたり、定速回転の速度が遅くなっていたり、定速回転の速度が速くなっていたり、する態様が考えられる。このように通常とは加速態様、又は定速態様を変化させることで、通常とは異なる回転であることを遊技者に認識させることができる。
【０３３７】
また、再回転中に定速回転をしているときに停止受付位置と同じ位置まで回転した場合は、通常の回転処理と同様に停止操作を受け付けたとしてすべり制御となり、予定してい

た停止位置まで回転すると、リールを駆動しているステッピングモータに全相励磁信号を出力し（４相ステッピングモータの場合は４相励磁信号を出力する）再回転しているリールを停止する。

【０３３８】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、遊技者に再回転中であることを認識させるために、液晶上に「再回転中」と表示したり、音声で「再回転中です」と出力したり、エラー表示器にエラー表示をさせたり、する態様が考えられる。この態様によって通常とは異なる回転であることを遊技者に認識させることができる。

【０３３９】

また、すべり制御中に電源断処理が実行されたときは、すべり制御が完了していないことに関するフラグを所定の記憶領域に記憶し、電源投入時に所定の記憶領域をチェックしてフラグが立っていた場合は再回転処理を実行するようにする。当該フラグは再回転処理を実行した結果停止したときに初期化することで、通常の電源投入では再回転処理が実行されないようになっている。なお、すべり制御が完了していないことに関するフラグはエラーフラグであってもよいし、遊技状態フラグであってもよい。

【０３４０】

また、すべり制御中に電源断処理が実行されたときは、電源復帰後に自動的に再回転処理を実行してもよいし、電源復帰後にエラーが発生してリセットスイッチにより解除した後に再回転処理を実行してもよい。以降の実施形態の再回転処理においては何れの態様も当てはまるようになっている。

【０３４１】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、加速中と定速中、又は定速中に回転不良検出カウンタの更新を実行してもよい。そして、回転不良検出カウンタが所定値（例えば、上述した１８０）に達した場合に再度加速処理を実行する。この場合に発生し得る回転不良の要因としては、リールを手で押さえている、モータの不調による脱調、又は部材の経年劣化等が考えられる。

【０３４２】

この場合は、電源投入時の初期化処理で回転不良検出カウンタを初期化し、再回転処理の実行とともに回転不良検出カウンタの更新（カウント）を開始する。そして電源投入後最初にインデックスを検知した後、回転不良検出カウンタの値を０に更新して再び回転不良検出カウンタの更新を開始し、リール制御手段は停止位置までリールを回転させて停止させる。このように最初にインデックスを検知した後に回転不良検出カウンタをクリアすることで、電源断処理により停止したリールの位置がインデックス通過直後の位置であって、停止位置がインデックス通過直前の位置であっても回転不良を検出することなく停止位置まで停止することができる。換言すると、電源投入後からリール停止まで約２周分回転するが、回転不良と判断されることはないようになっている。

【０３４３】

なお、回転不良検出カウンタを初期化するタイミングは電源投入時としたがこれに限らず、ストップスイッチ１３を受け付けたときに回転不良検出カウンタを初期化する態様や、リールの状態が定速状態となったときに回転不良検出カウンタを初期化する態様であってもよい。

【０３４４】

このように、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中に回転不良を検出することで、再回転中においても脱調等により停止位置がずれることを防ぎ、予定している停止位置に停止させることが可能となる。また、なお、通常のすべり制御中は回転不良を検出しないため、通常のすべり制御中の脱調等の発生では再加速処理は実行しない。

【０３４５】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においてエ

ラー（復帰可能エラー）を検知した場合は、再回転処理の終了後にエラー報知を行う。このときに検知するエラーとしては、メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー、ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等の何れかのエラーとなっている。また、エラー報知は、獲得枚数表示器２７で表示するエラーコードの他に、液晶で報知する態様や、スピーカで報知する態様や、上部または両側部演出ランプ、演出用スイッチランプを所定色（例えば、赤や青といった視認性が高く目立つ色）で点灯させる態様などが考えられる。なお、エラー報知はいずれか一のエラー報知だけで行ってもよいし、複数のエラー報知を組み合わせて行ってもよい。

【０３４６】

このように、エラー報知を再回転処理が終了した後にすることで、再回転中の報知なのかエラーの報知なのかを遊技者や遊技場関係者に認識させやすくすることが可能となる。なお、再回転中に再回転報知をしている場合は、再回転終了後に再回転報知を終了させ、エラー報知に切り替えるよう構成されている。なお、再回転中はエラー報知は行われないし、エラー報知ではない再回転に関する報知も実行しない。

【０３４７】

上述した再回転処理中のエラー態様はこれに限らず、検知するエラーは一部のエラーでもよいし（例えば、ホッパ滞留エラーは検知するが、メダル滞留エラーは検知しない等）、エラーの報知態様として、エラー検知後は獲得枚数表示器２７でエラー報知し、再回転処理が終了してリールが停止したときに液晶、又はスピーカでエラー報知する態様や、エラー検知後に獲得枚数表示器２７、液晶、又はスピーカでエラー報知する態様であってもよい。

【０３４８】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、ストップスイッチ１３のランプの点灯態様が無効態様となっており、ストップスイッチ１３が操作されても対応するリールは停止しないようになっている。

【０３４９】

電源投入時にリールが回転する状況として、すべり制御中における電源断後の電源復帰以外にも通常のリール回転中における電源断後の電源復帰もある。通常のリール回転中における電源断後の電源復帰では、リールが停止可能であり、ストップスイッチ１３のランプの点灯態様が有効態様となっている。このため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ１３のランプの点灯態様を確認することでもリール再回転処理中なのか、通常のリール回転中なのかを判別することが可能となる。

【０３５０】

また、他の電源投入時にリールが回転する状況として、リールが回転するフリーズ中における電源断後の電源復帰も考えられる。リールが回転するフリーズの種類として、ストップスイッチ１３の操作により仮停止制御を行う疑似遊技と、ストップスイッチ１３の操作を受け付けてもリールの回転が停止しないリール演出と、がある。

【０３５１】

疑似遊技中はストップスイッチ１３のランプの点灯態様は有効態様となっており、疑似遊技中における電源断後の電源復帰では、ストップスイッチ１３のランプの点灯態様が有効態様となるため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ１３のランプの点灯態様を確認することでもリール再回転処理中なのか、通常のリール回転中なのかを判別することが可能となる。

【０３５２】

リール演出中はストップスイッチ１３のランプの点灯態様は無効態様となっており、リール演出中における電源断後の電源復帰では、ストップスイッチ１３のランプの点灯態様が無効態様となるため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ１３のランプの点灯態様ではリール演出中なのか再回転処理中なのか判別できないが、この場合は、液晶やエラー表示等の表示装置を確認することで判別可能となっている。なお、リール

演出中にストップスイッチのランプの点灯態様は無効態様であっても、他のメイン系スイッチ（主制御手段１００で管理するスイッチ）の操作を有効にする場合は、他のメイン系スイッチのランプの点灯態様は有効態様となっているため、他のメイン系スイッチのランプの点灯態様を確認することで、リール演出中なのか再回転処理中なのかを判別することが可能となる。

【０３５３】

また、疑似遊技中、又はリール演出中における電源断後の電源復帰では、リールを回転させない態様であってもよく、この場合は、電源復帰でリールが回転しないため、再回転処理中か否かはリールの回転態様で容易に判別可能となる。

【０３５４】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行された場合は、電源復帰後にインデックスを検知するまで回転させ、再度予定している停止位置まで移動して停止する。なお、インデックスを検知する直前に電源断処理が実行され、電源復帰後の加速中にインデックスを検知しない場合にインデックスを検知できず再度インデックス検知タイミングまで回転させる場合もインデックスを検知するまで回転させるといえる。

【０３５５】

このように再回転処理中における電源断後の電源復帰であっても再回転処理を実行できるため、電源断が複数回発生し得る不安定な状況であっても遊技者に対して停止図柄を表示することが可能となる。

【０３５６】

ここで、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして、再回転処理中にインデックスを検知する前と、再回転処理中にインデックスを検知した後と、が考えられる。

【０３５７】

＜パターン１＞

すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知する前であった場合は、電源復帰後の２回目の再回転処理でインデックスを検知するまで回転させ、その後予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【０３５８】

この場合は、１回目の再回転処理でインデックスを検知しておらず、基準図柄位置が記憶されていないため、２回目の再回転処理で基準図柄位置が記憶されていないことを判断して再度インデックスを検知させるための回転を実行し、予定していた停止位置で停止可能なようにしている。

【０３５９】

＜パターン２－１＞

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後（センサがインデックスを検知していれば良く、センサがインデックスを検知した瞬間のタイミングも含む。以後同じ。）であった場合は、電源復帰後に電源断前に検知したインデックスによる基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【０３６０】

この場合は、１回目の再回転処理でインデックスを検知しているため、記憶されている基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置に停止できるため、インデックスを検知するまでの時間分、遊技再開までの時間を短縮することが可能となる。

【０３６１】

上述した、パターン２－１において、１回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（４相励磁を出力するま

で）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であっても、電源復帰後にインデックスを再度検知せずに記憶している基準図柄位置に基づいて再回転処理、又は停止制御を実行する。

【０３６２】

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置に関わらず、２回目の電源復帰後に同一の再回転処理、又は停止制御を実行できるので、処理が複雑にならずプログラムの高速化が実現できる。

【０３６３】

＜パターン２－２＞

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であった場合は、電源復帰後に再度インデックスを検知してから予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【０３６４】

この場合は、２回目の電源断後から電源復帰までにリールが移動している可能性を考慮して、再度インデックスを検知するまで再回転を行うため、より正確に予定していた停止位置まで回転させることが可能となる。

【０３６５】

上述した、パターン２－２において、１回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（４相励磁を出力するまで）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であっても、電源復帰後にインデックスを再度検知するための再回転処理を実行して予定していた停止位置まで図柄を移動させて停止させる。

【０３６６】

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置に関わらず、２回目の電源復帰後に同一の再回転処理、又は停止制御を実行できるので、処理が複雑にならずプログラムの高速化が実現できる。

【０３６７】

＜パターン２－３＞

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であって停止受付位置まで回転していなかった場合は、電源復帰後にインデックスを再度検知せずに記憶している基準図柄位置に基づいて再回転処理、又は停止制御を実行し、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であって停止受付位置まで回転していた場合は、電源復帰後にインデックスを再度検知するための再回転処理を実行して予定していた停止位置まで図柄を移動させて停止させる態様が考えられる。

【０３６８】

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置を基準電源復帰後の制御をきめ細かく制御できるため、電源断処理が実行された状況に応じた適切な処理が実行可能となる。

【０３６９】

＜本実施形態に係る演出用スイッチを用いた演出態様の制御＞

演出用スイッチを用いた演出（プッシュボタン演出とも称する場合がある）として図１２を用いて説明する。図１２はスタートスイッチ１２の操作から左ストップスイッチ１３ａの操作、中ストップスイッチ１３ｂの操作、右ストップスイッチ１３ｃの操作を経て演出用スイッチを操作させる旨の演出を行い、演出用スイッチが操作されて演出が実行される過程を示している。また、図１２中の「ＰＵＳＨ」と表示されている箇所は演出用スイ

ッチを表している（ただし、図１２の中下の図の上側にある「ＰＵＳＨ」表示は液晶上の表示としている）。

【０３７０】

図１２の左上の図では、遊技を開始するためのスタートスイッチ１２が操作されたこと（より具体的には、主制御手段１００からスタートスイッチ受付コマンドの受信、又は回胴回転開始コマンドの受信）に基づいて実行された「じゃんけんに勝て！！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【０３７１】

続いて図１２の中上の図では、左リールを停止させるための左ストップスイッチ１３ａが操作されたこと（より具体的には、主制御手段１００から左ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「じゃ～ん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【０３７２】

続いて図１２の右上の図では、中リールを停止させるための中ストップスイッチ１３ｂが操作されたこと（より具体的には、主制御手段１００から中ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「け～ん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【０３７３】

続いて図１２の左下の図では、右リールを停止させるための右ストップスイッチ１３ｃが操作されたこと（より具体的には、主制御手段１００から右ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「ぽん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【０３７４】

続いて図１２の中下の図では、全てのリールが停止されたこと（より具体的には、主制御手段１００から全回胴停止コマンドの受信）に基づいて実行された演出用スイッチを模したスイッチの画像（以下、演出用スイッチ画像、操作促進画像、又は操作促進演出と称す場合がある。）が液晶に表示されている。また、第３停止である右ストップスイッチ１３ｃが操作されたとき表示した「ぽん！」という演出が薄暗く（明度を下げて）表示されている。このときは演出用スイッチの操作は有効であるため、演出用スイッチは点灯している。なお、画像を薄暗く表示するときは明度を下げる他にも輝度を下げる態様や、画像に灰色の半透明の表示を重ねる態様であってもよい。いずれにしても画像を薄暗く表示する場合は視認性が下がると表現することも可能である。

【０３７５】

続いて図１２の右下の図では、演出用スイッチが操作されたこと（より具体的には、演出用スイッチに関する入力信号が入力ポートに入力）に基づいて実行された「勝利！」という画像（以下、操作応答画像、又は操作応答演出と称す場合がある。）が液晶に表示されている。このときは演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【０３７６】

図１２の中下の図のように、演出用スイッチの操作を促す演出として、演出用スイッチ画像を液晶に表示する場合、実際の演出用スイッチの大きさよりも演出用スイッチ画像の方が大きくなるようにする。このように表示することで、遊技者が注視する液晶表示に演出用スイッチを効果的に表示でき、遊技者に演出用スイッチの操作を直感的に促すことが可能となる。

【０３７７】

また、演出用スイッチ画像では演出用スイッチの点灯態様を表した画像表現（以下、点灯態様画像と称する場合がある。）も行う。演出用スイッチが有効な場合は演出用スイッチランプが点灯しており（点滅しない）、点灯態様画像の表現としては所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表現されている。このような構成によれば、演出用スイッチ画

像が明るくなったり暗くなったりを繰り返すので、演出用スイッチ画像を目立たせ、ひいては演出用スイッチの操作を効果的に促すことが可能となる。

【０３７８】

また、演出用スイッチが有効な場合は演出用スイッチランプが特定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で点灯されており、点灯態様画像の表現としては所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表現されている態様であってもよい。この場合、演出用スイッチランプの特定周期よりも点灯態様画像の所定周期の方が短くなるようにすることで点灯態様画像を目立たせることが可能となる。なお、この場合、演出用スイッチランプが消灯しているタイミングであっても演出用スイッチの操作（押下）が有効であるようにしており、このタイミングで演出用スイッチが操作されたことに基づいて、薄暗く「ぽん！」と表示された状態（図１２の中下の図の状態）から、「勝利！」と表示された状態（図１２の右下の図の状態）に切り替わるというように、演出の切り替えが行われるようになっている。

【０３７９】

また、エコモード（エコモードに設定されている場合は、エコモードに設定されていない場合よりも、上部または両側部演出ランプの明るさを下げたり又は消灯させたり、下部パネルの明るさを下げたり又は消灯させたり、また、液晶表示の明るさを下げたり又は消灯させたりする）を搭載した場合であっても、エコモード中にプッシュボタン演出を実行する際に演出用スイッチを点灯させる場合の演出用スイッチの明るさと、エコモードでないときにプッシュボタン演出を実行する際に演出用スイッチを点灯させる場合の演出用スイッチの明るさとが同等になるようにしている。これにより、演出用スイッチの操作（押下）を遊技者に効果的に促すことが可能となる。

【０３８０】

なお、エラー報知を、上部または両側部演出ランプや演出用スイッチランプを所定色（赤や青等の視認性が高く目立つ色）で点灯又は点滅させる態様で行う場合においても、エコモード中とエコモードでないときとで上部または両側部演出ランプや演出用スイッチランプの明るさが同等となるようにするとよい。

【０３８１】

また、点灯態様画像として、消灯を示す画像表示をする際は、演出用スイッチ画像の明度を低くして表示するが、黒色となるまでは明度を下げずに少し点灯しているような表現にする。一方演出用スイッチランプが消灯するときは、点灯していない。このように演出用スイッチランプと点灯態様画像の消灯態様の表現を異ならせることで、点灯態様画像を目立たせることが可能となる。また、演出用スイッチの周囲よりも演出用スイッチ画像の周囲の方が明るいため、演出用スイッチの画像の点灯態様画像の明度を黒になるまで下げないことにより、周囲との明るさの差を小さくしている。このように構成することで演出用スイッチ画像を目立たせつつ遊技中の疲労を軽減させることが可能となる。

【０３８２】

また、図１２の中下の図のように演出用スイッチ画像を直前の画像の前に表示する場合、直前の画像の明度を下げているが、演出用スイッチ画像の点灯態様画像の一番低い明度よりも直前の画像の方が明度が低くなるようにしている。このように構成することで、演出用スイッチ画像の明度が最も低い状態でも周囲の画像よりも明度が高いため演出用スイッチ画像を目立たせることが可能となる。

【０３８３】

図１２の中下の図について図１３を用いてさらに説明する。演出用スイッチ画像は演出用スイッチが操作されるまでは時間経過によって変化するものとなっている。変化態様として、演出用スイッチの初期位置と押下位置の進退を表す演出を演出用スイッチ画像を用いて表現している。

【０３８４】

図１３の最も左の図は、演出用スイッチ画像が初期位置であることを表しており、左から２番目の図は演出用スイッチ画像が押下位置であることを表しており、左から３番目の図は演出用スイッチ画像が初期位置であることを表しており、左から４番目の図は演出用

スイッチ画像が押下位置であることを表している。このように、演出用スイッチ画像が初期位置にある状態と押下位置にある状態とを繰り返して示すように構成することで、演出用スイッチの押下を遊技者に効果的に促すことが可能となる。

【０３８５】

演出用スイッチ画像の初期位置と押下位置は一定周期で変化しており、点灯態様画像の点灯と消灯を表す所定周期よりも演出用スイッチ画像の初期位置と押下位置を表す周期の方が長くなるように構成されている。このように構成することで、演出用スイッチ画像を目立たせることが可能となり、且つ演出用スイッチを連打させることを想起させないことが可能となる。現在市場にある遊技機において演出用スイッチを連打させることで連続的に演出を変化させるものが多くあり、演出用スイッチ画像の変化態様を早く変化させすぎると連打演出と勘違いしてしまう虞があり、遊技の興趣を低下させてしまう可能性がある。このため、点灯態様の周期よりも初期位置と押下位置とに変化する周期を長くすることで、演出用スイッチを押下させることを意識させつつ、連打ではないことを直感的に表現することが可能となる。

【０３８６】

また、演出用スイッチを連打させる演出が表示されている状況では、点灯態様の周期よりも初期位置と押下位置とに変化する周期を短くすることで、遊技者に対して演出用スイッチを連打させることを直感的に表現することが可能となる。なお、これに限らず、演出用スイッチ画像の位置は変化しないが点灯態様画像の切り替え周期を演出用スイッチが１回操作されると終了するときの周期よりも短くすることで連打を意味する演出態様であってもよい。

【０３８７】

また、演出用スイッチ画像を初期位置と押下位置とに一定周期で変化させない態様であってもよい。この場合は、液晶の表示領域を小さくできるので、代わりに「ＰＵＳＨボタンを押せ」などの演出用スイッチを押下させる旨の文字を表示することが可能となる。

【０３８８】

液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像が表示されているときに演出用スイッチが操作されると、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去されるよう構成されている。換言すると演出用スイッチ画像が表示されているときに演出用スイッチが操作されると、演出用スイッチ画像はすぐに消去され演出用スイッチの押下に基づいた演出をすぐに実行するようになっている。このときは演出用スイッチの操作を受け付けた直後の描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよいし、演出用スイッチの操作を受け付けた直後から所定期間後に実行する描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよい。

【０３８９】

このように構成することで、演出用スイッチが押下されてどのような結果となったかに対して遊技者に興味を抱かせることが可能となり、演出用スイッチが押下されたか否かの情報を目立たなくさせることが可能となる。

【０３９０】

また、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示しているときに、フロントパネルＰＳ２が開放した場合であっても、演出用スイッチ画像の表示を継続し、演出用スイッチが操作されると、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去され演出用スイッチの押下に基づいた演出をすぐに実行するよう構成されている。このときは上述した通り、演出用スイッチの操作を受け付けた直後の描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよいし、演出用スイッチの操作を受け付けた直後から所定期間後に実行する描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよい。

【０３９１】

このようにフロントパネルＰＳ２の開閉状態にかかわらず演出用スイッチの押下に基づいた演出を実行することで、意図せずフロントパネルＰＳ２が開放してしまった場合でも遊技の進行を阻害しないようにすることが可能となる。

【０３９２】
なお、フロントパネルＰＳ２が開放している状況で、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示する場合における演出用スイッチの点灯態様は、フロントパネルＰＳ２が閉鎖している状況で、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示する場合における演出用スイッチの点灯態様とは異なるよう構成されている。例えば、フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態では点灯させる一方で開放状態では点滅又は消灯させたり、開放状態よりも閉鎖状態の方が点滅周期を早くしたり、また、開放状態と閉鎖状態とで点灯色を異なるせることが挙げられる。また、フロントパネルＰＳ２が開放している状況では、図１７に示す通り、演出用スイッチ画像の少なくとも一部と重なる位置にフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を表示してもよい（なお、演出用スイッチ画像およびフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像のそれぞれの視認性を向上させるために、これらの画像が互いに重ならないような位置に、フロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を表示するようにしてもよい）。さらにまた、フロントパネルＰＳ２が開放している状況では、フロントパネルＰＳ２が開放していることを示す音声（例えば「扉が開いています」）を出力してもよく、この場合には、演出用スイッチ画像の表示に伴う演出音や演出用スイッチの押下に基づいた演出に伴う演出音を出力しないようにしてもよい。これにより、フロントパネルＰＳ２が開放していることを正確に報知することができる。一方、フロントパネルＰＳ２が開放していることを示す音声を出力している状況でも、演出用スイッチ画像の表示に伴う演出音や演出用スイッチの押下に基づいた演出に伴う演出音を出力してもよい。これにより、フロントパネルＰＳ２が開放していることを正確に報知しながらも遊技の進行を阻害しないことができる。

【０３９３】
また、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示しているときに、フロントパネルＰＳ２が開放した場合には、演出用スイッチ画像に替えてフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を表示し、演出用スイッチの押下を無効にし、その後フロントパネルＰＳ２を閉鎖するとフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を消去し、演出用スイッチ画像を再度表示してもよい。なお、演出用スイッチ画像に重ねてフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を表示することで演出用スイッチ画像を視認不可にし、その後フロントパネルＰＳ２を閉鎖するとフロントパネルＰＳ２が開放していることを示す画像を消去し、演出用スイッチ画像を再度視認できるようにしてもよい。この場合にも上述したようにフロントパネルＰＳ２の開放の前後で演出用スイッチの点灯態様を異ならせることで、フロントパネルＰＳ２が開放していることを正確に報知することができる。

【０３９４】
また、演出用スイッチが操作されると遊技者に特典を付与することを意味する演出（成功演出）を実行する場合は、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去されるが、演出用スイッチが操作されると遊技者に特典を付与しないことを意味する演出（失敗演出）を実行する場合は、エフェクトを伴って演出用スイッチ画像が消去される態様であってもよい。なお、失敗演出となる場合のエフェクトとは演出用スイッチ画像が爆発する態様や演出用スイッチ画像の明度が最も暗い状態で維持される態様（周期で明度が変化しない態様）などが考えられる。

【０３９５】
このように構成することで、演出用スイッチを操作した結果失敗演出が表示されたことを遊技者に示唆することが可能となり、遊技者への納得感を醸成し、次遊技以降の興趣を低下させないようにすることが可能となる。

【０３９６】
また、全回胴（全リール）停止時に演出用スイッチ画像を表示する場合は、次遊技のスタートスイッチ１２が操作されると演出用スイッチが操作されたときに表示する画像ではなく、スタートスイッチ１２の操作に基づいた画像を表示する。さらに、スタートスイッ

チ１２の操作に基づいた画像を表示する際は、演出用スイッチ画像は消去される。このときの演出用スイッチ画像の消去態様としてはエフェクトを伴わずに消去される。

【０３９７】

このように構成することで、スタートスイッチ１２の操作に基づいて実行された演出を邪魔することがなく、遊技者の操作に対して適切な演出を実行することが可能となる。演出用スイッチ画像をスタートスイッチ１２の操作でスキップする遊技者は、事前に期待度の低い状態を把握しているか、演出用スイッチを用いた演出自体に興味がない可能性が高く、エフェクトを伴わずに消去させることで遊技の興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となる。

【０３９８】

また、演出用スイッチ画像が表示されている状況で演出用スイッチが操作されて成功演出が表示されるときの演出用スイッチの操作受け付けから演出用スイッチ画像が消去されるまでの時間と、押し順ナビ画像が表示されている状況で押し順正解に対応するストップスイッチ１３が操作されて成功演出が表示されるときのストップスイッチ１３の操作受け付けから押し順ナビ画像が消去されるまでの時間と、を比較したときに演出用スイッチ画像が消去されるまでの時間の方を長くしている。

【０３９９】

このように構成することで、各種スイッチが操作されたときに実行されるリアクション演出までの時間を変化させることが可能となり、各種スイッチとリアクション演出実行までの時間差で異なった面白みを与えることが可能となる。例えば、押し順を失敗すると利益が直接なくなる押し順ナビ画像は次の情報を即座に表示した方が遊技者の興趣を高めることができ、演出用スイッチは操作から演出まで少しの間を持たせることで、成功演出が表示されるのか失敗演出が表示されるのかを期待させることができる。

【０４００】

演出用スイッチがメニュー画面を表示するためのスイッチを兼ねている場合は、全回胴停止後に一定期間（例えば、Ｔ１）が経過すると演出用スイッチランプが点灯するよう構成されている。このときの演出用スイッチランプの点灯態様は、全回胴停止後に演出用スイッチの操作で演出が実行されるときの演出用スイッチランプの点灯態様とは異なる。

【０４０１】

このように構成することで、演出用スイッチランプの点灯態様によって演出用スイッチが操作されたときにメニュー画面が表示されるのか、成功又は失敗演出が表示されるのかを示唆することが可能となる。

【０４０２】

また、全回胴停止後に図１２の中下の図のように演出用スイッチ画像を表示する場合は、全回胴停止後にメニュー画面が表示可能となるＴ１が経過しても演出用スイッチランプの点灯態様はメニュー画面を表示するときの点灯態様とはならずに、演出用スイッチ画像に対応した点灯態様となっている。そして、全回胴停止後からＴ１経過後に演出用スイッチの操作を受け付けると演出用スイッチ画像は消去され、成功又は失敗演出を実行し、演出用スイッチランプは消灯を維持する状態になる。そして、演出用スイッチの操作を受け付けてからＴ１が経過したときも演出用スイッチランプは消灯を維持しており、演出用スイッチが操作されてもメニュー画面は表示されない。さらに全回胴停止後からデモ画面が表示されるためのＴ２が経過した場合においても、デモ画面は表示されず音量が低下し、演出用スイッチランプは消灯を維持している。この場合は、精算スイッチの操作受け付けにより精算処理が実行されるか、次遊技の終了後（演出用スイッチ画像が表示されない遊技の終了後）まで遊技が実行されるかによって全回胴停止後からＴ１経過でメニュー画面が表示可能となり、また全回胴停止後からＴ２経過でデモ画面が表示されるようになる。

【０４０３】

このように構成することで、演出用スイッチ画像が表示されている遊技では演出用スイッチが操作されることにより、メニュー画面が表示されるのか成功又は失敗演出が表示されるのかを遊技者が悩む必要がなくなり遊技に対する興趣の低下を防ぐことが可能となる

。なお、精算処理が実行されてもメニュー画面が表示可能とならないように構成されていてもよく、この場合は当該遊技では失敗演出が表示されたが次遊技に成功演出が表示される所謂復活演出が実行されるか否かまで期待感を維持させることが可能となる。

【０４０４】

また、演出用スイッチランプがメニュー画面を表示可能な点灯態様で点灯しているときは、液晶に演出用スイッチ画像が表示されていない。換言するとメニュー画面が表示されるか否かは演出用スイッチランプの点灯態様でのみ確認可能となっている。

【０４０５】

このように構成することで、遊技の進行とは直接関係のないメニュー画面表示可能状態の報知を演出用スイッチランプの点灯態様のみで実行できるため、仮に液晶に演出用スイッチ画像が表示される場合と比べて、演出用スイッチの操作に期待感を持たせてしまう可能性を低くすることが可能となり、また遊技者が期待感をもって演出用スイッチを操作したにも関わらずメニュー画面が表示されてしまうことで遊技の興趣を低下させることを防ぐことが可能となる。

【０４０６】

なお、遊技が進行していないということを遊技者が容易に認識できるデモ画面においてはプッシュボタン演出で表示される演出用スイッチ画像とは異なる位置、及び小さいサイズで演出用スイッチ画像を表示してもよい。この場合は、遊技者がプッシュボタン演出と混同する可能性は低く、さらに遊技者にメニュー画面の表示を効果的に表示することが可能となる。これは、メニュー画面を表示するタイミングとしては遊技を開始する際に表示するタイミングが最も多く当該タイミングにおいては、遊技されていない状況であることからデモ画面を表示している可能性が高いということに基づくものである。

【０４０７】

なお、演出用スイッチ画像の表示位置として、プッシュボタン演出中は液晶の中央に演出用スイッチ画像を表示し、デモ画面中は液晶の端（例えば、図１８に示す通り、液晶下部や液晶の左下等の目立ちにくい位置）に表示している。また、上述した通り、デモ画面中の演出用スイッチ画像は、プッシュボタン演出中の演出用スイッチ画像よりも小さいサイズで表示している。換言すれば、デモ画面中の演出用スイッチ画像と、プッシュボタン演出中の演出用画像とは、その表示領域および大きさの少なくとも一方が異なるようにしているともいえる。さらに、プッシュボタン演出中の演出用スイッチ画像とデモ画面中の演出用スイッチ画像とは、表示態様を異ならせるとよい（例えば、プッシュ演出中の演出用スイッチ画像は所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表示し、デモ画面中の演出用スイッチ画像は点灯態様で表示する等）。これにより、演出の一環として演出用スイッチを押させたい状況と、演出用スイッチを押してもよい状況とを遊技者が直感的に区別することが可能となる。

【０４０８】

なお、デモ画面中の演出用スイッチ画像は、図１９に示す通り、「ＰＵＳＨでメニュー表示」のようなテロップを流すような態様であってもよい。

【０４０９】

プッシュボタン演出が実行されるタイミングは、全回胴停止後としたがスタートスイッチ１２の受付後でもよい。スタートスイッチ１２の受付後に演出用スイッチ画像が表示される場合は、第１停止操作（何れかのストップスイッチ１３の操作）によって演出用スイッチ画像を消去してもよいし、全回胴停止後も演出用スイッチ画像の表示を維持してもよい。全回胴停止後に演出用スイッチ画像の表示を維持している場合は演出用スイッチの操作の有効期間も維持しており、演出用スイッチが操作されると成功又は失敗演出が実行される。なお、デモ画面に移行するための時間が経過したこと、精算処理が実行されること、ベット処理が実行されること、次遊技が開始したことの何れかによって演出用スイッチが操作されていなくても演出用スイッチ画像は消去される。

【０４１０】

また、演出用スイッチが操作されたことにより操作応答演出が実行されるか否かは、主

制御手段１００からの所定のコマンドの受信に基づいて所定のタイマ値をカウンタにセットし、タイマ割込み処理等によって所定間隔でカウンタの値をデクリメントしていき、カウンタの値が０となった場合に演出用スイッチの操作を有効にしている（演出用スイッチが操作されたことにより操作応答演出が実行される）。このときに演出用スイッチ画像も所定のコマンドの受信から所定のタイマ値に相当する期間が経過した後に描画処理が実行されるようになっているが、描画処理を実行する画像制御基板と演出制御基板との通信の遅延等で、演出用スイッチ画像が表示される前に演出用スイッチが有効となる場合がある。このように演出用スイッチ画像が表示される前に演出用スイッチが操作されても、応答演出を実行可能なように構成している。

【０４１１】

＜＜表示装置に適用可能な予告等＞＞

次に、本実施形態に適用可能な予告について説明する。本実施形態の表示装置３２に表示可能な演出種（予告種別）として、段階的に複数の表示態様を表示可能な第１演出種（例：ステップアップ予告）と、所定のタイミング（例：演出開始時、演出開始から１秒後等）で第１表示態様（例：白セリフ）とは異なる第２表示態様（例：赤セリフ）が表示されることで有利な状態となる可能性を示唆し得る第２演出種（例：セリフ予告）とを備えている点である。ボーナスやＡＴとなる可能性が低い第１演出状態（通常演出状態ともいう）では第１演出種と第２演出種とが少なくとも実行され得るが、ボーナスやＡＴとなる可能性が高い第２演出状態（例：連続演出や前兆演出）では、第１演出種は実行されず、第２演出種は実行され得るよう構成されている。なお、以降に記載する各構成は、阻害要因がない限り適宜組み合わせ可能である。

【０４１２】

［第１演出種］

第１演出種には、段階的に複数回の表示が行われる予告が含まれる。例えば、所謂ステップアップ予告等が含まれる。具体的な示唆態様としては、ステップ１（白色）＜ステップ２（青色）＜ステップ３（黄色）＜ステップ４（緑色）＜ステップ５（赤色）の順に所定の期待度（例えば、小役当選、前兆突入、ＡＴ突入、ボーナス当選等の期待度）を示唆可能となっており、１遊技において、ステップ１（白色）→ステップ２（青色）→ステップ３（黄色）、のように、複数回の表示が可能である予告が含まれる。また、複数の遊技において、ステップ１（白色）→ステップ２（青色）→ステップ３（黄色）、のように、段階的に予告パターンが表示される場合も含まれる。つまり、第１演出種の予告は段階的に表示されるため、最終的に表示され得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間が比較的長くなっている。

【０４１３】

［第２演出種］

第２演出種には、１遊技において、予告の表示開始時点から通常態様（第１表示態様）とは異なる変化後態様（第２表示態様）で表示が開始される、又は、１遊技において、第１表示態様から第２表示態様に１回のみ変化が可能である予告が含まれる。また、サブ入力ボタンの操作により可動役物が可動したり何らかの予告画像が表示される予告（所謂ボタン予告）も含まれる。つまり、所謂セリフ予告、所謂タイトル予告、所謂ボタン予告、バトル演出におけるキャラクタ名・技名の表示等が含まれる。具体的な示唆態様としては、白色＜緑色＜赤色の順に所定の期待度（例えば、小役当選、前兆突入、ＡＴ突入、ボーナス当選等の期待度）を示唆可能となっている。より詳細には、予告開始時点でセリフが緑文字や赤文字で表示される（当該遊技で最初から緑文字や赤文字で表示されて変化しない）、バトル演出におけるキャラクタ名・技名が白文字から赤文字に変化する（当該遊技で白文字から赤文字に変化する）等である。つまり、色等の変化がない、あるいは文字の色が変化するだけの第２演出種において最終的に表示され得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間が、予告パターンが段階的に変化する第１演出種と比較して短くなっている。

【０４１４】

［第１演出状態］
　第１演出状態とは、ボーナスやＡＴの当選の可能性が低い演出状態である。所謂連続演出や所謂前兆に発展していない演出状態（通常演出状態）である。
【０４１５】
［第２演出状態］
　第２演出状態とは、ボーナスやＡＴの当選の可能性が第１演出状態よりも高い演出状態である。所謂連続演出や前兆が含まれる。
【０４１６】
　第１演出状態は、ボーナスやＡＴの当選があまり期待できない状態であり、主に連続演出や前兆に移行することを期待している状態である。つまり、表示装置３２に表示される予告が淡泊であると遊技者は飽きてしまい遊技を継続しなくなってしまう。そのため、第１演出状態では、連続演出や前兆に移行するために複数段階の表示が必要である。つまり、予告として時間がかかる第１演出種を実行したとしても、遊技者はそれほど煩わしく感じることはない。
【０４１７】
　他方、第２演出状態では、ボーナスやＡＴの当選が第１演出状態よりも期待できる連続演出や前兆を表示装置３２にて見せることが遊技としての主目的であり、連続演出や前兆の表示を遮るような比較的時間のかかる予告はなるべく避けた方がよい。また、ボーナスやＡＴの当選が期待できる第２演出状態で予告が行われると、遊技者はボーナスやＡＴの当選であることが報知されることを強く望む。つまり、第２演出状態において実行され得る予告として、予告の内容（期待度等）を遊技者が把握するまでに比較的要する時間が長い第１演出種は適切ではなく、予告の内容（期待度等）を遊技者が把握するまでに比較的要する時間が短い第２演出種の方が適切である。
【０４１８】
（第１演出状態におけるステップアップ予告）
　次に、図１４を用いて、第１演出状態において実行され得る第１演出種の予告であるステップアップ予告について説明する。なお、以下に時間経過に沿ってｔ１～ｔ７を説明するが、これらは図１４におけるｔ１～ｔ７であり、他の図面における同記号とは独立していることを補足しておく。
【０４１９】
　まず、ｔ１においてスタートレバー１２（以後、単に「スタートレバー」と称することもある。）の操作がされる。次に、ｔ２においてステップアップ１（キャラクタＡ）の表示が開始される。遊技者はこのタイミングでステップアップ予告の表示が開始されたことを把握することが可能である。しかし、この後にチャンスアップするか否か、つまり、ステップアップ２以降が表示されるか否かを把握することはできない。
【０４２０】
　次に、ｔ３においてステップアップ２（キャラクタＢ）の表示が開始される。このタイミングで遊技者はステップアップ予告がチャンスアップしたことを把握することができる。しかし、未だ最終的にいずれの段階までチャンスアップするかを把握することはできない。
【０４２１】
　次に、ｔ４においてステップアップ３（キャラクタＣ）の表示が開始される。ここでも未だ最終的にいずれの段階までチャンスアップするかを把握することはできない。
【０４２２】
　次に、ｔ５においてステップアップ３でステップアップ予告が終了する。ここで遊技者は当該ステップアップ予告の最終的な表示態様を把握することができる。
【０４２３】
　その後、ｔ６において第１停止ボタンの操作、ｔ７において第２停止ボタンの操作、ｔ８において第３停止ボタンの操作が行われ、ｔ９において遊技が終了する。
【０４２４】

このように、第１演出状態における第１演出種であるステップアップ予告では、当該ステップアップ予告における最終的な表示態様を把握するまでにｔ２からｔ５までの期間を要する。また、第１停止ボタンの操作前にチャンスアップした表示態様にて表示する期間が終了するように構成されている。

【０４２５】

なお、レバーオンによる遊技の開始からステップアップ予告が開始されるまでの期間（図１４におけるｔ１からｔ２までの期間Ｔ１、約１秒）は、ステップアップ予告が１段階チャンスアップするために要する期間（図１４におけるｔ２からｔ３までの期間Ｔ２）、約０．５秒）よりも長くなっていてもよいし、レバーオンによる遊技の開始からステップアップ予告が開始されるまでの期間（上記期間Ｔ１、約１秒）は、ステップアップ予告が１段階チャンスアップするために要する期間（上記期間Ｔ２、約１．２秒）よりも短くなっていてもよい。なお、図１４においては、後者の例を模式的に示している。

【０４２６】

（第１演出状態におけるセリフ予告）

次に、図１５を用いて、第１演出状態において実行され得る第２演出種の予告であるセリフ予告について説明する。なお、以下に時間経過に沿ってｔ１～ｔ８を説明するが、これらは図１５におけるｔ１～ｔ８であり、他の図面における同記号とは独立していることを補足しておく。

【０４２７】

まず、ｔ１においてスタートレバーの操作がされる。次に、ｔ２においてセリフ予告が緑色の「チャンスだよ」の文字で開始される。遊技者はこのタイミングから当該セリフ予告がチャンスアップの表示態様であること及び当該セリフ予告の最終的な表示態様を把握することが可能である。実際にチャンスアップの表示態様であることを把握するには多少の期間を要するため、セリフ予告においては、図１５におけるｔ２からｔ３の期間Ｔ２が最終的な表示態様を把握するまでに要する期間といえる。

【０４２８】

その後、ｔ４において第１停止ボタンの操作、ｔ５において第２停止ボタンの操作、ｔ６において第３停止ボタンの操作が行われ、ｔ７において遊技が終了する。

【０４２９】

次に、ｔ８において次ゲームのベット操作が行われると、セリフ予告の表示が終了する。

【０４３０】

このように、第１演出状態における第２演出種であるセリフ予告では、当該セリフ予告における最終的な表示態様を把握するまでに図１５におけるｔ２からｔ３までの期間Ｔ２を要する。また、第３停止ボタンが操作されて遊技終了となった時点で、当該遊技のチャンスアップを示唆する意味はなくなるが、次ゲームのベット操作が行われるまでチャンスアップした表示態様の表示が継続するように構成されている。これにより、前遊技の演出等を初期化する処理が行われるベット処理にて前遊技のチャンスアップを終了させることができ、第３停止後の遊技終了処理でチャンスアップを消去する処理を行わずに済むため、制御処理の負担の軽減を図ることができる。

【０４３１】

なお、セリフ予告において、例えば、ｔ２にて白色の「チャンスだよ」の文字（第１表示態様）で開始された後、ｔ３からｔ８の前までのいずれかのタイミングにて赤色の「チャンスだよ」の文字（第２表示態様）に変化するようにしてもよい（当該遊技で第１表示態様から第２表示態様に変化するようにしてもよい）。この場合、レバーオンからセリフ予告が開始されるまでの期間（図１５におけるｔ１からｔ２までの期間Ｔ３）は、セリフ予告が第１表示態様から第２表示態様に変化する場合の変化するために要する期間（図１５におけるｔ３からｔ４乃至ｔ８の前までのいずれかまでの期間ＴＡ）よりも短くなっている。

【０４３２】

（ある第２演出状態におけるセリフ予告）

次に、図１６を用いて、ある連続演出（ある第２演出状態）において実行され得る第２演出種の予告であるセリフ予告について説明する。なお、以下に時間経過に沿ってｔ１～ｔ１４を説明するが、これらは図１６におけるｔ１～ｔ１４であり、他の図面における同記号とは独立していることを補足しておく。

【０４３３】

まず、ｔ１においてスタートレバーの操作がされ、連続演出の１ゲーム目が開始される。次に、ｔ２においてセリフ予告が緑色の「アツイ」の文字で開始される。遊技者はこのタイミングから当該セリフ予告がチャンスアップの表示態様であること及び当該セリフ予告の最終的な表示態様を把握することが可能である。実際にチャンスアップの表示態様であることを把握するには多少の期間を要するため、第２演出状態におけるセリフ予告においては、図１６におけるｔ２からｔ３の期間Ｔ２が最終的な表示態様を把握するまでに要する期間といえる。

【０４３４】

その後、ｔ４において第１停止ボタンの操作、ｔ５において第２停止ボタンの操作、ｔ６において第３停止ボタンの操作が行われ、ｔ７において遊技が終了（つまり、払出処理が完了し、次遊技を開始可能な状態）する。

【０４３５】

次に、ｔ８において次ゲーム（連続演出の２ゲーム目）のベット操作が行われると、セリフ予告の表示が終了する。

【０４３６】

このように、第２演出状態における第２演出種であるセリフ予告では、当該セリフ予告における最終的な表示態様を把握するまでにｔ２からｔ３までの期間を要する。また、第３停止ボタンが操作されて遊技終了となった時点で、当該遊技のチャンスアップを示唆する意味はなくなるが、次ゲームのベット操作が行われるまでチャンスアップした表示態様の表示が継続するように構成されている。これにより、前遊技の演出等を初期化する処理が行われるベット処理にて前遊技のチャンスアップを終了させることができ、第３停止後の遊技終了処理でチャンスアップを消去する処理を行わずに済むため、制御処理の負担の軽減を図ることができる。

【０４３７】

連続演出の第２ゲーム目では、スタートレバーの操作後にセリフ予告が表示されていない。

【０４３８】

次に、ｔ９において第１停止ボタンの操作、ｔ１０において第２停止ボタンの操作、ｔ１１において第３停止ボタンの操作が行われ、ｔ１２においてセリフ予告が緑色の「アツイ」の文字で開始される。

【０４３９】

次に、ｔ１３で遊技が終了する。次に、ｔ１４において次ゲームのベット操作が行われると、セリフ予告の表示が終了する。

【０４４０】

このように、連続演出の１ゲーム目と２ゲーム目とで、第２演出種の表示タイミングを異ならせるようにしているが、同じタイミングで表示するようにしてもよい。

【０４４１】

次に、本実施形態に適用可能な構成を列挙する。以下に列挙する各構成はそれぞれ、あくまでも一例であり、以下に列挙する構成に限定されるものではない。また、以下に列挙する各構成については、互いに組み合わせることに矛盾が生じない限り、適宜組み合わせることが可能であることを付言しておく。

（構成１）

第１演出状態では、第１演出種及び第２演出種の双方が実行され得るよう構成し、ある第２演出状態では、第１演出種は実行されず、第２演出種は実行され得るよう構成する。

【０４４２】

このように構成することで、連続演出時は、瞬間的にチャンスアップを判断可能な予告のみを発生させることで、遊技者は連続演出に集中することができる演出状態にあった適切な予告を実行することができる。

【０４４３】

また、ある第２演出状態において実行され得る予告は、複数種類であってもよいし、１種類のみであってもよい。

【０４４４】

例えば、ある連続演出においては、タイトル予告とセリフ予告とが実行され得るように構成してもよい。

【０４４５】

第２演出種が複数種類実行され得るとしても、それぞれが短時間で予告の内容を遊技者が把握できるものであるため、煩わしさを感じることはない。例えば、ある連続演出（バトル演出）の開始時にキャラクタ名が表示され（色による期待度示唆あり）、ある連続演出の途中にセリフ予告が実行される場合などである。

【０４４６】

また、ある連続演出では特定の予告（例えば、ある１種類の予告）のみが発生し得るようにすることで、連続演出と発生する予告とが明確になり、遊技者は連続演出と予告との双方に注目したとしても、ボーナスやＡＴ当選を示す態様を容易に把握することもできる。

【０４４７】

（構成１－１）

さらに、ある第２演出状態において実行され得る第２予告には複数種類あり、

１度の第２演出状態において複数種類の第２予告が実行され得るよう構成されており、

１回の遊技回で実行され得る第２予告は１種類のみである。

【０４４８】

具体的には、１回の連続演出において、複数種類の第２予告（例：セリフ予告、タイトル予告）が実行され得るよう構成されており、さらに、１回の遊技回では、１種類の第２予告（例えば、１遊技目はタイトル予告、２遊技目はセリフ予告）が実行され得るよう構成されている。

【０４４９】

このように、ある連続演出中（ある第２演出状態）には、１遊技回には１種類の予告のみしか実行されないため、予告表示が複雑になり、期待度が把握しづらい状況を防止することができる。

【０４５０】

（構成１－２）

さらに、ある第２演出状態において実行され得る予告が複数種類である場合には、遊技者によるサブボタン操作を要しない予告と遊技者によるボタン操作を要するボタン予告とを備えるように構成してもよい。なお、第２演出状態は第１演出状態よりもボーナスやＡＴ当選が近い状態（期待できる状態）であるため、遊技者がサブボタンを操作する意欲も高い。そのため、第２演出状態では、サブボタンの操作を要しないある予告よりもサブボタンの操作を要するボタン予告の方が発生する割合を高くすることもできる。

【０４５１】

（構成１－３）

全ての第２演出状態で第１演出種が実行されず、第２演出種のみが実行され得るよう構成してもよい。

【０４５２】

このように構成することで、全ての第２演出状態において予告の内容が短時間で把握可能な第２演出しか実行されないので、全体として第２演出状態に実行される予告に煩わしさを感じることがない。

【０４５３】

上述した第２演出種としてセリフ予告を備える場合、第２演出状態が味方キャラクタと

敵キャラクタとが対決するバトル連続演出である場合におけるセリフ予告は、以下のように構成することができる。
１．味方キャラクタのセリフのみが第２表示態様となり得る
　この場合、味方キャラのセリフにのみ注目すればよいためチャンスアップを把握しやすい。
２．敵キャラクタのセリフのみが第２表示態様となり得る
　この場合、敵キャラのセリフにのみ注目すればよいためチャンスアップを把握しやすい。
３．味方キャラクタと敵キャラクタの両方のセリフが第２表示態様となり得る
　この場合、チャンスアップが表示されるタイミングが多くなるため、遊技者に対してより期待感をもたらすことができる。
【０４５４】
（構成２）
　第１演出状態において実行され得る第１演出種の１の予告と、第２演出状態において実行され得る第２演出種の１の予告とにおいて用いられるキャラクタ数が異なるよう構成されている。
【０４５５】
　例えば、第１演出状態における第１演出種の１の予告はステップアップ予告であり、第２演出状態において実行され得る第２演出種の１の予告はセリフ予告である場合において、それぞれに用いられるキャラクタ数が異なるように構成される。
【０４５６】
　図１４に示す、第１演出状態における第１演出種の１の予告であるステップアップ予告では、キャラクタＡ（ステップ１）、キャラクタＢ（ステップ２）、キャラクタＣ（ステップ３）、キャラクタＤ（ステップ４）、キャラクタ（ステップ５）の５種類のキャラクタが用いられる。
【０４５７】
　図１５に示す、ある第２演出状態（例：バトル連続演出）における第２演出種の１の予告であるセリフ予告では、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＦの３種類のキャラクタが用いられ得る。
【０４５８】
　このように、第１演出状態における第１演出の１の予告では、キャラクタ数を多くすることにより、遊技者が飽きないように予告バリエーションを多くし、ある第２演出状態における第２演出の１の予告では、ある第２演出状態（例：実行されているバトル連続演出）に関係するキャラクタのみにして、遊技者が第２演出状態の流れを把握しやすいようにしている。
【０４５９】
　また、第１演出状態は遊技していて多くの時間滞在する状態であるため、第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告の発生頻度は、ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告よりも高い。したがって、発生頻度の高い予告ほど用いるキャラクタ数を多くして予告バリエーションを豊富にしている。
【０４６０】
　なお、キャラクタ数は、
　第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告＜ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告、であってもよく、また、
　第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告＝ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告、であってもよい。
【０４６１】
（構成３）
　第１演出状態において実行され得る第２演出種の１の予告と、第２演出状態において実行され得る第２演出種の１の予告とにおいて用いられるキャラクタ数が異なるよう構成されている。

【０４６２】
例えば、第１演出状態における第２演出種の１の予告はセリフ予告であり、第２演出状態において実行され得る第２演出種の１の予告もセリフ予告である場合において、それぞれに用いられるキャラクタ数が異なるように構成される。
【０４６３】
図１５に示す、第１演出状態における第２演出種の１の予告であるセリフ予告では、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣ、キャラクタＤ、キャラクタＥの５種類のキャラクタが用いられる。
【０４６４】
ある第２演出状態（例：バトル連続演出）における第２演出種の１の予告であるセリフ予告では、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＦの３種類のキャラクタが用いられる。
【０４６５】
このように、第１演出状態における第２演出の１の予告では、キャラクタ数を多くすることにより、遊技者が飽きないように予告バリエーションを多くし、ある第２演出状態における第２演出の１の予告では、ある第２演出状態（例：実行されているバトル連続演出）に関係するキャラクタのみにして、遊技者が第２演出状態の流れを把握しやすいようにしている。
【０４６６】
また、第１演出状態は遊技していて多くの時間滞在する状態であるため、第１演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告の発生頻度は、ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告よりも高い。したがって、発生頻度の高い予告ほど用いるキャラクタ数を多くして予告バリエーションを豊富にしている。
【０４６７】
なお、キャラクタ数は、
第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告＜ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告、であってもよくまた、
第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告＝ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告、であってもよい。
【０４６８】
また、第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告、第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告、ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告、で用いられるキャラクタの数を以下のような対応関係としてもよい。
１．第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告＞第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告＞ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告
２．第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告＞第１演出状態における第１演出の１の予告であるステップアップ予告＞ある第２演出状態における第２演出の１の予告であるセリフ予告
【０４６９】
上記のいずれの場合であっても、予告の発生頻度の高い方がキャラクタ数を多く備える構成となっている。
【０４７０】
（構成４）
第１演出状態において実行され得る第１演出種のうちの１の予告に用いられるキャラクタと、ある第２演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告に用いられるキャラクタとに、同一キャラクタが用いられる構成である。
【０４７１】
第１演出状態における第１演出の１の予告であるセリフ予告と、ある第２演出状態にお

ける第２演出の１の予告であるセリフ予告とに共通で用いられるキャラクタは、主要キャラクタである。
【０４７２】
このように、開発者はストーリーを把握しやすくするために主要キャラクタを多く表示するよう設計し、遊技者はキャラクタの表示頻度により主要キャラクタや主要キャラクタの関連性を把握しやすくなる。
【０４７３】
そのため、主要キャラクタは、表示時間が長い（例えば、連続演出が継続しやすい）、表示頻度が多い、期待度が高い、キャラクタとなる。
【０４７４】
しかし、表示頻度が多いことと期待度が高いこととは相反する構成であるため、例えば、予告頻度の高い第１演出状態のステップアップ予告やセリフ予告では、主要キャラクタの頻度が高くなるようにステップ１等に設定する構成とし、第２演出状態では、期待度の高いキャラクタとして用いる構成とするのが適切である。
【０４７５】
その他のキャラクタとして、主要キャラクタではあるがレアキャラクタであり、表示時間が短い、表示頻度が少ない、期待度が高い、といったキャラクタを設けることもできる。例えば、第１演出状態におけるセリフ予告や、第２演出状態におけるセリフ予告で当該キャラクタが表示されることで、ボーナスやＡＴ当選の期待度が高いことが示唆される。
【０４７６】
このように構成することで、主要キャラクタが表示される機会を多くすることができ、さらに、キャラクタ毎の期待度を遊技者が把握しやすくなる。
【０４７７】
なお、第１演出状態において実行され得る第１演出種のうちの１の予告に用いられるキャラクタと、ある第２演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告に用いられるキャラクタとに共通に用いられるキャラクタは、主要キャラクタでなくてもよい。例えば、主要キャラクタでないレアキャラクタ（期待度高）であってもよい。
【０４７８】
（構成５）
第１演出状態において実行され得る第１演出種のうちの１の予告（例：ステップアップ予告）においてキャラクタの音声が出力され得るよう構成され、
第１演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告（例：セリフ予告）においてもキャラクタの音声が出力され得るよう構成されている。
【０４７９】
（構成５－１）
他方、
第２演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告（例：セリフ予告）においては、キャラクタの音声が出力されないよう構成されている。
【０４８０】
このように構成することで、第１演出状態においては、キャラクタの音声が出力されるため、キャラクタのセリフに注意を向けやすくなる一方、第２演出状態においては、連続演出等のＢＧＭが出力されており、連続演出中であることに期待感を持たせたいため、キャラクタのセリフの音声にあまり注意が向かないようにすることができる。
【０４８１】
（構成５変更例）
第１演出状態において実行され得る第１演出種のうちの１の予告（例：ステップアップ予告）においてキャラクタの音声が出力され得ないよう構成され、
第１演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告（例：セリフ予告）においてもキャラクタの音声が出力され得ないよう構成されている。
【０４８２】

このように、第１演出状態においては、キャラクタの音声が出力されないように構成することで、例えば、ステップアップ予告やセリフ予告が他の予告と重複して実行されるよう構成されている場合に、ステップアップ予告やセリフ予告によって他の予告による音声（効果音）をかき消してしまうことがない。

【０４８３】

（構成６）

ある第２演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告は、音量調整表示と重複しないよう構成されており、

ある第２演出状態において、遊技停止中及び遊技中のいずれの状況下でも音量調整が可能であり、かつ、音量調整表示が表示された場合であっても、ある第２演出状態を示す演出表示の明暗度が低下することがない構成である。

【０４８４】

具体的には、遊技者がサブボタンや十字ボタン等を操作することで音量や光量を調整することができるように構成されている場合に、音量調整や光量調整が行われると、設定されている音量状況を示す音量調整表示や、光量状況を示す光量調整表示が表示装置３２に表示される。

【０４８５】

つまり、第２演出状態においても音量調整が可能である構成であり、ある第２演出状態（ある連続演出）において第２演出種であるセリフ予告が表示された場合には、音量調整表示とは重複しないように表示される構成となっている。

【０４８６】

このため、セリフ予告と音量調整表示のいずれも遊技者が明確に視認できるようになっている。

【０４８７】

さらに、ある第２演出状態（ある連続演出）では、遊技停止中（リール停止中）及び遊技中（リール回転中）のいずれの状況下でも音量調整が可能であるが、音量調整表示が表示された場合であっても、ある第２演出状態（ある連続演出）における演出表示（背景画像）の明暗度が低下することがない構成されているため、ある連続演出の画像（ムービー）も見やすいままである。

【０４８８】

（構成６変更例１）

ある第２演出状態において実行され得る第２演出種のうちの１の予告は、音量調整表示と重複するように構成されており、

ある第２演出状態において、遊技停止中及び遊技中のいずれの状況下でも音量調整が可能であり、かつ、音量調整表示が表示された場合であっても、ある第２演出状態における表示画面の明暗度が低下することがない構成である。

【０４８９】

つまり、第２演出状態においても音量調整が可能である構成であり、ある第２演出状態（ある連続演出）において第２演出種であるセリフ予告が表示された場合には、音量調整表示と重複するように表示される構成となっている。

【０４９０】

しかし、ある第２演出状態（ある連続演出）では、遊技停止中（リール停止中）及び遊技中（リール回転中）のいずれの状況下でも音量調整が可能であるが、音量調整表示が表示された場合であっても、ある第２演出状態（ある連続演出）における表示画面（背景画像）の明暗度が低下することがない構成されているため、ある連続演出の画像（ムービー）も見やすいままである。

【０４９１】

なお、音量調整表示が表示されている状況でセリフ予告が表示された場合であっても、セリフ予告が表示されている状況で音量調整表示が表示された場合のいずれの場合であっても、音量調整表示がセリフ予告よりも前面側に表示される。

【０４９２】
（構成６－１）
音量調整又は光量調整は、遊技停止中及び遊技中のいずれも可能であり、
遊技停止中において音量調整又は光量調整の操作がされた場合と遊技中において音量調整又は光量調整の操作がされた場合とにおいて、音量調整表示又は光量調整表示の表示位置が変わらない構成である。
【０４９３】
通常遊技状態では、遊技停止中及び遊技中のいずれの状況であっても音量調整又は光量調整が可能であり、表示装置３２に表示される音量調整表示又は光量調整表示の表示位置は変化しないように構成されてもよい。
【０４９４】
また、ボーナス中やＡＴ中は、通常遊技状態と同様に遊技停止中及び遊技中のいずれも音量調整又は光量調整が可能であり、音量調整表示又は光量調整表示が変わらないようにしてもよい。
【０４９５】
さらにまた、通常遊技状態とボーナス中やＡＴ中とは、音量調整表示又は光量調整表示が異なるようにしてもよい。
【０４９６】
（構成７）
遊技者による操作部材の操作が可能な第３演出（サブ入力ボタンの操作による演出）を備え、
第１演出状態（例えば、通常演出状態）において実行され得る第３演出では、操作部材が操作された場合、所定の期待度（例えば、小役期待度、前兆突入期待度）を示す複数の実行態様のうちの所定の実行態様にて演出が行われる割合が高く構成されており、
第２演出状態（例えば、連続演出）において実行され得る第３演出では、操作部材が操作された場合、特別遊技（例えば、ボーナス、ＡＴ）となるか否かが報知される割合が高く構成されている。
【０４９７】
つまり、通常演出状態のボタン演出では、当該遊技における当選役や前兆への突入期待度を示すパターンが実行されやすく、ボーナスやＡＴに当せんしたことを示すパターンは実行され難い。他方、連続演出中のボタン演出では、ボーナスやＡＴに当せんしたことを示すパターンが実行されやすく、当該遊技における当選役や前兆への突入期待度を示すパターンは実行され難い。
【０４９８】
このように、遊技状況（第１演出状態であるか第２演出状態であるか）によってボタン演出が示唆する内容の割合が異なるように構成することができる。これにより、ボタン演出が示唆する内容を遊技状況に適した内容にすることができる。
【０４９９】
（構成７変更例）
遊技者による操作部材の操作が可能な第３演出（サブ入力ボタンの操作による演出）を備え、
第２演出状態（例えば、連続演出）において実行され得る第３演出では、操作部材が操作された場合、所定の期待度（例えば、小役期待度、前兆突入期待度）を示す複数の実行態様のうちの所定の実行態様にて演出が行われる割合よりも、特別遊技（例えば、ボーナス、ＡＴ）となるか否かが報知される割合の方が高くなるように構成されている。
【０５００】
つまり、連続演出中のボタン操作では、特別遊技（例えば、ボーナス、ＡＴ）となるか否かが報知される割合が高く、所定の期待度（例えば、小役期待度、前兆突入期待度）を示す複数の実行態様のうちの所定の実行態様にて演出が行われる割合が低くなるように構成されてもよい。

【０５０１】
これにより、ボタン演出が示唆する内容を遊技状況に適した内容にすることができる。
【０５０２】
（構成８）
第１遊技状態（非有利状態）と第２遊技状態（有利状態）とを少なくとも備え、
第２遊技状態では第２演出状態が発生し得ないよう構成されている。
【０５０３】
具体的には、ＡＴ中（第２遊技状態）には連続演出（第２演出状態）にならずに特別遊技（ボーナス）となることが報知される。なお、第１遊技状態は非有利状態であり、通常遊技状態や非有利区間であってもよく、第２遊技状態は有利状態であり、ＡＴ状態や有利区間であってもよい。
【０５０４】
有利状態（ＡＴ中）はなるべく短時間で多くの出玉を獲得させたいため、このように、有利状態（ＡＴ中）に連続演出を備えない構成とすることですぐにボーナスを実行させることができる。
【０５０５】
（構成９）
第１表示装置（例えば、第１の液晶表示装置）とは異なる第２表示装置（例えば、第２の液晶表示装置）を備え、
第２表示装置に音量調整表示が表示され、
第２演出状態（連続演出中）であり、且つ、リール停止中は、音量調整ができる一方、
第２演出状態（連続演出中）であり、且つ、リール回転中は、音量調整ができないよう構成されている。
【０５０６】
つまり、演出の大半が行われる表示装置３２とは別の表示装置を備えており、第２表示装置に音量調整表示を表示することで、音量調整表示が表示装置３２に表示される演出と重複して表示されることがないため、音量調整表示が表示装置３２に表示される演出の視認性を低下させることがない。
【０５０７】
第２表示装置（表示装置３２とは別の表示装置）は、タッチパネルを備える液晶表示装置であり、タッチパネルの操作により音量調整が可能であってもよい。また、音量調整だけでなく、光量調整も同様であってもよい。
【０５０８】
（構成１０）
第１演出状態（通常ステージで連続演出等が発生していない状態）、第２演出状態（例えば、連続演出）及び第３演出状態（例えば、前兆）を備え、
第１演出状態の後に複数変動にわたって実行され得る第３演出状態となり、その後第２演出状態となり得るよう構成されており、
第１演出状態では、第１演出種及び第２演出種が実行され得るよう構成され、
第２演出状態では、第２演出種のみ実行され得るよう構成され、
さらに、
第３演出状態では、第１演出種及び第２演出種の双方とも実行され得るよう構成されている。
【０５０９】
つまり、第１演出状態だけでなく、第３演出状態（例えば、前兆状態）であっても、第１演出種（例えば、ステップアップ予告）と第２演出種（例えば、セリフ予告）が実行され得るよう構成されている。
【０５１０】
なお、第１演出状態において実行され得る第１演出種及び第２演出種の演出内容と、第３演出状態において実行され得る第１演出種及び第２演出種の演出内容とは、異なってい

てもよい。
【０５１１】
前兆はまだ有利状態（ボーナスやＡＴ）への移行可否を報知する演出ではないことが多いため、通常の状態と同様に、第１演出種と第２演出種の双方を実行可能とすることで、演出バリエーションを豊富にすることができ、前兆中の期待感を損なわないようにすることができる。
【０５１２】
（構成１１）
第１演出状態で第２演出種が実行された場合において、第２表示態様が表示されなかった場合に所定期間内に第３演出状態となる割合と第２表示態様が表示された場合に所定期間内に第３演出状態となる割合との差と、
第２演出状態で第２演出種が実行された場合において、第２表示態様が表示されなかった場合に特定期間内に有利な状態となる割合と第２表示態様が表示された場合に特定期間内に有利な状態となる割合との差では、
第２演出状態で第２演出種が実行された場合に、第２表示態様が表示されなかった場合に特定期間内に有利な状態となる割合と第２表示態様が表示された場合に特定期間内に有利な状態となる割合との差の方が大きくなるよう構成されている。
【０５１３】
つまり、
通常演出時（第１演出状態）にセリフ予告（第２演出種）が実行された場合において、チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合と、チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合との差は、
連続演出中（第２演出状態）にセリフ予告（第２演出種）が実行された場合において、チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に４Ｇ以内（特定期間内）にボーナス、ＡＴ等（有利な状態）になる割合と、チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合）に４Ｇ以内（特定期間内）にボーナス、ＡＴ等（有利な状態）になる割合との差よりも、
小さくなるように構成されている。
【０５１４】
（構成１１－１）
さらに、
第１演出状態で第１演出種が実行された場合において、第２表示態様が表示されなかった場合に所定期間内に第３演出状態となる割合と第２表示態様が表示された場合に所定期間内に第３演出状態となる割合との差が、
第１演出状態で第２演出種が実行された場合において、第２表示態様が表示されなかった場合に所定期間内に第３演出状態となる割合と第２表示態様が表示された場合に所定期間内に第３演出状態となる割合との差よりも、
小さくなるように構成されている。
【０５１５】
つまり、
通常演出時（第１演出状態）にステップアップ予告（第１演出種）が実行された場合において、１段階チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）となる割合と、１段階チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合に）３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）となる割合との差は、
通常演出時（第１演出状態）にセリフ予告（第２演出種）が実行された場合において、チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合と、チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合との差よりも、

小さくなるように構成されており、
　通常演出時（第１演出状態）にセリフ予告（第２演出種）が実行された場合において、チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合と、チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合）に３２Ｇ以内（所定期間内）に前兆（第３演出状態）になる割合との差は、
　連続演出中（第２演出状態）にセリフ予告（第２演出種）が実行された場合において、チャンスアップせず（第２表示態様が表示されなかった場合）に４Ｇ以内（特定期間内）にボーナス、ＡＴ等（有利な状態）になる割合と、チャンスアップして（第２表示態様が表示された場合）に４Ｇ以内（特定期間内）にボーナス、ＡＴ等（有利な状態）になる割合との差よりも、
小さくなるように構成されている。
【０５１６】
　ステップアップ予告の期待度が、１段階＜２段階＜３段階＜４段階＜５段階であり、セリフ予告の期待度が、白色＜緑色＜赤色＜虹色、である場合を用いてより具体的に示すと、
＜通常演出時＞
ステップアップ予告、１段階、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１％
ステップアップ予告、２段階、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：２％
⇒差：１％
セリフ予告、白、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１％
セリフ予告、緑、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：５％
⇒差：４％
＜連続演出中＞
セリフ予告、白、４Ｇ以内にボーナスになる割合：５％
セリフ予告、緑、４Ｇ以内にボーナスになる割合：１０％
⇒差：５％
となるように構成してもよい。
【０５１７】
　このように、演出の表示態様が１段階のみチャンスアップした場合であっても、演出状態によってアップする期待度の割合が異なるように構成することで、１段階チャンスアップすることへの期待感をより遊技者が楽しむことができる。
【０５１８】
（構成１１変更例）
　ステップアップ予告の期待度が、１段階＜２段階＜３段階＜４段階＜５段階であり、セリフ予告の期待度が、白色＜緑色＜赤色＜虹色、である場合を用いて、さらに下から２番目の期待度と下から３番目の期待度の差を示すと、
＜通常演出中＞
ステップアップ予告、１段階、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１％
ステップアップ予告、２段階、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：２％
ステップアップ予告、３段階、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１０％
⇒ＳＵ２とＳＵ３の差：８％
セリフ予告、白、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１％
セリフ予告、緑、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：５％
セリフ予告、赤、３２Ｇ以内に前兆演出になる割合：１５％
⇒緑と赤の差：１０％
＜連続演出中＞
セリフ予告、白、４Ｇ以内にボーナスになる割合：５％
セリフ予告、緑、４Ｇ以内にボーナスになる割合：１０％
セリフ予告、赤、４Ｇ以内にボーナスになる割合：２２％
⇒緑と赤の差：１２％
となるように構成してもよい。

【０５１９】
（構成１２）
第２演出状態（連続演出）において第２演出種のうちの１の予告が実行された場合において、
当該ある予告が第２表示態様となると、当該ある予告において以降で第１表示態様となることがないように構成されている。
【０５２０】
つまり、連続演出においてセリフ予告が赤文字で表示された場合において、当該連続演出では、セリフ予告が白文字になることなく赤文字で表示される。
【０５２１】
例えば、連続演出の１遊技目では赤文字が表示されたにもかかわらず、連続演出の２遊技目では白文字が表示された場合には、遊技者は期待度が高いのか低いのかわからなくなってしまう虞がある。そのため、一の連続演出中におけるセリフ予告の期待度を統一して示すようにすることで、遊技者が期待度に混乱することがないようにすることができる。
【０５２２】
（構成１２変更例）
第２演出状態（連続演出）において第２演出種のうちの１の予告が実行された場合において、
当該ある予告が第２表示態様となった場合であっても、当該ある予告において以降で第１表示態様となり得るように構成されている。
【０５２３】
つまり、連続演出においてセリフ予告が赤文字で表示されたとしても、当該連続演出において白文字になることがある。
【０５２４】
このように構成することで、１遊技ごとに第２表示態様（例、チャンスアップ：赤文字）が表示されるか否かに興味を持たせることができる。
【０５２５】
なお、連続演出のうち、所定タイミング（例えば、連続演出の１遊技目）でのみ第２表示態様（例、チャンスアップ：赤文字）が表示され得るように構成しておけば、予告については、所定タイミングのみに集中することができ、それ以外の遊技では連続演出の内容に集中することができる。
【０５２６】
（構成１３）
第１演出状態において実行され得る第１演出種の１の予告（例えば、ステップアップ予告）及び第２演出種の１の予告（例えば、セリフ予告）は、
所定の停止ボタン（例えば、第２停止ボタン）の操作によって表示がキャンセルされない。
【０５２７】
つまり、スタートレバーの操作や第１停止ボタンの操作により表示が開始されたステップアップ予告やセリフ予告が、第２停止ボタンの操作があった際にキャンセルされずに進行する。
【０５２８】
（構成１４）
第１演出状態において実行され得る第１演出種の１の予告又は第２演出種の１の予告の表示は、第３停止ボタンの操作があった際には、スタートレバーの操作や第１停止ボタンの操作により開始された表示がキャンセルされ、第３停止ボタンの操作による表示が開始され、
遊技待機状態に移行した場合には待機画面が表示され、
第３停止ボタンの操作による表示は、新たなベット操作やスタートレバーの操作（次遊技の開始）があった際若しくは待機画面に移行することにより消去されるように構成される。

【０５２９】
（構成１５）
第２演出状態（連続演出）において第２演出種の１の予告が表示された場合には、
第３停止ボタンの操作がされた際であっても当該１の予告が表示は消去されず、
遊技待機状態に移行した場合には待機画面が表示され、
当該１の予告が表示は、新たなベット操作やスタートレバーの操作（次遊技の開始）があった際若しくは待機画面に移行することにより消去されるように構成される。
【０５３０】
このように、連続演出中においてセリフ予告が表示された際に、第３停止ボタンが操作され、セリフ予告が最後まで表示されても表示自体は消去されずに表示され続ける。一方、新たなベット操作やスタートレバーの操作があった際、もしくは待機画面に移行することによりセリフ予告の表示が消去されるように構成されている。また、連続演出の表示も消去される。
【０５３１】
（構成１６）
第１演出状態において遊技が開始され、第１演出種のうちの１の予告の表示が開始される場合の第１予告表示開始タイミングと、
第１演出状態において遊技が開始され、第２演出種のうちの１の予告の表示が開始される場合の第２予告表示開始タイミングとが、
略同じ（例：１秒以内）であるように構成されている。
【０５３２】
つまり、通常演出時（第１演出状態）では、スタートレバーの操作から１秒程度でステップアップ予告（第１演出種のうちの１の予告）が開始され、セリフ予告（第２演出種のうちの１の予告）もスタートレバーの操作から１秒程度で開始されるように構成されている。
【０５３３】
なお、第１予告表示開始タイミングと第２予告表示開始タイミングはほぼ同じでなく、異なっていてもよく、第１予告表示開始タイミングの方が早くなるように構成してもよいし、第２予告表示開始タイミングの方が早くなるように構成してもよい。
【０５３４】
なお、ステップアップ予告（第１演出種のうちの１の予告）とセリフ予告（第２演出種のうちの１の予告）は、一の遊技において必ず双方が表示されなければならないわけではない。
【０５３５】
（構成１７）
第１演出状態において遊技が開始され、第１演出種のうちの１の予告又は第２演出種のうちの１の予告の表示が開始される場合の第１予告表示開始タイミングと、
第２演出状態において遊技が開始され、第２演出種のうちの１の予告の表示が開始される場合の第２予告表示開始タイミングとが、
略同じ（例：１秒以内）であるように構成されている。
【０５３６】
つまり、通常演出時（第１演出状態）では、スタートレバーの操作から１秒程度でステップアップ予告（第１演出種のうちの１の予告）やセリフ予告（第２演出種のうちの１の予告）が開始され、連続演出中（第２演出状態）にも、スタートレバーの操作から１秒程度でセリフ予告（第２演出種のうちの１の予告）が開始されるように構成されている。
【０５３７】
なお、第１予告表示開始タイミングと第２予告表示開始タイミングはほぼ同じでなく、異なっていてもよく、第１予告表示開始タイミングの方が早くなるように構成してもよいし、第２予告表示開始タイミングの方が早くなるように構成してもよい。
【０５３８】

（構成１８）
第１遊技状態（通常遊技状態）と第２遊技状態（ＡＴ中）とを備え、
第２遊技状態において、
第１演出状態では第１演出種及び第２演出種とが発生し得る一方、
第２演出状態では第２演出種のみ発生し得るよう構成されている。
【０５３９】
つまり、ＡＴ中（第２遊技状態）において、連続演出等が発生していない状態（第１演出状態）では、ステップアップ予告等（第１演出種）とセリフ予告等（第２演出種）が実行され得るが、連続演出中（第２演出状態）では、ステップアップ予告等（第１演出種）は実行されず、セリフ予告等（第２演出種）は実行され得る。
【０５４０】
（構成１８－１）
第１遊技状態（通常遊技状態）と第２遊技状態（ＡＴ中）とを備え、
第１遊技状態と第２遊技状態のいずれの遊技状態においても、
第１演出状態では第１演出種及び第２演出種とが発生し得る一方、
第２演出状態では第２演出種のみ発生し得るよう構成されている。
【０５４１】
つまり、通常遊技状態（第１遊技状態）とＡＴ中（第２遊技状態）のいずれであっても、連続演出等が発生していない状態（第１演出状態）では、ステップアップ予告等（第１演出種）とセリフ予告等（第２演出種）が実行され得るが、連続演出中（第２演出状態）では、ステップアップ予告等（第１演出種）は実行されず、セリフ予告等（第２演出種）は実行され得る。
【０５４２】
（構成１９）
遊技者による操作部材の操作が可能な第３演出（例えば、ボタン演出）を備え、
第３演出が実行されずに第２演出状態（例えば、連続演出）となる場合と第３演出が実行されて第２演出状態となる場合とがあり、
第３演出が実行されて第２演出状態となった場合は、第３演出が実行されずに第２演出状態となった場合よりも、第２演出状態において第２演出種の１の予告（セリフ予告）が第２表示態様（例えば、緑文字、赤文字）にて表示される割合が高くなるよう構成されている。
【０５４３】
つまり、遊技者がボタン操作可能なボタン演出があり、ボタン演出なしで連続演出へ移行した場合よりも、ボタン演出ありで連続演出へ移行した場合の方が、連続演出においてセリフ予告が緑セリフや赤セリフで表示される割合が高くなるよう構成されている。
【０５４４】
このように構成することで、第２演出状態（連続演出）へ発展する前にボタン演出があるか否かについて注目するようになる。
【０５４５】
（構成２０）
所定のエラー（例えば、扉開放エラー）が発生した場合、表示装置（例えば、液晶表示装置）にエラーの発生を示すエラー表示が行われ、
エラー表示は、第１演出種の１の予告（例えば、ステップアップ予告）と重複し得ない構成である。
【０５４６】
なお、エラー表示が、第１演出種の１の予告（例えば、ステップアップ予告）と重複する構成であってもよい。
【０５４７】
また、エラー表示は、第１演出状態（通常ステージで連続演出等が発生していない状態）において実行され得る第２演出種の１の予告（例えば、セリフ予告）とは重複し得るが

、第２演出状態（連続演出中）において実行され得る第２演出種の１の予告（例えば、セリフ予告）とは重複し得ない構成であってもよい。
【０５４８】
（構成２１）
第２演出種の１の予告（例えば、セリフ予告）において音声が出力されるよう構成されており、
所定のエラー（例えば、扉開放エラー）が発生した場合、エラーの発生を示すエラー音が出力され、
エラー音の出力中は、第２演出種の１の予告（例えば、セリフ予告）の音声は出力されない又は音量０で出力されるよう構成される。
【０５４９】
（構成２１変更例）
第１演出種の１の予告（例えば、ステップアップ予告）において音声が出力されるよう構成されており、
所定のエラー（例えば、扉開放エラー）が発生した場合、エラーの発生を示すエラー音が出力され、
エラー音の出力中は、第１演出種の１の予告（例えば、ステップアップ予告）の音声は出力されない又は音量０で出力されるよう構成される。
【０５５０】
このように、エラー音と予告の音声が重複する場合には、遊技者やホール店員がエラー音をしやすいように構成されている。
【０５５１】
（構成２２）
第１演出状態において実行され得る第１演出種のある予告の表示態様の種類と、第３演出状態において実行され得る第２演出種のある予告の表示態様の種類とが異なるよう構成されている。
【０５５２】
具体的には、通常ステージで連続演出等が発生していない状態（第１演出状態）で実行され得るステップアップ予告（第１演出種のある予告）の表示態様は、期待度が低い方から順に、青色＜黄色＜緑色＜赤色の４パターンで表示され得るが、前兆中（第３演出状態）において実行され得る小物の色が変化し得る小物予告（第２演出種のある予告）の表示態様は、期待度が低い方から順に、白色＜青色＜黄色＜緑色＜橙色＜赤色＜紫色の７パターンで表示され得るよう構成されている。
【０５５３】
なお、通常ステージで連続演出等が発生していない状態（第１演出状態）で実行され得る小物予告等（第２演出種のある予告）では、通常ステージで連続演出等が発生していない状態（第１演出状態）で実行され得るステップアップ予告（第１演出種のある予告）の表示態様と同様に、青色＜黄色＜緑色＜赤色の４パターンが備えられていてもよい。
【０５５４】
このように、演出状態によって異なる表示パターンを備えることで、前兆中のチャンス中等に遊技者の興味を維持させやすくすることができる。
【０５５５】
＜本実施形態における遊技機の仕様１＞
本実施形態における遊技機の仕様１（以下、仕様１と称す）として、図２０に示すようなリール配列となっている。図２０の第１回胴は左リール８ａに相当し、第２回胴は中リール８ｂに相当し、第３回胴は右リール８ｃに相当する。図２０に示す通り、仕様１のリールに描かれている図柄は、「赤セブン」、「バー」、「月Ａ」、「月Ｂ」、「リプレイ」、「チェリー」、「ラクダ」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」、「ブランクＣ」の１０種類ある。
【０５５６】

仕様１の表示窓からは縦３×横３の９図柄が視認可能となっており、有効ラインは、左リール８ａにおいては上段であり、中リール８ｂにおいては中段であり、右リール８ｃにおいては中段であり、屈曲の１ラインとなっている。

【０５５７】

図２１～図２４は図柄の組合せを示しており、規定数３枚のときはＣＢが作動していないときの規定数であり、規定数２枚のときはＣＢが作動しているときの規定数である。図２１～図２４の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の欄の「２種ＢＢ」とはＭＢのことであり、「再遊技」とはリプレイのことであり、「入賞」とは小役のことである。

【０５５８】

図２５は、ボーナスに係る条件装置一覧表である。例えば、ボーナス条件装置番号「１」の条件装置「２種ＢＢ－Ａ条件装置」は構成要素「２種ＢＢ０１」から構成されており、「２種ＢＢ０１」は、図２１の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「２種ＢＢ０１作動図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－リプレイ－赤セブン」、「月Ａ－リプレイ－バー」、「月Ａ－リプレイ－ラクダ」、「月Ｂ－リプレイ－赤セブン」、「月Ｂ－リプレイ－バー」、「月Ｂ－リプレイ－ラクダ」の６個の図柄組合せが対応している。

【０５５９】

図２６～図２８は、入賞、又は再遊技に係る条件装置一覧表である。「入賞再遊技」の項目は、条件装置番号が記載されており、「条件装置」の項目は、条件装置名称が記載されており、「通称」の項目は、条件装置の通称が記載されており、「構成要素」の項目は、条件装置を構成する図柄組合せが記載されており、「制御関連」の項目は、遊技状態毎の停止操作順番と入賞可能な図柄組合せが記載されている。

【０５６０】

例えば、条件装置番号「１」の条件装置「再遊技－Ａ条件装置」は構成要素「再遊技０１、０５～０６」から構成されており、「再遊技０１」は、図２１の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「再遊技０１作動図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－リプレイ－リプレイ」、「月Ｂ－リプレイ－リプレイ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「再遊技０５」は、図２１の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「再遊技０５作動図柄」と対応しており、より具体的には「リプレイ－赤セブン－赤セブン」の１個の図柄組合せが対応している。また、「再遊技０６」は、図２１の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「再遊技０６作動図柄」と対応しており、より具体的には「リプレイ－バー－赤セブン」、「リプレイ－ブランクＡ－赤セブン」、「リプレイ－ブランクＢ－赤セブン」の３個の図柄組合せが対応している。さらに、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃ以外が最初に停止操作されると再遊技０１が停止表示され、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃが最初に停止操作されると停止受付位置に応じて再遊技０１、再遊技０５、再遊技０６の何れかが停止表示されることが記載されている。

【０５６１】

また、例えば、条件装置番号「１５」の条件装置「入賞－Ａ９条件装置」は構成要素「入賞０３～０４、０７～０８、１１～１２、１５～１６、１９、５６」から構成されており、「入賞０３」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０３入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－ラクダ－リプレイ」、「月Ｂ－ラクダ－リプレイ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞０４」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０４入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－赤セブン－月Ａ」、「月Ａ－バー－月Ａ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞０４」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０４入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－赤セブン－月Ａ」、「月Ａ－バー－月Ａ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞０７」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０７入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－ブランクＡ－月Ｂ」、「月Ａ－ブラン

クＢ－月Ｂ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞０８」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０８入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ｂ－赤セブン－月Ａ」、「月Ｂ－バー－月Ａ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１１」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１１入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ｂ－ブランクＡ－月Ｂ」、「月Ｂ－ブランクＢ－月Ｂ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１２」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１２入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－赤セブン－ブランクＣ」、「月Ａ－バー－ブランクＣ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１５」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１５入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ａ－ブランクＡ－ブランクＡ」、「月Ａ－ブランクＢ－ブランクＡ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１６」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１６入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ｂ－赤セブン－ブランクＣ」、「月Ｂ－バー－ブランクＣ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１９」は、図２２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１９入賞図柄」と対応しており、より具体的には「月Ｂ－ブランクＡ－ブランクＡ」、「月Ｂ－ブランクＢ－ブランクＡ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞５６」は、図２０の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞５６入賞図柄」と対応しており、より具体的には「赤セブン－リプレイ－リプレイ」、「チェリー－リプレイ－リプレイ」の２個の図柄組合せが対応している。さらに、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃが最初に停止操作され、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが２番目に停止操作され、中リール８ｂに対応する中ストップスイッチ１３ｂが３番目に停止操作されると入賞０３が停止表示され、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃが最初に停止操作され、中リール８ｂに対応する中ストップスイッチ１３ｂが２番目に停止操作され、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが３番目に停止操作されると入賞５６が停止表示され、これ以外の停止順番で停止操作されると停止受付位置に応じて１／２で入賞０４、０７、０８又は１１が停止表示され、１／２で小役を取りこぼすことが記載されている。換言すれば、各リールのそれぞれの停止受付位置をランダムとした場合（いわゆる適当打ち、フリー打ちと称される打ち方をした場合）、３番目に操作されるストップスイッチの押下タイミングに対応した停止受付位置に応じて１／２の確率で入賞０４、０７、０８又は１１のいずれかに対応した図柄組合せが停止表示されて小役が入賞することとなり、１／２の確率で「入賞－Ａ９条件装置」のどの構成要素に対応した図柄組合せも停止表示されずに、小役の取りこぼしが発生することが記載されている。

【０５６２】

図２９～図３１は、非ＲＴ状態における内部抽せんデータとなっている。図中の「Ｒ１」～「Ｒ６」は「設定値１」～「設定値６」にそれぞれ対応している。また、例えば図２９のＲ１における２種ＢＢ－Ａに対応する位置に「３２４０」と数値があるが、これはＲ１における２種ＢＢ－Ａの置数であり、全体の置数が６５５３６であるため、Ｒ１における２種ＢＢ－Ａの当せん確率は３２４０／６５５３６となることを示している。また、図２９～図３１は条件装置毎に分けた内部抽せんデータであるため、「２種ＢＢ－Ａ」から「入賞Ｑ」までの置数を足しても６５５３６にはならない。これは、「２種ＢＢ－Ａ」～「２種ＢＢ－Ｉ」が他の条件装置と重複しているためである。なお、「再遊技－Ａ」～「入賞Ｑ」までの置数を合計した置数である「６４７８８」と図示していない「はずれ」の置数である「７４８」を合計すると「６５５３６」となる。

【０５６３】

図３２は、ＲＴの開始条件と終了条件が表された図である。例えば、ＲＷＭ初期化後は「非ＲＴ」状態に移行し、「非ＲＴ」状態では、「２種ＢＢ－Ａ条件装置」～「２種ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動したときにＲＴ１に移行することが記されている。換言すると非ＲＴ中に２種ＢＢ－Ａ、２種ＢＢ－Ｂ、２種ＢＢ－Ｃ、２種ＢＢ－Ｄ、２種ＢＢ－Ｅの何れ

かが当せんするとＲＴ１に移行する。
【０５６４】
２種ＢＢ－Ａ～Ｆの作動図柄が表示されたときは、１１枚を超える払い出しで２種ＢＢ－Ａ～Ｆが終了し、非ＲＴ状態に移行する。また、２種ＢＢ－Ｇの作動図柄が表示されたときは、７枚を超える払い出しで２種ＢＢ－Ｇが終了し、非ＲＴ状態に移行する。また、２種ＢＢ－Ｈ、Ｉの作動図柄が表示されたときは、１枚を超える払い出しで２種ＢＢ－Ｈ、Ｉが終了し、非ＲＴ状態に移行する。また、２種ＢＢ－Ａ～ＩはＰＢ＝１役であり、停止タイミングに関わらず停止表示可能になっている。
【０５６５】
仕様１では、図２９に示す通り、非ＲＴ中の２種ＢＢの当せん置数が３６６２０であり、非ＲＴの滞在遊技数は平均で２ゲーム程度となっている。そして各２種ＢＢのうちＲＴ１に移行する２種ＢＢ－Ａ～Ｅの当せん置数が１７８２０であり、ＲＴ１に滞在する可能性が高くなっている。
【０５６６】
図３３～３２はＲＴ１状態における内部抽せんデータとなっている。各項目の説明は図２９～図３１と同様のため省略する。
【０５６７】
仕様１のメイン遊技状態の遷移について図３６を基に説明する。
【０５６８】
ＲＷＭが初期化された後は、メイン遊技状態番号＝０に移行する。メイン遊技状態＝０は、通常区間と対応しており、有利区間移行抽せんに当選した場合は、メイン遊技状態番号＝１、メイン遊技状態番号＝２、メイン遊技状態番号＝３、又はメイン遊技状態番号＝４の何れかに移行する。
【０５６９】
メイン遊技状態番号＝１は、仕様１において、押し順ベル当せん時に遊技者に有利な操作態様を報知するＡＴ状態であるＡＣ、このＡＣとは異なるＡＴ状態であるＳＡＣ、又はＡＣおよびＳＡＣとは異なるＡＴ状態であるＢＢ（所謂サブボーナス）へ移行するか否かの期待感を演出する前兆状態となっている。メイン遊技状態番号＝１では、事前に決定されている移行先（メイン遊技状態＝０、メイン遊技状態番号＝２、メイン遊技状態番号＝３、又はメイン遊技状態番号＝５の何れか）に移行する。
【０５７０】
メイン遊技状態番号＝２は、ＡＣに対応する遊技状態となっている。ＡＣでは、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知する遊技状態となっている。ＡＣはゲーム数で管理されており、初期ゲーム数としてＡＣ遊技カウンタに３０がセットされる。そして遊技毎に減算し、ＡＣ遊技カウンタの値が０となった場合は、ＡＣ中の遊技状態抽せん結果に応じてメイン遊技状態＝１、メイン遊技状態番号＝３、又はメイン遊技状態番号＝５の何れかに移行する。なお、ＡＣ中は内部抽せん結果に応じてＡＣ遊技カウンタの値が増加すること（所謂ゲーム数上乗せ）もあり得る。
【０５７１】
メイン遊技状態番号＝３は、ＳＡＣに対応する遊技状態となっている。ＳＡＣでは、ＡＣと同様に押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知する遊技状態となっている。ＳＡＣはゲーム数で管理されており、初期ゲーム数としてＡＣ遊技カウンタセット抽せんで当選した値がＡＣ遊技カウンタにセットされる。そして遊技毎に減算し、ＡＣ遊技カウンタの値が０となった場合は、ＳＡＣ中の遊技状態抽せん結果に応じてメイン遊技状態＝１、メイン遊技状態番号＝２、又はメイン遊技状態番号＝５の何れかに移行する。なお、ＳＡＣ中は内部抽せん結果に応じてＡＣ遊技カウンタの値が増加すること（所謂ゲーム数上乗せ）もあり得る。また、ＡＣ遊技カウンタセット抽せんでは、期待値として３０以上の値が当選する可能性が高いためＳＡＣはＡＣ

よりも有利な状態であるといえる。

【０５７２】

メイン遊技状態番号＝４は、ＢＢ（所謂サブボーナス）に対応する遊技状態となっている。ＢＢでは、ＡＣ、及びＳＡＣと同様に押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知する遊技状態となっている。ＢＢは払出枚数で管理されており、初期枚数としてＢＢ枚数カウンタに１００がセットされる。そして遊技の結果、入賞毎に払出枚数分を減算し、ＢＢ枚数カウンタの値が０となった場合は、ＢＢ中の遊技状態抽せん結果に応じてメイン遊技状態＝０、メイン遊技状態番号＝２、又はメイン遊技状態番号＝３の何れかに移行する。なお、ＢＢ中は内部抽せん結果に応じてＢＢ枚数カウンタの値が増加すること（所謂枚数上乗せ）もあり得る。

【０５７３】

メイン遊技状態番号＝５は、エンディングに対応する遊技状態となっている。エンディングでは、ＡＣ、ＳＡＣ、及びＢＢと同様に押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知する遊技状態となっている。エンディングはＭＹカウンタが２２００、又は有利区間クリアカウンタが５０の何れかのときに移行し、ＭＹカウンタが２４００以上、又は有利区間クリアカウンタが０となるまで継続する。そしてＭＹカウンタが２４００以上、又は有利区間クリアカウンタが０となった場合は、メイン遊技状態＝０に移行する。

【０５７４】

メイン遊技状態番号＝６は、確定画面に対応する遊技状態となっている。確定画面では、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知する場合と報知しない場合がある遊技状態となっている。これは、確定画面で判定フラグが０のときは入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利な押し順を報知し、確定画面で判定フラグが１のときは入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選しても遊技者に有利な押し順を報知しないことを意味する。また、確定画面が終了した後はＢＢが開始するため、確定画面ではＢＢフラグに１が記憶されている。

【０５７５】

確定画面では再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当選したときに液晶に「右から赤セブンを狙え」と表示させ、且つ指示モニタに「７」と表示させ、第１停止を右リール８ｃの赤セブン図柄（図２０の第３回胴の４番）、第２停止を中リール８ｂの赤セブン図柄（図２０の第２回胴の４番）、第３停止を左リール８ａの赤セブン図柄（図２０の第１回胴の４番）を狙って操作させることを報知する。再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当選したときに、指示された通り操作された場合は、再遊技０５作動図柄（図２１の４５番）が有効ラインに表示され赤セブン図柄が中段一直線に停止表示されることとなる。そして、再遊技０５作動図柄が停止表示された場合は、判定フラグに０を記憶し、ＢＢフラグに０を記憶し、メイン遊技状態番号に４を記憶する。なお、判定フラグは初期値として０が記憶されており、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選して、指示通り停止操作されて再遊技０５作動図柄が停止表示された場合も、判定フラグに０を記憶するため、指示通り停止操作されたときは判定フラグが１になることはない。

【０５７６】

また、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当選したときに液晶に「右から赤セブンを狙え」と表示させ、且つ指示モニタに「７」と表示させたときに、遊技者が指示通りに停止操作しなかった場合（押し順を指示通りに停止操作しなかった場合や、押し順は指示通りに停止操作したが赤セブン図柄を狙わなかった場合）は、再遊技０５作動図柄は停止表示せず、判定フラグに１を記憶する。

【０５７７】
判定フラグに１が記憶されている場合（遊技者が指示通りに停止操作しなかった場合）は、メイン遊技状態番号＝６（確定画面）のままとなり、メイン遊技状態番号＝４（ＢＢ）へは移行しない。このため、再度、再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当せんして再遊技０５作動図柄が停止表示するまで、メイン遊技状態番号＝６（確定画面）が維持されることとなる。なお、確定画面で２回目以降の再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当せんしたときにも液晶に「右から赤セブンを狙え」と表示させ、且つ指示モニタに「７」と表示させるようにしている。
【０５７８】
このように構成することで、遊技者の目押し技量に応じてＢＢを開始できるため、ＢＢが当選した後にＢＢ図柄を狙わせるという遊技性を提供することが可能となる。
【０５７９】
さらに判定フラグに１が記憶されている間は、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選しても有利な操作態様を報知しないため、遊技者は１／６の確率でしか高目の小役を取得することができなくなる。このため、確定画面において判定フラグに１が記憶されている場合と、確定画面において判定フラグに０が記憶されている場合とを比較すると、確定画面において判定フラグに１が記憶されている場合の方が遊技者に不利な状態といえる。なお、押し順ベル群に当選したときの押し順ナビ率を１００％未満にすればよく、押し順ナビ率が０％である必要はない。例えば、出玉率が１００％（現状維持）となるような押し順ナビ率に設定してもよい。
【０５８０】
このように構成することで、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆが当せんしたときに遊技者の技量に応じてその後有利不利を生じさせることができ、目押しによる遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８１】
また、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当せんしたときに再遊技０５作動図柄が表示された後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝４（ＢＢ））と、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選したときに再遊技０５作動図柄が表示されなかった後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝６（確定画面））と、を比較すると、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選したときに再遊技０５作動図柄が表示されなかった後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝６（確定画面））の方が押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選しても有利な操作態様を報知しないため、遊技者に不利な状態といえる。なお、押し順ベル群に当選したときの押し順ナビ率を１００％未満にすればよいため、押し順ナビ率が０％である必要はない。
【０５８２】
このように構成することで、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆが当せんしたときに遊技者の技量に応じてその後有利不利を生じさせることができ、目押しによる遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８３】
また、判定フラグに１が記憶されている間は、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると有利な操作態様を報知するが、再度、再遊技－Ａ～Ｆが当せんして再遊技０５作動図柄が停止表示した後に開始するＢＢ中において実行可能な所定の抽せん（押し順ナビ率抽せん、セットストック抽せん、ループ率抽せん、又はゲーム数上乗せ抽せん等の遊技者に有利な抽せん）の抽せんレベルを最も低いレベルに設定し、ＢＢ中の有利度を最も低くする態様であってもよい。抽せんレベルとは、所定の抽せんを実行した時に遊技者に有利な結果となる確率が異なるものであり、最も低いレベルとは所定の抽せんを実行した時に遊技者に有利な結果となる確率が最も低いものである。また、このとき判

定フラグに０が記憶されている間は押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると有利な操作態様を報知し、再度、再遊技－Ａ～Ｆが当せんして再遊技０５作動図柄が停止表示した後に開始するＢＢ中において実行可能な所定の抽せんの抽せんレベルを冷遇しない（わざと最も低いレベルの抽せんレベルをセットしない）ようにしている。このため、確定画面において判定フラグに１が記憶されている場合と、確定画面において判定フラグに０が記憶されている場合とを比較すると、確定画面において判定フラグに１が記憶されている場合の方が遊技者に不利な状態といえる。

【０５８４】

なお、この場合は、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当せんしても有利な操作態様を報知しない態様であってもよい。また、確定画面で判定フラグに０が記憶されている状況で押し順ベル群が当選したときに有利な操作態様を報知し、その後判定フラグに１が記憶されている状況でも押し順ベル群が当選したときに有利な操作態様を報知する場合は、遊技者がわざと確定画面を延命して押し順ベルを取得する可能性があるので、確定画面開始から１０ゲーム間は判定フラグに関わらず押し順ベル群が当せんしたときに有利な操作態様を報知するが、確定画面開始から１１ゲーム以降は判定フラグに関わらず押し順ベル群が当せんしたときに有利な操作態様を報知しない態様であってもよい。この１０ゲームの目安としては再遊技－Ａ～Ｆの何れかが少なくとも１回以上当せんする確率を約８０％として設定しているが、長すぎなければ任意に設定可能である。

【０５８５】

このように構成することで、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆが当せんしたときに遊技者の技量に応じてその後有利不利を生じさせることができ、目押しによる遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５８６】

また、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当せんしたときに再遊技０５作動図柄が表示された後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝４（ＢＢ））と、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選したときに再遊技０５作動図柄が表示されなかった後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝６（確定画面））と、を比較すると、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選したときに再遊技０５作動図柄が表示されなかった後の遊技状態（メイン遊技状態番号＝６（確定画面））の方が、再度、再遊技－Ａ～Ｆが当せんして再遊技０５作動図柄が停止表示した後に開始するＢＢ中において実行可能な所定の抽せん（押し順ナビ率抽せん、セットストック抽せん、ループ率抽せん、又はゲーム数上乗せ抽せん等の遊技者に有利な抽せん）の抽せんレベルを最も低いレベルに設定し、ＢＢ中の有利度を最も低くする態様であってもよい。この場合、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当選したときに再遊技０５作動図柄が表示されなかった後の遊技状態の方が、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆの何れかが初めて当せんしたときに再遊技０５作動図柄が表示された後の遊技状態よりも遊技者に不利な状態といえる。なお、この態様の場合も押し順ベル群が当せんしたときは、遊技者に有利な操作態様を報知してもよいし、報知しなくてもよい。また、有利な操作態様を報知する場合も１０ゲーム程度で報知を終了するよう構成してもよい。

【０５８７】

このように構成することで、確定画面で再遊技－Ａ～Ｆが当せんしたときに遊技者の技量に応じてその後有利不利を生じさせることができ、目押しによる遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５８８】

また、再遊技－Ａ～Ｆの何れもＲＴ移行の契機とはならないとともに、その抽せん結果（当せん結果）が次遊技以降に持ち越すことのできない条件装置であり、再遊技０５作動図柄が停止表示されたときもＲＴ状態自体は移行することはない（換言すれば、再遊技０５作動図柄が停止表示されたときもＲＴ状態が維持されるため、再遊技に係る作動確率（

当せん確率）も、入賞Ａ１～Ａ１２等の入賞に係る作動確率も変わらない）。なお、赤セブンが一直線に表示される条件装置は再遊技に限らず入賞に係る条件装置でもよく、その場合は赤セブンが揃わなくても他の入賞に係る図柄組合せが停止表示するようなＰＢ＝１の条件装置が適している。また、入賞に係る条件装置で赤セブンを一直線に表示させる場合の払出数はできるだけ少ない払出数がよく１枚が適している。これは、赤セブンが一直線に揃う条件装置を現実的に当選しやすい置数にしないと確定画面で赤セブンを揃えられなくなり、払出数を多く設定（例えば１５枚）してしまうと赤セブンを一直線に揃えたくないときも不要な払出が生じてしまい出玉の自由度が制限されてしまうためである。

【０５８９】

このように構成することで、ボーナス条件装置やＲＴ移行契機の条件装置を用いることなく、遊技者の技量に応じて有利不利を生じさせることができるため、遊技状態を変えることなく目押しによる遊技性を高めることが可能となる。とりわけ、ボーナス内部中で遊技をさせる仕様においては、ボーナス条件装置やＲＴ移行契機の条件装置を用いたゲーム性はできないため目押しによる新しいゲーム性を提供することが可能となる。

【０５９０】

また、再遊技－Ａ～Ｆの何れかが当せんしたときに停止表示可能な再遊技０５作動図柄は右リールを最初に停止させること（右中左の順番、又は右左中の順番で停止操作させること）で停止表示可能となっているが、この右リールを最初に停止させる操作態様は、左中右の操作順番、左右中の操作順番、中左右の操作順番、中右左の操作順番、右左中の操作順番、右中左の操作順番の６種類の操作順番の中で、通常時のベースが最も低くならない操作順番となっている。

【０５９１】

ここで、通常時のベースとは、規定数３（投入数３）における払出数の期待値となっている。図２６～図２８、図３３～図３５によると、設定１のＲＴ１における左中右の操作順番の規定数３における払出数の期待値として、例えば、２種ＢＢ－Ａの期待枚数（作動図柄表示時の払出数）が０、置数が０であるため、期待値は０となり、再遊技－Ａの期待枚数が３（再遊技は、規定数３のため払出数を３として計算する）、置数が８６４であるため、期待値は０．０３９５５となり、入賞－Ａ１の期待枚数が１２（左中右が正解押し順のため）、置数が９００であるため、期待値は０．１６４７９となり、はずれの期待枚数が０、置数が４５２であるため、期待値は０となる。このような計算で各条件装置の期待値を算出し、全ての条件装置の期待値を合算すると１．６６８５７となり、この期待値の合算に規定数である３で除算すると、左中右の操作順番の規定数３における払出数の期待値は０．５５６１９（但し、入賞－Ｇは２枚取得、入賞－Ｍは１枚取得で期待値を計算している）であることが導かれる。

【０５９２】

また、設定１のＲＴ１における左右中の操作順番、中左右の操作順番、又は中右左の操作順番の規定数３における払出数の期待値は、設定１のＲＴ１における左中右の操作順番の規定数３における払出数の期待値と同一であり、０．５５６１９となっている。

【０５９３】

また、設定１のＲＴ１における右左中の操作順番の規定数３における払出数の期待値として、例えば、２種ＢＢ－Ａの期待枚数（作動図柄表示時の払出数）が０、置数が０であるため、期待値は０となり、再遊技－Ａの期待枚数が３（再遊技は、規定数３のため払出数を３として計算する）、置数が８６４であるため、期待値は０．０３９５５となり、入賞－Ａ１の期待枚数が０．５（左中右は不正解押し順であり、１／２で１枚取得のため）、置数が９００であるため、期待値は０．００６８６となり、入賞－Ａ１１の期待枚数が１（右中左で１枚取得のため）、置数が９００であるため、期待値は０．０１３７３となり、はずれの期待枚数が０、置数が４５２であるため、期待値は０となる。このような計算で各条件装置の期待値を算出し、全ての条件装置の期待値を合算すると１．６９３７５となり、この期待値の合算に規定数である３で除算すると、左中右の操作順番の規定数３における払出数の期待値は０．５６４５８（但し、入賞－Ｇは２枚取得、入賞－Ｍは１枚

取得で期待値を計算している）であることが導かれる。
【０５９４】
　また、設定１のＲＴ１における右中左の操作順番の規定数３における払出数の期待値は、設定１のＲＴ１における右左中の操作順番の規定数３における払出数の期待値と同一であり、０．５６４５８となっている。
【０５９５】
　このように、右リールを最初に停止させる操作順番（右左中、右中左）の通常時のベースはその他の操作順番（左中右、左右中、中左右、中右左）よりも通常時のベースが高くなっている。そして、右リールを最初に停止させる操作順番では、ＡＴ当せん期待度をその他の操作順番よりも低くすることで総合的な出玉率をその他の操作順番よりも低くしている。このように、右リールを最初に停止させる操作順番は通常時のベースはその他の操作順番よりも高いが、結果的に不利な操作順番となっているため、通常時において遊技者は右リールを最初に停止させる操作順番で操作しにくい状況となっている。換言すると、右リールを最初に停止させる操作順番はペナルティ押し順となっており、遊技者に事前に周知させることで操作させないようにしている。このような構成により、遊技者が右リールを最初に停止させる操作順番で操作する可能性を下げることで、通常時に再遊技－Ａ～Ｆが当選しても再遊技０５作動図柄が表示されにくくなり、仕様上意図しない赤セブン図柄が揃うことによる遊技者に過度な期待感を創出させること防ぐことができる。
【０５９６】
＜本発明に係る試験信号の出力に関する説明＞
　本発明の遊技機は、遊技機試験のためにスタートスイッチ１２の操作受け付けで内部抽せん処理を実行し、回胴回転開始処理を実行する前までに試験信号を出力するための処理を実行する。
【０５９７】
　遊技機は遊技者にとって最適な打ち方を指示する第１の試験信号（ＩＦ２試験信号とも称す）と、遊技者にとって通常時のベースが最低となる打ち方を指示する第２の試験信号（ＩＦ３試験信号とも称す）と、をそれぞれ出力するための処理を実行する。
【０５９８】
　ＩＦ２試験信号を出力するための処理として、内部抽せん処理の結果に応じてＲＯＭに記憶されているテーブルデータから出力するデータ（操作順番、左リール８ａ停止受付位置、中リール８ｂ停止受付位置、右リール８ｃ停止受付位置）をセットする。例えば、図２８の入賞－Ｇ条件装置が当選した場合、押し順はどの押し順でも小役取得率は変わらないが、右リール８ｃの「ブランクＣ」、「赤セブン」を目押ししないと、２枚の払出は受けられず１枚の払出になってしまうため、ＩＦ２試験信号として指示する内容は、押し順はランダム、左リール８ａは３番図柄で停止受付、中リール８ｂは１０番図柄で停止受付、右リール８ｃは２番図柄で停止受付とする。この指示通りに操作されると、入賞６３の図柄組合せ「リプレイ」－「チェリー」－「赤セブン」（図２４参照）が停止表示され２枚役の払出を受けることが可能となる。
【０５９９】
　また、ＲＯＭに記憶されているテーブルデータは、例えば、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６０Ｈ」に記憶されている押し順情報である「００Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６１Ｈ」に記憶されている左リール８ａの停止受付位置である「０３Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６２Ｈ」に記憶されている中リール８ｂの停止受付位置である「０ＡＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６３Ｈ」に記憶されている右リール８ｃの停止受付位置である「０２Ｈ」となっており、ＩＦ２試験信号を出力するための処理としてテーブルデータから各情報を取得する。
【０６００】
　また例えば、ＡＴ状態において図２６の入賞－Ａ１条件装置が当選した場合（指示モニタに指示番号を表示する場合）、停止受付位置はどの位置でも小役取得率は変わらないが、押し順は左中右の順番で操作されないと、１２枚の払出は受けられず１枚の払出、又は払出なしになってしまうため、ＩＦ２試験信号として指示する内容は、押し順は左中右の

順番、左リール８ａの停止受付位置はランダム、中リール８ｂの停止受付位置はランダム、右リール８ｃの停止受付位置はランダムとする。この指示通りに操作されると、入賞０３の図柄組合せ「月Ａ」－「ラクダ」－「リプレイ」、又は「月Ｂ」－「ラクダ」－「リプレイ」（図２２参照）が停止表示され１２枚役の払出を受けることが可能となる。なお、非ＡＴ状態における入賞－Ａ１条件装置が当選した場合は、押し順も停止受付位置もランダムでＩＦ２試験信号を出力する。

【０６０１】

また、ＲＯＭに記憶されているテーブルデータは、例えば、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６４Ｈ」に記憶されている押し順情報である「０１Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６５Ｈ」に記憶されている左リール８ａの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６６Ｈ」に記憶されている中リール８ｂの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｃ６７Ｈ」に記憶されている右リール８ｃの停止受付位置である「７ＦＨ」となっており、ＩＦ２試験信号を出力するための処理としてテーブルデータから各情報を取得する。なお「７ＦＨ」は停止受付位置が不問の場合に記憶されるデータであり、図柄数以上の値（１４Ｈ）であれば任意の値でよい。

【０６０２】

続いて、ＩＦ３試験信号を出力するための処理として、内部抽せん処理の結果に応じてＲＯＭに記憶されているテーブルデータから出力するデータ（操作順番、左リール８ａ停止受付位置、中リール８ｂ停止受付位置、右リール８ｃ停止受付位置）をセットする。例えば、上述した仕様１では右リール８ｃを最初に停止させる操作順番以外の操作順番が通常時のベースが最も低くなるため、ＩＦ３試験信号として指示する内容は、押し順は左中右の順番、左リール８ａの停止受付位置はランダム、中リール８ｂの停止受付位置はランダム、右リール８ｃの停止受付位置はランダムとする。この指示通りに操作されると、通常時のベースが最も低い押し順で停止操作され、停止受付位置はランダムのため目押しが必要な条件装置が当選したときは、小役を高目で取得する場合と、小役を安目で取得する場合と、小役を取りこぼす場合と、が生じるようになる。

【０６０３】

また、ＲＯＭに記憶されているテーブルデータは、例えば、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６０Ｈ」に記憶されている押し順情報である「０１Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６１Ｈ」に記憶されている左リール８ａの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６２Ｈ」に記憶されている中リール８ｂの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６３Ｈ」に記憶されている右リール８ｃの停止受付位置である「７ＦＨ」となっており、ＩＦ３試験信号を出力するための処理としてテーブルデータから各情報を取得する。

【０６０４】

また例えば、ＡＴ状態において図２６の入賞－Ａ１条件装置が当選した場合（指示モニタに指示番号を表示する場合）、停止受付位置はどの位置でも小役取得率は変わらないが、押し順は左中右の順番で操作されないと、１２枚の払出は受けられず１枚の払出、又は払出なしになってしまうため、ＩＦ３試験信号として指示する内容は、押し順は左中右の順番、左リール８ａの停止受付位置はランダム、中リール８ｂの停止受付位置はランダム、右リール８ｃの停止受付位置はランダムとする。この指示通りに操作されると、入賞０３の図柄組合せ「月Ａ」－「ラクダ」－「リプレイ」、又は「月Ｂ」－「ラクダ」－「リプレイ」（図２２参照）が停止表示され１２枚役の払出を受けることが可能となる。なお、非ＡＴ状態における入賞－Ａ１条件装置が当選した場合は、押し順は左中右の順番、停止受付位置はランダムでＩＦ３試験信号を出力する。

【０６０５】

また、ＲＯＭに記憶されているテーブルデータは、例えば、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６４Ｈ」に記憶されている押し順情報である「０１Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６５Ｈ」に記憶されている左リール８ａの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６６Ｈ」に記憶されている中リール８ｂの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｄ６７Ｈ」に記憶されている右リール８ｃの停止受付位置である「７ＦＨ」となってお

り、ＩＦ３試験信号を出力するための処理としてテーブルデータから各情報を取得する。なお「７ＦＨ」は停止受付位置が不問の場合に記憶されるデータであり、図柄数以上の値（１４Ｈ）であれば任意の値でよい。

【０６０６】

また例えば、メイン遊技状態番号＝６（確定画面）において図２６の再遊技－Ａ１条件装置が当選した場合（指示モニタに指示番号を表示する場合）、停止受付位置はどの位置でも小役取得率は変わらないが、押し順は右左中の順番で操作されないと、「赤セブン」図柄組合せが一直線に揃うことがないため、ＩＦ３試験信号として指示する内容は、押し順は右左中の順番、左リール８ａの停止受付位置はランダム、中リール８ｂの停止受付位置はランダム、右リール８ｃの停止受付位置はランダムとする。この指示通りに操作されると、再遊技０５の図柄組合せ「リプレイ」－「赤セブン」－「赤セブン」（図２１参照）が停止表示される可能性があり、「赤セブン」図柄組合せが一直線に揃うことが可能となる。なお、非ＡＴ状態における再遊技－Ａ１条件装置が当選した場合は、押し順は左中右の順番、停止受付位置はランダムでＩＦ３試験信号を出力する。

【０６０７】

また、ＲＯＭに記憶されているテーブルデータは、例えば、ＲＯＭアドレス「２Ｅ６４Ｈ」に記憶されている押し順情報である「０６Ｈ」、ＲＯＭアドレス「２Ｅ５Ｈ」に記憶されている左リール８ａの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｅ６６Ｈ」に記憶されている中リール８ｂの停止受付位置である「７ＦＨ」、ＲＯＭアドレス「２Ｅ６７Ｈ」に記憶されている右リール８ｃの停止受付位置である「７ＦＨ」となっており、ＩＦ３試験信号を出力するための処理としてテーブルデータから各情報を取得する。なお「７ＦＨ」は停止受付位置が不問の場合に記憶されるデータであり、図柄数以上の値（２０図柄の場合１４Ｈ以上の値）であれば任意の値でよい。

【０６０８】

各データをセットした後は、操作順番、左リール８ａ停止受付位置、中リール８ｂ停止受付位置、右リール８ｃ停止受付位置の順番でＩＦ２試験信号を出力するための処理を実行した後、操作順番、左リール８ａ停止受付位置、中リール８ｂ停止受付位置、右リール８ｃ停止受付位置の順番でＩＦ３試験信号を出力するための処理を実行する。

【０６０９】

このように構成することで、ＩＦ２試験信号とＩＦ３試験信号とを正確に試験用ＩＦ基板に向けて送信することが可能となる。

【０６１０】

＜本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明＞

次に、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の関係について説明する。

【０６１１】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、押し順役などの小役入賞に基づく遊技メダルの払出処理に伴う入賞演出や、精算処理に伴う精算演出とベット操作に伴う投入演出の両方を同時に出力可能とすることで、精算が正常に行われなかった、投入が正常に行われなかったなどの誤った認識を防ぎ、遊技機として正常に機能していることを遊技者に認識させることを目的とする。

【０６１２】

本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【０６１３】

＜主制御手段＞

主制御手段が有する主な処理は本実施形態等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【０６１４】

＜遊技メダル投入時の処理＞

遊技メダルが投入可能な状態になっている場合は、遊技メダルが投入されると、賭け枚

数が上限に設定されていなければ、投入された枚数分の賭け設定（ベットとも称す）を行い、上限に設定されていればクレジットに投入された枚数分加算する。また、賭け枚数が上限に設定されておらず、クレジットに賭け設定が可能な枚数が貯留されていれば、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）の操作に応じて賭け設定を行う。ここで遊技メダルが投入されるとは、メダル投入口１７に入れた遊技メダルがメダルセレクタ３４を正常に通過することと同意である。

なお、遊技メダルが賭け設定されている、又はクレジットに貯留されている状態で遊技を開始する前（必要な賭け枚数を設定後であってスタートレバーを操作する前）であれば精算スイッチが操作されると精算処理が可能となっている。

また主制御手段（主制御基板１００）は遊技メダルが投入された場合にメダル投入コマンドを副制御手段（副制御基板１０００、演出制御手段とも称す）へ送信し、ベットスイッチが操作された場合に賭け設定された枚数に応じた貯留投入コマンドを副制御手段へ送信する。主制御手段はクレジットに貯留（加算）された場合には、現在の貯留数を示す貯留数コマンドを副制御手段へ送信する。これらのコマンドに基づいて副制御手段では遊技メダルの投入音の出力などの投入演出が実行可能となっている。

【０６１５】

＜入賞処理（払出処理）＞

入賞処理（以下、払出処理とも称す）は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ４４から払い出すことである。主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ４４からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段に送信し、入賞に基づく払い出しを終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段は、遊技メダルの払出音の出力、バックランプ演出（ＢＬ演出とも称す）の実行などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、再遊技入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。

【０６１６】

＜精算処理＞

遊技が行われていない状態で精算スイッチが操作されると、賭け設定されているベット数や、クレジットの貯留数に対応する数の遊技メダルをホッパ４４から遊技者に払い出す（精算）処理を実行する。精算処理が開始されると主制御手段は副制御手段に精算開始コマンドを送信し、精算処理が終了すると主制御手段は副制御手段に精算終了コマンドを送信する。副制御手段は精算開始コマンド、精算終了コマンドに基づいて、精算音の出力などの精算演出が実行可能となっている。

【０６１７】

＜副制御手段＞

遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、役の抽選結果（内部抽せんの結果）に基づいて演出を実行したり、ＡＴ中は押し順ナビ演出を実行したり、投入演出、入賞演出、精算演出等を実行する。

【０６１８】

＜投入演出＞

遊技メダルが投入されたり、ベットスイッチが操作された際に実行される演出であり、主制御手段から送信されたメダル投入コマンド、貯留投入コマンドに基づいて投入音を出力する。主制御手段では、貯留投入コマンドとして、賭け設定された枚数に応じて、貯留投入コマンド（１枚）、貯留投入コマンド（２枚）、貯留投入コマンド（３枚）の何れかが設定され、設定された貯留投入コマンドが副制御手段へ送信される。貯留投入コマンド

（１枚）を受信した時は、１枚ベットされたことを示す投入音Ａを１度出力し（例えばダという音を出力）、１枚ベットされたことを遊技者に報知する。貯留投入コマンド（３枚）を受信した時は、投入音Ａを３度出力し、３枚ベットされたことを遊技者に報知する。メダル投入コマンドを受信したときは、投入された遊技メダルが賭け設定されたなら、投入音Ａを１度出力し、貯留されたなら1枚貯留されたことを示す投入音Ｂを１度出力し（例えばヂという音を出力）、遊技者にベット又は貯留されたことを報知する。

なお、貯留投入コマンド（３枚）を受信した時に、投入音Ａを３度出力せずに、３枚ベットされたことを示す投入音Ｃを出力してもよいし、賭け設定された場合と、貯留された場合とで同じ音（例えば全ての状態で投入音Ａを出力）を出力してもよい。また、通常時（非ＡＴ中）とＡＴ中とで異なる音（投入音Ｄ）を出力してもよい。

【０６１９】

＜入賞演出＞

遊技メダルの払い出しが行われる際に実行される演出であり、払出開始コマンドと払出終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力及び、バックランプ演出が実行される。

【０６２０】

＜払出音の出力＞

遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる音である払出音Ａと払出音Ｂとがある。払出音Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力される払出音である。払出音ＢはＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に出力される払出音である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止して不利な払い出しが行われる場合があるが、その場合には払出音の出力は行われない。払出音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１の音（例えばヅという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）の間第１の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音Ａは実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間）より長い第１の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い第１の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【０６２１】

払出音Ｂは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第２の音（例えばデという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第２特定時間（例えば２秒）の間第２の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音Ｂは実際の払い出しが行われている期間より長い第２の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第２特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第２の払出音期間は、払出音Ａの第１の払出音期間よりも長い。このように、払出音Ｂは、払出音Ａより長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、より多くの遊技メダルが付与されているかのように認識させることができる。また、ＡＴ中に払出音Ａと異なる払出音Ｂを出力することで通常とは異なる有利な状態であることを認識しやすくすることができる。

なお、払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第２特定時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第２特定時間を加えた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。また、通常時の払出音ＡとＡＴ中の払出音Ｂとで払出音を異なる

ようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。
【０６２２】
＜バックランプ演出＞
　バックランプ演出には、互いに異なるバックランプ演出Ａとバックランプ演出Ｂとがある。バックランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力されるバックランプ演出である。バックランプ演出ＢはＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に実行されるバックランプ演出である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止する場合があるが、その場合にはバックランプ演出は実行されない。バックランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。
【０６２３】
　バックランプ演出Ｂは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第２のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第２特定時間（例えば２秒）に亘って第２のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。すなわち、バックランプ演出Ｂは実際の払い出しが行われている期間より長い第２のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第２特定時間を加算した期間）に亘って点灯、消灯を繰り返しており、この第２のバックランプ演出期間は、第１のバックランプ演出期間よりも長い。このように、バックランプ演出Ｂは、バックランプ演出Ａより長い時間バックランプ演出を実行することで、より多くの遊技メダルが付与されているかのように認識させることができる。また、ＡＴ中にバックランプ演出Ａと異なるバックランプ演出Ｂを実行することで通常とは異なる有利な状態であることを認識しやすくすることができる。
【０６２４】
　なお、払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第２特定時間経過までバックランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第２特定時間を加えた時間だけバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、通常時とＡＴ中とでバックランプ演出を異なるようにしたが、同じバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、一定のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返すとしたが、バックランプ演出の開始から終了にかけて、一連の点灯、消灯パターンを定め出力するようにしてもよい。また、バックランプ演出Ａの「第１のバックランプ演出期間」と、払出音Ａの「第１の払出音期間」とはともに、実際の払い出しが行われている時間に第１特定時間を加えた期間であり、いずれも同一の期間となっているが、これらの「第１のバックランプ演出期間」及び「第１の払出音期間」とは互いに異なる期間であっても良い。これについては、バックランプ演出Ｂの「第２のバックランプ演出期間」と、払出音Ｂの「第２の払出音期間」との関係についても同様である。要するに、払出音Ａ及びＢの「第１の払出音期間」及び「第２の払出音期間」、バックランプ演出Ａ及びＢの「第１のバックランプ演出期間」及び「第２のバックランプ演出期間」はそれぞれ、実際の払い出しが行われている期間よりも長く、

かつ、「第１の払出音期間」＜「第２の払出音期間」、「第１のバックランプ演出期間」＜「第２のバックランプ演出期間」という関係にあれば、これらの期間については適宜設定可能である。

【０６２５】

＜精算演出＞

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、精算開始コマンドと精算終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算音は精算開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで払出音と異なる音（例えばドという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第３特定期間（例えば５秒）で「精算が終了しましたと」など精算が終了した旨を示す音声の出力を行い終了する。すなわち、精算演出では実際の払い出しが行われている期間（精算処理が行われている期間）より長い所定の精算演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第３特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っている。

【０６２６】

以下図３７～図４１を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図３７は払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図３８は払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図３９は払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図４０は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図４１は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。なお、図３７～図４１では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／ＢＬ演出／精算演出は、ＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出音／投入音は、ＯＮは出力している状態を示し、ＯＦＦは出力していない状態を示す。ＭＡＸベットランプ／メダル投入可ランプはＯＮは点灯している状態を示し、ＯＦＦは消灯している状態を示す。ＭＡＸベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ＯＮが操作されたことを示し、ＯＦＦは操作されていないことを示す。メダル投入は、ＯＮは投入された遊技メダルがメダルセレクタ３４を通過したことを（メダルセレクタ３４に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、ＯＦＦは遊技メダルが投入されていないことを示す。

【０６２７】

＜払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図３７に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ａ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力及びバックランプ演出Ａ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ａの出力、バックランプ演出ＡをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。主制御手段は、時刻ｔ１のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ａの出力及び、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第１の払出音期間及び第１のバックランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１以降のタイミングでは払出音Ａの出力やバックランプ演出Ａを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、

払出音Ａの出力を継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【０６２８】

＜払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図３８に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Ａを終了し、時刻ｔ３から時刻ｔ４のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出として投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ３以降のタイミングにおいて、払出音Ａの出力を行いつつ、投入音Ａの出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ３のタイミングでは払出音Ａの出力は継続するが、バックランプ演出Ａを終了させることにより、払い出しが行われたことを音により遊技者に認識させつつ、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、図３８ではＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様に投入音を出力する。

【０６２９】

＜払出処理終了後に精算ボタンによる精算操作を行った場合＞

図３９に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチの操作に替わって精算ボタンが操作される。時刻ｔ３のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Ａの出力とバックランプ演出ＡをＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。時刻ｔ６のタイミングにおいては、主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段へ精算終了コマンドを送信する。副制御手段は、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力をＴ３期間（第３特定時間）に亘り実行する。精算処理が開始された際に、払出音Ａの出力と精算音の出力が同時行われると遊技者を混乱させてしまうため、精算処理が開始されたことにより、Ｔ１期間継続する予定であった払出音Ａの出力とバックランプ演出Ａを終了させることで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

【０６３０】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図４０に示すとおり、時刻ｔ８のタイミングにて主制御手段は精算処理を開始し、副制御手段は受信した精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。ここで、精算時にはバックランプ演出を実行（出力）しないようになっており、払い出し処理と精算処理を視覚的に異なる処理とすることができる。時刻ｔ９のタイミングにて主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段に精算終了コマンドを送信する。副制御手段は、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力をＴ３期間に亘り実行する。主制御手段は、時刻ｔ９のタイミングにおいて精算処理が終了した後は、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ１０のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻Ｔ１３のタイミングでは、時刻ｔ９のタイミングからＴ３期間が経過したため、副制御手段は、精算が終了した旨の音声の出力を終了させる。以上の

ように、時刻ｔ１０以降のタイミングでは精算演出が実行されているが、メダル投入が可能な状態となっている。

【０６３１】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図４１に示すとおり、時刻ｔ１０のタイミングまでは、精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、主制御手段は時刻ｔ１１のタイミングにおいては遊技メダルが投入され1枚の賭け設定が行われ、副制御手段へメダル投入コマンドが送信される。副制御手段はメダル投入コマンドを受信したことに基づいて投入演出として投入音Ａを１度出力し、時刻ｔ１１のタイミングから時刻ｔ１２のタイミングにかけて出力が行われる。時刻ｔ１１以降のタイミングにおいて、精算が終了した旨の音声の出力を行いつつ、投入音Ａの出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、精算処理が終了したことを遊技者に認識させせつつ、メダル投入が行われ、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、図３７～図４１については、払出音を払出音Ａとし、ＢＬ演出をバックランプ演出Ａとした例にて説明したが、これらの図３７～図４１において、払出音を払出音Ｂとし、ＢＬ演出をバックランプ演出Ｂとしてもよい（この場合、図３７、３８のＴ１期間は、第２特定時間と読み替えることは言うまでもない）。この場合であっても、上述と同様な作用効果を奏する。

【０６３２】

＜態様の変更＞

払出処理や精算処理が行われている最中は終了するまでの期間、同じ音を繰り返し出力する構成を説明したが、上記したコマンドに加え、払い出しが行われる毎に主制御手段から副制御手段へ1枚払い出されたことを示すコマンドや、残りの払い出し枚数を識別できるコマンドを送信し、副制御手段では主制御手段から送信されたこれらのコマンドを受信したことに基づいて1枚払い出される毎に払出音や精算音を出力するようにしてもよい。

また、精算音は払出音と異なる音としたが、払出音と同じ音としてもよい。同じ音とすることで音データを少なくすることができ、データ容量の削減となる。同じ音とした場合は、バックランプ演出の有無により、払出処理と精算処理を区別することができ遊技者に、払出処理の直後に精算処理を行った場合でも、遊技者に適切に精算処理が行われていることを認識させることができる。

また、精算音はエラー音と同じ音としてもよい。この場合も音データを少なくすることができ、データ容量の削減となる。

また、ＡＴ中は払出音Ｂを出力するようにしたが、払出処理開始から払出音Ｂの出力に加え、「ゲット」や「よっしゃー」などといった押し順正解を示す音声を払出処理開始から払出処理が終了し第２特定時間（２秒）が経過するより短い時間で出力してもよい。押し順正解を示す音声を出力することで、ストップスイッチを正しく操作できたことを認識することができると共に、払出音の出力を押し順正解を示す音声より長い時間出力することで、遊技メダルも適切に払い出されたことを遊技者は認識することができる。

また、ＭＡＸベットランプの点灯、消灯を主制御手段で行うとしたが、主制御手段は、ＭＡＸベットスイッチが操作可能な状態か否かを副制御手段に送信することで、副制御手段において点灯、消灯を行うとしてもよい。

【０６３３】

また、投入演出として、投入音の出力を行うと説明したが、投入音の出力に加えて表示装置３２で投入を示す画像を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて投入された旨の報知を行ってもよい。

また、入賞演出として、払出音の出力とバックランプ演出を実行するとしたが、表示装置３２で入賞したことを示す画像（例えば、ＧＥＴと表示）を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて入賞した旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、入賞演出としての表示装置３２の表示を終了したり、ＬＥＤランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置３２の表示、ＬＥＤランプでの報知を実行しないとし

てもよい。
　また、精算演出として、精算音の出力と精算が終了した旨を示す音声の出力を行うとしたが、表示装置３２で精算処理を行っていること示す画像（例えば、精算中と表示）を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて精算を行っている旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、精算演出としての、表示装置３２の表示を終了したり、ＬＥＤランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置３２の表示、ＬＥＤランプでの報知を実行しないとしてもよい。
　また、押し順役において入賞演出を実行するとしたが、他の小役（スイカ役、押し順不問のベル役やチェリー役など）においても入賞演出を行うようにしてもよい。他の小役においては押し順役と異なる払出音の出力や、押し順役と異なるバックランプ演出を実行することで、押し順役と異なる役が入賞したことを容易に認識させることができる。
　また、本実施形態の時刻や期間の長さは一例であり、種々変更が可能である。
【０６３４】
＜本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の説明＞
　次に、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。
【０６３５】
　以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、払出処理の開始に伴う入賞演出や、リール停止後の演出をした際に、ホッパエンプティエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果や演出の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。
【０６３６】
　本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出に関連する構成に関して以下に説明する。
【０６３７】
＜主制御手段＞
　主制御手段が有する主な処理は本実施形態及び本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。
【０６３８】
＜入賞処理（払出処理）＞
　払出処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ４４から払い出すことである。遊技メダルをホッパ４４から払い出すために、主制御手段（主制御基板１００）はホッパモータに駆動信号を入力（ＯＮ状態）することでホッパモータを駆動させ、回転盤を回転させることで遊技メダルを１枚ずつ排出させ、払出センサで遊技メダルを所定時間（通過開始から通過終了までの時間が３ｍｓ～２００ｍｓの間）検出すると１枚の遊技メダルを払出したと判断する。また、主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ４４からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段（副制御基板１０００）に送信し、終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンドに基づいて副制御手段は、払出数の表示、累積差枚数の表示などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、再遊技入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。
【０６３９】
＜ホッパ４４に関するエラー＞
　ホッパ４４に関するエラーとして、ホッパ滞留エラーとホッパエンプティエラーと異常

検知エラーを検出可能である。ホッパ滞留エラーは遊技メダルが払い出される際にホッパ４４の払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラーであり、ホッパエンプティエラーはホッパ内の遊技メダルが空と判断した場合のエラーであり、異常検知エラーはホッパ４４の払出センサに異常入力があったと判断した場合のエラーである。

主制御手段は、エラーを検出し、エラー報知を行う際に、副制御手段へエラーの種別情報を含んだエラー報知開始コマンドを送信し、エラーが解除されるとエラー復帰コマンドを送信する。副制御手段は、エラー報知開始コマンドに基づき、表示装置３２に検出したエラーの種別に対応するエラー情報の表示（エラー画面）を行い、エラー復帰コマンドに基づきエラー画面表示を終了して、エラー発生前の表示へ復帰する。

また、主制御手段は異常検知エラーを検出したタイミングでエラーを検知したことを示すエラー検知コマンドを送信し、副制御手段は、エラー検知コマンドに基づき異常検知が発生したことを表示する。

【０６４０】

＜ホッパ滞留エラー＞

遊技メダルをホッパ４４から払い出す際に、ホッパモータに駆動信号を入力し、回転盤を回転させる遊技メダルの払出動作を行い、払出センサが一定時間（２０１ｍｓ）以上検出した状態を継続すると遊技メダルが詰まったと判断し、ホッパ滞留エラーが設定される。

＜ホッパエンプティエラー＞

遊技メダルをホッパ４４から払い出す際に、ホッパモータに駆動信号を入力し、回転盤を回転させる遊技メダルの払出動作を行っても、一定時間（３．５秒）払出センサにより遊技メダルが検出されなかった場合は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、ホッパエンプティエラーが設定される。

＜異常検知エラー＞

遊技メダルを払出す状況でない場合に、払出センサが一定時間（３ｍｓ）以上検出すると払出センサに異常入力があったと判断し、異常検知エラーが設定される。エラー表示は遊技が行われていない状態（遊技メダルの投入待ちの状態、スタートレバーの受付待ちの状態）で行われる。

【０６４１】

＜副制御手段＞

遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、役の抽選結果（内部抽せんの結果）に基づいて演出を実行したり、エラー報知を実行したり、ＡＴ中は押し順ナビ演出を実行したり、入賞演出、リザルト画面の表示、結果告知演出等を実行する。

【０６４２】

＜入賞演出＞

遊技メダルの払い出しが行われる際に実行される演出であり、所定数の遊技メダルが払い出されることを示す獲得表示演出と、遊技者が獲得した遊技メダルが累積して所定数となることを示す累積表示演出とを含む。副制御手段が払出開始コマンドを受信したことに基づいて獲得表示演出と累積表示演出が実行される。

【０６４３】

＜獲得表示演出＞

獲得表示演出はＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に実行される演出である。獲得表示演出の態様としては、払い出される遊技メダルを特定せずに「ＧＥＴ」と表示してもよいし、具体的に１２枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「１２枚ＧＥＴ」と表示してもよい。ＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作しなかった結果、不正解図柄組合せが停止して不利な払い出し（１枚払い出しなど正解図柄組合せに比べ少ない遊技メダル数の払い出し）が行われる場合があるが、その場合には獲得表示演出は実行されない。

獲得表示演出は、払出開始コマンドを受信したときに開始し、実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われている期間）より短い所定の獲得表示演出期間（１秒）実行される。そのため、実際に遊技者に払い出される全ての遊技メダルが払出されていなく

ても実行される。これは全て払い出された後に獲得表示演出を実行すると、次遊技開始により演出がキャンセルされたり、次遊技の結果と混同してしまうことを防ぐためである。また、全ての遊技メダルが払い出されていなくても獲得表示演出を実行することで、事前に当該遊技の結果（払い出しを得ることを）を遊技者に認識させることもできる。

【０６４４】

＜累積表示演出＞

累積表示演出はＡＴ中に遊技者が獲得した遊技メダルの累積数（総遊技メダル数とも称す）が規定数毎（５００枚、１０００枚、１５００枚、２０００枚）に初めて超えた場合に実行される演出である。具体的には、１回のＡＴ中にＡＴ開始後から獲得枚数の累積数を計数し、遊技メダルの払出しにより累積数が５００枚を超えると判断できる場合に累積表示演出が実行（開始）される。その後、累積数が５００枚を下回り再度５００枚を超えても累積表示演出は実行されない。累積表示演出の態様としては、規定数に応じて「５００枚ＧＥＴ」等のように表示される。

累積表示演出は、払出開始コマンド受信し、累積数が当該払い出しにより規定数を超えると判断できる場合に開始され、実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われている期間）より短い所定の累積表示演出期間（１秒）実行される。獲得表示演出と同様、実際に遊技者に払い出された遊技メダルが規定数を超えていなくても実行される。これは実際に規定数を超えたタイミングで累積表示演出を実行すると、累積表示演出を実行するタイミングがばらつき、次遊技開始により演出がキャンセルされたり、次遊技の結果と混同してしまうことを防ぐためである。また、規定数を超えていなくても累積表示演出を実行することで、事前に当該遊技の結果（規定数を超えること）を遊技者に認識させることもできる。

なお、獲得表示演出と累積表示演出は１の遊技で両方の演出の実行条件を満たすことがあるが、本実施形態では、累積表示演出が実行可能な遊技では、原則的に獲得表示演出を実行せずに、累積表示演出のみ実行する。ただし、原則と異なり、獲得表示演出を実行する場合については後述する。

【０６４５】

＜リザルト画面の表示＞

本実施形態で表示されるリザルト画面はＡＴが終了する際に表示する画面であって、ＡＴ中に獲得した総遊技メダル数や、ＡＴの実行期間を示すゲーム数等を表示する画面である。リザルト画面を表示する際には、注意喚起のための表示（のめり込み防止表示）も併せて表示される。ＡＴの最終遊技が終了する際（全回胴停止コマンドを受信）に、リザルト画面の表示を開始し、次の遊技が開始されるまでリザルト画面の表示が継続される。なお、最終遊技でリザルト画面の表示中は獲得表示演出のみが実行可能となっており、最終遊技で何れかの規定数を超えた場合であっても累積表示演出は実行されない。例えば、押し順役に当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われ、規定数の５００枚を超える場合において、最終遊技でなければ累積表示演出が実行されるが、最終遊技であればリザルト画面が表示されるため累積表示演出が実行されずに獲得表示演出が実行される。これは、リザルト画面において、ＡＴ中に獲得した総遊技メダル数が表示されるため、累積表示演出も実行してしまうと類似する情報が重ねて表示され遊技者が困惑してしまうためである。

【０６４６】

＜結果告知演出＞

結果告知演出は、遊技者にとって有利な結果が得られたことを告知するための演出であって、連続演出の最終遊技に実行される演出である。具体的には、ボーナス当選や、ＡＴの残りゲーム数等の上乗せの当選、上乗せの機会が高まる特化ゾーンの当選など遊技者にとって有利な結果が得られたか否かを遊技者に告知するための演出であって、一例として、バトル演出等での勝負の結果によって有利な結果が得られたか否か告知される。有利な結果が得られた場合は、成功や勝利を示す画像が表示され、有利な結果が得られなかった場合は失敗や敗北を示す画像が表示される。バトル演出では、レバー操作を契機に味方キ

ャラと敵キャラが対峙する画面を表示し、全てのリールが停止した後（全回胴停止コマンドの受信により）に味方キャラと敵キャラの競い合いが行われ一定時間を経過した演出分岐タイミング以降に成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示される。演出分岐タイミングは払出処理開始後２．７秒後のタイミングであり、結果告知演出が終了するのは成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示されるタイミングであり、払出処理開始後３秒となっている。これにより、結果告知演出はホッパエンプティエラーが発生（検知）してエラー画面が表示される前に終了し、遊技者は有利な結果の有無をエラーの発生によらずに確認することができる。なお、全回胴停止コマンドと、払出開始コマンドは略同タイミングで送信されるため、上記の払出処理開始を全てのリールが停止した後と置き換えてもよい。

【０６４７】

以下図４２～図４７を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図４２は、正常に払い出しが行われた場合のタイムチャートであり、図４３は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図４４は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートであり、図４５は、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例であり、図４６は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例であり、図４７は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例である。

なお、図４２～図４４では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理のＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出のＯＮは遊技メダルが１枚払い出されたことを示し、ＯＦＦは遊技メダルが払い出されていないことを示す。獲得表示演出、累積表示演出のＯＮは演出を実行している（表示している）状態を示し、ＯＦＦは実行していない（表示していない）ことを示す。結果告知演出のＯＮは実行している（演出が進行している）状態を示し、ＯＦＦは実行していない（演出が終了し、結果を告知する画面で表示が停止している）状態を示す。エラー（ホッパエンプティ）、エラー（ホッパ滞留）のＯＮは、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、ＯＦＦはエラーが発生していない状態を示す。エラー表示のＯＮは、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、ＯＦＦはエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【０６４８】

図４５～図４７は獲得表示演出が実行される場合であり、累積表示演出が実行される場合は、図中の獲得表示演出で表示される「１２枚ＧＥＴ」の表記が、累積表示演出で表示される「５００枚ＧＥＴ」の表記となる。

【０６４９】

先に説明した入賞演出、精算演出と投入演出とも組合せ可能であり、図３７～図３９の時刻ｔ０、ｔ１と、図４２の時刻ｔ０、ｔ１は同じタイミングである。図３７、図３８の時刻ｔ５は図４２の時刻ｔ１より遅いタイミング且つ、時刻ｔ１５より早いタイミングである。

【０６５０】

＜正常に払い出しが行われた場合＞

図４２に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。１秒後の時刻ｔ１４のタイミングにて副制御手段は獲得表示演出又は累積表示演出を終了する。その後時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１２枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は１．５秒となっている。獲得表示演出は払出処理が

開始されるタイミングで開始され、払出処理が終了するよりも前のタイミングで終了する。これにより、遊技者は払出処理が完了する前に、遊技メダルを獲得することや獲得した遊技メダルの累積数が所定数を超えることを認識することができる。結果告知演出は、遊技の開始から実行されているため、払出処理を開始するタイミングではすでに実行中となっている。時刻ｔ１５のタイミングでは、結果告知演出は演出分岐タイミングとなり、このタイミング以降の表示が、成功や勝利を示す画像を表示する場合と、失敗や敗北を示す画像を表示する場合とで異なる。時刻ｔ１６のタイミングでは、実行していた結果告知演出が終了する。時刻ｔ１５は払出処理を開始してから２．７秒後のタイミングであり、時刻ｔ１６は払出処理を開始してから３秒後のタイミングとなっている。

【０６５１】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）＞

図４３に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻ｔ１７のタイミングで主制御手段は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンプティエラーを設定する。ホッパエンプティエラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、エラー画面の表示を行う。他の時刻ｔ１４、ｔ１５、ｔ１６のタイミングでは図４２と同様に、時刻ｔ１４のタイミングでは、獲得表示演出又は累積表示演出を終了し、時刻ｔ１５のタイミングでは、演出分岐タイミングとなり、時刻ｔ１６のタイミングでは結果告知演出が終了する。獲得表示演出、累積表示演出を実行する期間や結果告知演出を終了するまでの期間は、払出処理が開始されホッパエンプティエラーが発生するまでの期間より短く設定されているため、ホッパエンプティエラーが発生し、エラー画面が表示される前に獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の内容を確認することが可能となる。

なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパエンプティエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンプティエラーが発生する場合は、ホッパエンプティエラーが発生するタイミングは時刻ｔ１７より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなる。

【０６５２】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）＞

図４４に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが実行されていない。そして、時刻ｔ１８のタイミングでは払出処理開始からホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻ｔ１８のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた獲得表示演出又は累積表示演出、同じく実行していた結果告知演出をキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。獲得表示演出又は、累積表示演出は払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前に実行されているため、エラー画面が表示される前に、獲得表示演出、累積表示演出の内容を確認することが可能となる。

なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻ｔ１８より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出を実行する期間が長くなる。

【０６５３】

獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出は、演出の実行自体をキャンセルして表示が行われないとしたが、演出自体は実行しつつ、エラー画面を演出に重ねて表示することで演出を視認できないようにしてもよい。この場合は、演出実行中にエラーが解除された場合には、解除されたタイミングから実行中の演出が視認可能となる。ただし、エラー解除にはリセットスイッチの操作が必要であり、リセットスイッチは筐体内にあるため、施錠装置を解錠し、フロントパネルＰＳ２を開く必要がある。通常はエラーを解除する前に、払出処理開始から結果告知演出が終了するまでに要する３秒を超える時間を必要とするため、ホッパ滞留エラーが発生して最短時間でホッパ滞留エラーを解除したとしても獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の実行中には復帰することはなく、全ての演出が終了した後の画面で復帰する。

【０６５４】

＜正常に払い出しが行われた場合の表示画面＞

図４５に、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例を示す。図４５は、ＡＴが残り１１ゲームで且つ、遊技メダルの総獲得枚数が２３０枚で実行された遊技であって、バトル演出（結果告知演出）が実行されている場面である。画面左上には残りゲーム数が表示され（残り１１ゲームで実行された遊技であるので１減算されて１０Ｇ（ゲーム）と表示されている。画面右上にはＡＴで獲得した総遊技メダル数が２３０枚と表示されている。画面中央に対して左側に味方キャラ（丸型の頭で示されるキャラクタ）と右側に敵キャラ（星型の頭で示されるキャラクタ）が表示されている。

【０６５５】

同図（ａ）は、バトル演出実行中に全リールが停止したタイミング（全回胴停止コマンド受信）の画面であって、このタイミング以降結果を告知するために演出が進行する。同図（ｂ）は、図４２の時刻ｔ０のタイミングであって、払出処理が開始されたタイミングを示す画面である。遊技メダルが１枚払い出され総遊技メダル数が２３０枚から１枚加算され２３１枚となり、画面右側から獲得表示演出として１２枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「１２枚ＧＥＴ」の表示が中央に向かって移動している。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いが開始されている。同図（ｃ）は、遊技メダルが３枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく獲得表示演出として１２枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「１２枚ＧＥＴ」の表示が行われている。味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。

【０６５６】

同図（ｄ）は、遊技メダルが８枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく表示されていた「１２枚ＧＥＴ」の表示が獲得表示演出の終了に向けて画面左側に向かって移動している。同図（ｅ）は、図４２の時刻ｔ１５のタイミングであって、遊技メダルの払い出しが終了し、演出分岐タイミングとなっている。遊技メダルの払い出しが終了しているため、総遊技メダル数は２４２枚と表示されている。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。同図（ｆ）は、演出分岐タイミング後のタイミングであって、成功を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから味方キャラが拡大表示されて、成功となることが認識できる状態となっている。同図（ｇ）は、図４２の時刻ｔ１６のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「成功」と表示され、成功を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（ｇ）で表示されている画像は演出としては終了するが、次遊技が開始するまで継続して表示される。同図（ｈ）は演出分岐タイミング後のタイミングであって、失敗を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから敵キャラが拡大表示されて、失敗となることが認識できる状態となっている。同図（ｉ）は、図４２の時刻ｔ１６のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「失敗」と表示され、失敗を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（ｉ）で表示されている画像は演出としては終了するが、次遊技が開始するまで継続して表示される。

【０６５７】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面＞
図４６に、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（ａ）～（ｉ）までは、図４５と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払い出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は２３０枚のまま更新されていない。同図（ｊ）は、図４３の時刻ｔ１７のタイミングであって、払出処理開始後に遊技メダルが３．５秒間検出されなかったため、主制御手段において、ホッパエンプティエラーが設定され、副制御手段において、ホッパエンプティエラーを示すエラー画面が表示されるタイミングである。ホッパエンプティエラーが発生する前に、成功を示す画像が表示されていても、失敗を示す画像が表示されていても同じ画像が表示される。

【０６５８】
＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面＞
図４７に、正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（ａ）～（ｃ）までは、図４５と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は２３０枚のまま更新されていない。同図（ｋ）は、図４４の時刻ｔ１８のタイミングであって、主制御手段においてホッパ滞留エラーが設定され、副制御手段においてホッパ滞留エラーを示す画面が表示されるタイミングである。払出処理開始後にホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出すると、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、ホッパ滞留エラーを設定する。主制御手段は、ホッパ滞留エラーを設定すると、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを副制御手段へ送信する。副制御手段は、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを受信すると、ホッパ滞留エラーを示す画面を表示装置３２に表示する。

【０６５９】
＜態様の変更＞
獲得表示演出及び、累積表示演出を行う期間は正常に払出処理が実行された際に掛かる期間（１．５秒）より短い期間（１秒）としたが、長い期間としてもよい。具体的には、１．５秒より長く、ホッパエンプティエラーを検出するまでの期間（３．５秒）より短い期間としてよい。払出処理が実行された際に掛かる期間より長くすることで、より遊技者に獲得表示演出及び、累積表示演出を視認させることができる。
また、正常に払出処理が実行された際に掛かる期間を１．５秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパからの遊技メダルの払い出しを含むのかにより必要な時間を異ならせてもよい。
また、獲得表示演出及び、累積表示演出は何れか一方のみ実行するとしたが、両方の演出を実行するための条件を満たしているときは、獲得表示演出を実行した後に、累積表示演出を実行してもよい。獲得表示演出は払出処理開始後１秒で終了し、その後１秒間、累積表示演出が実行されるため、ホッパエンプティエラーが発生したとしても、累積表示演出の内容を遊技者は認識することができる。
また、獲得表示演出はＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（１２枚払い出し）が行われる際に実行される演出としたが、押し順役でなく他の役が当選した際にも実行してもよい。具体的には、押し順に関わらず有利な払い出し（１２枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行してもよい。

【０６６０】
獲得表示演出は有利な払い出し（１２枚払い出し）が実行される際に、複数種類の態様を備えてよい。具体的には、「１２枚ＧＥＴ」と表示される際の、色や、フォントを状態に応じて異ならせて良い。より具体的には、ＡＴの上乗せに当選し易い状態か否かによって色やフォントを異ならせたり、連続演出が発生する前兆中や、上乗せ特化ゾーン移行する前兆中に色やフォントを異ならせる。獲得表示演出の態様を異ならせることで遊技者に

遊技メダルを獲得することを知らせると共に、次遊技以降に有利な状況が発生するかもしれないと期待させることができる。また、「１２枚ＧＥＴ」と表示される際の、色や、フォントを遊技機に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。獲得表示演出が実行される毎に遊技機に設定されている設定値を推測するための情報を提供できる。

また、累積表示演出は規定数毎以外に、特定の設定値が設定されている場合のみ表示可能な態様を備えてもよい。具体的には、設定値「２」か「４」か「６」が設定されている際に、遊技メダルの累積数が初めて２４６枚を超える場合に、「２４６枚ＧＥＴ」と表示を行う。２４６枚を超える場合に、必ず表示してもよいし、表示を行うか抽選を行い当選した場合に表示してもよい。累積表示演出で表示される内容で設定示唆を行うことで、累積数を遊技者に報知するだけでなく、遊技機に設定されている設定値を推測するための情報も提供できる。設定値「６」が設定されている場合にのみ、遊技メダルの累積数が初めて６６６枚を超える場合に、「６６６枚ＧＥＴ」と表示してもよい。また、規定数毎の表示態様を色やフォント等が異なる複数種類備え、表示される表示態様によって遊技機に設定されている設定値や、状態を示唆するようにしてもよい。

【０６６１】

獲得表示演出、累積表示演出はＡＴ中に実行可能であり、リザルト画面表示中のみ遊技メダルの累積数が規定数を超えたとしても累積表示演出を実行せずに、獲得表示演出を実行するが、獲得表示演出、累積表示演出を実行しない状況を他に備えてもよい。具体的には、所謂疑似ボーナスといわれる状況では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。また、ＡＴ中に実行される疑似ボーナス中の状況では獲得表示演出は実行せず、累積表示演出のみ実行するとしてもよい。また、ＡＴを開始する前の準備期間中や、ＡＴ開始画面や、ＡＴ中に実行される連続演出や、連続演出の前兆中などの状況では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。有利区間が終了する前に実行可能なエンディング状態では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。主制御手段で管理される遊技状態や、副制御手段で管理される演出の状態に応じて、実行する場合と、実行しない場合を備えることで、必要な情報を適切に遊技者に報知することができる。

【０６６２】

累積表示演出は、ＡＴ中に遊技者が獲得している遊技メダルの累積数と、払出処理によって払い出される遊技メダル数に基づいて実行するか判断していたが、ＭＹカウンタの値を用いて判断してもよい。具体的には、ＭＹカウンタの値は、遊技終了チェック後と、レバー操作時に主制御手段から副制御手段へＭＹカウンタの値を示すコマンドを送信する。遊技終了チェック後のＭＹカウンタの値は払出処理後の値を示し、レバー操作時のＭＹカウンタの値は賭け数分減算した値を示す。レバー操作時のＭＹカウンタの値に遊技の結果として払出開始コマンドを受信したタイミングで払出開始コマンドに含まれる遊技メダルの枚数情報を加算し、加算した合計値が規定数を超えるか判断を行う。ＡＴ中の累積数としてＭＹカウンタの値に基づく値を表示すれば、遊技者は有利区間が終了するまでに獲得可能な遊技メダル数を把握することが可能となる。

結果告知演出は、連続演出の最終遊技で実行されるバトル演出としたが、連続演出でなく、１遊技で実行される演出としてもよい。また、味方キャラと敵キャラが競い合うようなバトル演出に限らず、くじ引きで一等を引くか否か、あみだくじで当りとなるか否かなど演出の結果と遊技者に有利な結果とを関連付けられる他の演出としてもよい。

【０６６３】

結果告知演出は全回胴停止から時間経過により演出分岐タイミングを経て結果を表示するとしたが、演出ボタンの操作によって結果を表示するようにしてもよい。具体的には演出分岐タイミング（時刻ｔ１５のタイミング）において、演出スイッチを模したスイッチの画像（操作促進画像、操作促進演出とも称す）を表示し、遊技者が演出スイッチを操作することで、成功を示す画像か失敗を示す画像を表示する。演出分岐タイミングにおいて、操作促進画像を表示することで、ホッパエンプティエラーが発生してエラー画面が表示されてしまう状況であっても、エラー画面が表示されるより前に、操作促進画像が表示されることを認識することができる。

また、全てのリールが停止した後（全回胴停止後）に、演出のステージチェンジや、ＡＴの残りゲーム数の上乗せ数を告知するためにＰＵＳＨボタン演出を実行してもよい。具体的には、全てのリールが停止した後であって、ホッパエンプティエラーが発生する前の時刻ｔ１７となる前に、演出スイッチを模したスイッチの画像を表示し、遊技者が操作することによって、演出のステージチェンジを行ったり、上乗せ数を告知する。ホッパエンプティエラーが発生する（エラー画面が表示される）前に演出スイッチを模したスイッチの画像が表示される（ＰＵＳＨボタン演出が実行される）ことを認識できる。また、演出スイッチを模したスイッチの画像を表示する前に、演出スイッチを模したスイッチの画像の画像が表示されるか煽ってもよく、エラー画面が表示される前に、煽った結果、演出スイッチを模したスイッチの画像の画像が表示されることを認識することができる。

【０６６４】

結果告知演出、ＰＵＳＨボタン演出以外に、コメント演出等の、最終リールのストップスイッチの操作や全てのリールを停止したことを契機とする演出を実行してもよい。これらの演出もホッパエンプティエラーが発生する前の時刻ｔ１７となる前（一例として時刻ｔ１５のタイミングや、時刻ｔ１のタイミングなど）に実行することで、演出の内容をホッパエンプティエラーが発生する前に認識することができる。

また、押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（１２枚払い出し）が行われる際に実行される演出としたが、押し順役でなく他の役が当選した際にも実行してもよい。具体的には、押し順に関わらず有利な払い出し（１２枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行してもよい。

また、上記実施形態で記載した時間や期間の長さは一例であり、適時変更可能である。

【０６６５】

次に、タイマ割込み処理を実行するための各種設定について説明する。

図５の遊技機の動作に関する初期設定において、割込みモードのセットを行う。この割込みモードのセットとは、タイマ割込み処理を実行可能とするための各種設定（主制御内蔵レジスタの設定）を行うことである。

そこでまず始めに、タイマ割込み処理を実行可能とするための主要な主制御内蔵レジスタについて説明を行う。

【０６６６】

＜ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタ＞

ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタは、主制御内蔵レジスタの１つであり、主制御チップのタイマ回路の動作設定を司るレジスタである。

ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を設定することにより、後述する８ビットカウンタＰＴＣへ供給するクロックを設定することができる。具体的には、システムクロック（ＳＣＫ）を「何」分周したものを８ビットカウンタＰＴＣへ供給するかを設定することができる。例えば、システムクロックが１６ＭＨＺである場合において、「１４３」をＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに設定した場合には、１６ＭＨｚ／１４３＝約１１１．８８８１ＫＨＺが８ビットカウンタＰＴＣのクロック源となる。

なお、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「２５０」である。

【０６６７】

＜ＰＴＣカウンタ設定レジスタ＞

ＰＴＣカウンタ設定レジスタは、主制御内蔵レジスタの１つであり、主制御チップのタイマ回路の動作設定を司るレジスタである。

ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を設定することにより、８ビットカウンタＰＴＣのカウント値を設定することができる。具体的には、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタからのクロック数が、何回入力された場合に、タイマ割込み処理を実行するかを設定することができる。例えば、システムクロックが１６ＭＨｚであり、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに「１４３」を設定し、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「１２５」を設定した場合には

、約１１１．８８８１ＫＨｚのクロック（１周期が約８．９３７５μｓのクロック）が１２５回入力された場合（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした場合）に、割込みフラグがセットされ、後述する割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。そして、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されているときには、割込み待ちモニタレジスタからＣＰＵに対して割込み要求通知信号が出力可能となり、割込み許可状態であるとき（後述するＩＦＦ１レジスタが「１」であるとき）タイマ割込みが実行可能となる。

換言すると、システムクロックが１６ＭＨｚであり、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに「１４３」を設定し、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「１２５」を設定した場合は、１／１６ＭＨｚ×１４３×１２５＝約１．１１７ｍｓ（ミリ秒）の周期でタイマ割込み処理が実行可能となる。

また、８ビットカウンタＰＴＣの値は、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を設定した後からＰＴＣプリスケーラ設定レジスタからのクロックに基づいて更新（例えば、１ずつ減算）が開始される。

なお、８ビットカウンタＰＴＣの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「０」である。

【０６６８】

＜割込み待ちモニタレジスタ＞

割込み待ちモニタレジスタは、主制御内蔵レジスタの１つである。

割込み待ちモニタレジスタは、１バイト（８ビット）の記憶領域であり、そのうち、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトし、主制御チップのタイマ回路から出力された割込み要求信号を受信した場合には、割込み待ちモニタレジスタの所定ビット（例えば、１ビット目）が「１」となる。このように、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットが「１」となることを、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶する等と称し、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットを「０」とすることを、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする等と称する。

【０６６９】

割込み待ちモニタレジスタは、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶すると、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号を出力することが可能となる。換言すると、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況では、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号が出力可能となり、割込み許可状態であるとき（後述するＩＦＦ１レジスタが「１」であるとき）タイマ割込みが実行可能となる。そして、割込み要求通知信号に応じたタイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行した後の何れでも良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする。

【０６７０】

一方、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況であっても、割込み禁止状態であるとき（後述するＩＦＦ１レジスタが「０」であるとき）は、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号を出力するが、タイマ割込み処理は実行しないように構成されている。このように、割込み禁止状態（後述するＩＦＦ１レジスタが「０」）であったためタイマ割込み処理が実行できなかった場合には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報は保持する（クリアされない）。また、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶しているときは、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号を出力し続ける。割込み禁止状態（後述するＩＦＦ１レジスタが「０」）であったためタイマ割込み処理が実行できなかった場合には、割込み許可状態（後述するＩＦＦ１レジスタが「１」）となり、割込み要求通知信号に応じたタイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する直前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行し

た直後の何れでも良い）に、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする。
　なお、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている情報の初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「０」である（割込み待ちモニタレジスタには割込み要求信号の発生があったことを示す情報は記憶されていない状況である）。
【０６７１】
　次に、割込み禁止状態、割込み許可状態を管理する割込みレジスタについて説明を行う。
【０６７２】
　＜割込みレジスタ＞
　割込みレジスタは、主制御チップ（例えば主制御ＣＰＵ）が有するレジスタである。
　割込みレジスタによって、割込みに関する状態（割込み状態とも称す）である「割込み禁止状態（割込み禁止区間、割込み禁止期間とも称す）」と「割込み許可状態（割込み許可区間、割込み許可期間とも称す）」を管理する。具体的には、割込みレジスタとして、ＩＦＦ１レジスタとＩＦＦ２レジスタを有し、ＩＦＦ１レジスタの値によって、割込み禁止状態、割込み許可状態を管理する。そのため、ＩＦＦ２レジスタに関する説明は省略する。また、特段言及しない場合には、割込みレジスタとは、ＩＦＦ１レジスタを指すこととする。
【０６７３】
　ＩＦＦ１レジスタが「０」のときは、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶され、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号が出力された場合にはタイマ割込み処理を実行可能である。
　ＩＦＦ１レジスタが「１」のときは、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶され、ＣＰＵに対して割込み要求通知信号が出力された場合であってもタイマ割込み処理を実行しない。
　換言すると、割込み禁止状態のときとはＩＦＦ１レジスタが「０」であることを指し、割込み許可状態のときとはＩＦＦ１レジスタが「１」であることを指す。
【０６７４】
　ＩＦＦ１レジスタは、割込みを禁止する命令（例えば、「ＤＩ」命令）を実行した場合には「０」となる。
　ＩＦＦ１レジスタは、割込みを許可する命令（例えば、「ＥＩ」命令）を実行した場合には「１」となる。
　ＩＦＦ１レジスタは、タイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する直前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行した直後の何れでも良い）には「０」となる。
　つまり、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態とは、割込みを禁止する命令の実行から割込みを許可する命令の実行までの状態を指し、タイマ割込み処理の実行にともなう割込み禁止状態とは、タイマ割込み処理を実行から割込みを許可する命令の実行までの状態を指す。
　なお、ＩＦＦ１レジスタの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「０」である。そのため、電源がオンとなった後から割込みを許可する命令の実行までの状態も割込み禁止状態であると言える。
　一方、割込み許可状態とは、割込み禁止状態ではない状態のことを指す。
【０６７５】
　それでは、説明を図５の遊技機の動作に関する初期設定における、割込みモードのセットに戻す。割込みモードのセットでは、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶（セット）する。例えば、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに「１４３」を記憶する。次に、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶（セット）する。例えば、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「１２５」を記憶する。
【０６７６】
　このように、割込みモードのセットにおいて、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「１２５

」を記憶した後から、８ビットカウンタＰＴＣの値は、「１２５」→「１２４」→・・・→「２」→「１」→「１２５」→「１２４」→・・・のように、「１２５」～「１」を循環して更新するように構成されている。なお、図５の遊技機の動作に関する初期設定における割込みモードのセット後は、他のプログラム（処理・命令）を実行しているときであっても８ビットカウンタＰＴＣの値は、更新され続けるように構成されている。また、８ビットカウンタＰＴＣの値が、「１」→「１２５」になるタイミングを８ビットカウンタＰＴＣの値がタイムアウトした（する）と称することとする。

【０６７７】

割込みモードのセットを実行した後、実際にタイマ割込み処理が実行され得るのは、割込みを許可する命令がなされた後である。ここで、割込みを許可する命令は、ＲＡＭチェック処理によって全ＲＡＭのチェックサムが正常か否かを判定した後（図５の電源断復帰データ正常又は復帰可能状態の後）が好ましい。例えば、割込みを許可する命令を図８の「割込み処理を起動」で実行することや、図１０の「保存された設定値表示データを設定値表示ＬＥＤに点灯」で実行すること等が考えられる。

【０６７８】

このように、ＲＡＭチェック処理（電源断前のＲＡＭと電源復帰後のＲＡＭが同じか否かの判定）前から８ビットカウンタの更新を開始するように構成した場合には、ＲＡＭチェック処理後に８ビットカウンタの更新を開始する場合と比べて早期に８ビットカウンタをタイムアウトさせることができる（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶できる）ので、ＲＡＭ異常判定後に実行される割込みを許可する命令を行った際に遅滞なくタイマ割込み処理を実行することができる。

【０６７９】

なお、本実施形態では、割込みモードのセットにおいて、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに「１４３」を記憶したが、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶する処理を実行しなくても良い。具体的には、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタの初期値が「２５０」であること（初期値が「０」でないこと）を利用して割込み周期を設定することも可能である。

【０６８０】

例えば、システムクロックを１６ＭＨｚで構成した場合、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタの初期値が「２５０」であるため、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに任意の値を記憶することによって、タイマ割込み処理の周期を適宜決定することができる。以下に、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに記憶する値に応じたタイマ割込み処理の周期について例示する。

ア）ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「０」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を４ｍｓ（ミリ秒）に設定することができる。

イ）ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「１２８」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を２ｍｓ（ミリ秒）に設定することができる。

ウ）ＰＴＣカウンタ設定レジスタに「６４」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を１ｍｓ（ミリ秒）に設定することができる。

【０６８１】

このように、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶する処理をしない場合であっても、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理を実行することによって、８ビットカウンタＰＴＣの値の更新を開始することができる。換言すると、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに初期値とは異なる値を記憶したい場合には、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理よりも前にＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶することが好ましい。例えば、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶した後にＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに初期値とは異なる値を記憶してしまった場合には、最初は、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタの初期値（２５０）に応じた周波数に基づいて８ビットカウンタＰＴＣの値の更新し、その後、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに記憶した初期値とは異なる値を記憶した場合には、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに記憶した初期値とは異なる値に応じた周波数に基づいて８ビットカウンタＰＴＣの値の更新がなされることとなる。この

ような場合には、８ビットカウンタＰＴＣの値の更新周期が一定でなくなるため、主制御チップの故障につながる。そのため、ＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶する処理を実行する場合には、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理よりも前にＰＴＣプリスケーラ設定レジスタに値を記憶することにより、主制御チップの故障を抑制することができる。

【０６８２】

次に図４８を用いて、割込み許可状態及び割込み禁止状態と、ＩＦＦ1レジスタの関係について、簡単なプログラム例を用いて説明する。

図４８の（Ａ）は、遊技進行メイン処理のプログラムを表している。「ＤＩ」命令は、マスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）を禁止するための命令（割込みを禁止する命令と称す）である。また、「ＥＩ」命令は、マスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）を許可するための命令（割込みを許可する命令と称す）である。

また、「ＡＡＡＡ」、「ＢＢＢＢ」、「ＣＣＣＣ」は、任意の命令（プログラム）である。

【０６８３】

図４８の（Ａ）において、「ＤＩ」命令が実行されると、ＩＦＦ１レジスタが「０」となり割込み禁止状態となる。

その後の、「ＡＡＡＡ」、「ＢＢＢＢ」、「・・」の命令を実行しているときには、ＩＦＦ１レジスタが「０」のままとなっている。

その後、「ＥＩ」命令が実行されると、ＩＦＦ１レジスタが「１」となり、割込み許可状態となる。

つまり、「ＤＩ」命令から「ＥＩ」命令までの期間が、割込み禁止状態となる。

【０６８４】

しかしながら、タイマ割込み処理が実行可能となるのは、「ＥＩ」命令が実行された直後ではなく、「ＥＩ」命令を基準として１つ先の命令である「ＣＣＣＣ」命令を実行した後となるように構成されている。

例えば、「ＤＩ」命令から「ＥＩ」命令までの期間の所定のタイミングにて、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合には、「ＣＣＣＣ」命令を実行した後にタイマ割込み処理が実行可能となるように構成されている。なお、「ＤＩ」命令から「ＥＩ」命令までの期間の所定のタイミングにて、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合（すぐに割込み処理が開始されない場合）であっても、８ビットカウンタのカウンタ値は継続して更新を行っている。

このように構成することにより、割込みを許可する命令「ＥＩ」が実行されても、次の命令（この例では「ＣＣＣＣ」）を実行するまでは、割込み処理を実行しないようにすることによって、割込みを許可する命令「ＥＩ」後の命令を確実に実行することができる。具体的には、割込みを許可する命令「ＥＩ」後の命令として、「ＲＥＴ」命令等の復帰命令（戻り番地のプログラムを実行するための命令）を使うことがあり、割込みを許可する命令があったとしても、次の命令を実行するまでは、タイマ割込み処理を実行しないようにすることによって、割込みを許可する命令「ＥＩ」後の命令を確実に実行することができる。

【０６８５】

なお、遊技進行メイン処理において、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設ける例としては、

ア）主制御手段から副制御手段に対しコマンドを送信する際において、割込みを禁止する命令を行った後に、コマンドをＲＡＭの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合

イ）ブロッカをＯＮ（メダル受付け許可状態）にする際において、割込みを禁止する命令を行った後に、ブロッカをＯＮにするための情報をＲＡＭの記憶領域に書き込む処理と

メダル投入可ランプを点灯させるための情報をＲＡＭの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合
　ウ）ブロッカをＯＦＦ（メダル受付け拒否状態）にする際において、割込みを禁止する命令を行った後に、ブロッカをＯＦＦにするための情報をＲＡＭの記憶領域に書き込む処理とメダル投入可ランプを消灯させるための情報をＲＡＭの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合
　等が挙げられる。
　なお、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設ける場合は、上述したア）乃至ウ）に限られるものでなく、適宜、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設けて良い。
【０６８６】
　このような遊技進行メイン処理における割込み禁止状態は、例えば、複数の命令（命令Ａ、命令Ｂ、・・・、命令Ｚ）によって構成される処理を実行している間に、タイマ割込み処理の実行により、ＲＡＭのデータが変更されてしまうことやＲＡＭのデータに基づいた不具合を伴う処理の実行を防止するために設けられている。
　なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態は、割込みを禁止する命令（例えば、ＤＩ命令）により割込み禁止状態となり、割込みを許可する命令（例えば、ＥＩ命令）により割込み許可状態とするようにしたが、上記のＤＩ命令に限らず他の命令によって割込みを禁止し得るようにしても良いし、上記のＥＩ命令に限らず他の命令によって割込みを許可し得るようにしても良い。
【０６８７】
　図４８の（Ｂ）は、割込み処理のプログラムを表している。図４８（Ａ）と同様に、「ＥＩ」命令は、マスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）を許可するための命令（割込みを許可する命令と称す）であり、「ＡＡＡＡ」、「ＢＢＢＢ」、「ＣＣＣＣ」、「・・」は、任意の命令（プログラム）である。なお、「ＲＥＴＩ」命令とは、タイマ割込み処理を終了する際の命令（復帰命令）であり、例えば図７の「ＲＥＴＵＲＮ」に相当する。
【０６８８】
　タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）に、ＩＦＦ１レジスタが「０」となる。これにより、タイマ割込み処理中に、次のタイマ割込み処理を実行することがないようにすることができる。なお、タイマ割込み処理を開始する際には、「ＤＩ」命令は不要である。
　また、タイマ割込み処理を終了する際には、割込み禁止状態から割込み許可状態にするため、割込み処理の直前、すなわち「ＲＥＴＩ」命令の直前に「ＥＩ」命令を実行する。この「ＥＩ」命令により、ＩＦＦ１レジスタが「１」となる。なお、当該「ＥＩ」命令は、図７の「割込み許可フラグをＯＮに保存」に相当する。
　そして、「ＥＩ」命令の後の「ＲＥＴＩ」命令においても、ＩＦＦ１レジスタが「１」となっている。
　つまり、タイマ割込み処理の開始から「ＥＩ」命令までの期間が、割込み禁止状態となる。
【０６８９】
　しかしながら、タイマ割込み処理が実行可能となるのは、「ＥＩ」命令が実行された直後ではなく、「ＥＩ」命令を基準として１つ先の命令である「ＲＥＴＩ」命令を実行した後となるように構成されている。
　例えば、タイマ割込み処理の開始から「ＥＩ」命令までの期間の所定のタイミングにて、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合には、「ＲＥＴＩ」命令を実行した後にタイマ割込み処理が実行可能となるように構成されている。なお、タイマ割込み処理の開始から「ＥＩ」命令までの期間の所定のタイミングにて、８ビットカウンタＰＴＣがタイ

ムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合（すぐに割込み処理が開始されない場合）であっても、８ビットカウンタのカウンタ値は継続して更新を行っている。

このように、「ＲＥＴＩ」命令後において、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している場合にはタイマ割込み処理が実行可能となり、「ＲＥＴＩ」命令後において、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶していない場合には遊技進行メイン処理が実行可能となるように構成されている。よって、割込みを許可する命令「ＥＩ」が実行されても、次の命令である「ＲＥＴＩ」を実行するまでは、割込み処理を実行しないようにすることによって、タイマ割込み処理中に次のタイマ割込み処理が実行されることを防止することができる。

【０６９０】

次に図４９の（１）を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態がない場合におけるタイマ割込み処理と８ビットカウンタＰＴＣの関係について説明を行う。

ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値として「ｍ（ｍは数値）」を記憶したときは、８ビットカウンタＰＴＣに「ｍ」が記憶され、その後、更新周期が到来すると、「ｍ－１」、・・・、「２」、「１」、「ｍ」、「ｍ－１」、「ｍ－２」、・・・、のように８ビットカウンタＰＴＣの値を１ずつ更新する。このように、８ビットカウンタＰＴＣの値は「ｍ」～「１」の間を循環する。

【０６９１】

ｔ１のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣの値が「１」から「ｍ」になる。つまり、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

その後、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、ＩＦＦ１レジスタが「１」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。

【０６９２】

ｔ２のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【０６９３】

また、８ビットカウンタＰＴＣの値は、タイマ割込み処理を実行している間であっても、８ビットカウンタＰＴＣの更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、タイマ割込み処理に要した時間にかかわらず、８ビットカウンタＰＴＣを更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

【０６９４】

次に図４９の（２）を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態がある場合におけるタイマ割込み処理と８ビットカウンタＰＴＣの関係について説明を行う。

【０６９５】

ｔ１のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「１」（割込み許可状態）から「０」（割込み禁止状態）となる。

【０６９６】

ｔ２のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときが割込み禁止状態であっても、その後も、８ビットカウンタは継続して更新する。

【０６９７】

ｔ３のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となる。

なお、ｔ３のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を１命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。

【０６９８】

ｔ４のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【０６９９】

図４９（１）と同様に、８ビットカウンタＰＴＣの値は、タイマ割込み処理を実行している間であっても、８ビットカウンタＰＴＣの更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、タイマ割込み処理に要した時間にかかわらず、８ビットカウンタＰＴＣを更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

【０７００】

また、８ビットカウンタＰＴＣの値は、遊技進行メイン処理が割込み禁止状態であっても、８ビットカウンタＰＴＣの更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、遊技進行メイン処理が割込み禁止状態であっても、８ビットカウンタＰＴＣを更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

【０７０１】

次に図５０の＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（１）＞を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態であるときに８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした際の割込み周期について説明を行う。なお、タイマ割込み処理の正常の周期（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしてから、次に８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトまでの期間）を「Ｔ」とする。なお、ＰＴＣカウンタ設定レジスタに値を記憶してから「Ｔ」に係る計測（８ビットカウンタＰＴＣの更新）が開始される。

【０７０２】

ｔ１のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「１」（割込み許可状態）から「０」（割込み禁止状態）となる。

【０７０３】

ｔ２のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときが割込み禁止状態であっても、その後も、８ビットカ

ウンタは継続して更新する。
【０７０４】
ｔ３のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となる。
なお、ｔ３のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を１命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。
【０７０５】
ｔ４のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。
【０７０６】
ｔ５のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。
その後、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、ＩＦＦ１レジスタが「１」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。
【０７０７】
ｔ６のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。
【０７０８】
ｔ７のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。
その後、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、ＩＦＦ１レジスタが「１」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。
【０７０９】
ｔ８のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。
【０７１０】

ここで、ｔ２のタイミングからｔ５のタイミングまでの期間はＴとなる。同様に、ｔ５のタイミングからｔ７のタイミングまでの期間はＴとなる。 例えば、ｔ２のタイミングを「ｎ×Ｔ（「ｎ」は、自然数）」としたとき、ｔ５のタイミングは、「（ｎ＋１）×Ｔ」として表すことができる。また、ｔ７のタイミングは、「（ｎ＋２）×Ｔ」として表すことができる。

また、ｔ３のタイミングは、「「ｎ×Ｔ」の後であって「（ｎ＋１）×Ｔ」の前の特定タイミング」として表すことができる。

【０７１１】

まず始めに、ｔ３のタイミングで実行されるタイマ割込み処理について着目する。ｔ３のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、本来であれば、タイマ割込み処理の実行周期であるｔ２で実行されるはずだった。換言すると、ｔ２のタイミングが遊技進行メイン処理における割込み禁止状態でなければ、ｔ２のタイミングでタイマ割込み処理が実行されるはずであった。つまり、ｔ２のタイミングが遊技進行メイン処理における割込み禁止状態であったため、その後、割込み許可状態となったｔ３のタイミングで、タイマ割込み処理を実行した。

【０７１２】

次に、ｔ５のタイミングで実行されるタイマ割込み処理について着目する。ｔ５のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、ｔ３のタイミングから「Ｔ」を経過する前に実行している。換言すると、ｔ３のタイミングから割込み周期である「Ｔ」の計測を開始してはいない。ｔ５のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、ｔ２のタイミングからＴが経過したときにタイマ割込み処理が実行されるように構成されている。つまり、タイマ割込み処理が実行されなくてもカウントを更新し続けている８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）実行されるように構成されている。

このように、ｔ２のタイミングを「ｎ×Ｔ」とし、ｔ３のタイミングを「「ｎ×Ｔ」の後であって「（ｎ＋１）×Ｔ」よりも前の特定タイミング」とし、ｔ４のタイミングを「（ｎ＋１）×Ｔ」としたとき、ｔ５のタイミングで、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶することができる。換言すると、ｔ５のタイミングでタイマ割込み処理が実行可能となるように構成される。

【０７１３】

同様に、ｔ７のタイミングで実行されるタイマ割込み処理も、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）実行されるように構成されている。

このように、ｔ２のタイミングを「ｎ×Ｔ」とし、ｔ３のタイミングを「「ｎ×Ｔ」の後であって「（ｎ＋１）×Ｔ」よりも前の特定タイミング」とし、ｔ４のタイミングを「（ｎ＋１）×Ｔ」とし、ｔ７のタイミングを「（ｎ＋２）×Ｔ」としたとき、ｔ７のタイミングで、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶することができる。換言すると、ｔ７のタイミングでタイマ割込み処理が実行可能となるように構成される。

【０７１４】

以上のとおり、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態により、本来のタイマ割込み処理の周期（ｎ×Ｔ）でタイマ割込み処理が実行できなかった場合であっても、当該タイマ割込み処理以降のタイマ割込み処理は、本来のタイマ割込み処理の周期が到来したとき（ｘ×Ｔ（「ｘ」は、自然数））にタイマ割込み処理を実行することができる状況に戻すことができる。これによって、例えば、タイマ割込み処理内で実行するタイマ計測に及ぼす影響（タイマ計測のタイミングが長く）を少なくすることができる。

【０７１５】

次に、ＩＦＦ１レジスタが０の状況下において、８ビットカウンタＰＴＣが複数回タイ

ムアウトした際のタイマ割込み処理について図５０の＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（２）＞を用いて説明を行う。

【０７１６】

＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（２）＞では、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態中に、遊技進行メイン処理が暴走したり、遊技進行メイン処理に想定外の時間を要した場合について表したものである。なお、このような場合であっても、システムクロックが正常である場合には、８ビットカウンタＰＴＣの値は、正常の周期で更新されるようにすることができる。

【０７１７】

ｔ１のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「１」（割込み許可状態）から「０」（割込み禁止状態）となる。

【０７１８】

ｔ２のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときが割込み禁止状態であっても、その後も、８ビットカウンタは継続して更新する。

【０７１９】

ｔ３のタイミングで、再度、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトする。しかしながら、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されている状況であるため、再度、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶するようなことはしない。なお、その後も、８ビットカウンタは継続して更新する。

【０７２０】

ｔ４のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となる。

なお、ｔ４のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を１命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。

【０７２１】

ｔ５のタイミングで、タイマ割込み処理が終了とタイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【０７２２】

ｔ６のタイミングで、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

その後、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、ＩＦＦ１レジスタが「１」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要

求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、ＩＦＦ１レジスタは「０」（割込み禁止状態）となる。

【０７２３】

ｔ７のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、ＩＦＦ１レジスタが「０」（割込み禁止状態）から「１」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（ＲＥＴＩ命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【０７２４】

このように、ｔ１のタイミングからｔ４のタイミングの間で、８ビットカウンタＰＴＣは２回（複数回）タイムアウトした場合であっても、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されるのは１回である。なお、図５０では、割込み禁止状態中に８ビットカウンタＰＴＣが２回タイムアウトした例を挙げたが、割込み禁止状態中に８ビットカウンタＰＴＣが３回タイムアウトした場合、４回タイムアウトした場合も、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されるのは１回である。そして、割込み禁止状態が終了した後、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて実行されるタイマ割込み処理は１回である。なお、割込み禁止状態中に８ビットカウンタＰＴＣが複数回タイムアウトした場合であっても、タイムアウトした回数はカウントしていない。

【０７２５】

以上のとおり、割込み禁止状態中に８ビットカウンタＰＴＣが「ｎ」（「ｎ」は、２以上））回タイムアウトした場合において、割込み禁止状態から割込み許可状態となった後に、タイマ割込み処理が「ｎ」回連続して（繰り返して）実行されないように構成されている。

このように構成することによって、割込み許可状態から割込み許可状態となった後にタイマ割込み処理が複数回連続して繰り返され、その間に遊技進行メイン処理が実行できなくなってしまうことを防止することができる。

【０７２６】

なお、図５０の＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（２）＞では、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態中に、遊技進行メイン処理が暴走したり、遊技進行メイン処理に想定外の時間を要した場合について表したものであるが、同様に、タイマ割込み処理における割込み禁止状態中に、タイマ割込み処理が暴走したり、タイマ割込み処理に想定外の時間を要し、タイマ割込み処理における割込み禁止状態中に、８ビットカウンタＰＴＣが「ｎ」（「ｎ」は、２以上））回タイムアウトした場合であっても、割込み禁止状態から割込み許可状態となった後に、タイマ割込み処理が「ｎ」回連続して（繰り返して）実行されないように（１回だけ実行されるように）構成されている。

【０７２７】

＜プログラムの設計上の処理時間＞

プログラムとは、複数の命令によって構成されたものをいう。このとき、或るプログラムの開始から或るプログラムの終了までの設計上の処理時間とは、或るプログラムの開始に係る命令（例えばＡ命令）から或るプログラムの終了に係る命令（例えばＺ命令）までの命令の種類から算出することができる。

【０７２８】

まず、１つの命令を実行するのに要する時間は、１つの命令を実行するのに要するステート数と、システムクロックの周波数から算出することができる。具体的には、１／システムクロック周波数×ステート数によって、１つの命令を実行するのに要する時間を算出することができる。なお、ステート数とは、クロック数と読み替えることができる。

以下では、１６ＭＨＺのシステムクロックを用いた場合において具体的な命令を用いて、１つの命令を実行するのに要する時間について説明する。

（ア）ＤＩ

命令の内容：割込み処理を禁止する命令
ステート数：４ステート
命令を実行するのに要する時間：１／１６ＭＨＺ×４＝０．２５μＳ（マイクロ秒）
（イ）ＥＩ
命令の内容：割込み処理を許可する命令
ステート数：４ステート
命令を実行するのに要する時間：１／１６ＭＨＺ×４＝０．２５μＳ（マイクロ秒）
（ウ）ＤＥＣ（ＨＬ）
命令の内容：ＨＬレジスタが示すアドレスに記憶されている値を１減算する。
ステート数：１１ステート
命令を実行するのに要する時間：１／１６ＭＨＺ×１１＝０．６８７５μＳ（マイクロ秒）

【０７２９】

このように、同じシステムクロックの周波数を用いている場合であっても、１つの命令を実行するのに要する時間は、命令の種類によって異なる場合を有するように構成されている。また、異なる命令であっても、１つの命令を実行するのに要する時間が同じ場合を有するように構成されている。なお、上記の命令は複数ある命令の一部であって、上記の命令以外にも多数の命令が存在する。

なお、遊技進行メイン処理を実行する際のシステムクロックの周波数と、タイマ割込み処理を実行する際のシステムクロック数は同じである。そのため、例えば、遊技進行メイン処理において「ＥＩ」命令を実行する際に要する時間と、タイマ割込み処理において「ＥＩ」命令を実行する際に要する時間は同じである。

【０７３０】

つまり、或るプログラムの設計上の処理時間とは、或るプログラムの開始から或るプログラムの終了までの複数の命令の合計のステート数から算出することができる。具体的には、１／システムクロック周波数×合計のステート数を算出することによって算出することができる。換言すると、システムクロックの周波数は、一の遊技機においては一律であることから、合計のステート数の多いプログラムの方が、合計のステート数の少ないプログラムよりも、設計上の処理時間が長くなることとなる。

【０７３１】

＜タイマ割込み処理の設計上の処理時間＞

タイマ割込み処理の設計上の処理時間とは、タイマ割込み処理が開始してから終了するまで（例えば、ＲＥＴＩ命令を実行するまで）の時間である。ただし、ＲＷＭに記憶されている情報の相違や、遊技の進行状況の相違によって実行する命令が異なるため、正常にタイマ割込み処理が実行された場合であっても、タイマ割込み処理の処理時間には、多少バラつきが生じる。換言すると、タイマ割込み処理で実行する命令が必ずしも全てのタイマ割込み処理で同一でないため、１回のタイマ割込み処理を実行した場合の合計のステート数が異なる。そのため、正常にタイマ割込み処理が実行された場合であって、タイマ割込み処理が開始してから終了するまでの平均の時間を、タイマ割込み処理の設計上の処理時間とする。なお、タイマ割込み処理の設計上の処理時間を、タイマ割込み処理に係る時間とも称することもある。

【０７３２】

＜タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間＞

タイマ割込み処理の設計上の最大時間とは、タイマ割込み処理が開始してから終了するまでの時間であるという点においては、タイマ割込み処理の設計上の処理時間と同様である。また、先述したとおり、正常にタイマ割込み処理を実行した場合であっても、タイマ割込み処理の処理時間には、多少バラつきが生じる。そこで、１回のタイマ割込み処理を開始してから終了するまでに最も合計のステート数が多い命令を実行した場合に要する時間をタイマ割込み処理の設計上の最大処理時間とする。なお、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間を、タイマ割込み処理に係る最大時間とも称することもある。

【０７３３】
＜遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間＞
遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が１つしかない場合においては、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とは、割込みを禁止する命令（例えば、ＤＩ命令）から、割込みを許可する命令（例えば、ＥＩ命令）までの時間（遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間とも称する）である（電源がオンとなった後から割込みを許可する命令の実行までの状態は除く）。ただし、ＲＡＭに記憶されている情報の相違や、遊技の進行状況の相違によって実行する命令が異なるため、正常に遊技進行メイン処理が実行された場合であっても、合計のステート数が異なる場合がある。そのため、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間は、多少バラつきが生じる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態で実行する命令が必ずしも同一でないため、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理を実行した場合の合計のステート数が異なる。そこで、正常に遊技進行メイン処理が実行された場合であって、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間の平均の時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とする。
【０７３４】
また、遊技進行メイン処理における割り込み禁止状態を少なくとも２つ備えている場合は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間をそれぞれ算出し、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間が最も長い時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とする。なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態に係る時間とも称することもある。
【０７３５】
＜遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間＞
遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が１つしかない場合においては、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が開始してから割込み禁止状態が終了するまでに最も合計のステート数が多い命令を実行した場合に要する時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間とする。
【０７３６】
また、遊技進行メイン処理における割り込み禁止状態を少なくとも２つ備えている場合は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間をそれぞれ算出し、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間が最も長い時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止区間の設計上の最大処理時間とする。なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態に係る最大時間とも称することもある。
【０７３７】
＜タイマ割込みの周期と、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間の関係＞
タイマ割込み処理の周期（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトする周期）を「Ｔ」とし、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を「Ｓ´」としたとき、Ｔ＞Ｓ´を満たすように構成することが好ましい。
このように構成することによって、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態を実行している間に、タイマ割込みの周期が複数回到来することを極力防止することができる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の影響により、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした回数よりタイマ割込み処理を実行した回数と異なる（タイマ割込み処理を実行する回数が少なくなる）ということを防止することができる。
【０７３８】
＜タイマ割込みの周期と、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間の関係＞
タイマ割込み処理の周期（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトする周期）を「Ｔ」

とし、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を「Ｓ」としたとき、Ｔ＞Ｓとすることが好ましい。
　このように構成することによって、Ｔ＞Ｓ´（Ｓ´は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間）と構成した場合と比較して、より一層、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態を実行している間に、タイマ割込みの周期が複数回到来することを極力防止することができる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の影響により、８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトした回数よりタイマ割込み処理を実行した回数と異なる（タイマ割込み処理を実行する回数が少なくなる）ということを防止することができる。
【０７３９】
　＜タイマ割込みの周期と、タイマ割込み処理の設計上の処理時間の関係＞
　タイマ割込み処理の周期（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトする周期）を「Ｔ」とし、タイマ割込み処理の設計上の処理時間「ｔ´」としたとき、Ｔ／２＞ｔ´とすることが好ましい。つまり、タイマ割込み処理の設計上の処理時間をタイマ割込み処理の周期の半分未満の期間に構成することが好ましい。
　このように構成することによって、タイマ割込み処理の周期が到来したときにタイマ割込み処理を実行し、その後、次のタイマ割込み処理の周期が到来するまでに、遊技進行メイン処理をＴ／２よりも長い期間実行することができる。換言すると、タイマ割込み処理の実行によってメイン処理が実行できる期間が短くなり過ぎないようにすることができる。
【０７４０】
　＜タイマ割込みの周期と、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間の関係＞
　タイマ割込み処理の周期（８ビットカウンタＰＴＣがタイムアウトする周期）を「Ｔ」とし、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間「ｔ」としたとき、Ｔ／２＞ｔとすることが好ましい。つまり、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間をタイマ割込み処理の周期の半分未満の期間に構成することが好ましい。
　このように構成することによって、Ｔ／２＞ｔ´（ｔ´は、タイマ割込み処理の設計上の処理時間）と構成した場合と比較して、より一層、タイマ割込み処理の周期が到来したときにタイマ割込み処理を実行し、その後、次のタイマ割込み処理の周期が到来するまでに、遊技進行メイン処理をＴ／２よりも長い期間実行することができる。換言すると、タイマ割込み処理の実行によってメイン処理が実行できる期間が短くなり過ぎないようにすることができる。
【０７４１】
＜＜＜本発明における遊技機の仕様１＞＞＞
＜概要＞
　本発明における遊技機では、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ、１種ＢＢ－Ｃ及び１種ＢＢ－Ｄの４種類の１種ＢＢを備えている。１種ＢＢ－Ａ～Ｃの３種類の１種ＢＢの条件装置が作動した場合には、ＲＴ状態が移行し得るよう構成されている。一方、１種ＢＢ－Ｄの条件装置が作動した場合には、ＲＴ状態が移行しないように構成されている。つまり、１種ＢＢ－Ａ～Ｃの３種類の１種ＢＢ中では、１種ＢＢ中用のＲＴ状態となり、１種ＢＢが終了すると非ＲＴとなる。１種ＢＢ－Ｄ中は、１種ＢＢ－Ｄに当選した際のＲＴ状態が継続して用いられ、１種ＢＢ－Ｄが終了してもＲＴ状態は移行しない。
　また、キャラＡ揃いの図柄組合せ（再遊技）が停止表示された場合にはＡＴが付与されるよう構成されており、キャラＡ揃いの図柄組合せは、或る１のＲＴ状態（以降で説明するＲＴ４）で停止表示されやすくなっている。
【０７４２】
　本発明における遊技機では、図５１に示すリール配列となっている。図５１の第１回胴は左リール８ａに相当し、第２回胴は中リール８ｂに相当し、第３回胴は右リール８ｃに相当する。図５１に示す通り、本発明における遊技機のリールに描かれている図柄は、「赤セブン」、「白セブン」、「チェリー」、「スイカ」、「ベル」、「キャラＡ」、「キャラＢ」、「リプレイ」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」の１０種類である。

【０７４３】
表示窓からは縦３×横３の９図柄が視認可能となっており、有効ラインは、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃの全てにおいて中段であり、１ラインとなっている。
【０７４４】
図５２～図５７は図柄の組合せを示している。図５２～図５７の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の欄の「再遊技」とはリプレイのことであり、「入賞」とは小役のことである。
【０７４５】
図５８は、ボーナスに係る条件装置一覧表及びボーナス終了条件一覧表である。例えば、ボーナス条件装置番号「１」の「１種ＢＢ－Ａ条件装置」は構成要素「１種ＢＢ０１」から構成されている。「１種ＢＢ０１」は、図５２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「１種ＢＢ０１作動図柄」と対応している。より具体的には「白セブン－白セブン－白セブン」の図柄組合せが対応している。なお、１種ＢＢ－Ａは、２６９枚を超える遊技メダルの払い出しで終了し、終了後は非ＲＴに移行する（必要があれば図７７を参照）。
【０７４６】
図５９は、入賞又は再遊技に係る条件装置一覧表である。「入賞再遊技」の項目には条件装置番号が記載されており、「条件装置」の項目には条件装置名称（「再遊技－Ａ１条件装置」等）が記載されており、「通称」の項目には条件装置の通称（「リプレイ」等）が記載されており、「構成要素」の項目には条件装置により停止可能な図柄組合せの名称（「再遊技０１」等）が記載されている。
【０７４７】
図６０～図６４は、入賞又は再遊技に係る条件装置に対応する制御を示す説明図である。「入賞再遊技」の項目には条件装置番号が記載されており、「条件装置」の項目には条件装置名称が記載されており、「通称」の項目には条件装置の通称が記載されており、「構成要素」の項目には条件装置により停止可能な図柄組合せの名称が記載されており、「制御関連」の項目には遊技状態毎におけるストップスイッチの押し順と入賞可能な図柄組合せの名称が記載されている。
【０７４８】
例えば、図６０における条件装置番号「１」の条件装置「再遊技－Ａ１条件装置」は構成要素「再遊技０１～０２」から構成されている。「再遊技０１」は、図５２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「再遊技０１作動図柄」と対応している。より具体的には「リプレイ－リプレイ－リプレイ」の図柄組合せが対応している。また、「再遊技０２」は、図５２の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「再遊技０２作動図柄」と対応している。より具体的には「ベル－リプレイ－赤セブン」の図柄組合せが対応している。図６０にはさらに、ストップスイッチ１３の操作される順序に関係なく、いずれの押し順で停止操作されても「再遊技０１」が停止表示されることが記載されている。なお、以降の説明や図面において、「条件装置」の文言を省略して「再遊技－Ａ１」のように記載することもある。また、他の条件装置についても同様であり、例えば、以降に説明する「入賞－Ａ４条件装置」では「入賞－Ａ４」のように記載することもある。
【０７４９】
例えば、図６２における条件装置番号「３５」の条件装置「入賞－Ａ４条件装置」は構成要素「入賞０４、１０～１２」から構成されている。「入賞０４」は、図５５の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞０４入賞図柄」と対応している。より具体的には「スイカ－ベル－チェリー」、「スイカ－ベル－ブランクＡ」の２個の図柄組合せが対応している。また、「入賞１０」は、図５５の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１０入賞図柄」と対応している。より具体的には「リプレイ－スイカ－キャラＡ」、「リプレイ－スイカ－スイカ」、「リプレイ－スイカ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＡ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－スイカ」、「リ

プレイ－ブランクＡ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＢ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＢ」の９個の図柄組合せが対応している。「入賞１１」は、図５５の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１１入賞図柄」と対応している。より具体的には「ベル－ベル－チェリー」、「ベル－ベル－ブランクＡ」の２個の図柄組合せが対応している。「入賞１２」は、図５５乃至図５６の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」における「入賞１２入賞図柄」と対応している。より具体的には「リプレイ－赤セブン－リプレイ」、「リプレイ－白セブン－リプレイ」、「リプレイ－キャラＡ－リプレイ」、「リプレイ－キャラＢ－リプレイ」の４個の図柄組合せが対応している。

【０７５０】

さらに図６２における条件装置番号「３５」の条件装置「入賞－Ａ４条件装置」は、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃが最初に停止操作され、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが２番目に停止操作され、中リール８ｂに対応する中ストップスイッチ１３ｂが３番目に停止操作されると入賞０４が停止表示され、小役（９枚役）を獲得することができることが記載されている。一方、中リール８ｂに対応する中ストップスイッチ１３ｂが最初に停止操作され、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが２番目に停止操作され、右リール８ｃに対応する右ストップスイッチ１３ｃが３番目に停止操作され入賞１１が停止表示されたとき、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが最初に停止操作され、入賞１０が停止表示されたとき、又は、左リール８ａに対応する左ストップスイッチ１３ａが３番目に停止操作され、入賞１２が停止表示されたとき、には小役（９枚役である入賞０４）を取りこぼすことが記載されている。

【０７５１】

図６５乃至図６６は、非ＲＴ且つボーナス非内部中・非作動中（「非ＲＴ（通常時）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。図中の「Ｒ１」～「Ｒ６」は「設定１」～「設定６」にそれぞれ対応している。また、例えば図６５のＲ１における１種ＢＢ－Ｄに対応する位置に「３４１」の数値があるが、これはＲ１における１種ＢＢ－Ｄの置数であり、全体の置数が６５５３６であるため、Ｒ１（設定１）における１種ＢＢ－Ｄの当せん確率は３４１／６５５３６であることを示している。

【０７５２】

図６７乃至図６８は、ＲＴ４且つボーナス非内部中・非作動中（「ＲＴ４（通常時）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。図６９乃至図７０は、非ＲＴ且つ1種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中（「非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。図７１乃至図７２は、ＲＴ４且つ１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中（「ＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。図７３乃至図７４は、非ＲＴ且つＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動中（「非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。図７５乃至図７６は、ＲＴ４且つＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動中（「ＲＴ４（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）」とも称する）における内部抽せんデータとなっている。

【０７５３】

次に、本発明における遊技機の遊技状態（ＲＴ状態）の移行について図７７を基に説明する。

【０７５４】

＜＜遊技状態（ＲＴ状態）＞＞

初めに、ＲＴ状態の移行に用いる各ＲＴ状態について図７７を用いて説明する。なお、ＲＴ状態の移行条件の詳細は後述する。

【０７５５】

＜非ＲＴ＞

非ＲＴは、ＲＷＭ初期化時、ＲＴ１で１５回の遊技の結果が得られたとき、ＲＴ２乃至ＲＴ４で入賞１０入賞図柄、入賞１１入賞図柄、入賞１２入賞図柄、入賞１３入賞図柄又は再遊技０１作動図柄が表示されたとき、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃ

の作動が終了したとき、に設定される又は移行するＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７５６】

＜ＲＴ１＞

ＲＴ１は、非ＲＴで入賞１４入賞図柄（図５９等では「入賞１４」と示す）が停止表示されると移行するＲＴ状態である。内部抽せんで主に再遊技－Ａ２条件装置に当選する確率が非ＲＴより高く、再遊技－Ｃ１条件装置に当選する確率が非ＲＴより低いＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７５７】

＜ＲＴ２＞

ＲＴ２は、非ＲＴで再遊技０７作動図柄（図５９等では「再遊技０７」と示す）が停止表示されると移行するＲＴ状態である。内部抽せんで主に再遊技－Ａ２条件装置、再遊技－Ｃ１条件装置及び再遊技－Ｄ１条件装置に当選する確率が非ＲＴ、ＲＴ１より高いＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７５８】

＜ＲＴ３＞

ＲＴ３は、非ＲＴ又はＲＴ２で再遊技０３作動図柄（図５９等では「再遊技０３」と示す）が停止表示されると移行するＲＴ状態である。内部抽せんで主に再遊技－Ｃ１条件装置に当選する確率が非ＲＴ、ＲＴ１及びＲＴ２より高く、再遊技－Ａ２条件装置に当選する確率が非ＲＴより低いＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７５９】

＜ＲＴ４＞

ＲＴ４は、非ＲＴ、ＲＴ２及びＲＴ３で再遊技０４作動図柄（図５９等では「再遊技０４」と示す）又は再遊技０９作動図柄（図５９等では再遊技０９）が停止表示されると移行するＲＴ状態である。内部抽せんで主に再遊技－Ａ３条件装置、再遊技－Ａ４条件装置、再遊技－Ｂ１条件装置～再遊技－Ｂ５条件装置に当選する確率が非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３より高く、その他の再遊技に係る条件装置（１種ＢＢの条件装置との重複を含む）に当選する確率が非ＲＴ等より低いＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７６０】

＜ＲＴ５＞

ＲＴ５は、非ＲＴ～ＲＴ４で１種ＢＢ－Ａ条件装置、１種ＢＢ－Ｂ条件装置又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときに移行するＲＴ状態である。言い換えると、ＲＴ５は、１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中であり１種ＢＢ０１作動図柄が停止表示されていない、１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中であり１種ＢＢ０２作動図柄又は１種ＢＢ０３作動図柄が停止表示されていない、又は、１種ＢＢ－Ｃ条件装置作動中であり１種ＢＢ０４作動図柄が停止表示されていない、ＲＴ状態である。内部抽せんで主に再遊技－Ａ１条件装置に当選する確率が非ＲＴ～ＲＴ４より高いＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～６のいずれも８９７８／６５５３６である。

【０７６１】

＜ＲＴ６＞

ＲＴ６は、ＲＢ－Ａ条件装置又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動したときに移行するＲＴ状態である。言い換えると、ＲＢ－Ａ条件装置作動中でありＲＢ０１作動図柄が停止表示されていない、又はＲＢ－Ｂ条件装置作動中でありＲＢ０２作動図柄が停止表示されてない、ＲＴ状態である。つまり、１種ＢＢ－Ａ作動中且つＲＢ－Ａ条件装置作動中でＲＢ０１作動図柄が停止表示されていない、又は、１種ＢＢ－Ｂ作動中且つＲＢ－Ｂ条件装置作動中でＲＢ０１作動図柄が停止表示されていない、ＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～設定５で２４０００／６５５３６、設定６で２２３８０／６５５３６である

【０７６２】
＜ＲＴ７＞
　ＲＴ７は、ＲＢ－Ｃ条件装置又はＲＢ－Ｄ条件装置が作動したときに移行するＲＴ状態である。言い換えると、ＲＢ－Ｃ条件装置作動中でありＲＢ０３作動図柄が停止表示されていない、又はＲＢ－Ｄ条件装置作動中でありＲＢ０４作動図柄が停止表示されていない、ＲＴ状態である。つまり、１種ＢＢ－Ｃ作動中且つＲＢ－Ｃ条件装置作動中でＲＢ０３作動図柄が停止表示されていない、又は、１種ＢＢ－Ｃ作動中且つＲＢ－Ｄ条件装置作動中でＲＢ０４作動図柄が停止表示されていない、ＲＴ状態である。なお、再遊技に当選する確率は設定１～設定５で２４０００／６５５３６、設定６で２２３８０／６５５３６である。
【０７６３】
＜ＲＴ８＞
　ＲＴ８は、ＲＴ６でＲＢ０１作動図柄又はＲＢ０２作動図柄が停止表示されたとき、又は、ＲＴ７でＲＢ０３作動図柄又はＲＢ０４作動図柄が停止表示されたとき、に移行するＲＴ状態である。言い換えると、ＲＢ作動中である。
【０７６４】
＜＜移行条件＞＞
　次に、ＲＴ状態の移行に用いられる移行条件について説明する。
【０７６５】
＜条件（１）について＞
　条件（１）は、「入賞１４入賞図柄が表示されたとき」である。具体的には、図５６に示す「リプレイ－チェリー－リプレイ」が表示されたときである。
【０７６６】
＜条件（２）について＞
　条件（２）は、「１５回の遊技の結果が得られたとき」である。具体的には、同一のＲＴ状態において１５回の遊技が行われたときである。
【０７６７】
＜条件（３）について＞
　条件（３）は、「再遊技０７作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、図５３に示す「リプレイ－リプレイ－チェリー」、「リプレイ－リプレイ－ブランクＡ」の２個の図柄組合せのうちのいずれかの図柄組合せが表示されたときである。
【０７６８】
＜条件（４）について＞
　条件（４）は、「再遊技０３作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、図５２に示す「リプレイ－ベル－チェリー」、「リプレイ－ベル－ブランクＡ」の２個の図柄組合せのうちのいずれかの図柄組合せが表示されたときである。
【０７６９】
＜条件（５）について＞
　条件（５）は、「再遊技０４作動図柄が表示されたとき又は再遊技０９作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、図５２乃至図５３に示す再遊技０４作動図柄である「キャラＢ－リプレイ－赤セブン」、「キャラＢ－リプレイ－白セブン」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＡ」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＢ」、「スイカ－リプレイ－赤セブン」、「スイカ－リプレイ－白セブン」、「スイカ－リプレイ－キャラＡ」、「スイカ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＡ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＢ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＢ」の１６個の図柄組合せ、又は図５３に示す再遊技０９作動図柄である「チェリー－赤セブン－リプレイ」、「チェリー－白セブン－リプレイ」、「チェリー－キャラＡ－リプレイ」「チェリー－キャラＢ－リプレイ」の４個の図柄組合せのうちのいずれかの図柄組合せが表示された

ときである。
【０７７０】
＜条件（６）について＞
条件（６）は、「入賞１０入賞図柄、入賞１１入賞図柄、入賞１２入賞図柄、入賞１３入賞図柄又は再遊技０１作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、図５５に示す入賞１０入賞図柄である「リプレイ－スイカ－キャラＡ」、「リプレイ－スイカ－スイカ」、「リプレイ－スイカ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＡ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＡ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＢ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＢ」の９個の図柄組合せ、図５５に示す入賞１１入賞図柄である「ベル－ベル－チェリー」、「ベル－ベル－ブランクＡ」の２個の図柄組合せ、図５５乃至図５６に示す入賞１２入賞図柄である「リプレイ－赤セブン－リプレイ」、「リプレイ－白セブン－リプレイ」、「リプレイ－キャラＡ－リプレイ」、「リプレイ－キャラＢ－リプレイ」の４個の図柄組合せ、図５６に示す入賞１３入賞図柄である「ベル－チェリー－キャラＡ」、「ベル－チェリー－スイカ」、「ベル－チェリー－ブランクＢ」の３個の図柄組合せ、図５２に示す再遊技０１作動図柄である「リプレイ－リプレイ－リプレイ」の１個の図柄組合せのうちのいずれかの図柄組合せが表示されたときである。
【０７７１】
＜条件（７）について＞
条件（７）は、「１種ＢＢ－Ａ条件装置、１種ＢＢ－Ｂ条件装置又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したとき」である。具体的には、図５２に示す１種ＢＢ０１作動図柄である「白セブン－白セブン－白セブン」の図柄組合せが表示可能となるように１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、図５２に示す１種ＢＢ０２作動図柄である「赤セブン－赤セブン－赤セブン」又は１種ＢＢ０３作動図柄である「ブランクＡ－赤セブン－ブランクＢ」の図柄組合せが表示可能となるように１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき、図５２に示す１種ＢＢ０４作動図柄である「赤セブン－赤セブン－白セブン」の図柄組合せが表示可能となるように１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときである。
【０７７２】
＜条件（８）について＞
条件（８）は、「１種ＢＢ０１作動図柄、１種ＢＢ０２作動図柄、１種ＢＢ０３作動図柄又は１種ＢＢ０４作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中に図５２に示す１種ＢＢ０１作動図柄である「白セブン－白セブン－白セブン」の図柄組合せが表示されたとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中に図５２に示す１種ＢＢ０２作動図柄である「赤セブン－赤セブン－赤セブン」又は１種ＢＢ０３作動図柄である「ブランクＡ－赤セブン－ブランクＢ」の図柄組合せが表示されたとき、１種ＢＢ－Ｃ条件装置作動中に図５２に示す１種ＢＢ０４作動図柄である「赤セブン－赤セブン－白セブン」の図柄組合せが表示されたときである。
【０７７３】
＜条件（９）について＞
条件（９）は、「ＲＢ－Ａ条件装置又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動したとき」である。具体的には、図５２に示すＲＢ０１作動図柄である「赤セブン－ブランクＡ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示可能となるようにＲＢ－Ａ条件装置が作動したとき、図５２に示すＲＢ０２作動図柄である「赤セブン－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示可能となるようにＲＢ－Ｂ条件装置が作動したときのうちいずれかの条件装置が作動したときである。
【０７７４】
＜条件（１０）について＞
条件（１０）は、「ＲＢ－Ｃ条件装置又はＲＢ－Ｄ条件装置が作動したとき」である。具体的には、図５２に示すＲＢ０３作動図柄である「ブランクＡ－ブランクＡ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示可能となるようにＲＢ－Ｃ条件装置が作動したとき、図５２に示

すＲＢ０４作動図柄である「ブランクＡ－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示可能となるようにＲＢ－Ｄ条件装置が作動したときのうちいずれかの条件装置が作動したときである。

【０７７５】

＜条件（１１）について＞

条件（１１）は、「ＲＢ０１作動図柄又はＲＢ０２作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、ＲＢ－Ａ条件装置作動中に図５２に示すＲＢ０１作動図柄である「赤セブン－ブランクＡ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示されたとき、ＲＢ－Ｂ条件装置作動中に図５２に示すＲＢ０２作動図柄である「赤セブン－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示されたときのうちいずれかの図柄組合せが表示されたときである。

【０７７６】

＜条件（１２）について＞

条件（１２）は、「ＲＢ０３作動図柄又はＲＢ０４作動図柄が表示されたとき」である。具体的には、ＲＢ－Ｃ条件装置作動中に図５２に示すＲＢ０３作動図柄である「ブランクＡ－ブランクＡ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示されたとき、ＲＢ－Ｄ条件装置作動中に図５２に示すＲＢ０４作動図柄である「ブランクＡ－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが表示されたときのうちいずれかの図柄組合せが表示されたときである。

【０７７７】

＜条件（１３）について＞

条件（１３）は、「ＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄの作動が終了したとき」である。具体的には、図５８に示すように、１２回の遊技又は８回の入賞、１種ＢＢの作動終了、によりＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄの作動が終了したときである。

【０７７８】

＜条件（１４）について＞

条件（１４）は、「１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了したとき」である。具体的には、１種ＢＢ－Ａは２６９枚を超える遊技メダルの獲得（払い出し）があったとき、１種ＢＢ－Ｂは１９７枚を超える遊技メダルの獲得（払い出し）があったとき、１種ＢＢ－Ｃは８９枚を超える遊技メダルの獲得があったとき、に作動が終了し、これらのうちいずれかの作動が終了したときである。

【０７７９】

＜＜ＲＴ状態の移行＞＞

次に、ＲＴ状態の移行について図７７を用いて説明する。

【０７８０】

＜非ＲＴ滞在時＞

ＲＷＭが初期化された後は、非ＲＴが設定される。非ＲＴからは、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ４、ＲＴ５へ移行し得る。

【０７８１】

非ＲＴで、条件（１）が成立することによりＲＴ１へ移行し、条件（３）が成立することによりＲＴ２へ移行し、条件（４）が成立することによりＲＴ３へ移行し、条件（５）が成立することによりＲＴ４へ移行し、条件（７）が成立することによりＲＴ５へ移行する。

【０７８２】

つまり、非ＲＴで、条件（１）である「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止するとＲＴ１へ移行し、条件（３）である「リプレイ－リプレイ－チェリー」又は「リプレイ－リプレイ－ブランクＡ」のいずれかの図柄組合せが停止するとＲＴ２へ移行し、条件（４）である「リプレイ－ベル－チェリー」又は「リプレイ－ベル－ブランクＡ」のいずれかの図柄組合せが停止するとＲＴ４へ移行し、条件（７）である１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときにはＲＴ５へ移行する。

【０７８３】
＜ＲＴ１滞在時＞
　ＲＴ１からは、非ＲＴ又はＲＴ５へ移行し得る。条件（２）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（７）が成立することによりＲＴ５へ移行する。
【０７８４】
　つまり、ＲＴ１で、
条件（２）である１５回の遊技が行われたときに非ＲＴへ移行し、
条件（７）である１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときにはＲＴ５へ移行する。
【０７８５】
＜ＲＴ２滞在時＞
　ＲＴ２からは、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ３、ＲＴ４又はＲＴ５へ移行し得る。ＲＴ２で、条件（６）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（４）が成立することによりＲＴ３へ移行し、条件（５）が成立することによりＲＴ４へ移行し、条件（１）が成立することによりＲＴ１へ移行し、条件（７）が成立することによりＲＴ５へ移行する。
【０７８６】
　つまり、ＲＴ２で、
　条件（６）である「リプレイ－スイカ－キャラＡ」、「リプレイ－スイカ－スイカ」、「リプレイ－スイカ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＡ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＡ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＢ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＢ」、「ベル－ベル－チェリー」、「ベル－ベル－ブランクＡ」、「リプレイ－赤セブン－リプレイ」、「リプレイ－白セブン－リプレイ」、「リプレイ－キャラＡ－リプレイ」、「リプレイ－キャラＢ－リプレイ」、「ベル－チェリー－キャラＡ」、「ベル－チェリー－スイカ」、「ベル－チェリー－ブランクＢ」、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」のいずれかの図柄組合せが停止すると非ＲＴへ移行し、
　条件（４）である「リプレイ－ベル－チェリー」、「リプレイ－ベル－ブランクＡ」のいずれかの図柄組合せが停止するとＲＴ３へ移行し、
　条件（５）である「キャラＢ－リプレイ－赤セブン」、「キャラＢ－リプレイ－白セブン」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＡ」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＢ」、「スイカ－リプレイ－赤セブン」、「スイカ－リプレイ－白セブン」、「スイカ－リプレイ－キャラＡ」、「スイカ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＡ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＢ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＢ」、「チェリー－赤セブン－リプレイ」、「チェリー－白セブン－リプレイ」、「チェリー－キャラＡ－リプレイ」、「チェリー－キャラＢ－リプレイ」のいずれかの図柄組合せが停止するとＲＴ４へ移行し、
　条件（１）である「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止するとＲＴ１へ移行し、
　条件（７）である１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときにはＲＴ５へ移行する。
【０７８７】
＜ＲＴ３滞在時＞
　ＲＴ３からは、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ４又はＲＴ５へ移行し得る。ＲＴ３で、条件（６）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（５）が成立することによりＲＴ４へ移行し、条件（１）が成立することによりＲＴ１へ移行し、条件（７）が成立することによりＲＴ５へ移行する。
【０７８８】
　つまり、ＲＴ３で、

条件（６）である「リプレイ－スイカ－キャラＡ」、「リプレイ－スイカ－スイカ」、「リプレイ－スイカ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＡ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＡ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＢ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＢ」、「ベル－ベル－チェリー」、「ベル－ベル－ブランクＡ」、「リプレイ－赤セブン－リプレイ」、「リプレイ－白セブン－リプレイ」、「リプレイ－キャラＡ－リプレイ」、「リプレイ－キャラＢ－リプレイ」、「ベル－チェリー－キャラＡ」、「ベル－チェリー－スイカ」、「ベル－チェリー－ブランクＢ」、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」のいずれかの図柄組合せが停止すると非ＲＴへ移行し、

条件（５）である「キャラＢ－リプレイ－赤セブン」、「キャラＢ－リプレイ－白セブン」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＡ」、「キャラＢ－リプレイ－キャラＢ」、「スイカ－リプレイ－赤セブン」、「スイカ－リプレイ－白セブン」、「スイカ－リプレイ－キャラＡ」、「スイカ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＡ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＡ－リプレイ－キャラＢ」、「ブランクＢ－リプレイ－赤セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－白セブン」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＡ」、「ブランクＢ－リプレイ－キャラＢ」、「チェリー－赤セブン－リプレイ」、「チェリー－白セブン－リプレイ」、「チェリー－キャラＡ－リプレイ」、「チェリー－キャラＢ－リプレイ」のいずれかの図柄組合せが停止するとＲＴ４へ移行し、

条件（１）である「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止するとＲＴ１へ移行し、

条件（７）である１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときにはＲＴ５へ移行する。

【０７８９】

＜ＲＴ４滞在時＞

ＲＴ４からは、非ＲＴ、ＲＴ１又はＲＴ５へ移行し得る。ＲＴ４で、条件（６）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（１）が成立することによりＲＴ１へ移行し、条件（７）が成立することによりＲＴ５へ移行する。

【０７９０】

つまり、ＲＴ４で、

条件（６）である「リプレイ－スイカ－キャラＡ」、「リプレイ－スイカ－スイカ」、「リプレイ－スイカ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＡ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＡ－ブランクＢ」、「リプレイ－ブランクＢ－キャラＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－スイカ」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＢ」、「ベル－ベル－チェリー」、「ベル－ベル－ブランクＡ」、「リプレイ－赤セブン－リプレイ」、「リプレイ－白セブン－リプレイ」、「リプレイ－キャラＡ－リプレイ」、「リプレイ－キャラＢ－リプレイ」、「ベル－チェリー－キャラＡ」、「ベル－チェリー－スイカ」、「ベル－チェリー－ブランクＢ」、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」のいずれかの図柄組合せが停止すると非ＲＴへ移行し、

条件（１）である「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止するとＲＴ１へ移行し、

条件（７）である１種ＢＢ－Ａ条件装置が作動したとき、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が作動したとき又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したときにはＲＴ５へ移行する。

【０７９１】

＜ＲＴ５滞在時＞

ＲＴ５からは、１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時のＲＴ状態となる。

【０７９２】

つまり、ＲＴ５で、条件（８）である「白セブン－白セブン－白セブン」、「赤セブン

－赤セブン－赤セブン」、「ブランクＡ－赤セブン－ブランクＢ」、「赤セブン－赤セブン－白セブン」のいずれかの図柄組合せが停止すると上述のＲＴ状態へ移行する。

【０７９３】

＜１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時＞

１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時には、非ＲＴ、ＲＴ６又はＲＴ７へ移行し得る。条件（１４）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（９）が成立することによりＲＴ６へ移行し、条件（１０）が成立することによりＲＴ７へ移行する。

【０７９４】

つまり、

条件（１４）である１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了すると非ＲＴへ移行し、

条件（９）であるＲＢ－Ａ条件装置又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動するとＲＴ６へ移行し、

条件（１０）であるＲＢ－Ｃ条件装置又はＲＢ－Ｄ条件装置が作動するとＲＴ７へ移行する。

【０７９５】

＜ＲＴ６滞在時＞

ＲＴ６からは、非ＲＴ又はＲＴ８へ移行し得る。ＲＴ６で、条件（１４）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（１１）が成立することによりＲＴ８へ移行する。

【０７９６】

つまり、ＲＴ６で、

条件（１４）である１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了すると非ＲＴへ移行し、

条件（１１）である「赤セブン－ブランクＡ－ブランクＢ」又は「赤セブン－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが停止するとＲＴ８へ移行する。

【０７９７】

＜ＲＴ７滞在時＞

ＲＴ７からは、非ＲＴ又はＲＴ８へ移行し得る。ＲＴ７で、条件（１４）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（１２）が成立することによりＲＴ８へ移行する。

【０７９８】

つまり、ＲＴ７で、

条件（１４）である１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了すると非ＲＴへ移行し、

条件（１２）である「ブランクＡ－ブランクＡ－ブランクＢ」又は「ブランクＡ－ブランクＢ－ブランクＢ」の図柄組合せが停止するとＲＴ８へ移行する。

【０７９９】

＜ＲＴ８滞在時＞

ＲＴ８からは、非ＲＴ、又は、１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時、に移行し得る。ＲＴ８で、条件（１４）が成立することにより非ＲＴへ移行し、条件（１３）が成立することにより上述の遊技状態（１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時）へ移行する。

【０８００】

つまり、ＲＴ８で、

条件（１４）である１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了すると

非ＲＴへ移行し、
　条件（１３）であるＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄの作動が終了すると上述のＲＴ状態（１種ＢＢ－Ａ作動時若しくは１種ＢＢ作動時並びにＲＢ－Ａ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時又は１種ＢＢ－Ｃ作動時並びにＲＢ－Ｃ条件装置未作動時及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時）へ移行する。
【０８０１】
＜＜＜本発明における遊技機の仕様１の特徴＞＞＞
＜ＲＴ４でＡＴが付与されやすい構成＞
　上述した通り、本発明における遊技機では、ＲＴが移行するボーナス（１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ、１種ＢＢ－Ｃ）とＲＴが移行しないボーナス（１種ＢＢ－Ｄ）とを備えている。また、有利区間であって、非ＡＴである状態において、キャラＡ揃いの図柄組合せが表示されるとＡＴが付与されるよう構成されており、キャラＡ揃いが発生する再遊技－Ｂ１条件装置、再遊技－Ｂ２条件装置、再遊技－Ｂ３条件装置、及び、再遊技－Ｂ４条件装置の当選確率が、ＲＴ４のときに他のＲＴ状態よりも高く設定されている。なお、ＲＴ４において、再遊技－Ｂ１条件装置、再遊技－Ｂ２条件装置、再遊技－Ｂ３条件装置、再遊技－Ｂ４条件装置のうち、全ての条件装置の当選確率が他のＲＴ状態と比べて高くなっている必要はなく、何れかの条件装置の当選確率が高くなっていればよい。また、通常区間においてキャラＡ揃いの図柄組合せが表示されたときに有利区間移行、且つＡＴ開始としてもよい。
【０８０２】
　具体的には、図６５乃至図６６の非ＲＴ（通常時）における内部抽せんデータと図６７乃至図６８のＲＴ４（通常時）における内部抽せんデータとを用いて説明する。
【０８０３】
　図６５乃至図６６に示す非ＲＴ（通常時）では、
（１）再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
（２）再遊技－Ｂ２（再遊技－Ｂ２条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
（３）再遊技－Ｂ３（再遊技－Ｂ３条件装置）の置数：設定１～５で「４」、設定６で「２０」である
（４）再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
【０８０４】
　図６７乃至図６８に示すＲＴ４（通常時）では、
（１）再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）の置数：設定１～６共通で「５６６」である
（２）再遊技－Ｂ２（再遊技－Ｂ２条件装置）の置数：設定１～６共通で「４」である
（３）再遊技－Ｂ３（再遊技－Ｂ３条件装置）の置数：設定１、３、５で「２０１６」、設定２、４で「２２００」、設定６で「２５００」である
（４）再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）の置数：設定１～６共通で「４」である
【０８０５】
　このように、再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４のいずれの当選確率も、非ＲＴ（通常時）よりもＲＴ４（通常時）の方が高く設定されている。
【０８０６】
　なお、非ＲＴ（通常時）の再遊技に係る置数の合計（再遊技－Ａ１～再遊技－Ｈ４）は「８９７８」であり、ＲＴ４（通常時）の再遊技に係る置数の合計（再遊技－Ａ１～再遊技－Ｈ４）も「８９７８」である。つまり、非ＲＴ（通常時）とＲＴ４（通常時）において再遊技に当選する確率は同一であり、再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４に当選する確率が非ＲＴ（通常時）よりもＲＴ４（通常時）の方が高く設定されている。このように、ＲＴ４（通常時）では、再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４に当選する確率が高くなっているため、高い確率でＡＴが付与される。
【０８０７】
　さらに、１種ＢＢ－Ｄは、ＲＴを移行させることなく実行されるボーナスであるため、非ＲＴ滞在時における１種ＢＢ－Ｄ作動中とＲＴ４滞在時における１種ＢＢ－Ｄの作動中

とを比較した場合も、再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）～再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）に当選する確率は、ＲＴ４滞在時の方が高くなるように構成されている。
【０８０８】
　具体的には、例示として、図６９乃至図７０の非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）における内部抽せんデータと図７１乃至図７２のＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）における内部抽せんデータとを用いて説明する。
【０８０９】
　図６９乃至図７０に示す非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）では、
（１）再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
（２）再遊技－Ｂ２（再遊技－Ｂ２条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
（３）再遊技－Ｂ３（再遊技－Ｂ３条件装置）の置数：設定１～５で「４」、設定６で「２０」である
（４）再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）の置数：設定１～６共通で「０」である
【０８１０】
　図７１乃至図７２に示すＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）では、
（１）再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）の置数：設定１～６共通で「５６６」である
（２）再遊技－Ｂ２（再遊技－Ｂ２条件装置）の置数：設定１～６共通で「４」である
（３）再遊技－Ｂ３（再遊技－Ｂ３条件装置）の置数：設定１、３、５で「２０１６」、設定２、４で「２２００」、設定６で「２５００」である
（４）再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）の置数：設定１～６共通で「４」である
【０８１１】
　このように、再遊技－Ｂ１（再遊技－Ｂ１条件装置）～再遊技－Ｂ４（再遊技－Ｂ４条件装置）のいずれの当選確率も、非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）では非ＲＴ（通常時）と同様であり、ＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）ではＲＴ４（通常時）と同様である。したがって、再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４のいずれの当選確率も、非ＲＴ（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）よりもＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）の方が高く設定されている。このように、ＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）でも、再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４に当選する確率が高くなっているため、高い確率でＡＴが付与される。
【０８１２】
＜１種ＢＢ－Ｄ中にＲＴ転落しない構成＞
　ＲＴ２、ＲＴ３及びＲＴ４では、条件（１）が満たされることによりＲＴ１へ移行し、条件（６）が満たされることにより非ＲＴへ移行するように構成されている。しかし、ＲＴ２乃至ＲＴ３において１種ＢＢ－Ｄ作動中には、条件（１）又は条件（６）が満たされたとしても、ＲＴが移行することがないように構成されている。これにより、１種ＢＢ－Ｄ作動中にＲＴが移行して遊技者が不利益を被ることを防止することができる。
【０８１３】
　具体的には、前述した通り、条件（１）は「入賞１４入賞図柄が表示されたとき」であり、「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止表示されたときである。入賞１４入賞図柄は入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｃ６条件装置が当選した際に停止表示可能となっている（図５９参照）。なお、入賞－Ｍ、Ｎ、Ｏ条件装置が当選した際にも停止表示可能であるが、このときは役物作動中の遊技メダルの払い出し役となっているため除外する。
【０８１４】
　図６７乃至図６８を参照すると、ＲＴ４（通常時）では、入賞－Ｂ１（入賞－Ｂ１条件装置）～入賞－Ｃ６（入賞－Ｃ６条件装置）に置数が振られており、これらの条件装置が当選し得るよう構成されている。
【０８１５】
　したがって、ＲＴ４（通常時）に入賞－Ｂ１（入賞－Ｂ１条件装置）～入賞－Ｃ６（入賞－Ｃ６条件装置）が当選し、条件（１）である「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止表示されたときには、ＲＴ４からＲＴ１へ移行する。

【０８１６】
図７１乃至図７２を参照すると、ＲＴ４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）にも、入賞－Ｂ１（入賞－Ｂ１条件装置）～入賞－Ｃ６（入賞－Ｃ６条件装置）に置数が振られており、これらの条件装置が当選し得るよう構成されている。
【０８１７】
このように１種ＢＢ－Ｄ作動中にも「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止表示され得るが、１種ＢＢ－作動中には「リプレイ－チェリー－リプレイ」の図柄組合せが停止表示された場合であっても、ＲＴ４からＲＴ１へ移行せず、ＲＴ４に継続して滞在するように構成されている。
【０８１８】
このように構成することで、ボーナス中（１種ＢＢ－Ｄ中）にＲＴ状態が移行することでボーナス中に不利なＲＴとなり、ボーナス終了後も不利な遊技状態（ＲＴ）で遊技しなければならないことを予め防止することができ、本来であれば当選して嬉しいはずのボーナスが嬉しくないものとなってしまうことを回避することができる。
【０８１９】
＜ＲＴ４と有利区間について＞
次に、ＲＴ４と有利区間について説明する。ＲＴ４且つ有利区間で有利区間の終了条件を満たした後であってもすぐに有利区間に移行してＡＴが付与される構成とすると、有利区間での最大獲得枚数である２４００枚をループして獲得可能な仕様とすることが可能となる。１種ＢＢ－Ｄ中にも有利区間が終了することがあり得、１種ＢＢ－Ｄ且つＲＴ４且つ有利区間から１種ＢＢ－Ｄ且つＲＴ４且つ通常区間となったのち、１種ＢＢ－Ｄが終了してすぐにＲＴ４且つ有利区間となり得ると、有利区間での最大獲得枚数である２４００枚をループして獲得可能な仕様とすることが可能となる。
【０８２０】
しかし、本発明における遊技機の仕様１では、ＲＴ４且つ有利区間で有利区間の終了条件を満たした場合には、所定の条件を満たさなければＡＴが付与されないようになっており、遊技の射幸性を極端に煽ることがないように構成している。
【０８２１】
具体的には、本発明における遊技機の仕様１では、ＲＴ４且つ有利区間で有利区間の終了条件を満たした後、すぐに有利区間となり得るが、この状況でキャラＡ揃いの図柄組合せ（再遊技－Ｂ１～再遊技－Ｂ４）が停止表示された場合であってもＡＴを付与しないように構成されている。
【０８２２】
なお、ＲＴ４且つ有利区間で有利区間の終了条件を満たした後、すぐに有利区間となった場合、キャラＡ揃いの図柄組合せが停止表示されてもＡＴを付与しない（例：ＡＴ抽選を行わない）が、レア役などのＲＴ状態によって当選確率に変化がない役でのＡＴ抽選は実行する。したがって、レア役などによりＡＴに当選した場合は、ＲＴ４の転落後、ＲＴ１移行後にＡＴを開始する。
【０８２３】
また、このような状況、つまり、ＲＴ４且つ有利区間で有利区間の終了条件を満たした後すぐに有利区間となって再度ＲＴ４且つ有利区間となった状況、では、キャラＡ揃いの図柄組合せが停止表示しない押し順を報知してキャラＡ揃いの図柄組合せを停止表示させないように構成することで、遊技者に「キャラＡ揃いしたらＡＴが付与される」ことを認識させやすくすることができる。
【０８２４】
具体的には、再遊技－Ｂ１条件装置が作動した場合、有効ライン上に「スイカ（７番）－リプレイ（２番）－キャラＡ（１２番）」が停止表示された際に、有効ラインではないリール上段に平行にキャラＡ揃いの図柄組合せが停止表示される。このとき、遊技者が第１操作として左ストップスイッチ１３ａを有効に押下した場合には有効ライン上に「スイカ－リプレイ－キャラＡ」が停止表示され得るように構成されている。しかし、遊技者が

第１操作として左ストップスイッチ１３ａ以外のストップスイッチを有効に押下した場合には有効ライン上に「スイカ－リプレイ－キャラＡ」が停止表示されないように構成されている。

【０８２５】

つまり、遊技機側で第１操作として左ストップスイッチ１３ａ以外のストップスイッチを操作するように報知する（例えば、右ストップスイッチ１３ｃを第１操作とする押し順を報知する）ことで、キャラＡ図柄揃いが停止表示しないようにすることで、遊技者が「キャラＡ揃いの図柄組合せが停止表示されたのにＡＴが付与されない」と感じることを予め回避可能な構成とすることができる。

【０８２６】

＜＜＜本発明における遊技機の仕様２＞＞＞

＜概要＞

本発明における遊技機では、６択の押し順ベルの成功時と押し順不問のベル（以下、共通ベルと称する）とにおいて、押し順が同一であればベル揃いが停止表示されるラインが共通となるように構成されている。つまり、６択の押し順ベルでは、高目となる押し順によってベル揃いが停止表示されるラインが異なるよう構成されている。例えば、ストップスイッチが左→中→右の順に操作されるとリールの上段平行にベルが揃い、ストップスイッチが中→左→右の順に操作されるとリールの中段平行にベルが揃う。共通ベルでは、押し順にかかわらずベル揃いが停止表示されるが、ストップスイッチが左→中→右の順に操作されるとリールの上段平行にベルが揃い、ストップスイッチが中→左→右の順に操作されるとリールの中段平行にベルが揃う。加えて、共通ベルの際に押し順ナビを表示するように構成することで、押し順ベルが当選したのか共通ベルが当選したのかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０８２７】

具体的に、まず、６択の押し順ベルのときについて説明する。

【０８２８】

＜入賞－Ａ１条件装置のとき上段平行ベル揃い＞

図６２を参照すると、入賞－Ａ１条件装置が当選した場合には、入賞０１、入賞１０～１２、入賞１５、入賞１８～１９、入賞２２～２３が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが左→中→右の順に操作された場合には、入賞０１が有効ラインに停止表示するよう構成されている。

【０８２９】

次に、図５４乃至図５５を参照すると、入賞０１（入賞０１入賞図柄）は有効ラインに、「リプレイ－スイカ－チェリー」、「リプレイ－スイカ－ブランクＡ」、「リプレイ－ブランクＡ－チェリー」、「リプレイ－ブランクＡ－ブランクＡ」、「リプレイ－ブランクＢ－チェリー」、「リプレイ－ブランクＢ－ブランクＡ」のいずれかが停止表示されるよう構成されている。

【０８３０】

次に、図５１を参照すると、第１回胴のリプレイの１つ上には必ずベルが配置されており、第２回胴のブランクＢ、スイカ、ブランクＡの１つ上には必ずベルが配置されており、第３回胴のブランクＡ、チェリーの１つ上には必ずベルが配置されている。

【０８３１】

したがって、有効ラインに入賞０１（入賞０１入賞図柄）のいずれの図柄組合せが停止表示された場合であっても、リールの上段平行にベル揃いが停止表示されることとなる。

【０８３２】

＜入賞－Ａ２条件装置のとき右下がりベル揃い＞

次に、同様に図６２を参照すると、入賞－Ａ２条件装置が当選した場合には、入賞０２、入賞１０～１２、入賞１５、入賞１８～１９が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが左→右→中の順に操作された場合には、入賞０２が有効ラインに停止表示するよう構成されている。

【０８３３】
次に、図５５を参照すると、入賞０２（入賞０２入賞図柄）は有効ラインに、「リプレイ－ベル－キャラＡ」、「リプレイ－ベル－スイカ」、「リプレイ－ベル－ブランクＢ」のいずれかが停止表示されるよう構成されている。
【０８３４】
次に、図５１を参照すると、第１回胴のリプレイの１つ上には必ずベルが配置されており、第２回胴ではベルが有効ライン上に停止表示されるので配置を説明するまでもなく、第３回胴のスイカ、キャラＡ（１２番のキャラＡが対象であり、１３番のキャラＡは対象外である）、ブランクＢの１つ下には必ずベルが配置されている。
【０８３５】
したがって、有効ラインに入賞０２（入賞０２入賞図柄）のいずれの図柄組合せが停止表示された場合であっても、リールの右下がりにベル揃いが停止表示されることとなる。
【０８３６】
＜入賞－Ａ３条件装置のとき中段平行ベル揃い＞
次に、同様に図６２を参照すると、入賞－Ａ３条件装置が当選した場合には、入賞０３、入賞１０～１２、入賞１８が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが中→左→右の順に操作された場合には、入賞０３が有効ラインに停止表示するよう構成されている。
【０８３７】
次に、図５５を参照すると、入賞０３（入賞０３入賞図柄）は有効ラインに、「ベル－ベル－ベル」が停止表示されるよう構成されている。
【０８３８】
したがって、有効ラインに入賞０３（入賞０３入賞図柄）の図柄組合せが停止表示される場合には、リールの中段平行にベル揃いが停止表示されることとなる。
【０８３９】
＜入賞－Ａ４条件装置のとき右上がりベル揃い＞
次に、同様に図６２を参照すると、入賞－Ａ４条件装置が当選した場合には、入賞０４、入賞１０～１２が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが右→左→中の順に操作された場合には、入賞０４が有効ラインに停止表示するよう構成されている。
【０８４０】
次に、図５５を参照すると、入賞０４（入賞０４入賞図柄）は有効ラインに、「スイカ－ベル－チェリー」、「スイカ－ベル－ブランクＡ」のいずれかが停止表示されるよう構成されていることがわかる。
【０８４１】
次に、図５１を参照すると、第１回胴のスイカ（１９番のスイカは対象外）の１つ下には必ずベルが配置されており、第２回胴ではベルが有効ライン上に停止表示されるので配置を説明するまでもなく、第３回胴のブランクＡ、チェリーの１つ上には必ずベルが配置されている。
【０８４２】
したがって、有効ラインに入賞０４（入賞０４入賞図柄）のいずれの図柄組合せが停止表示された場合であっても、リールの右上がりにベル揃いが停止表示されることとなる。
【０８４３】
＜入賞－Ａ５条件装置のとき小山型にベル表示＞
次に、同様に図６２を参照すると、入賞－Ａ５条件装置が当選した場合には、入賞０５、入賞１０～１３、入賞１８～２１が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが中→右→左の順に操作された場合には、入賞０５が有効ラインに停止表示するよう構成されている。
【０８４４】
次に、図５５を参照すると、入賞０５（入賞０５入賞図柄）は有効ラインに、「スイカ

－ベル－キャラＡ」、「スイカ－ベル－スイカ」、「スイカ－ベル－ブランクＢ」のいずれかが停止表示されるよう構成されている。
【０８４５】
　次に、図５１を参照すると、第１回胴のスイカ（１９番のスイカは対象外）の１つ下には必ずベルが配置されており、第２回胴ではベルが有効ライン上に停止表示されるので配置を説明するまでもなく、第３回胴のスイカ、キャラＡ（１３番のキャラＡは対象外）、ブランクＢの１つ下には必ずベルが配置されている。
【０８４６】
　したがって、有効ラインに入賞０５（入賞０５入賞図柄）のいずれの図柄組合せが停止表示された場合であっても、左リール下段、中リール中段、右リール下段の小山型にベルが停止表示されることとなる。
【０８４７】
＜入賞－Ａ６条件装置のとき下段平行ベル揃い＞
　次に、同様に図６２を参照すると、入賞－Ａ６条件装置が当選した場合には、入賞０６、入賞０８、入賞１０～１３、入賞１８～２０が停止表示され得る図柄組合せである。このとき、ストップスイッチが右→中→左の順に操作された場合には、入賞０６が有効ラインに停止表示するよう構成されている。
【０８４８】
　次に、図５５を参照すると、入賞０６（入賞０６入賞図柄）は有効ラインに、「スイカ－チェリー－キャラＡ」、「スイカ－チェリー－スイカ」、「スイカ－チェリー－ブランクＢ」のいずれかが停止表示されるよう構成されている。
【０８４９】
　次に、図５１を参照すると、第１回胴のスイカ（１９番のスイカは対象外）の１つ下には必ずベルが配置されており、第２回胴のチェリーの１つ下には必ずベルが配置されており、第３回胴のスイカ、キャラＡ（１３番のキャラＡは対象外）、ブランクＢの１つ下には必ずベルが配置されている。
【０８５０】
　したがって、有効ラインに入賞０６（入賞０６入賞図柄）のいずれの図柄組合せが停止表示された場合であっても、リールの下段平行にベル揃いが停止表示されることとなる。
【０８５１】
＜共通ベルのとき＞
　次に、共通ベルのときについて説明する。上述した通り、共通ベルでは１の条件装置が当選することで６つの図柄組合せが停止可能となっており、押し順ベルの成功押し順で停止表示される図柄組合せと、共通ベルの押し順により停止表示される図柄組合せが同じになるように構成されている。
【０８５２】
　図６４を参照すると、入賞－Ｈ条件装置（共通ベル）が当選した場合には、入賞０１～０６が停止表示され得る図柄組合せである。
【０８５３】
　このとき、
（１）ストップスイッチが左→中→右の順に操作された場合：入賞０１が有効ラインに停止表示する
（２）ストップスイッチが左→右→中の順に操作された場合：入賞０２が有効ラインに停止表示する
（３）ストップスイッチが中→左→右の順に操作された場合：入賞０３が有効ラインに停止表示する
（４）ストップスイッチが右→左→中の順に操作された場合：入賞０４が有効ラインに停止表示する
（５）ストップスイッチが中→右→左の順に操作された場合：入賞０５が有効ラインに停止表示する

（６）ストップスイッチが右→中→左の順に操作された場合：入賞０６が有効ラインに停止表示する
ように構成されている。
【０８５４】
押し順ベルにて説明した通り、
ストップスイッチが左→中→右の順に操作されて入賞０１が有効ラインに停止表示された場合にはリールの上段平行にベル揃いが停止表示され、
ストップスイッチが左→右→中の順に操作されて入賞０２が有効ラインに停止表示された場合にはリールの右下がりにベル揃いが停止表示され、
ストップスイッチが中→左→右の順に操作されて入賞０３が有効ラインに停止表示された場合にはリールの中段平行にベル揃いが停止表示され、
ストップスイッチが右→左→中の順に操作されて入賞０４が有効ラインに停止表示された場合にはリールの右上がりにベル揃いが停止表示され、
ストップスイッチが中→右→左の順に操作されて入賞０５が有効ラインに停止表示された場合には左リール下段、中リール中段、右リール下段の小山型にベルが停止表示され、
ストップスイッチが右→中→左の順に操作されて入賞０６が有効ラインに停止表示された場合にはリールの下段平行にベル揃いが停止表示される。
【０８５５】
このように、共通ベルが当選した際には、ストップスイッチの押し順によりベル揃い（小山型を含む）が停止表示されるラインが異なるように構成されている。
【０８５６】
＜＜＜本発明における遊技機の仕様２の特徴＞＞＞
上述した通り、所定の押し順ベルの条件装置が当選している際に高目となる押し順でストップスイッチが操作された場合と、共通ベルが当選している際に同様の押し順でストップスイッチが操作された場合とにおいて、見た目上のベルの停止位置が共通するように構成されている。このように構成することにより、押し順ベル又は共通ベルに設定差が設けられている場合に、押し順ベル又は共通ベルのいずれが当選したのかを遊技者が把握し難くすることができ、設定看破を困難にすることができる。
【０８５７】
＜押し順ベルの設定差＞
図５９及び図６５乃至図６６に示すように、押し順ベルには、Ａ群ベル、Ｂ群ベル、Ｃ群ベルが設けられている。Ａ群ベルは入賞－Ａ１～Ａ６条件装置（入賞－Ａ１～Ａ６）、Ｂ群ベルは入賞Ｃ１～Ｃ６条件装置（入賞－Ｃ１～Ｃ６）、Ｃ群ベルは入賞Ｂ１～Ｂ６条件装置（入賞－Ｂ１～Ｂ６）が対応付けられている。
【０８５８】
図６５を参照すると、Ａ群ベルは、設定１～６（Ｒ１～Ｒ６）のいずれにおいても同一の置数が振られているため、設定差がないように構成されている。
【０８５９】
図６５乃至図６６を参照すると、Ｃ群ベルもＡ群ベルと同様に設定１～６のいずれにおいても同一の置数が振られているため、Ｃ群ベルも設定差がないように構成されている。
【０８６０】
図６６を参照すると、Ｂ群ベルは、設定１～６に異なる置数が振られているため、設定差があるように構成されていることがわかる。なお、或る１の設定における各条件装置の置数は同一である。
【０８６１】
具体的には、入賞－Ｃ１～Ｃ６の各置数は、設定１では「１７６２」であり、設定２では「１７５６」であり、設定３では「１７３５」であり、設定４では「１７１４」であり、設定５では「１６８９」であり、設定６では「１６４４」である。
【０８６２】
つまり、設定が低いほどＢ群ベルに当選しやすく構成されている。

【０８６３】
＜ベル全体の設定差＞
　また、図６５乃至図６６を参照してみると、ベル全体（入賞－Ａ１～入賞－Ｈ）の当選確率も設定値が低い方が当選しやすく構成されている。
【０８６４】
　具体的には、ベル全体（入賞－Ａ１～入賞－Ｈ）の置数の合計は、設定１では「３２９３５」であり、設定２では「３２９３５」であり、設定３では「３２９３４」であり、設定４では「３２９３４」、設定５では「３２９３３」、設定６では「３２９３１」である。
【０８６５】
　このように、ベル全体の当選確率は、一部の設定（例えば、設定１と設定２）で共通の確率であってもよいが、設定が低い方が当選しやすく構成されている。
【０８６６】
＜共通ベルの設定差＞
　上述した通り、入賞－Ｈ条件装置（入賞－Ｈ）は押し順によって停止表示する図柄組合せが異なる共通ベルとなっている。図６６を参照すると、入賞－Ｈは設定１～６に異なる置数が振られているため、設定差があるように構成されている。
【０８６７】
　具体的には、入賞－Ｈの置数は、設定１では「４」であり、設定２では「４０」であり、設定３では「１６５」であり、設定４では「２９１」であり、設定５では「４４０」であり、設定６では「７０８」である。
【０８６８】
　このように、共通ベル（入賞－Ｈ）は、設定が高くなるほど当選しやすく構成されている。
【０８６９】
＜ベルの設定差まとめ＞
　所謂押し順ベルとして、Ａ群ベル、Ｂ群ベル、Ｃ群ベルの３種類が設けられており、押し順によって図柄組合せが異なる共通ベル（入賞－Ｈ）が少なくとも１種類設けられている。Ａ群ベル及びＣ群ベルには当選確率に設定差がない。Ｂ群ベルには当選確率に設定差があり、設定が低い方が当選しやすくなっている。共通ベル（入賞－Ｈ）には当選確率に設定差があり、設定が高いほど当選しやすくなっている。ベル全体の当選確率にも設定差があり、設定が低い方がベルに当選しやすくなっている。
【０８７０】
　このように構成することで、共通ベル（入賞－Ｈ）に設定差があっても共通ベルと押し順ベルを見分けられないため、攻略（設定看破）を困難にすることができる。また、ベル全体では、設定が低い方が当選確率は高くなっているが、設定が高い方が押し順にかかわらず高目払い出しを得られる共通ベル（入賞－Ｈ）の当選確率が高くなっているため、設定が高い方がベル入賞（高目払い出し）となる確率が高くなっている。すなわち、高設定（出玉率が高い設定値）の方が非ＡＴ中の押し順ベルと共通ベルに関する出玉率が高く（共通ベルが当選しやすく）、低設定（出玉率の低い設定値）の方が、ＡＴ中の押し順ベルと共通ベルに関する出玉率が高い（押しベルと共通ベルの合算の当選確率が高い）。
【０８７１】
　押し順を指示する機能として、指示モニタによる指示と、表示装置（液晶）３２による指示とを備えており、共通ベル（入賞－Ｈ）に設定差がある場合であっても、共通ベル当選時には所定の指示（例：逆押し指示）を行うことにより共通ベルであることを認識させ難くすることもできる。これにより、共通ベルであるのか押し順ベルであるのかが不明になり、攻略（設定看破）が困難になる。
【０８７２】
　また、押し順ベルと共通ベルの指示態様として、以下のようなパターンが挙げられる。
１．指示モニタと液晶での指示態様が同じ
２．指示モニタと液晶での指示態様が異なる

【０８７３】
「２．指示モニタと液晶での指示態様が異なる」とは、例えば、以下のようなパターンが挙げられる。
２－１．指示モニタでは押し順を示す「１」～「６」を均等にランダム表示し、液晶では指示モニタに対応した押し順を表示する
２－２．指示モニタでは押し順を示す「１」（「１」でなくとも「２」～「６」のいずれかであればよい）を常に表示し、液晶では指示モニタに対応した押し順を表示する
【０８７４】
具体的には、共通ベル当選時には６パターンの押し順を抽選により決定するように構成することができる。このように、当該抽選における６パターンの当選確率を同一又はほぼ同一とすることで、共通ベルに基づく攻略（設定看破）を困難にすることもできる。
【０８７５】
＜非ボーナス中とボーナス中とにおける９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）の違い＞
次に、非ボーナス中とボーナス中とにおける９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）の違いについて説明する。
【０８７６】
＜非ボーナス中における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）＞
まず、図６５乃至２７（非ＲＴ（通常時））及び図６７乃至図６８（ＲＴ４（通常時））を参照して、非ボーナス中の９枚払い出しの可能性がある条件装置の当選確率（置数）について説明する。
【０８７７】
まず、図５２乃至図５７及び図６５乃至図６６を参照して、非ＲＴ（通常時）における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）について説明する。
【０８７８】
非ＲＴ（通常時）における９枚払い出しの可能性がある条件装置は入賞－Ａ１～Ｈである。ある１の遊技においては、小役又はリプレイは１の条件装置にのみ当選し得る（ボーナス条件装置との同時当選は可）。
【０８７９】
具体的に、Ｒ１（設定１）のときの置数は、入賞－Ａ１の置数は「３２６５」であるため、１の遊技における当選確率は３２６５／６５５３６である。入賞－Ａ２の置数も同様に「３２６５」であるため、１の遊技における当選確率は３２６５／６５５３６である。同様に見ていくと、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６の各置数は「３２６５」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は３２６５／６５５３６である。同様に、入賞－Ｂ１～Ｂ６の各置数は「４３０」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は４３０／６５５３６である。同様に、入賞－Ｃ１～Ｃ６の各置数は「１７６２」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は１７６２／６５５３６である。同様に、入賞Ｅ～Ｈの各置数は「４」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は４／６５５３６である。
【０８８０】
次に、図５２乃至図５７及び図６７乃至図６８を参照して、ＲＴ４（通常時）における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）について説明する。
【０８８１】
非ＲＴ（通常時）と同様に、ＲＴ４（通常時）における９枚払い出しの可能性がある条件装置は入賞－Ａ１～Ｈである。或る１の遊技においては、小役又はリプレイは１の条件装置にのみ当選し得る（ボーナス条件装置との同時当選は可）。
【０８８２】
具体的には非ＲＴ（通常時）と同様であり、Ｒ１（設定１）のときの置数は、入賞－Ａ１の置数は「３２６５」であるため、１の遊技における当選確率は３２６５／６５５３６である。入賞－Ａ２の置数も同様に「３２６５」であるため、１の遊技における当選確率

は３２６５／６５５３６である。同様に見ていくと、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６の各置数は「３２６５」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は３２６５／６５５３６である。同様に、入賞－Ｂ１～Ｂ６の各置数は「４３０」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は４３０／６５５３６である。同様に、入賞－Ｃ１～Ｃ６の各置数は「１７６２」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は１７６２／６５５３６である。同様に、入賞Ｅ～Ｈの各置数は「４」であるため、それぞれの条件装置の１の遊技における当選確率は４／６５５３６である。

【０８８３】

＜ボーナス中（ＳＢ）における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）＞

次に、図５２乃至図５７及び図７３乃至図７４（非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中））及び図５２乃至図５７及び図７５乃至図７６（ＲＴ４（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中））を参照して、ボーナス中の９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）について説明する。

【０８８４】

まず、図５２乃至図５７及び図７３乃至図７４を参照して、非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）について説明する。

【０８８５】

非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）における９枚払い出しの可能性がある条件装置は入賞－Ｍのみである。ある１の遊技においては、小役又はリプレイは１の条件装置にのみ当選し得る（ボーナス条件装置との同時当選は可）。

【０８８６】

Ｒ１（設定１）のときの入賞－Ｍの置数は「５６３８」であるため、１の遊技における当選確率は５６３８／６５５３６である。

【０８８７】

次に、図５２乃至図５７及び図７５乃至図７６を参照して、ＲＴ４（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）における９枚払い出しとなり得る条件装置の当選確率（置数）について説明する。

【０８８８】

非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）と同様に、ＲＴ４（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）における９枚払い出しの可能性がある条件装置は入賞－Ｍのみである。ある１の遊技においては、小役又はリプレイは１の条件装置にのみ当選し得る（ボーナス条件装置との同時当選は可）。

【０８８９】

Ｒ１（設定１）のときの入賞－Ｍの置数は「５６３８」であるため、１の遊技における当選確率は５６３８／６５５３６である。

【０８９０】

つまり、設定が同一であるとき（例えば、設定１のとき）、非ＲＴ（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）とＲＴ４（ＳＢ－Ａ、ＳＢ－Ｂ作動中）のいずれのボーナス中であっても、入賞－Ｍの置数は「５６３８」であり、１の遊技における当選確率は５６３８／６５５３６である。

【０８９１】

＜非ボーナス中とボーナス中とにおける９枚払い出しとなり得る或る入賞図柄組合せの当選確率（置数）の違いのまとめ＞

（非ボーナス中）

例えば、入賞０１は、非ボーナス中においては、入賞－Ａ１、入賞－Ｂ１、入賞－Ｃ１及び入賞－Ｈの条件装置により停止し得る図柄組合せである。入賞０１は、非ボーナス中においては、入賞－Ａ１の置数「３２６５」、入賞－Ｂ１の置数「４３０」、入賞－Ｃ１の置数「１７６２」、入賞－Ｈの置数「４」の合算した置数である「５４６１」で当選し得る。つまり、入賞０１は、５４６１／６５５３６で当選し得る。

（ボーナス中）
　一方、入賞０１は、ボーナス中においては、入賞－Ｍの条件装置により停止し得る図柄組合せである。入賞－Ｍの置数は「５６３８」であるため、入賞０１は、ボーナス中においては、５６３８／６５５３６で当選し得る。
（まとめ）
　このように、或る１の遊技において９枚払い出しの可能性がある入賞０１の図柄組合せに当選する確率は非ボーナス中よりもボーナス中の方が高くなるように構成されている。
【０８９２】
＜本実施形態における遊技機のＡＴ中の演出態様の一例＞
　本実施形態における遊技機では、有利区間中のＡＴ抽選の結果に応じてＡＴ状態を付与する（ＡＴ状態に移行することを決定する）場合がある。例えば、図２８の入賞－Ｈ条件装置に当選した場合は２５％の確率でＡＴに当選するＡＴ抽選を実行し、図２８の入賞－Ｋ条件装置に当選した場合は５０％の確率でＡＴに当選するＡＴ抽選を実行するような仕様が考えられる。なお、前述したＡＴ抽選を実行する条件装置は例示であり、内部抽選で決定可能な全ての条件装置に対して、ＡＴ抽選を行ってもよい。
【０８９３】
　ＡＴ抽選に当選してＡＴ状態が付与された場合の遊技状態遷移、及び演出構成を図３６の遊技状態遷移図を基に説明する。
【０８９４】
　図３６に示す遊技状態遷移図に示すように、メイン遊技状態番号＝０（非有利区間）、メイン遊技状態番号＝１（前兆）、又はメイン遊技状態番号＝４（ＢＢ）の各メイン遊技状態滞在時にメイン遊技状態番号＝２（ＡＣ）への移行条件を満たすとメイン遊技状態番号＝２（ＡＣ）に移行する。ＡＣは上述した通り、押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利なストップスイッチの操作態様（押し順）を報知する遊技状態となっている。ＡＣはゲーム数で管理されており、初期ゲーム数としてＡＣ遊技カウンタに３０がセットされる。そして遊技毎に減算し、ＡＣ遊技カウンタの値が０となった場合は、ＡＣ中の遊技状態抽せん結果に応じてメイン遊技状態番号＝１（前兆）、メイン遊技状態番号＝３（ＳＡＣ）、又はメイン遊技状態番号＝５（エンディング）の何れかに移行する。
【０８９５】
　ＡＣでは、非有利区間とは異なる演出構成となっており、非有利区間よりも賑やかな背景演出が表示され、高揚感がありテンポの速いＢＧＭが出力されている。これにより、非有利区間に比べてＡＣの方が出玉以外においても遊技者の興趣を高めることができる。
【０８９６】
　また、ＡＣ中において、ＳＡＣへの移行条件を満たすと、メイン遊技状態としてＳＡＣに移行する。ＳＡＣは上述した通り、ＡＣと同様に押し順ベル群である入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２が当選すると遊技者に有利なストップスイッチの操作態様（押し順）を報知する遊技状態となっている。ＳＡＣはゲーム数で管理されており、初期ゲーム数としてＡＣ遊技カウンタセット抽せんで当選した値がＡＣ遊技カウンタにセットされる。そして遊技毎に減算し、ＡＣ遊技カウンタの値が０となった場合は、ＳＡＣ中の遊技状態抽せん結果に応じてメイン遊技状態＝１、メイン遊技状態番号＝２、又はメイン遊技状態番号＝５の何れかに移行する。
【０８９７】
　前述したＳＡＣはゲーム数管理として説明したが、差枚数（払出枚数－ベット数）が１００枚を超えるまで継続する差枚数管理であってもよい。差枚数管理の場合は、ストップスイッチの操作態様に応じて払出枚数が異なる条件装置が当選したときは、ストップスイッチの操作態様に関わらず最も多い払出枚数の入賞図柄が作動したこととする。例えば、遊技開始後の残り差枚数が３０枚である状況下で、入賞Ａ１条件装置が当選したときに左

中右の順番でストップスイッチが停止操作されて入賞０３作動図柄が入賞して１２枚払い出したときと、入賞Ａ１条件装置が当選したときに左右中の順番でストップスイッチが停止操作されて入賞０４作動図柄が入賞して１枚払い出したときと、いずれも１２枚獲得したことにして残り差枚数が１８枚となる（３０枚－１２枚＝１８枚）。

【０８９８】

ＳＡＣでは、ＡＣ中の演出構成と異なり、７人のキャラクタのうち遊技者が好みのキャラクタを選択して、選択したキャラクタとデートを楽しむ演出構成（デートタイム）となっている。またキャラクタごとにデートコースが異なり、キャラクタＡは「繁華街」、キャラクタＢは「動物園」、キャラクタＣは「遊園地」、キャラクタＤは「ショッピングモール」、キャラクタＥは「観光地」、キャラクタＦは「お祭り」、キャラクタＧは「海」がそれぞれ対応するデートコースとなる。

【０８９９】

ＳＡＣが開始した遊技にて、スタートスイッチ１２が操作されたときは、遊技者に７人のキャラクタのうちサブ十字キースイッチ２１の操作により好みのキャラクタを選択させ、演出用スイッチの操作によりキャラクタを決定させる。このＳＡＣ開始遊技におけるキャラクタ選択演出において、遊技者がキャラクタを選択せずに全てのストップスイッチ１３を操作してキャラクタ選択演出をスキップした場合は、次遊技を開始するためのＭＡＸベットスイッチ１８の操作、１ベットスイッチ１９の操作、又は遊技メダルの投入の何れかの契機により予め定められたキャラクタＡを選択するように構成されている。

【０９００】

上述したキャラクタ選択演出の実施形態では、ＳＡＣ開始遊技におけるスタートスイッチ１２の操作によりキャラクタ選択演出が実行されるという例を説明したが、これに限らず、次遊技からＳＡＣが開始する遊技の全てのストップスイッチ１３が操作された後にキャラクタ選択演出が実行されてもよい。この場合において、遊技者がサブ十字キースイッチ２１や演出用スイッチを操作しなかった場合は、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作、１ベットスイッチ１９の操作、又は遊技メダルの投入の何れかの契機により予め定められたキャラクタＡを選択するように構成されていてもよい。

【０９０１】

なお、７人のキャラクタのうち選択したキャラクタによって、遊技者に有利不利が生じることはなく（出玉の恩恵が変わることはなく）、遊技者の好みによってキャラクタを選択できるため、キャラクタの好みとゲーム性の好みが乖離することによる不満感の発生を防ぐことができる。

【０９０２】

ＳＡＣ中のメインの演出構成として、ＳＡＣ中に「好感度」（ポイント）を獲得するようになっている。「好感度」とは、ＳＡＣ中に実行するデートタイム１セット毎の最終遊技で実行するルーレット演出の抽選内容に関するものであり、ＳＡＣ中の好感度獲得抽選の結果に応じてポイントが増減し、多くポイントを獲得するとルーレット演出の抽選内容が優遇される。なお、ポイントは減少しないように構成してもよく、増加するのみで構成してもよいし、増加及び増減なしで構成してもよい。また、好感度獲得抽選を実行する対象は全ての条件装置が該当し、押し順ベル、共通ベル、レア役、及びリプレイ役でそれぞれ抽選の置数が異なるように構成されている。

【０９０３】

また、獲得した好感度（ポイント）に応じて遊技者に付与する特典は複数種類あってもよく、次セットの初期ゲーム数（初期差枚数）、デートタイムの継続率、デートタイムのセット数、さらに上位に位置する有利状態（いわゆる上乗せ特化ゾーン）が考えられる。

【０９０４】

図７８で示すように、好感度は現在のポイント数を中心のハートの色（模様）と中心のハートのサイドに表示しているゲージ幅に応じて液晶を通じて遊技者に表示している。図７８では右に行くほど好感度が高くなっており、最も左のハートと左から４番目のハートではゲージ幅は同じであるが、中心のハートの色（模様）が異なっていることを示してい

る。ゲージ幅は１０ポイント単位で上昇するようになっており、最も左のハートは１０ポイント、左から２番目のハートは３０ポイント、左から３番目のハートは５０ポイントとなっていることをそれぞれ示している。ゲージ幅は５０ポイントでフルゲージ（１００％）となり、１００％となったときは中心のハートの色（模様）が変化するようになっている。なお、図７８のハートの数は例示であり、任意に設計可能であり、中心のハートの色（模様）は４種類以上あってもよい。

【０９０５】

中心のハートの色に応じた期待度の例示として、白＜青＜黄＜緑＜赤＜キリン柄＜虹の順番で期待度が高くなっていくことが考えられる。また、中心のハートの模様に応じた期待度の例示として、無地＜右上がり斜線＜格子（小）＜右下がり斜線＜格子（中）＜平行線＜格子（大）の順番で期待度が高くなっていくことが考えられる。図７８を例に説明すると、最も左の中心のハートの色は「白」とした場合、左から３番目の中心のハートの色は「青」であり、最も右の中心のハートの色は「黄」である。なお、中心のハートの色や模様は例示であり、どの色（模様）を採用するのか、どの段階にどの色（模様）を採用するのか等は、任意に設計可能である。また、中心のハートは色のみ変化し得るようにし、模様に関して変化しないようにできることは言うまでもない。

【０９０６】

また、好感度として表示している中心のハートの色（模様）と中心のハートのサイドに表示しているゲージ幅は、ポイント数に対応して変化するが、必ずしも一致するものでなくてもよい。例えば、内部的なポイント数が「１１０」の場合、ポイント数と一致する表示態様としては、中心のハートの色は「黄」、ゲージ幅は「１」であるが、中心のハートの色を「青」、ゲージ幅を「４」と表示してもよい。本来、中心のハートの色が「青」、ゲージ幅が「４」の場合は内部的なポイント数が「９０」であるが、内部的なポイント数よりも少ないポイント数と対応した表示態様にすることで、期待度が低い表示態様でも期待感を与えることができる。なお、表示するポイント数は内部的なポイント数以下にすることで、表示している期待度よりも内部的な期待度の方が低い期待度にならないようにしている。このように構成することで、遊技者に不信感を持たせないことができる。

【０９０７】

また、内部的なポイント数と表示態様が相違する場合は、ポイント獲得時に内部的に獲得したポイント数よりも少ないポイント数を表示し、少ないポイント数に応じて中心のハートの色（模様）と中心のハートのサイドに表示しているゲージ幅の表示態様を変化させる。このように獲得時から内部的なポイント数と相違させることで、遊技者に獲得したポイント数と表示態様の相違を気づかせないことができる。

【０９０８】

図７９は、デートタイム中の演出の一例である。図７９で示す演出は、デートタイム中の一般的な演出であり、主に賑やかしを担っている。好感度に関する増減等は発生しないが、キャラクタの台詞、キャラクタの表情、背景、又は場面が演出抽選により変化し、遊技者に対して様々な演出を表示することで興趣を向上させることができる。なお、デートタイム開始時に選択したキャラクタに応じた演出抽選を行うため、選択しなかったキャラクタに対する演出は実行されないようになっている。遊技者が選択しなかったキャラクタを選択したい場合は、ＡＣにおいて再度ＳＡＣ（デートタイム）の移行抽選に当選する必要がある。

【０９０９】

デートタイム中には、「押し順会話チャレンジ」というゲーム性がある。デートタイム中の押し順ベル（入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２）の当選回数が４回に達する毎に押し順会話チャレンジが発生し、５回目に当選した押し順ベルの第１停止正解に対応するストップスイッチが左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの何れのストップスイッチであるかに応じてポイントを付与するよう構成されている。

【０９１０】

例えば、図８０で示すように、デートタイム中４回目の押し順ベルが当選した遊技では、キャラクタの台詞として質問を投げかけるような台詞である「今度はどこにいこっか？」と表示され、その上部の表示領域に「お化け屋敷」、「ジェットコースター」、「観覧車」と表示されている。また、「お化け屋敷」の表示領域には「－１０」、「ジェットコースター」の表示領域には「＋５０」、「観覧車」の表示領域には「＋１００」と表示されており、増減するポイント数を表している。なお、押し順会話チャレンジで表示するキャラクタの台詞、及び対応する選択肢は複数種類あり、好感度に係る抽選により決定している。このように構成することで、デートタイム中の４回目の押し順ベル当選から５回目の押し順ベル当選まで、何れのポイントが獲得できるかという期待感を創出できるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、獲得したポイントを加算することでフルゲージ（５０ポイント）を超える場合には、超える分のポイントは次のゲージに使用される。

【０９１１】

また、選択肢毎の期待度を理解しやすいように、得られるポイントごとに選択肢画像の色を変更してもよい。例えば、得られるポイントが０ポイント以下の場合は青色、得られるポイントが１０～４０ポイントの場合は黄色、得られるポイントが５０～９０ポイントの場合は緑色、得られるポイントが１００ポイント以上の場合は赤色とすることが考えられる。選択肢画像の色は任意に設計可能であるが、ＡＴ期待度等の期待度示唆で使用する色の工程の関係性と同じ関係性にすることが望ましい。

【０９１２】

図８０で示す押し順会話チャレンジが発生した後は、次に押し順ベルが当選するまで、図８０で示した表示態様を維持しておく。なお、詳細は後述するが、会話、ポイント等の表示内容は変更され得る。ＳＡＣ中は全リールが停止した後、所定時間（例えば６０秒）が経過してもデモ画像が表示されることはないように構成されているため、押し順会話チャレンジが発生した後に離席して６０秒以上経過しても図８０で示す表示態様が維持される。なお、６０秒経過後にデモ画像は表示されないがＢＧＭは最小音量、又はミュートになる。また、非有利区間で全リールが停止した後に６０秒が経過した場合は、デモ画像が表示されるように構成されている。このように押し順会話チャレンジ中にデモ画面が表示されないことで、遊技者が離席後に再び遊技を開始する際に、現在の遊技状況を容易に把握させることができる。

【０９１３】

図８１は、押し順ベルが４回当選して押し順会話チャレンジが発生した後、スタートスイッチ１２操作後に５回目の押し順ベルが当選したときの表示態様を示す図である。図８１では左中右正解の押し順ベル（入賞Ａ１、Ａ２、Ｂ１、Ｂ２、Ｃ１、Ｃ２、Ｄ１、Ｄ２、Ｅ１、Ｅ２、Ｆ１、Ｆ２）が当選した状況（全リール回転中）であり、左第一停止正解に対応する「お化け屋敷」が決定されたことを示している。換言すると、５回目に当選した押し順ベルの第１正解押し順に応じて自動的に３つの選択肢のうち１つの選択肢が決定されるようになっている。

【０９１４】

なお、好感度は５回目の押し順ベル当選時に加算、又は減算しているため、中リール、又は右リールに対応するストップスイッチを第１停止操作したり、エラーが発生してエラー解除後に演出が復帰しなかったりしても、好感度の結果が変わることはない。このように構成することで、押し順ベルの不正解やエラーが発生しても遊技者に不利な制御を行わないため、遊技の興趣を高めることができる。

【０９１５】

また、図８１で示すように５回目の押し順ベルが当選して選択肢が決定された場合は、他の選択肢は非表示となるように構成されている。これにより、押し順をわざと失敗することで良い選択肢を選択できるのではないかという期待感をなくすことができるので、遊技者の不満の発生を抑制することができる。そして、他の選択肢があった表示領域に第２停止、第３停止の押し順を表示することでも、他の選択肢の存在を忘れさせることができ、遊技者の不満の発生を抑制することができる。

【０９１６】
　また、図８０で示す表示態様から図８１で示す表示態様に切り替わる契機は、スタートスイッチ１２の操作であるが、スタートスイッチ１２が操作された直後に図８１で示す表示態様に切り替わるわけではなく、スタートスイッチ１２が操作されてから３秒後に図８１で示す表示態様に切り替わるよう構成されている。この３秒間は遊技者に対して５回目の押し順ベルに当選したことを察知させるための時間であり、期待感が最も創出されるよう構成されている。また、この３秒間に亘ってフリーズを実行してもよく、フリーズ中にリールを小刻みに上下に震わせるようなリール演出を実行することで、より期待感を創出することができる。
【０９１７】
　図８２は、図８１の後に第１停止左リール、第２停止中リール、第３停止右リールの順番で停止した後の表示態様を示す図である。この場合、選択肢の中から「お化け屋敷」が選択され、ポイントが－１０ポイントとなって、好感度メータの好感度が下がっていることを示している。また、決定された選択肢に応じた台詞である「えー、他のところにしようよ・・・」という台詞やキャラクタの表情が表示されている。このように全リール停止後に好感度メータの変動や台詞、表情等の表示態様の変化を行うことで、遊技者に対して押し順会話チャレンジに失敗したことを確実に認識させることができる。なお、押し順が不正解押し順で操作された場合は、押し順が不正解の時点で押し順を示す画像を消去する以外演出態様は押し順正解時と同様に進行する。これにより、遊技者の押し順に応じて演出を変化するような複雑な制御を用いずに遊技の興趣を高めることができる。なお、押し順正解時と不正解時において払出枚数が異なることによる払出音が異なることは言うまでもない。
【０９１８】
　このように全リール停止後に決定した選択肢に応じた演出を実行することで、選択肢に対応した演出を表示する表示領域を広くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。換言すると、選択されなかった他の選択肢と押し順に関する画像を表示しないことで表示領域が広くなり、遊技者に演出を楽しませることができる。
【０９１９】
　図８３は、図８０で示すような押し順会話チャレンジが発生した後、スタートスイッチ１２操作後に５回目の押し順ベルが当選したときの表示態様を示す図である。図８３では右第１停止正解の押し順ベル（入賞Ａ９、Ａ１０、Ａ１１、Ａ１２、Ｂ９、Ｂ１０、Ｂ１１、Ｂ１２、Ｃ９、Ｃ１０、Ｃ１１、Ｃ１２、Ｄ９、Ｄ１０、Ｄ１１、Ｄ１２、Ｅ９、Ｅ１０、Ｅ１１、Ｅ１２、Ｆ９、Ｆ１０、Ｆ１１、Ｆ１２）が当選して全リールが停止したときの状況であり、右第一停止正解に対応する「観覧車」が決定されたことを示している。
【０９２０】
　図８３は、図８０で示していた選択肢の中で最もポイントの高い選択肢であり、遊技者の達成感が最も高まる選択肢である。そして、図８３で示す表示態様では、好感度メータが１００ポイント分上昇し、中心のハートの色（模様）がより期待度の高いものとなっている。また、キャラクタの表情、台詞が高ポイント獲得に対応する表示態様となっており、遊技者が自ら選択した好みのキャラクタの恍惚した表情により遊技の興趣を高めることができる。なお、好感度メータの上昇に関する表示態様として、中心のハートのサイドのゲージが１段階ずつ上昇し、ゲージが１００％となった場合は中心のハートの色が１段階変化し、まだ余剰分のポイントがあれば再びゲージが上昇し、再度１００％となった場合は中心のハートの色がさらに１段階変化するといった態様となっている。
【０９２１】
　なお、図８２、及び図８３では、全リール停止後に押し順会話チャレンジの結果に応じた演出態様を表示する説明を行ったが、これに限らず第１停止に対応するストップスイッチの操作に応じて押し順会話チャレンジの結果に応じた演出態様を表示してもよい。この場合は、押し順を示す画像に関しては、第１停止を示す「１」という表示のみ消去し「２」、「３」という表示は維持しておくことが望ましい。また、不正解押し順で操作された

場合にも第１停止に対応するストップスイッチの操作に応じて押し順会話チャレンジの結果に応じた演出態様を表示する場合は、押し順を示す画像に関しては、「１」、「２」、「３」の全ての押し順を示す表示を第１停止操作に基づいて消去するように構成してもよい。これにより、遊技者の押し順に応じて演出を変化するような複雑な制御を用いずに遊技の興趣を高めることができる。

【０９２２】

図８４は、データイム中の押し順ベルの当選回数が１回目から３回目までのときに発生する表示態様を示しており、押し順ベルの当選回数が４回目のとき、及び押し順ベルの当選回数が５回目のとき、とは押し順を示す表示態様が異なる表示態様となっている。押し順ベルの当選回数が１回目から３回目の場合は、現在表示されている背景画像に単に押し順を示す画像を表示するのみであり、キャラクタの表情や台詞に変化はない。また、押し順を示す画像自体が、押し順ベルの当選回数が４回目のときの押し順を示す画像、及び押し順ベルの当選回数が５回目のときの押し順を示す画像よりも大きく表示されており、押し順に最も注視させるように構成している。

【０９２３】

データイム中の押し順ベルの当選回数として、押し順ベルの当選回数が５回目となった後に当選した押し順ベルは１回目の当選回数としてカウントしており、ＳＡＣの残りゲーム数又は差枚数が０となるまで何回でも押し順会話チャレンジが発生し得るように構成されている。このように押し順ベルの当選回数で押し順会話チャレンジのようなイベントを発生させる場合は差枚数管理の方が管理しやすくなっている。ゲーム数管理の場合であれば１回も押し順会話チャレンジが発生することなくデータイムが終了してしまう可能性があるが、差枚数管理の場合であれば押し順ベルの当選回数の設定と残り差枚数の初期値に応じて必ず１回は押し順会話チャレンジを発生させることが容易に調整できる。例えば、残り差枚数の初期値を１００枚、押し順ベル１回の当選で減算される差枚数が１２枚の場合は、押し順会話チャレンジを押し順ベル５回分で１セットとすると１２枚×５回＝６０枚で押し順会話チャレンジが１セット分実行できるため、初期値が１００枚であり、他に残り差枚数が減算される条件装置がなければ確実に押し順会話チャレンジを１セット分実行することができる。最も、他に残り差枚数が減算される条件装置があったとしても、当選確率を押し順ベルよりも低く設計することで、頻繁に残り差枚数が減算されることがないため、押し順会話チャレンジを１セット分実行できる確率を限りなく１００％に近くすることができる。

【０９２４】

また、上述したように、押し順会話チャレンジ以外でもすべての条件装置で好感度獲得抽選を実行しているため、押し順会話チャレンジ中に押し順ベルが当選しない遊技が続いても期待感を維持させることができる。

【０９２５】

データイム中に管理している残り差枚数が０未満となる遊技では、データイムを終了しルーレット演出を実行する。残り差枚数が０未満となる遊技とは、例えば残り差枚数が５枚のときに３枚掛けをして開始した遊技で押し順ベル（入賞Ａ１～Ａ１２、入賞Ｂ１～Ｂ１２、入賞Ｃ１～Ｃ１２、入賞Ｄ１～Ｄ１２、入賞Ｅ１～Ｅ１２、入賞Ｆ１～Ｆ１２）が当選した遊技が該当する。この場合、残り差枚数が５枚で３枚掛けをしているため残り差枚数が８枚となり、その後押し順ベルが当選して１２枚が減算されるため、残り差枚数が（８枚－１２枚）＝－４枚となり、押し順ベルが当選した遊技で残り差枚数が０未満になることが確定する。なお、押し順ベルに限らず払出のある全ての条件装置が該当し、条件装置が作動すると残り差枚数が０未満となる遊技のことを残り差枚数が０未満となる遊技と称している。

【０９２６】

このように、残り差枚数が０未満となる遊技が確定するタイミングは内部抽選の結果が決定したときであるため、スタートスイッチ１２が操作されて内部抽選の結果が決定されてからストップスイッチ１３の操作受付が可能となるまでの間にルーレット演出を開始す

ることができ、残り差枚数が０未満となる１遊技間はルーレット演出を実行する遊技として用いることができる。

【０９２７】

スタートスイッチ１２の操作からストップスイッチ１３の第１停止操作までの間に実行するルーレット演出の演出態様に関して図８５を基に説明する。

【０９２８】

図８５（ａ）は、残り差枚数が０未満となる遊技で実行するルーレット演出の導入画像である。図８５（ａ）の左下にはデートタイムで獲得した好感度（ポイント）が表示されている。また、図８５（ａ）の中心には「どきどきルーレット」という文字が表示されている。これにより、遊技者に対してルーレット演出が開始したことを告知することができる。

【０９２９】

図８５（ｂ）は、デートタイムで貯めた好感度（ポイント）に応じてルーレットで決定され得る項目が表示されている図である。図８５（ｂ）では、獲得した好感度に応じた４項目が期待度とともに表示されている。なお、期待度は黒塗りのハートの数（以下、「ハートの数」と称す）で示しており、ハートの数が多いほどデートタイムが継続する期待度及びデートタイムが継続したときの初期差枚数の期待度が高くなっている。

【０９３０】

そして、ストップスイッチ１３の第１停止操作からストップスイッチ１３の第３停止操作までの間は、図８５（ｂ）で示す４項目のうちどの項目が選択されるかを演出するために、人差し指を伸ばしている手のマークを変動させる演出を行う。

【０９３１】

そして、ストップスイッチ１３の第３停止操作より後は、手のマークの変動を止めることにより、手のマークが止まった項目が決定されたことを遊技者に示す演出を行う。

【０９３２】

次に残り差枚数が０未満となる遊技が、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技となる場合を説明する。

【０９３３】

この場合は残り差枚数が０未満となる遊技の開始時に表示される好感度（ポイント）は、ポイントの増減を行っていない（ポイントの増減を行う前）の好感度（ポイント）を表示する。

【０９３４】

例えば、残り差枚数が０未満となる遊技の直前の遊技が図８０で示す演出態様を表示していた場合、残り差枚数が０未満となる遊技の開始時は図８０で示す好感度（ポイント）を残り差枚数が０未満となる遊技の開始時に表示する。

【０９３５】

そして、時間経過に基づいて、図８５（ｂ）が示す画像が表示される前に残り差枚数が０未満となる遊技で当選した押し順ベルに応じて増減させるポイントを表示し、好感度表示を当該増減させたポイントに応じた表示態様に変化させる。例えば、残り差枚数が０未満となる遊技の直前の遊技が図８０で示す演出態様を表示していた場合であって、残り差枚数が０未満となる遊技で左第１停止正解に対応する押し順ベルが当選した場合は、図８２で示す好感度表示（現在の好感度から１０ポイント減算した好感度表示）を行ってから、当該好感度に応じたルーレット項目を表示させる。また例えば、残り差枚数が０未満となる遊技の直前の遊技が図８０で示す演出態様を表示していた場合であって、残り差枚数が０未満となる遊技で右第１停止正解に対応する押し順ベルが当選した場合は、図８３で示す好感度表示（現在の好感度から１００ポイント加算した好感度表示）を行ってから、当該好感度に応じたルーレット項目を表示させる。

【０９３６】

このように、残り差枚数が０未満となる遊技が、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技となった場合であっても、ルーレットで表示する項目は押し順会話チ

ャレンジの結果を反映したものとなり、押し順会話チャレンジの結果を表示することで遊技者が抱き得る不信感を払拭することができる。また、好感度表示においても押し順会話チャレンジの結果に対応した表示態様に変化するため、より、押し順会話チャレンジの結果を反映していることを遊技者に認識させることができる。また、最後の遊技までデートタイムの継続に関する抽選を実行できるため、無駄な遊技（デートタイムの継続に関する抽選を実行しない遊技）を作ることなく遊技の興趣を高めることができる。

【０９３７】

換言すると、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技の場合と、残り差枚数が０未満とならない遊技の場合と、において、押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するタイミングが異なるように構成されている。デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技の場合であれば、押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するタイミングはスタートスイッチ１２の操作に基づいたタイミング（スタートスイッチ１２の操作を契機に所定時間経過後のタイミング）であり、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満とならない遊技の場合であれば、押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するタイミングはストップスイッチ１３の操作に基づいたタイミング（第１停止操作に基づいたタイミング、第２停止操作に基づいたタイミング、第３停止操作に基づいたタイミング、又は各ストップスイッチ１３の操作を契機に所定時間経過後のタイミング）となっている。

【０９３８】

また、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技の場合と、残り差枚数が０未満とならない遊技の場合と、において、押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するスピードが異なるように構成されていてもよい。例えば、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技のときに押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するスピードは、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満とならない遊技のときに押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減するスピードよりも早くすることが考えられる。

【０９３９】

このように、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技のときに押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減する場合は、後にルーレット演出を実行しないといけないため、ポイントの増減スピードを速くすることで、直ぐにルーレット演出に切り替えることができる。

【０９４０】

また、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技が、残り差枚数が０未満となる遊技のときに押し順会話チャレンジで獲得したポイント分を現在の好感度に増減する場合は、増減するポイントの量に関係なく一定の期間でルーレット演出に移行することが望ましい。このように構成することで、増減するポイントの量に関係なくルーレット演出を同じタイミングで実行できるため、演出パターンの増加を抑制でき、遊技のテンポがスムーズになる。

【０９４１】

また、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選したときに３秒間フリーズを実行するものであるときに、残り差枚数が０未満となる遊技が、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技となった場合には、フリーズを実行しないように構成することもできる。このように構成することで、ルーレット演出の進行態様がフリーズの実行によってずれないため、ルーレット演出の演出態様をフリーズあり時とフリーズなし時の２パターン用意する必要がなく、遊技機のデータ容量を削減することができる。

【０９４２】

また、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選したときに３秒間フリーズを実

行するものであるときに、残り差枚数が０未満となる遊技が、デートタイムにおける５回目の押し順ベルが当選した遊技となった場合には、１秒間のフリーズを実行するように構成することもできる。このように構成することで、ルーレット演出時の好感度上昇演出をフリーズ時に実行することで遊技者に特別感を与えることができる。

【０９４３】

また、図７９から図８４で説明した図では、キャラクタ画像、及び背景画像が画面下部の台詞表示窓画像と重なっており、キャラクタ画像、及び背景画像の一部が隠れているが、台詞表示窓画像は透明にすることでキャラクタ画像、及び背景画像を視認できるように構成してもよい。この時の透過率は２０％～７０％の範囲であれば、台詞表示窓画像が認識でき、且つキャラクタ画像、及び背景画像を視認できることとなる。また、台詞表示窓画像に表示される台詞は透明にはしないことで遊技者に台詞を認識させることができる。このように構成することで、キャラクタ画像、及び背景画像の視認範囲が広がり、文字の視認性も損なわないため、遊技の興趣を高めることができる。

【０９４４】

また、上述したように押し順会話チャレンジでは、図８０で示すようにデートタイム中の４回目の押し順ベル当選で、キャラクタの台詞と、選択肢と、が表示されており、デートタイム中の５回目の押し順ベル当選で、当選した押し順ベルに応じた選択肢を決定していたが、デートタイム中の４回目の押し順ベル当選からデートタイム中の５回目の押し順ベル当選までの間に選択肢に関する変換抽選を行ってもよい。

【０９４５】

図８０では、「お化け屋敷」（－１０ポイント）、「ジェットコースター」（＋５０ポイント）、「観覧車」（＋１００ポイント）の３つが選択肢として表示されているが、選択肢に関する変換抽選を実行した結果、選択肢が「お化け屋敷」（－１０ポイント）、「観覧車」（＋１００ポイント）、「観覧車」（＋１００ポイント）の３つが選択肢として表示されるような獲得ポイントの高い選択肢に変換されることが例示できる。また、キャラクタの台詞と選択肢を全て変換するような変換抽選を実行してもよく、キャラクタの台詞として「あのマスコット可愛い～」という台詞に変換され、選択肢が「そうだね」（＋２０ポイント）、「俺も好きなんだ」（＋５０ポイント）、「君の方が可愛いよ」（＋２００ポイント）の３つに変換されることが例示できる。この場合であっても変換抽選前の選択肢よりも得られるポイント期待度が高い選択肢に変換されるように構成することで、デートタイム中の４回目の押し順ベル当選からデートタイム中の５回目の押し順ベル当選までの間の遊技性を向上させることができる。

【０９４６】

選択肢に関する変換抽選を実行可能な条件装置は、全ての条件装置が該当するように設計してもよいし、当選確率の低い条件装置（いわゆるレア役）が該当するように設計してもよい。

【０９４７】

また、押し順会話チャレンジにおける押し順ベルの当選回数が５回未満のときにルーレット演出の実行タイミング（デートタイム１セット分の最終ゲーム）になったときは、一律で一定のポイント（例えば１０ポイント）を付与してもよいし、当選回数が５回目に近いほど高ポイント（例えば、１回目は０ポイント、２回目は１０ポイント、３回目は３０ポイント、４回目は５０ポイント）を付与してもよい。押し順会話チャレンジにおける押し順ベルの当選回数が５回未満のときに付与するポイントは通常の押し順会話チャレンジで獲得可能な期待値よりも下回るように設計することで、押し順会話チャレンジの期待感を相対的に高めることができ、遊技の目標として機能させることができる。

【０９４８】

上述した押し順会話チャレンジでは、６択の押し順ベル用いて説明したが、第２停止、第３停止の押し順は不問となる３択の押し順ベルを用いても差し支えない。

【０９４９】

上述した押し順会話チャレンジでの押し順ベルの当選回数は例示であり、３回目に当選

した押し順ベルでポイント候補を表示して４回目に当選した押し順ベルでポイントを獲得するように構成されていてもよいし、３回目に当選した押し順ベルでポイント候補を表示して５回目に当選した押し順ベルでポイントを獲得するように構成されていてもよい。或いは、３回目に当選した押し順ベルでポイント候補を表示した後５ゲーム後にフリーズ演出（フリーズを用いてリールを回転させる演出）を用いてどのリールが最初に始動するかに応じてポイントを付与する態様であってもよい。

【０９５０】

＜＜ベット処理＞＞

次に、本明細書において適用可能なベット処理について説明する。なお、以降において説明するベット処理（ベット処理１、ベット処理２）は、リプレイによる再遊技時ではない（リプレイに対応する図柄組合せが停止した次遊技ではない）ことを補足しておく。また、ベット数を記憶するＲＡＭの記憶領域をベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）と称し、クレジット数を記憶するＲＡＭの記憶領域をクレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）と称する場合がある。また、特に言及しない場合であっても、ベット数がＸ（Ｘは数値）のときとは、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）にＸが記憶されている状況を指す。同様に、クレジット数がＹ（Ｙは数値）のときとは、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）にＹが記憶されている状況を指す。

【０９５１】

また、本明細書において適用可能なベット処理は、規定数が「３」のみである遊技機、規定数が「２」又は「３」である遊技機、規定数が「１」、「２」又は「３」である遊技機等、いずれであっても共通に利用可能である。さらにまた、遊技状態に応じて規定数が変化しても良い。例えば、特定のボーナス遊技状態のときには規定数が「３」であり、通常遊技状態（非ボーナス遊技状態）のときには規定数が「２」又は「３」となるような遊技機であっても良い。

【０９５２】

また、本明細書における当該遊技でベット可能な最大数（当該遊技でベット可能な最大規定数、当該遊技でベット可能な最大ベット数とも称す）について説明する。例えば、規定数が「３」遊技のときには、当該遊技でベット可能な最大数は「３」となる。例えば、規定数が「２」又は「３」の遊技のときには、当該遊技でベット可能な最大数は「３」となる。例えば、規定数が「１」、「２」又は「３」の遊技のときには、当該遊技でベット可能な最大数は「３」となる。

【０９５３】

＜ベット処理１＞

ベット処理１では、当該遊技でベット可能な最大数が「３」である遊技（規定数に少なくとも「３」を有する遊技）を用いて説明する。具体的には、当該遊技の規定数が「３」のみである場合、当該遊技の規定数が「２」又は「３」である場合、当該遊技の規定数が「１」、「２」又は「３」である場合等の状況を用いて説明する。

【０９５４】

図８６は本明細書において適用可能なベット処理１に係るフローチャートである。ベット処理１は、上述した遊技進行メインにおける遊技価値投入処理の詳細な処理である。

【０９５５】

初めに、スタートレバー１２の押下済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｙｅｓの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。ここで、スタートレバー１２の押下済みフラグとは、規定数とベット数が一致している状況下でスタートレバー１２が操作された場合に、「１」となる（ＯＮとなる）フラグである。換言すると、スタートレバー１２が操作され、役抽選を実行する場合には、ＲＥＴとなりベット処理を実行しないようにしている。なお、スタートレバー１２の押下済みフラグに相当するフラグを備えていても備えていなくても良い。

【０９５６】

Ｎｏの場合、次に、リプレイ時であるか否かを判定する。Ｙｅｓの場合（リプレイに対

応する図柄組合せが停止した場合）、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。つまり、上述した通り、以降に説明する処理は、リプレイによる再遊技時ではない場合となる。

【０９５７】

Ｎｏの場合、次に、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）の無効時間が経過したか否かを判定する。Ｎｏの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。

【０９５８】

Ｙｅｓの場合、次に、１ベット信号又はＭＡＸベット信号の立ち上がりがあるか否かを判定する。つまり、１ベットスイッチ１９又はＭＡＸベットスイッチ１８のうち、いずれかの操作がされたか否かを判定する。Ｎｏの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。

【０９５９】

Ｙｅｓの場合、次に、遊技メダル限界チェックを行う。言い換えると、規定数（例えば、「３」）と現在のベット数（ベット数、ベット数データ、遊技メダル枚数データとも称する）とを比較し、現在のベット数が規定数であるか否かを判定する。現在のベット数が規定数でなければ、投入要求枚数として、規定数と現在のベット数との差分のデータをセットする。例えば、規定数が３（３ベットされている状況でスタートスイッチが操作されれば遊技が可能なとき）で、現在のベット数が１のときには、差分のデータとして２をＢレジスタに記憶する。また、例えば、規定数が２又は３（２ベットされている状況、又は、３ベットされている状況でスタートスイッチが操作されれば遊技が可能なとき）で、現在のベット数が１のときには、差分のデータとして２をＢレジスタに記憶する（規定数が多い方と現在のベット数との差分データを所定のレジスタに記憶する）。

【０９６０】

次に、貯留枚数データを取得する。言い換えると、現在のクレジット数のデータを取得する。例えば、現在のクレジット数が４８のとき、Ａレジスタに４８を記憶する。

【０９６１】

次に、１ベット信号の立ち上がりであるか否かを判定する。Ｎｏの場合、つまり、ＭＡＸベット信号の立ち上がりの場合は、以降に説明する投入要求枚数が０であるか否かの判定処理に移行する。

【０９６２】

Ｙｅｓの場合、つまり、１ベットスイッチ１９が操作された場合には、次に、遊技メダルが限界であるか否かを判定する。例えば、上述した遊技メダル限界チェックを行った結果、規定数と現在のベット数との差分のデータ（Ｂレジスタのデータ）が０であるときにはＹｅｓと判定し、上述した遊技メダル限界チェックを行った結果、規定数と現在のベット数との差分のデータ（Ｂレジスタのデータ）が０でないときにはＮｏと判定する。

【０９６３】

Ｎｏの場合、貯留枚数があるか否かを判定する。言い換えると、クレジットがあるか否かを判定する。例えば、上述した貯留枚数データを取得する処理の結果、現在のクレジット数のデータ（Ａレジスタのデータ）が０でないときにはＹｅｓと判定し、上述した貯留枚数データを取得する処理の結果、現在のクレジット数のデータ（Ａレジスタのデータ）が０であるときにはＮｏと判定する。Ｙｅｓの場合、つまり、クレジットがある場合は、以降に説明する、投入要求枚数セットの処理に移行する。

【０９６４】

Ｎｏの場合（クレジットがない場合）、及び、遊技メダルが限界か否かの判定でＹｅｓの場合、次に、遊技メダル枚数データが２以上であるか判定する。つまり、現在のベット数が２以上であるか否かを判定する。Ｎｏの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。換言すると、クレジットがない場合であっても、遊技メダル枚数データが２であるとき又は遊技メダル枚数データが３であるときには、１ベットボタンの操作に応じたベット処理の続きが実行できるように構成されている。また、クレジットがない場合で、遊技メダル枚数データが０であるとき又は遊技メダル枚数データが１であるときには、１ベット

ボタンの操作に応じたベット処理が終了するように構成されている。
【０９６５】
Ｙｅｓの場合、次に、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）の和が５０以下であるか否かを判定する。例えば、遊技メダル枚数と貯留枚数の和をＡレジスタに記憶し、５１と比較する演算によって判定する。Ｎｏの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。
【０９６６】
Ｙｅｓの場合、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶されている遊技メダル枚数データ（ベット数のデータ）をクリアし、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）の和のデータ（Ａレジスタに記憶されたデータ）を貯留枚数データ（クレジット数のデータ）としてクレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶する。なお、当該処理を実行した場合であっても、Ａレジスタに記憶されているデータは、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）の和のデータである。
【０９６７】
これらの処理により、例えば、ベット数：２、クレジット数：０の状況で１ベットスイッチ１９が操作された場合には、遊技メダル枚数は「２」であり、遊技メダル枚数データが２以上であるため、遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定する。遊技メダル枚数が「２」で貯留枚数（クレジット数）が「０」であるため、和は「２」であり、「５０」以下である。この場合には、遊技メダル枚数データをクリアし、貯留枚数データが記憶される。つまり、ベット数のデータを「０」とし、貯留枚数のデータを「２」として記憶する。また、例えば、ベット数：３、クレジット数：５０の状況で１ベットスイッチ１９が操作された場合には、遊技メダル枚数は「３」であり、遊技メダル枚数データが２以上であるため、遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定する。遊技メダル枚数が「３」で貯留枚数（クレジット数）が「５０」であるため、和は「５３」であり、「５０」以下ではない。この場合には、ベット処理を終了する。
【０９６８】
仮に、遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定しない場合には、１ベットスイッチの操作により、ベット数のデータを「０」、貯留枚数のデータを「５３」として記憶し、その後、１ベット処理が実行されることによりベット数のデータを「１」、貯留枚数のデータを「５０」（クレジット数の上限値）とし、余剰分である「２」を払出（精算）枚数とすることが考えられる。しかしながら、このような場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベットの処理だけでなく遊技機外に払出す処理も実行する必要がある。このような処理の複雑化を避けるために、遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定し、和が５０以下のときにだけ１ベットスイッチ１９の操作に基づくベット処理を可能とすることによって、処理の複雑化を避けることができる。なお、ここに記載した「遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定しない場合」の処理はあくまで本発明とは異なる仮定の処理、つまり変形例であり、本発明では「遊技メダル枚数と貯留枚数との和が５０以下であるかを判定する」ため、ここに記載した処理が必要なわけではない。
【０９６９】
次に、投入要求枚数をセットする。ここでは、１ベットスイッチ１９の操作に基づく投入要求枚数として「１」をセットする。例えば、Ｂレジスタに１を記憶する。
【０９７０】
次に、投入要求枚数が０であるか否かを判定する。例えば、Ｂレジスタに記憶された値が０であるか否かを判断する。Ｙｅｓの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。
【０９７１】
Ｎｏの場合（投入要求枚数が１～３である場合、つまりＢレジスタに記憶されている値が１～３である場合）、次に、貯留枚数が投入要求枚数よりも少ないか否かを判定する。例えば、Ａレジスタに記憶されている値（Ａレジスタに記憶されている値は、上述したとおり、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶した遊技メダル枚数（ベッ

ト数）と貯留枚数（クレジット数）の和の値である。）が、Ｂレジスタに記憶されている値よりも小さいかを判定する。Ｙｅｓの場合、ＲＥＴとなり当該ベット処理を終了する。

【０９７２】

Ｎｏの場合、副制御基板１０００へデータを送信するためのパラメータをセットし、次の処理に移行する。具体的には、投入要求枚数のデータをパラメータとしてセットする。

【０９７３】

次に、遊技メダルを１枚加算する。つまり、実際に１ベットされる。

【０９７４】

次に、貯留枚数データ（クレジット数）を１減算する。

【０９７５】

次に、投入要求枚数分の投入が終了したか否かを判定する。Ｎｏの場合、遊技メダルを１枚加算する処理へ移行し、次の１ベットが行われる。

【０９７６】

つまりここでは、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作された場合であれば、投入要求枚数が１（ベット数が２のとき）、２（ベット数が１のとき）又は３（ベット数が０のとき）のいずれかであり、１ベットする処理を１回、２回又は３回行い、規定数までベットする処理を行う。１ベットスイッチ１９が操作された場合であれば、投入要求枚数が１であるため、１ベットする処理を１回行う。

【０９７７】

上述した投入要求枚数分の投入が終了したか否かを判定でＹｅｓの場合、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）の無効時間を記憶し、ベット処理を終了する。

【０９７８】

［ベット処理１の具体例］

次に、図８７を用いて、ベット処理１の具体例を説明する。

【０９７９】

（例１）

例１は、ベット数：２、クレジット数（貯留数）：２である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。このとき、ベット数に１加算され、クレジット数が１減算され、ベット数：３、クレジット数：１となる。

【０９８０】

（例２）

例２は、ベット数：０、クレジット数：５０である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。このとき、ベット数に１加算され、クレジット数が１減算され、ベット数：１、クレジット数：４９となる。

【０９８１】

（例３）

例３は、ベット数：２、クレジット数：０である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。クレジット数が０であるため、１ベットスイッチ１９が操作された場合であっても、ベット数を加算して３にすることはできない。このときは、ベット数が１となり、クレジット数も１となる。

【０９８２】

つまり、処理の詳細は後述するが、クレジット数が０であっても１ベットスイッチ１９の操作は有効であり、ベット数を加算する処理が行われるよう構成されている。このため、ベット数が１となり、クレジット数も１となる。

【０９８３】

（例４）

例４は、ベット数：３、クレジット数：０である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。ここでは規定数（最大ベット数）が３であるため、１ベットスイッチ１９が操作された場合であってもベット数が３を超えることはない。このときは、

ベット数が１となり、クレジット数が２となる。
【０９８４】
例３のときと同様に、クレジット数が０であっても１ベットスイッチ１９の操作は有効であり、ベット数を加算する処理が行われるよう構成されている。このため、ベット数が１となり、クレジット数は２となる。
【０９８５】
（例５）
例５は、ベット数：３、クレジット数：４７である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。ここでは規定数（最大ベット数）が３であるため、１ベットスイッチ１９が操作された場合であってもベット数が３を超えることはない。このときは、ベット数が１となり、クレジット数は４９となる。
【０９８６】
処理の詳細は後述するが、ベット数：３、クレジット数：４７であるとき、１ベットスイッチ１９の操作は有効であり、ベット数を加算する処理が行われるよう構成されている。このため、ベット数が１となり、クレジット数が４９となる。
【０９８７】
（例６）
例６は、ベット数：３、クレジット数：４８である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。このときは、ベット数が３、クレジット数が４８のままであり、ベット数を加算する処理が行われない。
【０９８８】
図８６のフローチャートにて説明した通り、１ベットスイッチ１９の操作がされたとき、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）との和が５０を超える場合には、当該ベット処理を終了する。従って、１ベットスイッチ１９の操作がされた場合であってもベット数とクレジット数が変化することはない。
【０９８９】
（例７）
例７は、ベット数：３、クレジット数：４９である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。このときは、ベット数が３、クレジット数が４９のままであり、ベット数を加算する処理が行われない。
【０９９０】
例６にて説明した通り、１ベットスイッチ１９の操作がされたとき、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）の和が５０を超える場合には、当該ベット処理を終了する。従って、１ベットスイッチ１９の操作がされた場合であってもベット数とクレジット数が変化することはない。
【０９９１】
（例８）
例８は、ベット数：３、クレジット数：５０である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。このときは、ベット数が３、クレジット数が５０のままであり、ベット数を加算する処理が行われない。
【０９９２】
例６にて説明した通り、１ベットスイッチ１９の操作がされたとき、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）との和が５０を超える場合には、当該ベット処理を終了する。従って、１ベットスイッチ１９の操作がされた場合であってもベット数とクレジット数が変化することはない。
【０９９３】
なお、ベット数：１、クレジット数：０である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合には、１ベットスイッチ１９が操作された場合であっても、ベット数：１、クレジット数：０のままである。具体的には、１ベットスイッチ１９が操作されたことを検出した場合であっても、ベット数：０、クレジット数：１とした後に、ベット数を加

算する処理を行ってベット数：１、クレジット数：０とすることはなく（必要であれば図８６を参照のこと）、１ベットスイッチ１９が操作される前のベット数：１、クレジット数：０の状況が維持される。

【０９９４】

［ベット処理１の処理の説明］

次に、図８７の下図を用いて、ベット処理１の詳細を説明する。

【０９９５】

（ベット数が３未満のとき）

ベット数：２、クレジット数：２である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合、ベット数に１が加算され、クレジット数から１が減算され、ベット数：３、クレジット数：１となる。なお、この例は、ベット数が３未満であり、且つ、クレジット数が１以上ある場合の例である。換言すると、ベット数が３未満であり、且つ、クレジット数が０である場合には、図８７の上図の（例３）のような挙動（クレジット数が増加する挙動）が実行される場合を有するようになっている。

【０９９６】

（ベット数が３のとき：例１）

ベット数が３のときの例１は、ベット数：３、クレジット数：２である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。上述した通り、ここでは規定数（最大ベット数）が３であるため、１ベットスイッチ１９が操作された場合であってもベット数が３を超えることはない。

【０９９７】

このとき、図８６のフローチャートで説明した通り、１ベットスイッチ１９の操作がされたとき、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）との和が５０以下であるか否かを判定する。ここでは、３（ベット数）＋２（クレジット数）≦５０を満たしている。したがって、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶されているベット数（遊技メダル枚数データ）の３をクリアし（０にする）、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）にクレジット数（貯留枚数データ）として５を記憶する。

【０９９８】

このとき、Ａレジスタを用いて演算する。つまり、Ａレジスタにて、３（ベット数）＋２（クレジット数）を行い、結果（５）がＡレジスタに記憶される。そして、Ａレジスタの値が５０以下であるか否かを判定する。ここでは、Ａレジスタの値が５であり、５０以下であるため、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶されているベット数（遊技メダル枚数データ）の３をクリアし（０にする）、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）にクレジット数（貯留枚数データ）として５を記憶する。したがって、ベット数：０、クレジット数：５の状況となる。

【０９９９】

次に、ベット数を加算する処理（１ベット処理）にて実際に１ベットされる。これにより、ベット数：０、クレジット数：５の状況からベット数：１、クレジット数：４の状況へと変化する。

【１０００】

（ベット数が３のとき：例２）

ベット数が３のときの例２は、ベット数：３、クレジット数：４７である状況において、１ベットスイッチ１９が操作された場合である。上述した通り、ここでは規定数（最大ベット数）が３であるため、１ベットスイッチ１９が操作された場合であってもベット数が３を超えることはない。

【１００１】

このとき、図８６のフローチャートで説明した通り、１ベットスイッチ１９の操作がされたとき、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）との和が５０以下であるか否かを判定する。ここでは、３（ベット数）＋４７（クレジット数）≦５０を満たしている。したがって、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶され

ているベット数（遊技メダル枚数データ）の３をクリアし（０にする）、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）にクレジット数（貯留枚数データ）として５０を記憶する。

【１００２】

このとき、Ａレジスタを用いて演算する。つまり、Ａレジスタにて、３（ベット数）＋４７（クレジット数）を行い、結果（５０）がＡレジスタに記憶される。そして、Ａレジスタの値が５０以下であるか否かを判定する。ここでは、Ａレジスタの値が５０であり、５０以下であるため、ベット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＰＬＡＹ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶されているベット数（遊技メダル枚数データ）の３をクリアし（０にする）、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）にクレジット数（貯留枚数データ）として５０を記憶する。したがって、ベット数：０、クレジット数：５０の状況となる。

【１００３】

次に、ベット数を加算する処理(１ベット処理)にて実際に１ベットされる。これにより、ベット数：０、クレジット数：５０の状況からベット数：１、クレジット数：４９の状況へと変化する。

【１００４】

［ベット処理１の特徴］

このように、ベット数が３のときに１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数の３とクレジット数を加算した値を一度全てクレジット数として記憶し、その後に１をベットする処理を実行する。これにより、ベット数が３である状況であっても１ベットスイッチ１９の操作を有効とすることができるため、ベット数が３である状況でベット数を変更したい場合等にわざわざ精算スイッチを操作する必要がなくなる。

【１００５】

なお、上述した通り、ベット数：２、クレジット数：０のときに１ベットスイッチ１９が操作された場合等も同様に、ベット数の２とクレジット数（０）を加算した値を一度全てクレジット数として記憶し、その後に１をベットする処理を実行する。これにより、クレジット数が０である状況であっても１ベットスイッチ１９の操作を有効とすることができるため、クレジット数が０である状況でベット数を変更したい場合等にわざわざ精算スイッチを操作する必要がなくなる。

【１００６】

また、規定数（最大ベット可能数）が３である遊技状態において、ベット数：１、クレジット数：０のときに１ベットスイッチを操作しても、ベット数：１、クレジット数：０であるが、ベット数：２、クレジット数：０のときに１ベットスイッチを操作すると、ベット数：１、クレジット数：１となる。

【１００７】

このように、ベット数が規定数の３である状況、又は、クレジット数が０である状況であっても、１ベットスイッチ１９が操作されたときに１ベットすることが可能な場合があり、１ベットするための処理が共通化されている。これにより、プログラム容量を削減することができる。

【１００８】

ベット処理１における遊技機は、

１ベットスイッチを備え、

当該遊技でベット可能な最大のベット数が「３」である所定の状況において、ベット数が「１」、クレジット数が「０」のときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数は「１」、クレジット数は「０」のままであり、

当該遊技でベット可能な最大のベット数が「３」である所定の状況において、ベット数が「２」、クレジット数が「０」のときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数が「１」、クレジット数が「１」となる

ことを特徴とする。

【１００９】

＜ベット処理２＞
次に、図８８及び図８９は、本明細書において適用可能なベット処理２に係るフローチャートである。なお、ベット処理２では、当該遊技でベット可能な最大数が「３」である遊技（規定数に少なくとも「３」を有する遊技）を用いて説明する。具体的には、当該遊技のが「３」のみである場合、当該遊技の規定数が「２」又は「３」である場合、当該遊技の規定数が「１」、「２」又は「３」である場合等の状況を用いて説明する。
【１０１０】
初めに、以降のフローチャートで説明するフラグについて説明する。「手入れフラグ」とは、メイン制御基板のＲＡＭ領域にある手入れフラグ記憶領域である。例えば、遊技者により遊技メダルがメダル投入口１７から投入された際に手入れフラグ記憶領域にＯＮを示すデータを記憶可能とする。「投入フラグ」とは、メイン制御基板のＲＡＭ領域にある投入フラグ記憶領域である。例えば、１ベットスイッチ１９又はＭＡＸベットスイッチ１８の操作に基づいて貯留（クレジット）からベットする際に投入フラグ記憶領域にＯＮを示すデータを記憶可能とする。「ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグ」とは、メイン制御基板のＲＡＭ領域にあるＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグ記憶領域である。例えば、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作された場合にＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグ記憶領域にＯＮを示すデータを記憶可能とする。
また、「フラグをＯＮ」とは「記憶領域にＯＮを示すデータを記憶する」ことを指し、「フラグをＯＦＦ」とは、「記憶領域にＯＦＦを示すデータを記憶する」ことを指すこととする。
【１０１１】
（割込み処理）
次に、図８８の割込み処理について説明する。なお、割込み処理におけるベット処理に関する処理について説明するため、割込み処理における他の処理については説明を省略する。
【１０１２】
初めに、手入れによる遊技メダルの投入であるか否かを判定する。言い換えると、投入センサが一定期間ＯＮになり、その後ＯＦＦになったか否か（正常にメダルが通過したか否か）を判定する。
【１０１３】
Ｙｅｓの場合、手入れフラグをＯＮにし、貯留又は投入枚数に１を加算して、割込み処理を終了する。貯留に１を加算する場合は、ベット数が規定数となっている場合であり、投入枚数に１を加算する場合は、ベット数が規定数となっていない場合である。なお、手入れによる遊技メダルの投入であるか否かの判定は、遊技メダルの受付が可能な状況（例えば、メダル流路が形成されているとき）で行い、遊技メダルの受付ができない状況（例えば、メダル流路が形成されていないとき（リールが回転しているとき等））では行わないように制御しても良い。
【１０１４】
Ｎｏの場合、次に、投入フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｎｏの場合、割込み処理を終了する。
【１０１５】
Ｙｅｓの場合、次に、投入フラグをＯＦＦにする。
【１０１６】
次に、貯留枚数（クレジット数）が０であるか否かを判定する。Ｙｅｓの場合、割込み処理を終了する。
【１０１７】
Ｎｏの場合、次に、貯留枚数から１を減算する。
【１０１８】
次に、投入枚数に１を加算して、割込み処理におけるベット処理を終了する。
【１０１９】

（遊技終了時・精算時の処理）
次に、図８８の遊技終了時・精算時の処理について説明する。なお、ベット処理に関する処理について説明するため、遊技終了時又は精算時の他の処理については説明を省略する。
【１０２０】
遊技終了時・精算時の処理ではまず、手入れフラグをＯＦＦにする。
【１０２１】
次に、投入フラグをＯＦＦにする。
【１０２２】
次に、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグをＯＦＦにし、遊技終了時・精算時の処理を終了する。
【１０２３】
これらの処理により、手入れによる遊技メダルの投入に基づく新たなベット、１ベットスイッチ１９の操作に基づく新たなベット、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作に基づく新たなベットが可能となる。なお、手入れフラグ、投入フラグ、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグの各フラグをＯＦＦする順序は、どのような順序であっても差し支えない。
【１０２４】
（遊技進行メイン処理）
次に、図８９の遊技進行メイン処理について説明する。なお、遊技進行メイン処理におけるベット処理に関する処理について説明するため、遊技進行メイン処理における他の処理については説明を省略する。
【１０２５】
遊技進行メイン処理ではまず、処理回数として「３」をセットする。
【１０２６】
次に、ＭＡＸベットスイッチ１８がＯＮであるか否かを判定する。言い換えると、ＭＡＸベットスイッチ１８が操作されているか否かを判定する。
【１０２７】
Ｙｅｓの場合、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０２８】
Ｎｏの場合、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグをＯＮにし、手入れフラグがＯＮであるか否かの判定へ移行する。Ｙｅｓの場合、当該遊技進行メイン処理を終了する。
【１０２９】
ＭＡＸベットスイッチ１８がＯＮであるか否かの判定がＮｏの場合、処理回数として「１」をセットする。
【１０３０】
次に、１ベットスイッチ１９がＯＮであるか否かを判定する。言い換えると、１ベットスイッチ１９が操作されているか否かを判定する。Ｎｏの場合、当該遊技進行メイン処理を終了する。
【１０３１】
Ｙｅｓの場合、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｎｏの場合、投入フラグをＯＮにする処理へ移行する。
【１０３２】
Ｙｅｓの場合、ＭＡＸベットスイッチ操作済みフラグをＯＦＦにし、手入れフラグがＯＮであるか否かの判定へ移行する。
【１０３３】
次に、手入れフラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｙｅｓの場合、投入フラグをＯＮにする処理へ移行する。
【１０３４】
Ｎｏの場合、投入枚数を貯留（クレジット）に戻し、投入枚数のデータをクリアする。つまり、規定数のベットがされている状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８又は１ベ

ットスイッチ１９が操作された場合には、手入れによる遊技メダルの投入がされていないことを条件に、一旦ベット数のデータをクレジットに戻し、ベット数のデータをクリアする。その後、以降に説明するベットの処理が行われる。ここで、「ベット数のデータをクレジットに戻し」とは、遊技メダル枚数（ベット数）と貯留枚数（クレジット数）の和のデータを貯留枚数データ（クレジット数のデータ）としてクレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶することを指す。なお、ベット数のデータを一旦レジスタ等の記憶手段に保持していれば、ベット数のデータをクリアしてから、ベット数のデータをクレジットに戻しても差し支えない。

【１０３５】

次に、投入フラグをＯＮにする。

【１０３６】

次に、規定数が投入済み（ベット済み）であるか否かを判定する。例えば、規定数が３枚であれば、３枚投入済み（ベット済み）であるか否かを判定する。Ｙｅｓの場合、投入フラグをＯＦＦにする処理へ移行する。

【１０３７】

Ｎｏの場合、投入フラグがＯＦＦであるか否かを判定する。

【１０３８】

Ｎｏの場合、規定数が投入済み（ベット済み）であるか否かの判定処理へと戻る。つまり、割込み処理で投入枚数が加算されて規定数の投入済み（ベット済み）となるまで、割込み処理で投入フラグがＯＦＦとなるまで、又は、遊技終了時・精算時の処理で投入フラグがオフとなるまで、規定数が投入済み（ベット済み）であるか否かの判定処理と投入フラグがＯＦＦであるか否かの判定処理を繰り返す。

【１０３９】

Ｙｅｓの場合、処理回数が「０」であるか否かを判定する。

【１０４０】

Ｎｏの場合、規定数が投入済み（ベット済み）であるか否かの判定処理へと戻る。

【１０４１】

Ｙｅｓの場合、投入フラグをＯＦＦにして、メイン処理を終了する。

【１０４２】

［ベット処理２の具体例］

次に、図９０を用いて、ベット処理２の具体例を説明する。

なお、ベット処理２の具体例は、ベット数：３、クレジット数：５０で１遊技を行い、その遊技が終了し、ベット数：０、クレジット数：５０となった場合の状況における、各種挙動の具体例である。言い換えると、ベット数：３、クレジット数：５０で１遊技を行いその遊技が終了した場合の次遊技を開始するためのベット処理（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９の操作があった場合の処理）についての説明である。なお、例１及び例２では新たな遊技メダルの投入がされない場合、例３及び例４では新たな遊技メダルの投入がされる場合の説明である。

【１０４３】

（例１）

例１では、ベット数：０、クレジット数（貯留数）：５０である状況において、まずＭＡＸベットスイッチ１８が操作される。このとき、ベット数を１加算する処理とクレジット数を１減算する処理がそれぞれ３回行われ、ベット数：３、クレジット数：４７となる。

【１０４４】

この後、１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：１、クレジット数：４９となる。

【１０４５】

（例２）

例２では、ベット数：０、クレジット数：５０である状況において、まず１ベットスイッチ１９が操作される。このとき、ベット数に１加算され、クレジット数が１減算され、

ベット数：１、クレジット数：４９となる。
【１０４６】
この後、１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：２、クレジット数：４８となる。さらに１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：３、クレジット数：４７となる。
【１０４７】
この状況にてさらに１ベットスイッチ１９が操作された場合には、ベット数：３、クレジット数：４７のまま変化しない。このように、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が規定数になった場合には、さらなる１ベットスイッチ１９の操作によってベット処理が行われることはない。
【１０４８】
一方、ベット数：０、クレジット数：５０である状況において、１ベットスイッチ１９が３回操作され、ベット数：３、クレジット数：４７となり、さらにＭＡＸベットスイッチ１８が操作された場合には、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であり、一旦ベット数：０、クレジット数：５０となり、ベット数に１を加算する処理とクレジット数を１減算する処理がそれぞれ３回行われ、ベット数：３、クレジット数：４７となる。
【１０４９】
ＭＡＸベットスイッチ１８が操作されてベット数：３、クレジット数：４７となった後であれば、１ベットスイッチ１９の操作は有効となる。したがって、このとき、１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：１、クレジット数：４９となる。
【１０５０】
（例３）
例３では、ベット数：０、クレジット数：５０である状況において、まず１枚の遊技メダルの投入（手入れによる遊技メダルの投入）がされる。このとき、ベット数に１加算され、クレジット数は変化せず、ベット数：１、クレジット数：５０となる。
【１０５１】
次に、１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：２、クレジット数：４９となる。さらに１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数：３、クレジット数：４８となる。
【１０５２】
この状況にて、ＭＡＸベットスイッチ１８又は１ベットスイッチ１９が操作された場合には、ベット数：３、クレジット数：４８から変化しない。つまり、ベット処理が行われない。
【１０５３】
このように、手入れによる遊技メダルの投入と１ベットスイッチ１９の操作によるベット処理により規定数となった場合には、ベット数が規定数となった後のＭＡＸベットスイッチ１８及び１ベットスイッチ１９の操作は無効となる。これにより、クレジット数を「５０」以下に保つことができる。換言すると、手入れによる遊技メダルの投入があった場合には、ベット数とクレジット数の和として「５１」以上となる場合（例えば、ベット数：３、クレジット数：４８の場合）を有する。このようなとき（例えば、ベット数：３、クレジット数：４８の場合）に、１ベットスイッチ１９の操作、又は、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作を有効にし、ベット数とクレジット数の和をクレジット数としてクレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶すると、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶されている値（クレジット数）が５０（上限値）を超えてしまう場合がある。よって、手入れによる遊技メダルの投入があった場合には、上述した手入れフラグをＯＮとすることにより、クレジット数が一瞬でも５０を超えることがないように（ベット数とクレジット数の和として「５１」以上となっている状況では、１ベットスイッチ１９の操作によるベット処理やＭＡＸベットスイッチ１８の操作によるベット処理を実行しないように）制御することができる。
【１０５４】

なお、手入れによる遊技メダルの投入と１ベットスイッチ１９の操作によるベット処理により規定数となった場合には常にＭＡＸベットスイッチ１８及び１ベットスイッチ１９の操作を無効とすることで、ベット数とクレジット数の和が「５０」を超える場合と「５０」を超えない場合とで共通のベット処理とすることができるためプログラム容量の削減となる。

【１０５５】

（例４）

例４では、ベット数：０、クレジット数：５０である状況において、まず１枚の遊技メダルが手入れにより投入される。このとき、ベット数に１加算され、クレジット数は変化せず、ベット数：１、クレジット数：５０となる。

【１０５６】

この後さらに１枚の遊技メダルが投入されると、ベット数：２、クレジット数：５０となる。さらに１枚の遊技メダルが投入されると、ベット数：３、クレジット数：５０となる。

【１０５７】

この状況でＭＡＸベットスイッチ１８又は１ベットスイッチ１９が操作された場合には、ベット数：３、クレジット数：５０のまま変化しない。このように、手入れによってベット数が規定数になった場合には、その後のＭＡＸベットスイッチ１８及び１ベットスイッチ１９の操作によってベット処理が行われることはない。これにより、クレジット数を「５０」以下に保つことができる。換言すると、手入れによる遊技メダルの投入があった場合には、ベット数とクレジット数の和として「５１」以上となる場合（例えば、ベット数：３、クレジット数：４８の場合）を有する。このようなとき（例えば、ベット数：３、クレジット数：４８の場合）に、１ベットスイッチ１９の操作、又は、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作を有効にし、ベット数とクレジット数の和をクレジット数としてクレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶すると、クレジット数記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＲＥＤＩＴ）に記憶されている値（クレジット数）が「５０」（上限値）を超えてしまう場合がある。よって、手入れによる遊技メダルの投入があった場合には、上述した手入れフラグをＯＮとすることにより、クレジット数が一瞬でも「５０」を超えることがないように（ベット数とクレジット数の和として「５１」以上となっている状況では、１ベットスイッチ１９の操作によるベット処理やＭＡＸベットスイッチ１８の操作によるベット処理を実行しないように）制御することができる。

【１０５８】

仮に、ベット数：３、クレジット数：５０である状況において、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）の操作を有効とすると、ベットスイッチが操作されたことに応じて一旦ベット数のデータをクレジットに戻すことになる。この際、クレジット数が「５０」を超えることになるが、クレジット数は「５０」が上限値であるため、「５０」までしか記憶することができない。そうすると、現在のベット数：３に対応するデータ（「３」）をクレジット数として記憶することはできないため、遊技メダルを払い出す（精算する）必要がある。その後、ベットスイッチの操作に対応するベット処理を行うこととなる。

【１０５９】

このとき、払い出される遊技メダルの枚数は、２枚であってもよいし、３枚であってもよい。例えば、ベット数を「１」のままとする場合には、１ベットスイッチ１９が操作されると２枚の遊技メダルが払い出されることとなるし、ベット数を一旦「０」にする場合には、１ベットスイッチ１９が操作されると３枚の遊技メダルが払い出されることとなる。

【１０６０】

このような事象が発生してしまうと、遊技者は遊技時間が削られ、非常に煩わしさを感じてしまう虞がある。したがって、本例で説明した構成を採用することで、このような事象を発生させないようにすることができ、遊技効率の向上につながり、遊技者がストレスを感じることなく遊技を進行させることができる。さらにまた、１ベットスイッチ１９の

操作により、遊技メダルの払出し処理を実行することとなるため、処理が複雑化されてしまう恐れがある。したがって、本例で説明した構成を採用することで、このような事象を発生させないようにすることができ、処理の複雑化が起こらないようにすることができる。

【１０６１】

（ベット処理２のまとめ）

このように、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）によるベット処理によってベット数が規定数となった場合には、ベット数が規定数となった後に少なくともいずれかのベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）が有効に機能してベット可能であるが、手入れによる遊技メダルの投入が行われてベット数が規定数となった場合には、ベット数が規定数となった後にベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）が無効となる。

【１０６２】

これにより、新たな遊技メダルの投入がない状況において、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）による多様なベット処理を可能とすることができる。

【１０６３】

なお、クレジット数が５０の状況を例に説明したが、これに限定されることはない。

【１０６４】

[ベット処理２による特徴１]

ベット処理２では、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「３」（規定数）となった状況であって、その後、遊技メダルの手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」となる。一方、１ベットスイッチ１９の操作が３回されることによって、ベット数が「３」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「３」のままとなる。

【１０６５】

言い換えると、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「３」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がされた場合（クレジットに遊技メダルの投入分が加算された場合）には、以降の１ベットスイッチ１９及びＭＡＸベットスイッチ１８の操作は無効である。

【１０６６】

また、１ベットスイッチ１９が３回操作されることによって、ベット数が「３」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がされた場合には、以降の１ベットスイッチ１９及びＭＡＸベットスイッチ１８の操作は無効である。

【１０６７】

これにより、誤ってＭＡＸベットスイッチ１８を操作してしまった遊技者に対しては、精算スイッチを操作することなく、１ベットスイッチ１９の操作により容易にベット数を修正（例えば、ベット数を３からベット数を１に修正）することができる。

【１０６８】

ベット処理２による特徴１における遊技機は、

投入口と、

１ベットスイッチと、

ＭＡＸベットスイッチと、

を備え、

所定の状況でＭＡＸベットスイッチが操作されてベット数が「Ｍ」（Ｍは、当該遊技でベット可能な最大のベット数）となり、その後、投入口から遊技メダルの投入はないが１ベットスイッチの操作が１回あった場合には、ベット数が「１」となり、

所定の状況で１ベットスイッチがＭ回操作されてベット数が「Ｍ」となり、その後、投入口から遊技メダルの投入はないが１ベットスイッチの操作が１回あった場合には、ベット数は「Ｍ」のままである

ことを特徴とする。
【１０６９】
なお、ベット数が「２」（「２」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときも同様であってもよく、又は、異なっていてもよい。
【１０７０】
つまり、ベット数が「２」（「２」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときに、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、遊技メダルの手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」となってもよい。一方、１ベットスイッチ１９の操作が２回されることによって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「２」のままとなってもよい。
【１０７１】
また、ベット数が「２」（「２」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときに、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、遊技メダルの手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合に、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」とならず、「２」のままであってもよい。１ベットスイッチ１９の操作が２回されることによって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合にも、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「２」のままであってもよい。
【１０７２】
ベット数が「１」（「１」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときは以下のように構成されていてもよい。
【１０７３】
ベット数が「１」（「１」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときに、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「１」（規定数）となった状況であって、その後、遊技メダルの手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合に、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数は変化せず、「１」のままであり、１ベットスイッチ１９の操作が１回されることによって、ベット数が「１」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合にも、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は変化せず、「１」のままであってもよい。
【１０７４】
［ベット処理２による特徴２］
ベット処理２では、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「３」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」となる。一方、遊技メダルが手入れにより３枚投入されることによって、ベット数が「３」となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「３」のままとなる。
【１０７５】
なお、遊技メダルが手入れにより３枚投入されることによって、ベット数が「３」となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がされた後に１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「３」のままである。
【１０７６】
これにより、誤ってＭＡＸベットスイッチ１８を操作してしまった遊技者に対しては、精算スイッチを操作することなく、１ベットスイッチ１９の操作により容易にベット数を修正することができる。
【１０７７】
ベット処理２による特徴２における遊技機は、
投入口と、

１ベットスイッチと、
ＭＡＸベットスイッチと、
を備え、
所定の状況でＭＡＸベットスイッチの操作によってベット数が「Ｍ」（Ｍは、当該遊技でベット可能な最大のベット数）となり、その後、投入口から遊技メダルの投入はないが１ベットスイッチの操作が１回あった場合には、ベット数が「１」となり、
所定の状況で投入口から遊技メダルが「Ｍ」枚投入されることによってベット数が「Ｍ」となり、その後、投入口から遊技メダルの投入はないが１ベットスイッチの操作が１回あった場合には、ベット数は「Ｍ」のままである
ことを特徴とする。
【１０７８】
なお、ベット数が「２」（「２」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときも同様であってもよく、又は、異なっていてもよい。
【１０７９】
つまり、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」となる。一方、遊技メダルが手入れにより２枚投入されることによって、ベット数が「２」となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「２」のままである。
【１０８０】
なお、遊技メダルが手入れにより２枚投入されることによって、ベット数が「２」となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がされた後（例えば、クレジットに加算後）に１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「２」のままである。
【１０８１】
また、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「２」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合には、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数が「１」とならず、「２」のままであってもよい。遊技メダルが手入れにより２枚投入されることによって、ベット数が「２」となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合にも、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は「２」のままであってもよい。
【１０８２】
ベット数が「１」（「１」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときは以下のように構成されていてもよい。
【１０８３】
ベット数が「１」（「１」は、当該遊技でベット可能な最大のベット数）のときに、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作によって、ベット数が「１」（規定数）となった状況であって、その後、遊技メダルの手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合に、１ベットスイッチ１９の操作によってベット数は変化せず、「１」のままであり、１ベットスイッチ１９の操作が１回されることによって、ベット数が「１」（規定数）となった状況であって、その後、手入れによる遊技メダルの投入がなかった場合にも、１ベットスイッチ１９の操作がされてもベット数は変化せず、「１」のままであってもよい。
【１０８４】
＜ベット処理１とベット処理２に共通する特徴＞
［ベット処理１とベット処理２に共通する特徴１］
ベット処理１とベット処理２ではともに、
第１の状況下であって、ベット数が「３」（「３」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）のときに１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数が「１」となり、
第２の状況下であって、ベット数が「３」（「３」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）のときに１ベットスイッチ１９を操作しても、ベット数は「３」のままである。

【１０８５】
　第１の状況下とは、例えば、ベット処理１ではベット数＋クレジット数≦５０のときであり、ベット処理２ではベット処理２ではＭＡＸベットスイッチ１８が操作されてベット数が「３」になっているときである。
【１０８６】
　第２の状況下とは、例えば、ベット処理１ではベット数＋クレジット数＞５０のときであり、ベット処理２では１ベットスイッチ１９が３回操作されてベット数が「３」になっているときである。
【１０８７】
　１ベットスイッチ１９の操作によってベット数を「３」から「１」にすることが不適切な状況（例えば、クレジット数の上限を超えてしまう（遊技メダルを払出す必要がある）、１ベットスイッチ１９が連打されている等）であるときには、１ベットスイッチ１９の操作に基づいてベット数が変化しないようにすることができる。
【１０８８】
　つまり、ベット処理１とベット処理２に共通する特徴１における遊技機は、
　１ベットスイッチを備え、
　第１の状況下であってベット数がＭ（Ｍは当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数が１となり、
　第２の状況下であってベット数がＭ（Ｍは当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数がＭのままである
ことを特徴とする。
【１０８９】
　なお、ベット数が「２」（「２」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときも同様であってよいが、ベット数が「１」（「１」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときにはこれと同様でなく、１ベットスイッチ１９の操作に基づいてベット数が「１」から変化しないように構成することができる。
【１０９０】
［ベット処理１とベット処理２に共通する特徴２］
　ベット処理１とベット処理２ではともに、
　規定数（当該遊技でベット可能な最大のベット数）が「３」である状況において、
　遊技終了時のクレジット数が「Ｍ」（Ｍは、クレジット数の最大値）のときに、遊技メダルの投入（手入れによる遊技メダルの投入）がなされることなくＭＡＸベットスイッチ１８が操作されると、ベット数が「３」、クレジット数が「Ｍ－３」となり、その後、遊技メダルの投入（手入れによる遊技メダルの投入）がなされることなく１ベットスイッチ１９が操作されると、ベット数が「１」、クレジット数が「Ｍ－１」となり、
　遊技終了時のクレジット数が「Ｍ」（Ｍは、クレジット数の最大値）のときに、遊技メダルの投入（手入れによる遊技メダルの投入）がなされることなくＭＡＸベットスイッチ１８が操作されると、ベット数が「３」、クレジット数が「Ｍ－３」となり、その後、遊技メダルの投入（手入れによる遊技メダルの投入）がなされ、ベット数が「３」、クレジット数が「Ｍ－２」となっている状況において、１ベットスイッチ１９が操作されても、ベット数は「３」、クレジット数は「Ｍ－２」のままである。
【１０９１】
　１ベットスイッチ１９の操作によってベット数を「３」から「１」にすることが不適切な状況（例えば、クレジット数の上限を超えてしまう（遊技メダルを払出す必要がある）、手入れフラグＯＮのとき）であるときには、１ベットスイッチ１９の操作に基づいてベット数が変化しないようにすることができる。
【１０９２】
　つまり、ベット処理１とベット処理２に共通する特徴２における遊技機は、
　投入口と、
　１ベットスイッチと、

ＭＡＸベットスイッチと、
クレジット数記憶手段と、
を備え、
遊技終了時にクレジット数が「Ｍ」（Ｍは、クレジット数記憶手段に記憶可能なクレジット数の最大値）であり、投入口から遊技メダルの投入がなされることなくＭＡＸベットスイッチが操作された場合には、ベット数が「Ｎ」（Ｎは、当該遊技でベット可能な最大のベット数）、クレジット数が「Ｍ－Ｎ」となり、その後、投入口から遊技メダルの投入がなされることなく１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数が１、クレジット数が「Ｍ－１」となり、
遊技終了時にクレジット数が「Ｍ」（Ｍは、クレジット数記憶手段に記憶可能なクレジット数の最大値）であり、投入口から遊技メダルの投入がなされることなくＭＡＸベットスイッチが操作された場合には、ベット数が「Ｎ」（Ｎは、当該遊技でベット可能な最大のベット規定数）、クレジット数が「Ｍ－Ｎ」となり、その後、投入口から１枚の遊技メダルの投入がなされ、ベット数が「Ｍ」、クレジット数が「Ｍ－Ｎ＋１」となっている状況において、１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数は「Ｍ」、クレジット数は「Ｍ－Ｎ＋１」のままである
ことを特徴とする。
【１０９３】
［ベット処理１とベット処理２に共通する特徴３］
第１の状況下であって、ベット数が「３」のときに１ベットスイッチ１９を操作すると、ベット数を「０」とした後、ベット数を１加算する処理（１ベット処理）を行うことによってベット数を「１」とし、
第３の状況下であって、ベット数が「２」のときに１ベットスイッチ１９を操作すると、ベット数を「０」とする処理を行うことなく、ベット数を１加算する処理（１ベット処理）を行うことによってベット数を「３」とする。
【１０９４】
第１の状況下とは、例えば、ベット処理１ではベット数＋クレジット数≦５０のときであり、ベット処理２ではベット処理２ではＭＡＸベットスイッチ１８が操作されてベット数が「３」になっているときである。
【１０９５】
第３の状況下とは、例えば、クレジット数（最大は５０）＞０のときである。
【１０９６】
ベット数を「３」から「１」とする際に、ベット数を２減算するという新たな処理を用いず、１のベット処理で可能であるためプログラム容量の削減につながる。
【１０９７】
ベット処理１とベット処理２に共通する特徴３における遊技機は、
１ベットスイッチを備え、
第１の状況下であって、ベット数がＭ（Ｍは、当該遊技でベット可能な最大ベット数）のときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数を「０」とした後にベット数を「１」とし、
第２の状況下であって、ベット数がＮ（Ｎ＜Ｍ）のときに１ベットスイッチが操作された場合には、ベット数を「０」とする処理を行うことなく、ベット数を「Ｎ＋１」とすることを特徴とする。
【１０９８】
なお、ベット数が「２」（「２」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときも同様であってよいが、ベット数が「１」（「１」は当該遊技でベット可能な最大数規定数）であるときにはこれと同様でなく、１ベットスイッチ１９の操作に基づいてベット数が「１」から変化しないように構成することができる。
【１０９９】
＜ステージチェンジ演出＞

本実施形態では、液晶に表示され得る演出ステージを切り替えるステージチェンジ演出（切替え演出とも称することがある）を実行可能に構成されている。演出ステージとして、通常ステージや、通常ステージよりもＡＴの当選確率が高い高確率状態を示唆する高確率ステージ等の複数種類の演出ステージを有しており、ある演出ステージから異なる演出ステージへ移行するときにステージチェンジ演出を実行し得るよう構成されている。このステージチェンジ演出によって、演出ステージをスムーズに切り替えることができる。なお、複数種類のステージチェンジ演出を有しており、ステージチェンジ演出の種類に応じて、移行先となる演出ステージの選択割合が異なるよう構成されている（例えば、所定のステージチェンジ演出は特定のステージチェンジ演出よりも高確率ステージへ移行する期待度を高くしたり、特定のステージチェンジ演出が実行された場合には必ず高確率ステージへ移行したりする等）。なお、ステージチェンジ演出の種類によって滞在モードの示唆（詳細は省略するが滞在モードによってＡＴの当選確率やＡＴ当選までの天井ゲーム数が異なるよう構成されている）や設定値の示唆を行うよう構成してもよい。また、演出ステージに対応した演出（液晶上での背景画像（静止画像、又は動画像）の表示やスピーカからのＢＧＭの出力、所定のランプの点灯パターン、又は所定のランプの点灯色等）が実行され得るよう構成されている。

【１１００】

図９１は、本実施形態におけるステージチェンジ演出の一例であり、ＵＩ画像（ＵＩ表示、ＵＩ、遊技情報画像とも称することがある）として、ＵＩ画像Ａ（第１ＵＩ画像とも称す）、ＵＩ画像Ｂ（第２ＵＩ画像とも称す）、ＵＩ画像Ｃ（第３ＵＩ画像とも称す）とが表示され得るよう構成されている。ＵＩ画像とは、複数の演出ステージに亘って同一（または類似）の表示態様および同一の表示領域で液晶に表示され得る画像であり、遊技者が遊技の状況を把握できる情報などがＵＩ画像として表示される。

【１１０１】

ここでＵＩ画像Ａ、ＵＩ画像Ｂ、ＵＩ画像Ｃについて詳述する。

【１１０２】

ＵＩ画像Ａは、演出ステージの名称を示す画像である。図９１（１）では、「海岸ステージと」いう文字も周りに枠がある態様となっているが、枠がなく文字のみで構成されていてもよい。

【１１０３】

ＵＩ画像Ｂは、現在のクレジット数を示す画像である。ＵＩ画像Ｂの表示態様として、例えば、クレジット数として「５０」が表示されているときにＭＡＸベットスイッチが押下されＭＡＸベット処理が実行された場合には、「５０→４９→４８→４７」と遊技者が視認可能な速さで１ずつ更新されて表示されるように構成されている。なお、「５０→４７」のようにＭＡＸベット処理後のクレジット数のみが表示されるよう構成してもよい。

【１１０４】

ＵＩ画像Ｃは、一の遊技における払出数を示す画像である。ＵＩ画像Ｃの表示態様として、例えば、一の遊技において「１０」の払い出しがあった場合には、（１）「０→１→２→・・・→９→１０」と遊技者が視認可能な速さで１ずつ更新されて表示されるよう構成されている。なお、「０→１０」のように払出数のみが表示されるよう構成してもよい。なお、払出数を所定時間（例えば３秒間）表示した後に「０」が表示されるように構成してもよいし、払出数を表示し続け次の遊技に係るベット操作がされた場合（または、次の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付けた場合）に「０」が表示されるように構成してもよい。

【１１０５】

なお、これらの他にもＵＩ画像として、一のＡＴで実行された遊技数や残り遊技数、遊技に用いる所定のポイント（例えば、遊技の実行や当選役に応じて蓄積され得るように構成し、１０００ポイントに到達するとＡＴ抽選が実行される）、通常遊技での遊技数、キャラクタの表示、ＡＴ中において押し順ナビ画像を表示するための外郭等の様々な種類のＵＩ画像を表示し得るようにしてもよい。

【１１０６】
　また、液晶には、現在の演出ステージに対応した背景画像が表示されるよう構成されており、図９１（１）においては、海岸ステージに対応した背景画像が表示されている。なお、背景画像よりもＵＩ画像の方が、表示優先度が高い（前面に表示する）ように構成されているため、背景画像によってＵＩ画像の視認性を下げることがなく、遊技者は任意のタイミングで遊技の状況を把握することができる。
【１１０７】
　なお、遊技状態（通常区間、有利区間、ＲＴ状態、ＡＴ、非ＡＴ、チャンスゾーン、高確率状態、ボーナス等）に応じて液晶に表示され得るＵＩ画像の種類を変えたり、ＵＩ画像の表示態様を変えたりしてもよい。要するに、遊技状態に応じて液晶に表示され得るＵＩ画像を適宜変更してもよい。このようにすることで、ＵＩ画像によって容易に現在の遊技状態を把握することができる。
【１１０８】
　本実施形態におけるステージチェンジ演出の流れを説明する。
　まず、図９１の（１）において、現在の演出ステージが海岸ステージであり、スタートスイッチ１２が操作（押下）されて、新たに遊技が実行される。次に、（２）→（３）→（４）と液晶の表示領域の外側から背景画像やＵＩ画像を覆い隠すようにブラックアウトしてゆき（暗転してゆき）、液晶の表示領域全体に黒色の画像が表示され、背景画像及びＵＩ画像が視認できなくなる（背景画像及びＵＩ画像の表示の前面に黒色の画像を表示することで視認できなくしてもよいし、背景画像及びＵＩ画像を非表示にして黒色の画像を表示することで視認できなくしてもよい）。その後、（５）→（６）→（７）と液晶の表示領域の内側から背景画像が表示されてゆき、移行後（ステージチェンジ後）の演出ステージに対応した背景画像が表示される。なお、ＵＩ画像Ａには、移行後の演出ステージに対応して「街ステージ」と表示されている。このように、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間で、背景画像及びＵＩ画像を視認できないように構成することにより、いずれの演出ステージに移行したかを遊技者に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出の前後でＵＩ画像の表示態様が相違する場合にも、違和感なく遊技を進行させることができる。なお、ステージチェンジ演出の実行によって演出ステージが切り替わったときに、移行後の演出ステージの名称をスピーカから出力するよう構成してもよい。例えば図９１においては移行後の演出ステージである「街ステージ」と音声が出力される。
【１１０９】
　なお、本実施形態においては、ステージチェンジ演出の実行期間の少なくともいずれかのタイミングで、背景画像及びＵＩ画像が視認できないように構成されていればよく（ステージチェンジ演出中は常に背景画像及びＵＩ画像が視認できないように構成してもよい）、背景画像及びＵＩ画像を視認できないようにする方法は種々のものを適宜適用可能である。また、背景画像及びＵＩ画像を視認できないようにしている期間（例えば図９１の（４）の期間）において、所定の画像（例えば所定のキャラクタの画像やタイトルロゴの画像など）を表示することで通常のステージチェンジ演出よりも遊技者に相対的に有利（ＡＴへの移行抽せんに当選している可能性が高い、ＡＴへの移行抽せんに当選する確率が高い高確率状態へ移行している可能性が高い等）なチャンスアップパターンのステージチェンジ演出とするよう構成してもよい。なお、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出と、通常のステージチェンジ演出とは、異なる種類のステージチェンジ演出としてもよいし、演出態様の一部が異なる類似のステージチェンジ演出となるよう構成してもよい。
【１１１０】
　なお、ステージチェンジ演出の実行期間（開始から終了までに要する時間）について、本実施形態においては、通常のステージチェンジ演出の実行期間と、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間とが同じ長さとなるよう構成されている。このように構成することで、通常のステージチェンジ演出とチャンスアップパターンのステージチェンジ演出とで演出の実行終了タイミングを同じにできるので、その後の遊技を違和感

なく進めることができる。なお、通常のステージチェンジ演出の実行期間よりも、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間の方が長くなるよう構成してもよい。このように構成することで、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出を見逃すことがないようにすることができる。なお、通常のステージチェンジ演出の実行期間よりも、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間の方が短くなるよう構成してもよい。このように構成することで、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出が実行された場合には演出の終了タイミングが相対的に速く終了するという違和感を遊技者に与えることができ、この違和感によってチャンスアップパターンのステージチェンジ演出であることを遊技者は察知することができる。

【１１１１】

また、所定のステージチェンジ演出が、第１の演出態様で実行された場合よりも、第２の演出態様で実行された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となる（有利な演出ステージに移行し易い、ＡＴ抽選やＡＴゲーム数上乗せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い等）よう構成してもよい。また、所定のステージチェンジ演出が、スタートスイッチ１２の操作に基づいて実行開始された場合よりも、所定の停止操作（第１停止、第２停止、第３停止のいずれか）に基づいて実行開始された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となるよう構成してもよい。また、演出ステージとステージチェンジ演出の演出態様とを対応させ（第１の演出ステージでは第１の演出態様でステージチェンジ演出を実行し、第２の演出ステージでは第２の演出態様でステージチェンジ演出を実行する等）、対応関係が異なっていない場合よりも、対応関係が異なる場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となるよう構成してもよい。

【１１１２】

なお、遊技の状況（遊技状態、演出ステージ等）によって、ＵＩ画像の表示態様（ＵＩ画像の色、形状、大きさ等）、ＵＩ画像の表示位置（表示領域）、ＵＩ画像の表示の有無、ＵＩ画像の種類が相違し得るよう構成してもよい。例えば、遊技状態Ａにおいては、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像Ｂとを表示するが、遊技状態ＢにおいてはＵＩ画像Ａのみを表示する（またはＵＩ画像を表示しない）よう構成してもよいし、遊技状態Ａにおいては、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像Ｂとを表示するが、遊技状態ＢにおいてはＵＩ画像ＣとＵＩ画像Ｄ（図示せず）とを表示するよう構成してもよい。なお、遊技状態Ａと遊技状態Ｂとして例えば、ＡＴ状態を遊技状態Ａとし非ＡＴ状態（または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に低い状態）を遊技状態Ｂとしてもよいし、有利区間のある遊技状態を遊技状態Ａとし通常区間のある遊技状態を遊技状態Ｂとしてもよいし、待機デモ画面の表示中を遊技状態Ａとし待機デモ画面が表示されていない状態を遊技状態Ｂとしてもよい。

【１１１３】

なお、図９１においては、ＵＩ画像Ａ、ＵＩ画像Ｂ、ＵＩ画像Ｃを表示するよう構成したが、表示するＵＩ画像の数や表示するＵＩ画像の種類は適宜変更してもよい。例えば、前述のＵＩ画像Ｄを新たに加えてもよいし、ＵＩ画像Ａは表示せずにステージチェンジ演出の前後で表示されるＵＩ画像が同一となるよう構成してもよい。また、ＵＩ画像Ａは表示せずに、ステージチェンジ演出の実行後に現在の演出ステージの名称を示す画像を所定期間（例えば３秒間）表示するよう構成してもよい。

【１１１４】

また、図９１では、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で全てのＵＩ画像を視認できないよう構成したが、この他にも、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかのＵＩ画像の全部または一部が視認できないよう構成してもよい。

【１１１５】

次に、本実施形態におけるステージチェンジ演出の実行開始および終了タイミングについて説明する。

ここでは、Ｎ回目の遊技開始から最小遊技時間が経過するよりも前にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付け、且つＮ＋１回目の遊技においてステージ

チェンジ演出が実行される場合について説明する。
（１）Ｎ回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作に基づきすべてのリールの回転が開始する。なお、すべてのリールの回転が開始したタイミングから、最小遊技時間の計測が開始される。
（２）その後、すべてのリールの回転状態が定速回転状態となったあとに、ストップスイッチ１３の操作が有効となり、遊技者による左ストップスイッチ１３ａ、中ストップスイッチ１３ｂ、右ストップスイッチ１３ｃの停止操作によって、すべてのリールが停止する。Ｎ回目の遊技中（すべてのリールの回転が開始してからすべてのリールが停止するまでの期間）は、ＵＩ画像は表示されたままとなっている。
（３）次に、Ｎ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２が操作されるが、Ｎ回目の遊技に係るリール回転開始から最小遊技時間が経過していないため、リールの回転は開始しない。また、Ｎ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作に基づき、ステージチェンジ演出が実行される。換言すると、最小遊技時間が経過していなくてもＮ＋１回目のスタートスイッチ１２の操作に基づいてステージチェンジ演出が実行される。なお、ここでのステージチェンジ演出の演出態様は、図９１で図示した演出態様と同一となっている。
（４）その後、ステージチェンジ演出の進行に伴い、ＵＩ画像が視認できなくなる（例えば、図９１（３）の態様等）。なお、ステージチェンジ演出によってＵＩ画像が視認できなくなるまでは、Ｎ回目の遊技から継続してＵＩ画像は表示されている。
（５）次に、Ｎ回目の遊技のリール回転開始から最小遊技時間が経過し、Ｎ＋１回目の遊技に係るリールの回転が開始する。
（６）その後、ステージチェンジ演出の進行に伴い、ＵＩ画像が視認可能に表示され、以降ＵＩ画像が視認可能に表示された状態を継続する。なお、ステージチェンジ演出を実行する時間によっては最小時間が経過する前にＵＩ画像が視認可能となるようになっていてもよい。
（７）その後、ステージチェンジ演出の実行が終了する。
（８）その後、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効になる。
　このように、本実施形態においては、ステージチェンジ演出は、スタートスイッチ１２の操作を受け付けたことに基づいて実行され、所定時間（例えば３秒）が経過することによって終了するよう構成されている。
【１１１６】
　このように、本実施形態においては、Ｎ回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過するよりも前にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付け、且つＮ＋１回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能に表示されているよう構成されている。このように構成することで、ストップスイッチ１３の操作が有効となったタイミングではステージチェンジ演出は終了しており、ＵＩ画像が視認可能となっているため、遊技者は適切に遊技の状況を把握し、違和感なく遊技を進行させることができる。
【１１１７】
　なお、Ｎ回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間未満の所定時間（例えば３秒）が経過するよりも前にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付け、且つＮ＋１回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能に表示されているよう構成し、一方で、Ｎ回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間未満の所定時間（例えば３秒）が経過した後であって最小遊技時間が経過するよりも前にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付け、且つＮ＋１回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないよう構成してもよい。仮にＮ回目のリールの回転開始から最小遊技時間が経過する直前にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッ

チの操作を受付けた場合にもストップスイッチ１３の操作が有効となる前にステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能に表示されているよう構成してしまうと、ステージチェンジ演出の実行期間が極端に短くなってしまい、ステージチェンジ演出を遊技者が見逃してしまうおそれがあるが、このように構成することで、ステージチェンジ演出の実行期間を担保することができるため、ステージチェンジ演出を遊技者が見逃すことがないよう適切に実行することができる。

【１１１８】

また、Ｎ回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付けた場合においても、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能に表示されているよう構成してもよい。このように構成することで、ストップスイッチ１３の操作が有効となったタイミングではステージチェンジ演出は終了しており、ＵＩ画像が視認可能となっているため、遊技者は適切に遊技の状況を把握し、違和感なく遊技を進行させることができる。

【１１１９】

また、Ｎ回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付けた場合においては、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成してもよい。このように、最小遊技時間が経過した後にＮ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作を受け付けた場合、換言すれば遊技者が遊技の進行を急いでいない場合には、Ｎ＋１回目の遊技に係るストップスイッチ１３の操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成することで、遊技者はステージチェンジ演出により注目することができる。

【１１２０】

なお、一のステージチェンジ演出の実行タイミングとして、スタートスイッチ１２の操作に基づいて実行され、時間の経過によって終了する場合、スタートスイッチ１２の操作に基づいて実行され、所定の停止操作（第１停止、第２停止、第３停止のいずれか）に基づいて終了する場合、所定の停止操作（第１停止、第２停止、第３停止のいずれか）に基づいて実行され、時間の経過によって終了する場合、を有するよう構成してもよい。また、第１のステージチェンジ演出はスタートスイッチ１２の操作に基づいて実行され、時間の経過によって終了するが、第２のステージチェンジ演出はスタートスイッチ１２の操作に基づいて実行され、所定の停止操作（第１停止、第２停止、第３停止のいずれか）に基づいて終了するなど、ステージチェンジ演出の種類によって実行タイミングが異なるよう構成してもよい。

【１１２１】

また、ＵＩ画像について、デモ画面の表示中においては、すべてのＵＩ画像が視認可能に表示されているよう構成してもよいし、ＵＩ画像Ａは視認不可能（表示しないまたはデモ画面よりも表示優先度を低くする）とし、ＵＩ画像Ｂ（クレジット数を示す画像）とＵＩ画像Ｃ（払出数を示す画像）は視認可能に表示されているよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者はデモ画面の表示中であるか否かに拘わらず遊技の状況を適切に把握することができる。

また、デモ画面の表示中においては、すべてのＵＩ画像が視認不可能となっているよう構成してもよいし、デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべてのＵＩ画像が視認可能に表示されているが、デモ画面の表示中における所定の期間とは異なる特定期間においては、すべてのＵＩ画像が視認不可能となっているよう構成してもよい。このように構成することで、デモ画面の表示を遊技者に注目させることができる。

【１１２２】

また、演出ステージに対応した背景画像が視認できなくなる演出Ａ（１遊技で終了する演出でもよいし、複数遊技に亘って実行される連続演出でもよい）を実行し得るよう構成し、演出ステージとして海岸ステージが設定されている状況下で、演出Ａが実行された場

合には、演出Ａの実行が終了することとなるＮ回目の遊技の終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、Ｎ＋１回目の遊技に係るベットが行われたタイミング、Ｎ＋１回目の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作が受け付けられたタイミング等）で、ステージチェンジ演出を実行せずに海岸ステージに対応した背景画像を再度表示し、背景画像を再度表示（背景画像が動画像の場合、背景画像を最初から表示する態様と、演出Ａが実行される前に表示していた背景画像の続きから表示する態様が考えられる。）したときに演出ステージの名称を示す画像を表示するよう構成してもよい。なお、演出ステージの名称を示す画像を、ＵＩ画像として表示してもよいし、ＵＩ画像とせずに所定期間（例えば３秒間）表示した後に表示を終了するよう構成してもよい。なお、同じ背景画像を再度表示するときに、演出ステージの名称をスピーカから音声にて出力しないよう構成してもよいし、演出ステージの名称をスピーカから音声にて出力するよう構成してもよい。

【１１２３】

なお、演出Ａの実行が終了した後にステージチェンジ演出を実行し得るよう構成してもよく、この場合には、演出Ａの実行後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作が受け付けられたタイミング等）で実行されるステージチェンジ演出と、その他の状況下で実行されるステージチェンジ演出とが、異なる表示態様のステージチェンジ演出となるよう構成してもよい。このように構成することで、例えば、遊技者が新たに遊技を開始し、最初の遊技で演出Ａの実行後に実行され得るステージチェンジ演出が実行された場合には、前の遊技まで演出Ａが実行されていたことを把握することができるといったように、遊技の状況を正確に把握することができる。

【１１２４】

また、現在の演出ステージの名称を示す画像を、ＵＩ画像とせずにステージチェンジ演出の実行後に所定期間（例えば３秒間）表示された後に非表示となるよう構成した場合であっても、一の遊技においてステージチェンジ演出と前述した演出Ａが実行されることに決定された場合（この場合はステージチェンジ演出の実行が終了した後に演出Ａが実行されることとなる）には、現在の演出ステージの名称を示す画像を表示しないよう構成してもよい。このように構成することで、演出を適切に切り替えることができる。

【１１２５】

また、有利区間の最終遊技（有利区間の終了条件を満たし、次の遊技から通常区間の遊技となる遊技）の終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作（押下）が行われたタイミング等）では、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、有利区間から通常区間に移行することを明確にすることができ、有利区間が継続していると遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。

【１１２６】

また、通常区間の最終遊技（有利区間への移行条件を満たし、次の遊技から有利区間の遊技となる遊技）終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作（押下）が行われたタイミング等）では、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することにより、通常区間から有利区間に移行することを明確にすることができ、遊技者が有利区間であるにも拘らず遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【１１２７】

また、演出ステージとして、通常区間でのみ設定される所定の演出ステージと有利区間でのみ設定される特定の演出ステージとを有し、通常区間であって、所定の演出ステージが設定されている状況下で、有利区間への移行条件を満たして有利区間へ移行するとき（

最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ１２の操作が行われたタイミング等）にステージチェンジ演出を実行し、所定の演出ステージから特定の演出ステージへ移行するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は演出ステージに注目していれば有利区間へ移行したか否かを容易に把握することができる。

【１１２８】

なお、所定の演出ステージを、有利区間であって且つ非ＡＴ状態である所定の状況において電源断し、設定変更せずに電源断復帰した場合にも設定されるように構成し、電源投入から所定回数（例えば２回）の遊技が実行されるまでにステージチェンジ演出を実行し、所定の演出ステージから特定の演出ステージへ移行するよう構成してもよい。本実施形態では、設定変更した場合には必ず通常区間から遊技が開始されるように構成しているため、設定変更した場合と設定変更しなかった場合とで、遊技開始時の演出ステージ及びその後にステージチェンジ演出が実行されるまでの遊技の流れを類似させることができ、これにより設定変更したか否かを遊技に者に容易に見抜かれないようにすることができる。なお、本実施形態では、通常区間で平均２遊技弱の遊技が実行されると有利区間への移行条件を充足するよう構成することで、電源投入後に最初にステージチェンジ演出が実行されるタイミングは設定変更した場合と設定変更していない場合とでほぼ同一のタイミングとなるよう構成されている。

【１１２９】

また、通常区間の遊技で実行されるステージチェンジ演出と、有利区間の遊技で実行されるステージチェンジ演出とで、ステージチェンジ演出の種類が異なる（またはステージチェンジ演出の演出態様が異なる）よう構成してもよい。このように構成することで、ステージチェンジ演出を視認すれば通常区間であるか有利区間であるかを容易に判別することができる。

【１１３０】

また、ステージチェンジ演出が実行される遊技においては、ステージチェンジ演出以外の演出を実行しないように構成してもよい。また、ステージチェンジ演出が実行される遊技おいては、ステージチェンジ演出以外ではストップスイッチ１３の操作に基づく演出を実行しない（停止操作に基づかない演出は実行され得る）ように構成してもよい。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。

【１１３１】

また、ステージチェンジ演出として、所定の連続演出の終了後に実行され得るステージチェンジ演出Ａと、所定の連続演出の終了後以外で実行され得るステージチェンジ演出Ｂとを有するよう構成してもよい。この場合において、ステージチェンジ演出Ａの実行可否は内部抽せん結果に基づかずに決定されるが、ステージチェンジ演出Ｂの実行可否は内部抽せん結果に基づいて決定される（内部抽せん結果によって実行可否の選択割合が異なる）よう構成してもよい。なお、ステージチェンジ演出Ａとステージチェンジ演出Ｂとは、演出態様が異なるように構成してもよいし、演出態様が同一であるよう構成してもよい。

【１１３２】

次に、演出ステージＢＧＭ、ステージチェンジ演出ＢＧＭ、エラーの報知音等の音量について説明する。

なお、本実施形態においては、音量レベルを調整可能であり、音量レベルが大きいとスピーカから出力される音量が相対的に大きくなり、音量レベルが小さいとスピーカから出力される音量が相対的に小さくなるよう構成されている。なお、以下では音量レベルが最大値に設定されているものとして説明するが、最大値以外に設定されている場合であっても同様の構成となっていてもよい。

なお、スピーカから出力される音量が音量レベルに依存するサウンドと、スピーカから出力される音量が音量レベルに依存しないサウンドとを有するように構成してもよい。例えば、第１のエラー（復帰可能エラー）を報知するエラー報知音の音量は音量レベルに依

存するが、第２のエラー（復帰不可能エラー）を報知するエラー報知音の音量は音量レベルに依存しないよう構成してもよい。なお、第１のエラーと第２のエラーとの区分けについては、復帰可能エラーであるか復帰不可能エラーであるかに限定されず適宜設定可能である。

【１１３３】

まず、「非ＡＴ中」においては、少なくとも演出ステージとして海岸ステージと街ステージとが設定され得るよう構成されており、現在の演出ステージに対応した演出ステージＢＧＭがスピーカから出力されるよう構成されている。例えば、海岸ステージにおいては海岸ステージ中ＢＧＭがスピーカから出力され、街ステージにおいては街ステージ中ＢＧＭがスピーカから出力される。演出ステージＢＧＭは、所定の演出音や所定のエラー報知音などのサウンドを出力していない期間において継続して（繰り返して）出力されるサウンドである。なお、演出ステージＢＧＭは、遊技が終了してから所定時間（例えば１分）経過した場合や、デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。

【１１３４】

また、海岸ステージと街ステージのいずれの演出ステージにおいても、ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂが実行され得るよう構成されており、ステージチェンジ演出の実行時にはステージチェンジ演出に対応したサウンドがスピーカから出力されるよう構成されている。なお、ステージチェンジ演出のサウンドの音量は、ステージチェンジ演出実行前の演出ステージには依存しないよう構成されている。なお、ステージチェンジ演出のサウンドは、遊技が終了してから所定時間（例えば１分）経過した場合や、デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。

【１１３５】

なお、「非ＡＴ中」において、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの最大の音量は、演出ステージＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の最大の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出Ａよりもステージチェンジ演出Ｂの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Ａ実行時のサウンドの最大の音量よりもステージチェンジ演出Ｂ実行時のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよく、このように構成することで、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたことを遊技者が見逃してしまうことを防止できる。

【１１３６】

また、「非ＡＴ中」において、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの平均の音量は、演出ステージＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の平均の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出Ａよりもステージチェンジ演出Ｂの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Ａ実行時のサウンドの最大の音量よりもステージチェンジ演出Ｂ実行時のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよく、このように構成することで、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたことを遊技者が見逃してしまうことを防止できる。

【１１３７】

次に、「ＡＴ中」においては、少なくとも演出ステージとして火山ステージが設定され得るよう構成されており、現在の演出ステージに対応した演出ステージＢＧＭがスピーカから出力されるよう構成されている。例えば、火山ステージにおいては、火山ステージのＢＧＭとして火山ステージ中ＢＧＭがスピーカから出力される。また、「ＡＴ中」においても、ステージチェンジ演出を実行するよう構成してもよく、この場合に、演出ステージＢＧＭの最大の音量よりもステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよい。このように構成することで、「非ＡＴ中」と同様に遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。

【１１３８】
なお、「ＡＴ中」に出力されるサウンドのうち最大の音量となるサウンドは、押し順ナビの実行時に出力されるナビボイス（例えば、「左！」などの押し順をナビする音声）や、キャラクタが会話する会話ボイスとなるよう構成してもよい。
【１１３９】
次に、「エラーの報知音」については、演出ステージや遊技状態に拘らず、所定のエラー（例えば、ホッパに関するエラー）が発生し（遊技機がエラーを検知し）当該所定のエラーを報知する際に出力される。なお、エラーを報知する際には、エラーの報知音の出力と同一（または略同一）のタイミングでエラー内容を示す画像が液晶に表示されるよう構成されている。
【１１４０】
本実施形態においては、所定のエラーの報知中におけるサウンドとして、エラー中ＢＧＭとエラーボイスとが出力されるように構成されている。なお、エラーボイスとは、「店員を呼んでください」のような音声となっている。
【１１４１】
また、所定のエラーに関しては、エラー中ＢＧＭの最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きくなっている。もしもエラー中ＢＧＭの最大の音量の方が大きいと、エラーの報知であるのか演出であるのかを遊技者が正確に聞き取れないおそれがあるが、このように構成することで、エラー中であることを遊技者に正確に伝えることができる。
【１１４２】
また、所定のエラーに関しては、エラー中ＢＧＭの平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きくなっている。もしもエラー中ＢＧＭの平均の音量の方が大きいと、エラーの報知であるのか演出であるのかを遊技者が正確に聞き取れないおそれがあるが、このように構成することで、エラー中であることを遊技者に正確に伝えることができる。
【１１４３】
なお、所定のエラーとしてホッパに関するエラーを例示したが、あくまで一例であり、セレクタに関するエラーなどの他のエラーにも適用してもよいし、第１のエラーと第２のエラーとを含むすべてのエラーに適用してもよく、少なくとも一つのエラーで上述した構成を充足するよう構成されている。
【１１４４】
また、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量は、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量よりも大きくなっている。また、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」の演出ステージのＢＧＭの平均の音量は、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量よりも大きくなっている。このように構成することで、ＡＴ中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。
【１１４５】
また、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、エラー中ＢＧＭの最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量は、エラー中ＢＧＭの平均の音量よりも大きくなっている。また、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも大きくなっている。このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーとなった場合には、所定のエラーの解除後には所定のエラー報知中のサウンドよりも大きい音量でＡＴ中のＢＧＭが出力されることとなるので、ＡＴ中のＢＧＭがうまく聞き取れなくなってしまうことを防止できるとともに、ＡＴ中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。
【１１４６】
また、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、エラー中ＢＧＭの最大の音

量よりも小さくなっており、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量は、エラー中ＢＧＭの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも小さくなっており、「非ＡＴ中」の演出ステージＢＧＭの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量は、エラー中ＢＧＭの最大の音量よりも小さくなっており、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量は、エラー中ＢＧＭの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも小さくなっており、「非ＡＴ中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも小さくなっている。このように構成することで、非ＡＴ中に所定のエラーとなった場合には、所定のエラーの報知前よりも大きい音量で所定のエラー報知のサウンドが出力されることとなるので、所定のエラーが発生したことを気づきやすくすることができる。

【１１４７】

なお、本実施形態においては、ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも高くなるよう構成することで、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間でＵＩ画像を視認できないよう構成したが、これに限らずステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも低くなるよう構成することで、ステージチェンジ演出中もＵＩ画像を視認できるよう構成してもよい。

また、ステージチェンジ演出とは異なる演出であって、液晶の全面に所定の表示を行う全画面演出を実行するよう構成してもよい。全画面演出としては、例えば、所定のキャラクタの画像と所定のキャラクタの名台詞とを液晶の全面に表示するような演出であり、チェリー役やスイカ役といったいわゆるレア役に当選したことを示唆する場合や、ＡＴへの移行抽選やＡＴの上乗せなどの遊技者に有利な特典が付与される可能性があることを示唆する場合などに実行され得る。なお、全画面演出として、複数種類の全画面演出を有するよう構成してもよい。なお、全画面演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも高くなるよう構成することで、全画面演出中の少なくとも一部の期間でＵＩ画像を視認できないよう構成してもよいし、全画面演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも低くなるよう構成することで、全画面演出中もＵＩ画像を視認できるよう構成してもよい。

また、ステージチェンジ演出の実行期間（開始から終了までに要する時間）の方が、全画面演出の実行期間よりも長くなるよう構成してもよいし、ステージチェンジ演出の実行期間の方が、全画面演出の実行期間よりも短くなるよう構成してもよい。

【１１４８】

また、ステージチェンジ演出に係る画像とＵＩ画像との表示優先度の関係性、及び全画面演出に係る画像とＵＩ画像との表示優先度の関係性について、以下のように構成してもよい。

（１）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間、および全画面演出中の少なくとも一部の期間のいずれにおいても、ＵＩ画像が視認できない）

（２）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間ではＵＩ画像が視認できないが、全画面演出中はＵＩ画像が視認できる）

（３）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中はＵＩ画像が視認できるが、全画面演出中の少なくとも一部の期間ではＵＩ画像が視認できない）

（４）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全

画面演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中、および全画面演出中のいずれにおいても、ＵＩ画像が視認できる）
なお、遊技の状況や実行されるステージチェンジ演出の種類、全画面演出の種類によらず、常に（１）～（４）のいずれか一つの関係性となるように構成してもよいし、遊技の状況や実行されるステージチェンジ演出の種類、全画面演出の種類によって（１）～（４）の関係性のいずれの関係性とするかを適宜変更するように構成してもよい。
　このように構成することで、それぞれの演出を遊技者に効果的に注目させることができる。
【１１４９】
　なお、２枚ベットでの遊技と３枚ベットでの遊技を可能とした場合（２枚ベットでの遊技の方が３枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、ステージチェンジ演出は、３枚ベットの遊技では実行され得るが、２枚ベットの遊技では実行されないように構成してもよい。このように構成することで、２枚ベットでの遊技では遊技者に期待感を与えないため、遊技者に対して３枚ベットでの遊技の方が有利であることを認識させることができる。
【１１５０】
　また、２枚ベットでの遊技と３枚ベットでの遊技を可能とした場合（２枚ベットでの遊技の方が３枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、ＵＩ画像は、３枚ベットの遊技では表示され得るが、２枚ベットの遊技では表示されないように構成してもよい。このように構成することで、２枚ベットでの遊技では遊技者に違和感を与えるため、遊技者に対して３枚ベットでの遊技の方が有利であることを認識させることができる。
【１１５１】
　また、２枚ベットでの遊技と３枚ベットでの遊技を可能とした場合（２枚ベットでの遊技の方が３枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、ＵＩ画像は、３枚ベットの遊技と２枚ベットの遊技とにおいても表示され得るよう構成してもよい。このように構成することで、２枚ベットでの遊技でも３枚ベットと同じＵＩ画像が表示されるため、遊技者に遊技機の故障を意識させずに、演出の頻度（２枚ベットでの遊技ではステージチェンジ演出が実行されない等）で遊技者に期待感を与えないことができるため、遊技者に対して３枚ベットでの遊技の方が有利であり、且つ２枚ベットでの遊技が故障ではないことを認識させることができる。
【１１５２】
＜ＮＥＸＴ画像の表示態様＞
　本実施形態では、所定の抽選の結果（ＡＴへ移行するか否かの抽選、チャンスゾーンへ移行するか否かの抽選、ＡＴの上乗せ抽選、ＡＴの上乗せ特化ゾーン（ＡＴの上乗せ抽選に当選する確率が高い期間）へ移行するか否かの抽選等）を報知する演出として複数遊技に亘って実行される連続演出を実行する場合に、連続演出中の一の遊技において次の遊技でも連続演出の続きが実行されることを示す画像（ＮＥＸＴ画像、継続画像と称することがある）を表示可能に構成されている。以下、ＮＥＸＴ画像の表示態様について説明する。
【１１５３】
　図９２はＮＥＸＴ画像が表示される連続演出の流れの一例を示す図である。図９２では、左上の「１」から右下の「７」にかけて遊技が進行することを表している。「７」の後に遊技者に有利な結果を報知する場合は「８」を表示し、「７」の後に遊技者に不利な結果を報知する場合は「９」を表示する。また、図中の「Ｓ」はスタートスイッチ１２を示しており、「白丸」、又は「黒丸」はストップスイッチ１３を示している。
【１１５４】
　図９２の「１」は、スタートスイッチ１２に対する操作（押下）が行われて、「サメを撃退せよ！」という連続演出のタイトルの文字が液晶に表示されており、連続演出の１遊技目が開始されている。なおこのときはストップスイッチ１３が「黒丸」で表示されており、ストップスイッチ１３の操作が有効であることを示している。以下、ストップスイッチ１３が「白丸」で表示された場合は、すでにストップスイッチ１３が操作されたため、ストップスイッチの操作が無効となっていることを示している。

【１１５５】
図９２の「２」は、ストップスイッチ１３に対する第１停止操作が行われて、第１停止操作に応じた演出としてサメが右から左へ泳いでいく演出が表示されている。
【１１５６】
図９２の「３」は、ストップスイッチ１３に対する第２停止操作が行われて、第２停止操作に応じた演出としてサメが左から右へ泳いでいく演出が表示されている。
【１１５７】
図９２の「４」は、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作が行われて、第３停止操作に応じた演出として波立つ演出が表示されている。ここで、連続演出の１遊技目が終了して次遊技に係るスタートスイッチ１２の操作によって連続演出の続きが実行されるため、ＮＥＸＴ画像として「ＮＥＸＴ」の文字が液晶の右下に表示される。
【１１５８】
なお、図９２の「４」では、「ＮＥＸＴ」の表示は第３停止操作を受け付けた後に液晶の右下に表示される構成であるが、「ＮＥＸＴ」の表示態様として、第３停止操作を受け付けた後に液晶の左下に「ＮＥＸＴ」の文字が表示され、液晶の左下から液晶の右下へ向かって「ＮＥＸＴ」の文字がスライドし、液晶の右下の位置まで移動したときに「ＮＥＸＴ」の文字が停止するような表示態様であってもよい。また、このように構成した場合に、「ＮＥＸＴ」の文字が液晶の左下から右下へ向かってスライドして移動するように表示されているとき（「ＮＥＸＴ」の文字が移動している間）は、液晶の右下で停止表示されているときよりも視認性が低い（文字が薄く表示される、「ＮＥＸＴ」の文字ではない別の画像が表示される、又は「ＮＥＸＴ」の文字よりも表示優先度の高いエフェクト画像を伴って表示される等）態様で表示するよう構成してもよい。一般的に遊技者はスタートスイッチ１２→左リール８ａ→中リール８ｂ→右リール８ｃの順に遊技を進行していくので、ＮＥＸＴ画像が表示されるまでの流れを遊技の進行と同様にでき遊技の進行をスムーズに感じさせることができる。また、ＮＥＸＴ画像は、第３停止操作の受け付けに応じた演出を実行してから所定時間（例えば３秒が例示できるが連続演出に応じて異なる時間を設定してもよい）経過すると表示されるよう構成されている。
【１１５９】
図９２の「５」は、スタートスイッチ１２の操作が行われて、連続演出の２遊技目が開始されている。ここでは、船に乗ったキャラクタがサメと対峙する演出が表示されている。
【１１６０】
図９２の「６」は、ストップスイッチ１３に対する第１停止操作が行われて、第１停止操作に応じた演出としてサメが襲い掛かってくる演出が表示されている。
【１１６１】
図９２の「７」は、ストップスイッチ１３に対する第２停止操作が行われて、第２停止操作に応じた演出として液晶の表示領域を２分割してキャラクタが槍で攻撃する演出とサメが攻撃してくる演出とが表示されている。
【１１６２】
図９２の「８」、及び「９」は、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作が行われて、第３停止操作に応じた演出として連続演出の結果（所定の抽選の当否）に関する画像が表示されている。図９２の「８」では所定の抽選に当選していることを報知する場合であり、「撃退！」の文字とキャラクタの画像が表示されており、図９２の「９」では所定の抽選に非当選であることを報知する場合であり、「敗北・・・？」の文字とサメの画像が表示されている。
【１１６３】
なお、図９２では、図９２の「４」のように「ＮＥＸＴ」画像は液晶の右下に表示され、図９２の「８」のように「撃退！」の画像は液晶の左下に表示され、図９２の「９」のように「敗北・・・？」の画像は液晶の左上に表示されるように、それぞれ液晶の異なる表示領域に表示されるよう構成されている。このように構成することで、それぞれ異なる意味合いの画像であることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【１１６４】
　また、複数の異なる連続演出において、第１連続演出と第２連続演出の所定の抽選に当選していることを報知する場合の画像は異なる表示態様（文字が異なる、又は表示位置が異なる等）であるように構成され、第１連続演出と第２連続演出のＮＥＸＴ画像は同一の表示態様であるように構成されていてもよい。例えば、第１連続演出の結果所定の抽選に当選していることを報知する場合は液晶の左下に「撃退」と表示され、第２連続演出の結果所定の抽選に当選していることを報知する場合は液晶の右上に「勝利」と表示されるような表示態様であり、第１連続演出と第２連続演出のＮＥＸＴ画像の表示態様は同一であることが考えられる。このような表示態様の場合、異なる連続演出間においてＮＥＸＴ画像が連続演出の継続を示すことが遊技者に認識させやすくなることができる。
【１１６５】
　また、図９２では、遊技者の停止操作ごとに演出が切り替わる例を示したが、これに限らず、スタートスイッチ１２が操作されて遊技が開始してから時間経過によって演出が進行するよう構成してもよい。例えば、図９２の「１」の後にストップスイッチ１３に対する停止操作が行われなくても時間経過によって演出が進行し、図９２の「４」まで演出が進行するよう構成してもよい。
【１１６６】
＜連続演出中のＢＧＭ＞
　次に、連続演出中に出力されるＢＧＭについて図９２で説明した連続演出をもとに説明する。図９２における連続演出の流れについては上述した通りであるため省略する。
【１１６７】
　図９２の「１」で示しているとき（スタートスイッチ１２が操作され、連続演出の１遊技目が開始するとき）に連続演出に対応した所定の連続演出中ＢＧＭが出力される。なお、図９２の「１」のときは連続演出が開始する演出に応じたＢＧＭを出力し、図９２の「２」のタイミング（ストップスイッチ１に対する第１停止操作が行われたタイミング）で連続演出中に応じたＢＧＭを出力してもよい。
【１１６８】
　その後、第１停止操作、第２停止操作、第３停止操作（図９２の「２」から「４」）と遊技が進行していくが、連続演出中ＢＧＭは継続して出力される。ここで、第３停止操作が行われたあと、次の遊技の開始操作（１枚目のメダル投入、１ベットスイッチの操作、ＭＡＸベットスイッチの操作、又はスタートスイッチ１２の操作等）が行われない場合には、第３停止操作に応じて表示された演出（第３停止操作で表示された演出がこれ以上演出が進行できない状況でループしている演出）とＮＥＸＴ画像は表示されたままとなっており、連続演出中ＢＧＭも継続して出力される（連続演出中ＢＧＭが最後まで再生された場合は最初に戻ってループして再生される）。このように構成することで、遊技者に有利となる結果が生じる可能性のある連続演出の途中で退席してしまうことを防止できる。また、遊技者トイレ休憩等で離席している場合に別の遊技者が安易に着席してしまうことを防止できる。
【１１６９】
　なお、第３停止操作が行われて全回胴停止後からベット操作、又は精算操作が行われないまま所定時間（例えば６０秒）が経過してデモ画面が表示される場合は、デモ画面が表示されたときに連続演出中のＢＧＭの出力を停止してかわりにデモ画面中のＢＧＭを出力してもよいし、デモ画面が表示されたときに連続演出中のＢＧＭの出力を停止して無音としてもよい。また、第３停止操作が行われて全回胴停止後から所定時間（例えば６０秒）が経過する前の所定のタイミングでサブスイッチ２０が操作されてメニュー画面が表示される場合は、メニュー画面が表示されたときに連続演中のＢＧＭの出力を停止してかわりにメニュー画面中のＢＧＭを出力してもよいし、メニュー画面が表示されたときに連続演中のＢＧＭの出力を停止して無音としてもよい。
【１１７０】
　また、第３停止操作が行われて全回胴停止後に精算操作が行われるとすぐにデモ画面が

表示される場合であっても、デモ画面が表示されたときに連続演出中のＢＧＭの出力を停止してかわりにデモ画面中のＢＧＭを出力してもよいし、デモ画面が表示されたときに連続演出中のＢＧＭの出力を停止して無音としてもよい。

【１１７１】

また、連続演出中はデモ画面が表示されないように構成されていてもよく、この場合は第３停止操作が行われて全回胴停止後からベット操作、又は精算操作が行われないまま所定時間（例えば６０秒）が経過すると、連続演出中のＢＧＭの音量を下げてもよいし、連続演出中のＢＧＭの音量を無音としてもよい。

【１１７２】

また、連続演出中はサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面が表示されないように構成されていてもよく、この場合は第３停止操作が行われて全回胴停止後にサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面は表示されず、連続演出中のＢＧＭが継続して出力される。その後全回胴停止から所定時間（例えば６０秒）が経過したときにデモ画面を表示する態様であってもよいし、デモ画面を表示しない態様であってもよい。

【１１７３】

続いて図９２の「５」のタイミングのように、スタートスイッチ１２が操作され、連続演出の２遊技目が開始するが、このときも連続演出中ＢＧＭは継続して出力されている。

【１１７４】

その後、第１停止操作、第２停止操作（図９２の「６」から「７」）と遊技が進行してゆき（連続演出中ＢＧＭの出力は継続されている）、第３停止操作（図９２の「８」、又は「９」）が行われ、第３停止操作に応じた演出として連続演出の結果に関する画像（結果画像と称することがある）が表示されるときに連続演出中ＢＧＭの出力を停止し、連続演出の結果に関するＢＧＭ、又はＳＥ（効果音）が出力される。なお、連続演出の結果に関するＢＧＭ、又はＳＥは一度出力されるとループせずに再生時間が経過すると出力が終了される。また、連続演出の結果に関するＢＧＭ、又はＳＥとして、所定の抽選に当選しているときには当選を示すＢＧＭ、又はＳＥ（例えば、賑やか、明るい、派手といった印象のＳＥ）が出力され、所定の抽選に非当選のときには非当選を示すＢＧＭ、又はＳＥ（例えば、残念、暗い、地味といった印象のＳＥ）が出力されるよう構成されており、同一の音量レベルに設定されている場合、当選を示すＳＥの音量の方が非当選を示すＳＥの音量よりも大きいよう構成してもよい。

【１１７５】

このように、連続演出中において、ＮＥＸＴ画像の表示中は連続演出中ＢＧＭが継続して出力されているが、連続演出の結果に関する画像の表示中はＢＧＭが停止しているよう構成されている。このように連続演出の結果を表示している場合には、連続演出の途中と異なって無音とすることで、連続演出の最終遊技であることを明確に報知できる。

【１１７６】

＜ＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像の表示態様＞

次に、図９３を用いて各連続演出のＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像の表示態様について説明する。

【１１７７】

図９３は、図９２で示した連続演出（第１連続演出と称することがある）とは異なる連続演出（第２連続演出と称することがある）の流れを示す図である。図９３では、左上の「１」から右下の「７」にかけて遊技が進行することを表している。「７」の後に遊技者に有利な結果を報知する場合は「８」を表示し、「７」の後に遊技者に不利な結果を報知する場合は「９」を表示する。また、図中の「Ｓ」はスタートスイッチ１２を示しており、「白丸」、又は「黒丸」はストップスイッチ１３を示している。

【１１７８】

図９３の「１」は、スタートスイッチ１２に対する操作（押下）が行われて、「花を咲かせろ！」という連続演出のタイトルの文字が液晶に表示されており、連続演出の１遊技目が開始されている。なおこのときはストップスイッチ１３が「黒丸」で表示されており

、ストップスイッチ１３の操作が有効であることを示している。以下、ストップスイッチ１３が「白丸」で表示された場合は、すでにストップスイッチ１３が操作されたため、ストップスイッチの操作が無効となっていることを示している。

【１１７９】

図９３の「２」は、ストップスイッチ１３に対する第１停止操作が行われて、第１停止操作に応じた演出として何も咲いていない地面の画像が表示されている。

【１１８０】

図９３の「３」は、ストップスイッチ１３に対する第２停止操作が行われて、第２停止操作に応じた演出として花の芽が出ている演出が表示されている。

【１１８１】

図９３の「４」は、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作が行われて、第３停止操作に応じた演出として花は咲かず雲が流れる演出が表示されている。ここで、連続演出の１遊技目が終了して次遊技に係るスタートスイッチ１２の操作によって連続演出の続きが実行されるため、ＮＥＸＴ画像として「ＮＥＸＴ」の文字が液晶の右下に表示される。

【１１８２】

なお、図９３の「４」では、「ＮＥＸＴ」の表示は第３停止操作を受け付けた後に液晶の右下に表示される構成であるが、「ＮＥＸＴ」の表示態様として、第３停止操作を受け付けた後に液晶の左下に「ＮＥＸＴ」の文字が表示され、液晶の左下から液晶の右下へ向かって「ＮＥＸＴ」の文字がスライドし、液晶の右下の位置まで移動したときに「ＮＥＸＴ」の文字が停止するような表示態様であってもよい。また、このように構成した場合に、「ＮＥＸＴ」の文字が液晶の左下から右下へ向かってスライドして移動するように表示されているとき（「ＮＥＸＴ」の文字が移動している間）は、液晶の右下で停止表示されているときよりも視認性が低い（文字が薄く表示される、「ＮＥＸＴ」の文字ではない別の画像が表示される、又は「ＮＥＸＴ」の文字よりも表示優先度の高いエフェクト画像を伴って表示される等）態様で表示するよう構成してもよい。一般的に遊技者はスタートスイッチ１２→左リール８ａ→中リール８ｂ→右リール８ｃの順に遊技を進行していくので、ＮＥＸＴ画像が表示されるまでの流れを遊技の進行と同様にでき遊技の進行をスムーズに感じさせることができる。また、ＮＥＸＴ画像は、第３停止操作の受け付けに応じた演出を実行してから所定時間（例えば３秒が例示できるが連続演出に応じて異なる時間を設定してもよい）経過すると表示されるよう構成されている。

【１１８３】

図９３の「５」は、スタートスイッチ１２の操作が行われて、連続演出の２遊技目が開始されている。ここでは、花は咲かず雨雲が流れる演出が表示されている。

【１１８４】

図９３の「６」は、ストップスイッチ１３に対する第１停止操作が行われて、第１停止操作に応じた演出として花は咲かず雨が降っている演出が表示されている。

【１１８５】

図９３の「７」は、ストップスイッチ１３に対する第２停止操作が行われて、第２停止操作に応じた演出として花は咲かず雷を伴い雨が降っている演出が表示されている。

【１１８６】

図９３の「８」、及び「９」は、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作が行われて、第３停止操作に応じた演出として連続演出の結果（所定の抽選の当否）に関する画像が表示されている。図９３の「８」では所定の抽選に当選していることを報知する場合であり、「開花！」の文字と花が咲いた画像が表示されており、図９３の「９」では所定の抽選に非当選であることを報知する場合であり、「残念！？」の文字と花の芽の画像が表示されている。

【１１８７】

ここで、第１連続演出と第２連続演出とを比較すると、ＮＥＸＴ画像の表示態様は同じとなるよう構成されているが、連続演出の結果に関する画像の表示態様（第１連続演出では「撃退！」または「敗北・・・？」の画像、第２連続演出では「開花！」または「残念

！？」の画像）は異なるよう構成されている。
【１１８８】
　連続演出の結果を報知する遊技は、遊技機として重要な（いわゆる遊技機の売りとなる）演出を実行することが多いため、連続演出の結果を報知する遊技における連続演出の種類に合わせて連続演出の結果に関する画像の表示態様を変化させることで興趣性を向上させることができる。
【１１８９】
　また、図示していないが、連続演出の結果が報知された遊技の次の遊技では、所定の抽選に当選していることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す第１特定演出（例えば、「ボーナス確定」や「おめでとう！」の表示、遊技機の所定のランプを虹色で発光させる等）が行われ、所定の抽選に非当選であることが報知された後であれば、連続演出が失敗で終了したことを示す第２特定演出（例えば、液晶表示を暗転させる、ステージチェンジ演出を行う等）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。ここで、第１特定演出の方が第２特定演出よりも明るい印象の演出となるよう構成されている。
【１１９０】
　また、図９２、及び図９３において、第１連続演出と第２連続演出とは、それぞれ２遊技に亘って実行され、１回ずつＮＥＸＴ画像が表示されるよう構成したが、これに限らず、例えば、第１連続演出は最大３遊技に亘って実行される構成とし１遊技目の第３停止操作後と２遊技目の第３停止操作後とで計２回ＮＥＸＴ画像が表示され得るよう構成してもよい。すなわち、第１連続演出では最大２回ＮＥＸＴ画像が表示され、第２連続演出では１回ＮＥＸＴ画像が表示されるよう構成してもよい。
【１１９１】
　このように構成した場合、第１連続演出の方が第２連続演出よりも、ＮＥＸＴ画像の表示回数が多く、また所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。
【１１９２】
　また、第１連続演出において、ＮＥＸＴ画像が２回表示される場合の方が、ＮＥＸＴ画像が１回表示される場合よりも所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。
【１１９３】
　このように、ＮＥＸＴ画像の表示回数が多いほど所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。このように構成することで、ＮＥＸＴ画像が表示されると、単に演出が継続するだけでなく、連続演出の期待感を煽ることもできる。なお、ＮＥＸＴ画像が複数回表示される場合のＮＥＸＴ画像において、１回目のＮＥＸＴ画像と２回目のＮＥＸＴ画像とは同一のＮＥＸＴ画像としてもよいし、２回目のＮＥＸＴ画像の方が１回目のＮＥＸＴ画像よりも大きくなっていてもよいし、１回目のＮＥＸＴ画像と２回目のＮＥＸＴ画像とはＮＥＸＴ文字の色や周辺の色が異なる色で構成されていてもよい。
【１１９４】
＜ＮＥＸＴ画像とＵＩ画像の表示優先度＞
　また、上述したＵＩ画像を表示するよう構成した場合に、液晶の右下に表示されているＵＩ画像とＮＥＸＴ画像が重複して表示される場合がある。この場合には、ＮＥＸＴ画像の表示優先度がＵＩ画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されている。このように、遊技者の利益に影響のある連続演出に関する表示を強調することで、遊技者に対して連続演出の結果を集中させることができる。
【１１９５】
　また、ＮＥＸＴ画像の表示優先度がＵＩ画像の表示優先度よりも低くなるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は連続演出中であっても遊技の状況を適切に把握することができる。
　また、ＮＥＸＴ画像とＵＩ画像の表示領域を異なる表示領域とし、互いの画像が重複して表示されないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は連続演出の進行状況と遊技の状況のいずれも適切に把握することができる。
【１１９６】

＜連続演出中のテロップとＮＥＸＴ画像の表示領域＞
次に、連続演出中のテロップとＮＥＸＴ画像の表示領域について説明する。
【１１９７】
本実施形態においてテロップ（以下、テロップ表示、テロップ演出、字幕、字幕演出、又は文字情報と称する場合がある）とは、液晶に表示される演出に応じたキャラクタの台詞やナレーションを文字により表示する演出のことを指している。
【１１９８】
図９２、又は図９３で示す連続演出において、連続演出中に連続演出に関するテロップが表示される場合がある。テロップの表示は時系列で変化する連続演出の進行内容にともなって表示される。なお、スタートスイッチ１２の操作や停止操作に応じて連続演出の進行内容が変化する場合には、スタートスイッチ１２の操作や停止操作に応じてテロップも表示されるよう構成してもよい。
【１１９９】
また、テロップは液晶内の下方の表示領域に表示され、表示される文字数によりテロップの表示領域の大きさが異なる。また、テロップの表示領域における左右方向の直線状にはＮＥＸＴ画像の表示領域があるように構成されている。
【１２００】
ここで、テロップの表示とＮＥＸＴ画像は表示領域が重複しないよう構成されている。具体的には、ＮＥＸＴ画像が表示される連続演出中の遊技は、ＮＥＸＴ画像が表示されない連続演出中の遊技よりも比較的短い文字数でテロップが表示され、ＮＥＸＴ画像と重複しないよう構成される。一方、図示していないが、連続演出の結果を報知する遊技では、ＮＥＸＴ画像が表示されないため、ＮＥＸＴ画像が表示される連続演出中の遊技よりも比較的長い文字数でテロップを表示するよう構成してもよい。また、テロップの文字数が多い場合には、テロップを複数行に亘って表示することで、ＮＥＸＴ画像とテロップの表示領域が重複しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者がＮＥＸＴ画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。
【１２０１】
図９４では、テロップとして「なんだ？」の４文字で構成されており、ＮＥＸＴ画像とは重複していないため、遊技者がＮＥＸＴ画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。
【１２０２】
なお、ＮＥＸＴ画像とテロップとが同時に表示されているときには、ＮＥＸＴ画像は所定周期でエフェクトを伴って表示するよう構成し、一方でテロップはエフェクトを伴わず固定された画像とするよう構成してもよい。このように構成することで、より一層、遊技者がＮＥＸＴ画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。
【１２０３】
また、ＮＥＸＴ画像が表示される遊技でテロップを表示する場合において、ＮＥＸＴ画像はテロップが表示されたあとの所定のタイミングで表示されるよう構成してもよい。
【１２０４】
また、ＮＥＸＴ画像とテロップの表示とは時間経過で表示を終了しないよう構成してもよい。このように構成した場合、連続演出中は遊技が終了したあとの所定のタイミング（第３停止操作を受け付けたタイミング、全てのリールが停止したタイミング、払出処理を終えたタイミング等）から所定時間（例えば１分）が経過してもデモ画面に移行しないよう構成し、次の遊技の開始操作（ベット操作、スタートスイッチ１２の操作等）が行われるまでＮＥＸＴ画像とテロップの表示を継続するよう構成してもよい。また、連続演出中も遊技が終了したあとの所定のタイミングから所定時間が経過するとデモ画面へ移行するよう構成し、デモ画面へ移行するタイミングまではＮＥＸＴ画像とテロップの表示を継続し、デモ画面へ移行するタイミングでＮＥＸＴ画像とテロップの表示を終了するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者がＮＥＸＴ画像とテロップとを混同してしまうことを防止できるとともに、遊技の状況を把握し易くすることができる。

【１２０５】
　また、ＮＥＸＴ画像が表示される遊技で表示されるテロップの文字数が多い場合には、先にテロップを表示し、テロップの表示を終了した後にＮＥＸＴ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで、ＮＥＸＴ画像が表示されている期間とテロップが表示されている期間とを異ならせることができるので、ＮＥＸＴ画像とテロップの表示のどちらも視認性を下げることなく、明確に表示することができる。
【１２０６】
　なお、ＮＥＸＴ画像の表示領域とテロップの表示領域とが重複するよう構成してもよいが、この場合には、ＮＥＸＴ画像の表示優先度をテロップの表示優先度よりも高くなるよう構成するのが好適である。このように構成することで、遊技者は次の遊技も連続演出が継続することを適切に把握することができる。
【１２０７】
＜ＮＥＸＴ画像表示されるまでの表示態様＞
　次に、図９５を用いて、ＮＥＸＴ画像が表示されるまでの流れについて説明する。
　図９５では、ＮＥＸＴ画像を表示する際に、文字とは認識できないもの（以下、スライド画像と称することがある）が液晶の左下から右下へ移動する軌跡を表示し、スライド画像が液晶の右下へ移動するとＮＥＸＴ画像が表示される場合を示している。なお、スライド画像は、図９５の「１」～「４」のように文字とも何かの物体とも認識できない画像（図９５の「１」～「４」では残像を示す画像）でもよいし、図９５の「５」～「８」のように文字ではない特定の物体の画像（図９５の「５」～「８」では野球ボールの画像）でもよい。
【１２０８】
　図９５の「１」又は「５」では、ＮＥＸＴ画像表示される遊技において、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作受付後、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作から時間ｔ１経過後、又はスタートスイッチ１２が操作されてから時間ｔ１経過後、液晶の左下にスライド画像が表示されている。
【１２０９】
　図９５の「２」又は「６」では、ＮＥＸＴ画像表示される遊技において、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作から時間ｔ２経過後、又はスタートスイッチ１２が操作されてから時間ｔ２が経過後、液晶下部の中央付近までスライド画像が移動している。なお、ｔ２＞ｔ１となっている。
【１２１０】
　図９５の「３」又は「７」では、ＮＥＸＴ画像表示される遊技において、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作から時間ｔ３経過後、又はスタートスイッチ１２が操作されてから時間ｔ３が経過後、液晶の右下までスライド画像が移動している。なお、ｔ３＞ｔ２となっている。
【１２１１】
　図９５の「４」又は「８」では、ＮＥＸＴ画像表示される遊技において、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作から時間ｔ４経過後、又はスタートスイッチ１２が操作されてから時間ｔ４が経過後、スライド画像の表示を終了し、液晶の右下にＮＥＸＴ画像が表示されている。なお、ｔ４＞ｔ３となっている。
【１２１２】
　このようにスライド画像を液晶の左下から右下へ移動させることで、遊技者の注目をひくことができるので、スライド画像が表示された後のＮＥＸＴ画像を遊技者に認識させることができる。
【１２１３】
　また、スライド画像の表示領域と押し順ナビ画像の表示領域とは少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。また、ＮＥＸＴ画像の表示領域と押し順ナビの表示領域とは少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。ただし、この場合には第３停止操作後にスライド画像およびＮＥＸＴ画像を表示するよう構成する。

【１２１４】
このように構成することで、第３停止操作が行われると押し順ナビ画像は表示を終了するので、押し順ナビ画像とスライド画像、または押し順ナビ画像とＮＥＸＴ画像が重複して表示されることはなく、押し順ナビ画像、スライド画像、ＮＥＸＴ画像のいずれも視認性を低下させることなく表示することができる。
【１２１５】
なお、スライド画像とテロップの表示とは、少なくとも一部の表示領域が重複しており、且つ同時に重複して表示される場合を有するよう構成されているが、表示内容の重要度に応じて、スライド画像の表示優先度をテロップの表示優先度よりも高くなるようにしてもよいし、反対にテロップの表示優先度をスライド画像の表示優先度よりも高くなるようにしてもよい。
【１２１６】
また、ＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像（例えば、図９２の「撃退！」、「敗北・・・？」の画像、図９３の「開花！」、「残念！？」の画像等）の表示を終了するタイミングに関して、ＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像のいずれも表示されてから時間経過によっては表示を終了しないよう構成されている。このように構成することで、連続演出の進行状況を把握するために重要な情報を遊技者が見逃してしまうことを防止することができる。
【１２１７】
なお、ＮＥＸＴ画像は次の遊技に係るベット操作（ＭＡＸベットスイッチ１８を操作することによるベット操作、１ベットスイッチ１９を操作することによるベット操作、メダルを手入れで投入することによるベット操作を含む）がされても表示を終了せずに次の遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作されたタイミングで表示を終了し得るよう構成し、連続演出の結果に関する画像は次の遊技に係るベット操作によって表示を終了し得るよう構成してもよい。このように、ＮＥＸＴ画像の表示をベット操作によって終了しないことで、連続演出が次の遊技でも継続して行われることを強調することができる。
【１２１８】
また、ＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像の表示領域は異なるよう構成されている。例えば、図９２で示したように、ＮＥＸＴ画像は液晶の右下の所定の表示領域に表示され、連続演出の結果に関する画像は液晶の左下や左上の所定の表示領域に表示されるよう構成されている。このように、表示される画像によって表示位置を異ならせることで、遊技者の視点を適宜誘導し、液晶全体を注視させることができる。
【１２１９】
また、上述した通り、ＮＥＸＴ画像と連続演出の結果に関する画像とは、遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作されてからの時間経過によって表示されるよう構成してもよいし、ストップスイッチ１３に対する第３停止操作（最終停止操作と称することがある）が操作されてからの時間経過によって表示されるよう構成してもよい。
【１２２０】
ここで、スタートスイッチ１２の操作、又はストップスイッチ１３に対する第３停止操作がなされてからＮＥＸＴ画像が表示されるまでの時間（ｔ１）よりも、スタートスイッチ１２の操作、又はストップスイッチ１３に対する第３停止操作がなされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間（ｔ２）の方が長くなるよう設計されている。
【１２２１】
具体的には、（１）スタートスイッチ１２が操作されてからＮＥＸＴ画像が表示されるまでの時間よりも、スタートスイッチ１２が操作されてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている（２）第３停止操作がされてからＮＥＸＴ画像が表示されるまでの時間よりも、第３停止操作がされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている（３）スタートスイッチ１２が操作されてからＮＥＸＴ画像が表示されるまでの時間よりも、第３停止操作がされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなる

よう設計されている（４）第３停止操作がされてからＮＥＸＴ画像が表示されるまでの時間よりも、スタートスイッチ１２が操作されてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている。

【１２２２】

このように構成することで、連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの期待感を創出することができる。

【１２２３】

また、上述した通り、ＮＥＸＴ画像は初めに液晶の左下に表示されてから液晶の右下へ移動して、液晶の右下まで移動するとそこで停止して表示される。つまり、ＮＥＸＴ画像は表示を開始する位置（表示を開始する表示領域）と表示を終了する位置（表示を終了する表示領域）とが異なるよう構成されている。一方、連続演出の結果に関する画像は、表示を開始してから終了するまで移動せずに表示される。つまり、連続演出の結果に関する画像は表示を開始する位置と表示を終了する位置とが同じとなるよう構成されている。このように、ＮＥＸＴ画像が移動しながら表示されることで、連続演出が次の遊技でも継続して行われることを効果的に遊技者へ伝えることできる。また、連続演出の結果に関する画像は表示位置を移動させずに表示することで、連続演出の結果に注目させることができる。

【１２２４】

＜ナビ画像＞

次に、本実施形態におけるナビ画像について説明する。なお、ここでは、押し順ナビ画像（停止操作情報と称することがある）について説明するが、押し順ナビ画像に限らず、上述した、目押しナビ画像、操作態様ナビ画像に適用してもよい。

【１２２５】

本実施形態では、例えば、ＡＴ中などに、内部抽せんの結果として押し順ベルが当選した遊技において、ストップスイッチの有利（当該遊技において獲得可能な最大の遊技媒体が付与される等）な操作態様を示唆する情報を押し順ナビ画像として液晶に表示可能に構成されている。具体的には、「１」、「２」、「３」の数字を用いて６通りの押し順を報知可能であり、「１」が第１停止操作として操作するストップスイッチを示しており、「２」が第２停止操作として操作する停止ボタンを示しており、「３」が第３停止として停止操作する停止ボタンを示している。

【１２２６】

なお、第１停止操作、又は第３停止操作を２択の目押し（リールの１～１０番までの位置でストップスイッチを操作すべきか、またはリールの１１～２０番までの位置でストップスイッチを操作すべきかを、例えば青７図柄の画像と赤７図柄の画像のいずれかを押し順ナビ画像とあわせて報知する）として、押し順の６択と掛け合わせて１２通りの操作態様を報知可能に構成してもよい。また、液晶の左側に表示される押し順ナビ画像は左リール８ａに対応しており、液晶の中央付近に表示される押し順ナビ画像は中リール８ｂに対応しており、液晶の右側に表示される押し順ナビ画像は右リール８ｃに対応している。例えば、押し順ナビ画像として「１２３」と表示された場合には、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃの順に対応するストップスイッチを操作する押し順を示している。なお、本実施形態では、「１」のように押し順ナビ画像の一部を「押し順ナビ画像」と称する場合と、「１２３」のように押し順ナビ画像全体を「押し順ナビ画像」と称する場合がある。

【１２２７】

＜押し順ナビ画像の態様＞

図９６は本実施形態における押し順ナビ画像の態様の一例を示した図である。図９６では第１停止操作に関する押し順ナビ画像を例に説明するが、第２停止操作、第３停止操作に関しても同様に構成されている。

【１２２８】

押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」とによって構成されており、押

し順ナビ画像の表示態様として「通常態様」、「強調態様」、「失敗態様」、「成功態様」の少なくとも４つを有するよう構成されている。

【１２２９】

ナビ数字画像とは、押し順を示す数字の画像である。ナビ背景画像とは、押し順を示す数字の周りの装飾画像、又は押し順を示す数字の周りのエフェクトを示す画像である。

【１２３０】

まず、図９６の＜１＞は通常態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきではないストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が通常態様で表示される。なお、通常態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声は出力されないよう構成されている。また、通常態様の押し順ナビ画像の中でも、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、に分けて表示してもよい。この場合は、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像を最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも大きく表示し、且つ現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも小さく表示する態様が考えられる。

【１２３１】

次に、図９６の＜２＞は強調態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、強調態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声がスピーカＳから出力されるよう構成されている。例えば、左リール８ａに対応したストップスイッチを操作すべきタイミングでは「左だ」という音声が出力されることとなる。なお、強調態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となっており、遊技者に対し、操作すべきストップスイッチを視覚的に報知できるよう構成されている。さらに、大きさだけでなく、強調態様の押し順ナビ画像を通常態様の押し順ナビ画像よりも明るく表示したり、通常態様とは異なる色やフォントで表示したりすることで、現在操作すべきストップスイッチを視覚的にわかりやすく報知してもよい。

【１２３２】

次に、図９６の＜３＞は成功態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチが操作されると（現在強調態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、強調態様で表示されていた押し順ナビ画像が成功態様で表示される。すなわち、正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、強調態様で表示されている押し順ナビ画像が成功態様に変化する。なお、現在操作すべきストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を成功態様で表示する場合には、次の押し順に対応した音声が出力される（例えば、次に中リール８ｂに対応したストップスイッチを操作すべき場合には「中だ」という音声がスピーカＳから出力される）とともに、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、成功態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば０．５秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。

【１２３３】

また、正解の態様でストップスイッチが操作されたときに、押し順正解であることを示す効果音や音声（成功音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成してもよい。このように構成することで、視覚的にだけでなく聴覚的にも正解の態様でストップスイッチが操作されたことも遊技者に認識させることができる。

【１２３４】

また、成功態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となるよう構成されている。なお、強調態様の押し順ナビ画像と成功態様の押し順ナビ画像とは、「ナビ数字画像」、「ナビ背景画像」のいずれも略同じ大きさとなるよう構成されている。

【１２３５】

次に、図９６の＜４＞は失敗態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきでないスト

ップスイッチが操作されると（通常態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。すなわち、不正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様に変化する。なお、現在操作すべきでないストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を失敗態様で表示する場合には、押し順を間違えたことを示す音声（例えば、「何やってんだ」のような音声であり、失敗音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成してもよいし、押し順を間違えたことを示す音声が出力されないよう構成してもよい。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば０．３秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作された場合には、失敗態様の押し順ナビ画像を表示せず、即座（所定時間よりも短い時間）にすべての押し順ナビ画像の表示を終了するよう構成してもよい。

【１２３６】

また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作され、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるときにおいて、押し順ナビ画像の大きさは停止操作がされる前の大きさのままとなるよう構成されている。すなわち、停止操作前に強調態様で表示されていた押し順ナビ画像は、強調態様の大きさで失敗態様の押し順ナビ画像が表示され、停止操作前に通常態様で表示されていた押し順ナビ画像は、通常態様の大きさで失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるよう構成されている。

【１２３７】

また、本実施形態において、ストップスイッチ１３の操作を受け付けてから成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間の方が、ストップスイッチ１３の操作を受け付けてから失敗態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間よりも長くなるよう構成されている。

【１２３８】

このように構成することで、遊技者に対して成功による優越感を与えることができるとともに、失敗時においては周囲の遊技者に押し順を失敗したことを悟られにくくなるため、遊技の興趣を向上することができる。

【１２３９】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよい。

【１２４０】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像について動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよいし、すべての態様の押し順ナビ画像について静止画像として表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像を動画像としその他の態様の押し順ナビ画像を静止画像として表示するよう構成してもよい。

【１２４１】

また、遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作されると、すべての押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始し、その後ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで最初に操作すべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応した押し順ナビ画像を強調態様で表示するよう構成してもよい。また、遊技の開始操作としてスタートスイッチが操作されると、最初に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像の表示を強調態様で、その他の押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始するが、表示を開始してからストップスイッチの操作が有効となるまではすべての押し順ナビ画像は静止画像で表示し、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングですべての押し順ナビ画像を何らかの動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよい。

【１２４２】

このように構成することで、ストップスイッチの操作が有効になったことを遊技者が視

覚的に認識しやすくなり、押し順ミスを防止することができる。このようにストップスイッチの操作が有効になったタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像を強調態様で表示したり、押し順ナビ画像を静止画像から動画像へ変化させたりすることを停止受付可能演出と称することがある。

【１２４３】

また、本実施形態において、遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作され、押し順ナビ画像を表示するときに、所定の効果音（ナビ表示音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成されている。

【１２４４】

このときに最初に操作すべきストップスイッチに対応した音声（例えば「左だ」）をスピーカＳから出力するタイミングとしては、スタートスイッチ１２が操作された直後としてもよいし、リールの回転が開始したタイミングとしてもよいし、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングとしてもよい。換言すると、スタートスイッチ１２が操作されてからストップスイッチの操作が有効となるまでのいずれかのタイミングでスピーカＳから出力されるよう構成されていればよい。

【１２４５】

このように構成することで、液晶表示の不具合で押し順ナビ画像の表示が遅れてしまっても、聴覚的に最初に操作すべきストップスイッチを認識できるので、遊技の進行を阻害しないとともに、押し順ミスを防止することができる。

【１２４６】

また、図９７は本実施形態において押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例であり、液晶に「１２３」と表示することで、左リール８ａに対応したストップスイッチ→中リール８ｂに対応したストップスイッチ→右リール８ｃに対応したストップスイッチの順にストップスイッチを操作することが正解の押し順であることを示している。図９７において、左リール８ａに対応したストップスイッチを最初にすべきであるため、「１」を強調態様の押し順ナビ画像で表示し、「２」および「３」を通常態様の押し順ナビ画像で表示している。

【１２４７】

＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞

次に、押し順ナビ画像の表示中に電源断が発生し、その後設定変更せずに電源断復帰したときの押し順ナビ画像の表示について、ＡＴ中に入賞‐Ａ１条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成については、電源断のタイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている（正解押し順の「中左右」に対応した「２１３」の押し順ナビ画像等）場合にも適宜組み合わせて適用可能である。また、後述する、＜押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成＞と適宜組み合わせて適用可能である。

【１２４８】

（１）第１停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作として左リール８ａに対応したストップスイッチを操作すべきであるため、「左だ」の音声がスピーカＳから出力される。なお、現在操作すべきストップスイッチに対応した「左だ」などの音声を、単にナビ音声と称することがある。

【１２４９】

その後、未だ第１停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後におけるサブ制御基板に駆動電圧が供給されて描画処理が実行可能なタイミングやメイン制御基板に

駆動電圧が供給されて押し順に関するコマンドをサブ制御基板に送信したタイミング等のタイミング（以下、所定のナビタイミングと称する場合がある）で、「１２３」の押し順ナビ画像が再び液晶に表示される。なお、「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、このときナビ音声は再び出力されない。また、このときナビ表示音は再び出力されないよう構成してもよいし、出力するよう構成してもよい。

【１２５０】

このように、押し順ナビ画像が表示されてから第１停止操作前に電源断し、その後電源断復帰した場合に、押し順ナビ画像は復帰するがナビ音声は復帰しないよう構成されている。このように電源断復帰時にはナビ音声を出力しないことで、電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【１２５１】

なお、電源断復帰時にナビ音声も再び出力するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【１２５２】

また、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで前述した操作受付可能演出を実行するよう構成した場合には、電源断復帰時にも停止受付可能演出を伴って押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【１２５３】

また、電源断復帰時には停止受付可能演出を伴わずに押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【１２５４】

また、電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示するときに、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示し、その他の押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」のみ表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【１２５５】

また、電源断復帰に押し順ナビ画像を再び表示するときに、電源断復帰時に表示されるすべての押し順ナビ画像について「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【１２５６】

（２）第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１２５７】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数

字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。
【１２５８】
その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。換言すると、ストップスイッチに対する第一停止の押し順が正解押し順であった場合の停止受付後と同様の画像表示を行う。
【１２５９】
また、このときナビ表示音、成功音、および第２停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。
【１２６０】
また、このとき電源断前と同様に、「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。また、このとき、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。
【１２６１】
このように、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、電源断前のストップスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。
【１２６２】
また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生し場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。
【１２６３】
このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。
【１２６４】
（３）第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断した場合
まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【１２６５】

その後、第１停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【１２６６】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の描画処理が実行可能なタイミングであっても押し順ナビ画像は表示されない。また、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。

【１２６７】

このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰後に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【１２６８】

また、上述した通り、第１停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第２停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第３停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。一方、第1停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミング（実際にナビがなされなくてもナビタイミングと称す）で、押し順ナビ画像は表示されないよう構成されている。

【１２６９】

このように構成することで、電源断前の遊技状況に応じて電源断復帰後の表示を適切に行うことができ、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合には遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【１２７０】

なお、第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音およびナビ音声は出力されない。また、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１２７１】

このように構成すると、第１停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第２停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第３停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示され、一方で第１停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されることとなる。

【１２７２】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合において、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【１２７３】
（４）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断した場合
まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【１２７４】
その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。
【１２７５】
その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。
【１２７６】
その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき電源断前と同様に、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。
【１２７７】
このように、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。
【１２７８】
このように構成することで、ＡＴ中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第３停止に集中させることができる。

【１２７９】
　また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「１」および「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。すなわち、電源断前は停止操作ごとに押し順ナビ画像の表示態様が切り替わるため「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、電源断後は「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は同じタイミングで表示を終了することとなる。
【１２８０】
　このように構成することで、ＡＴ中に電断断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止および第２停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第３停止のみであること、および正解押し順で操作したことを明確にすることができる。
【１２８１】
　また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。
【１２８２】
　このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。
【１２８３】
（５）第１停止操作が正解態様で、第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断した場合
　まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【１２８４】
　その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調

態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１２８５】

その後、第２停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると「２」および「３」の押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【１２８６】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングになっても押し順ナビ画像は表示されない。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。

【１２８７】

このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰させることができる。

【１２８８】

また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１２８９】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に正解態様で停止操作に対応する押し順ナビ画像も再度表示することで、どの停止操作を間違えてしまったかを遊技者が把握することができる。

【１２９０】

また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。このように構成することで、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【１２９１】

（６）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断し、電源断復帰後に第３停止を行い、その後さらに電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常

態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１２９２】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１２９３】

その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【１２９４】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。なお、「２」の成功態様の押し順ナビ画像（「１」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像）は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。

【１２９５】

その後、「２」の成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了し（「１」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「１」の成功態様の押し順ナビ画像の表示も終了し）、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示されている状況において、第３停止操作が正解態様で行われると、「３」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたことを示す所定の画像（ＧＥＴ画像と称することがある）が表示されるよう構成されている。

【１２９６】

その後、第３停止まで停止操作が行われた状況において、再び電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する。その後、電源断復帰後も、押し順ナビ画像およびＧＥＴ画像は表示されない。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声はいずれも出力されない。

【１２９７】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に第３停止後は新たな停止操作を要しないため、押し順ナビ画像を再現しないことで、新たに停止操作を行う必要がないことを効果的に理解させることができる。

【１２９８】

また、第３停止操作まで正解態様で行われ、その後再び電源断が発生した場合に、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」～「３」の押し順ナビ画像がすべて成功態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよい

し、いずれも出力されないよう構成してもよい。
【１２９９】
　このように構成することで、停止操作がすべて正解態様で行われたことを明確にすることができる。
【１３００】
　なお、２回目の電源断が払出処理の実行前であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで「１」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成し、２回目の電源断が払出処理の実行後であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで押し順ナビ画像が表示されないといったように、電源断前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって電断復帰後の表示内容が異なるよう構成してもよい。
【１３０１】
＜レア役ナビ画像に関する説明＞
　また、本実施形態では、チェリー役やスイカ役といったいわゆるレア役に当選した遊技において、レア役に当選した可能性があることを示すナビ画像（レア役ナビ画像と称することがある）として「！！！」を表示し得るよう構成されている。なお、レア役ナビ画像のナビ背景画像と押し順ナビ画像のナビ背景画像とは表示態様が同一または略同一となっている。すなわち、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とは、「数字」と「！」が相違しているが類似した画像であるよう構成されている。また、レア役ナビ画像は、いずれかのレア役に当選した場合にのみ表示され得るよう構成してもよいし、所定の特典（例えば、ＡＴの初当たり、ＡＴの上乗せ、チャンスゾーンへの移行等）が付与されることが決定されている場合に、所定の特典が付与される可能性を示唆する演出として、内部抽せんの結果がハズレや再遊技となった遊技においても表示され得るよう構成してもよい。
【１３０２】
　また、レア役ナビ画像は押し順による有利不利がないため、一の遊技において常に同じ大きさで表示される（押し順ナビ画像のように通常態様と強調態様とで大きさが異ならない）よう構成されている。
【１３０３】
　また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第３停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ１２が操作されたタイミング、第１停止操作が行われたタイミング、第２停止操作が行われたタイミング、第３停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングでレア役ナビ画像が再び表示されるよう構成されている。なお、何れのタイミングで電源断が発生しても、電源復帰時に再び表示されるレア役ナビ画像は「！！！」のようにスタートスイッチ１２操作後の表示態様で表示される。
【１３０４】
　このように構成することで遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特にレア役に当選しているかもしれないという期待感を維持させることができる。また、レア役を取りこぼしてしまうことを防止できる。
【１３０５】
　また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第３停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ１２が操作されたタイミング、第１停止操作が行われたタイミング、第２停止操作が行われたタイミング、第３停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生した場合には、電源断復帰後に、レア役ナビ画像は再び表示されないよう構成してもよい。
【１３０６】
　このように構成することで、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とを遊技者が混同しないようにできる。
【１３０７】

なお、レア役ナビ画像は、停止操作に対応して一つずつ表示を終了するよう構成してもよいし、第１停止操作が行われたタイミングですべてのレア役ナビ画像の表示をするよう構成してもよい。また、停止操作ごとに一つずつレア役ナビ画像の表示を終了するように構成した場合に、いずれのストップスイッチ１３が操作されたかに拘わらず左側のレア役ナビ画像、真ん中のレア役ナビ画像、右側のレア役ナビ画像の順に停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよいし、停止操作が行われたストップスイッチ１３に対応した位置のレア役ナビ画像を停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよい。

【１３０８】

＜押し順ナビ画像の表示とエラーに関する構成＞

次に、押し順ナビ画像の表示中に所定のエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、ホッパエンプティエラー等）が発生し、その後当該所定のエラーが解除されたあとの押し順ナビ画像の表示について、ＡＴ中に入賞‐Ａ１条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示され、所定のエラーとしてホッパエンプティエラーが発生した場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成については、所定のエラーの発生タイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている場合にも適宜組み合わせて適用可能である。また、上述した、＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞と適宜組み合わせて適用可能である。

【１３０９】

（１）第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、図９８に示す通り、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３１０】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１３１１】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。

【１３１２】

その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第２停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンプティエラーの発生前と同様に、「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ

背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。また、このとき、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

【１３１３】

その後、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３１４】

このように、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。

【１３１５】

また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。

【１３１６】

このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。

【１３１７】

なお、図９８に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」の表示態様と、図９６および図９７に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」とは、デザイン（絵柄、数字のフォント、色彩等）が異なるよう構成されている。このように、押し順ナビ画像のデザインは遊技状況に応じて適宜変更し得るよう構成してもよい。例えば、ＡＴの上乗せに関する期待度が通常状態である場合には図９６および図９７に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、高確率状態である場合には図９８に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。この他にも、ＡＴ中の演出傾向に関する演出モードを選択可能とし、所定の演出モードに設定されている場合には図９６および図９７に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、特定の演出モードに設定されている場合には図９８に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。

【１３１８】

このように構成することで、遊技者は押し順ナビ画像のデザインによって視覚的に現在の遊技状況を把握することができる。

【１３１９】

（２）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３２０】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１３２１】

その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【１３２２】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンプティエラーの発生前と同様に、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

【１３２３】

その後、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３２４】

このように、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第３停止に集中させることができる。

【１３２５】

また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。

【１３２６】

なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【１３２７】

また、このとき、「１」および「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーが解除されると再び表示されるよう構成されている。なお、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。すなわち、ホッパエンプティエラーの発生前は停止操作ごとに押し順ナビ画像の表示態様が切り替わるため「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、ホッパエンプティエラーの解除後は「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は同じタイミングで表示を終了することとなる。

【１３２８】

このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラー発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止および第２停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第３停止のみであること、および正解押し順で操作したことが明確にすることができる。

【１３２９】

また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。

【１３３０】

（３）第３停止操作まで正解態様で行われ、その後所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３３１】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１３３２】

その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【１３３３】

その後、第３停止操作が行われる（すなわち最終停止操作とした右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「３」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたこととなるためＧＥＴ画像が表示されるよう構成されている。

【１３３４】

その後、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」と「２」と「３」の押し順ナビ画像が成功態様で再び表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「１」と「２」と「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前においてそれぞれ表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成されている。なお、このときＧＥＴ画像は再び表示するよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【１３３５】

その後、「１」と「２」と「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３３６】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に所定のエラーの解除後に、すべての押し順ナビ画像を成功態様で再現することで、すべての停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【１３３７】

また、第３停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」および「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成され、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

このように構成することで、所定のエラーが発生する直前の停止操作として第３停止操作が行われていたこと、および第３停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【１３３８】

また、第３停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティ

エラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」～「３」のいずれの押し順ナビ画像も表示されないよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

このように構成することで、遊技者はすでに最終停止操作まで終えたことを認識することができる。

【１３３９】

なお、所定のエラーの発生が払出処理の実行前であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「１」～「３」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成し、所定のエラーの発生が払出処理の実行後であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「１」～「３」のいずれの押し順ナビ画像も表示されないといったように、所定のエラーの発生前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって所定のエラーの解除後の表示内容が異なるよう構成してもよい。

【１３４０】

（４）第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３４１】

その後、第１停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【１３４２】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３４３】

このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【１３４４】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成し

てもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【１３４５】

（５）第１停止操作が正解態様で、第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３４６】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【１３４７】

その後、第２停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【１３４８】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３４９】

このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【１３５０】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることでがきる。

【１３５１】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることができる。

【１３５２】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【１３５３】

（６）第１停止操作または第２停止操作が不正解態様で操作され、第３停止操作後に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【１３５４】

その後、第１停止操作または第２停止操作が不正解態様で行われると、押し順を失敗したタイミングで表示されている押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【１３５５】

その後、第３停止操作が行われたあとにホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【１３５６】

このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【１３５７】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【１３５８】

＜押し順ナビ画像の表示とリール停止警告画像に関する構成＞

また、内部抽せんの結果として押し順ベルに当選し、押し順ナビ画像が表示される遊技

において、リールの回転開始（もしくは、第１停止操作または第２停止操作）から停止操作がされないまま所定時間（３分間）が経過したことにより前述したリール停止警告画像（停止促進画像とも称する）が表示され、その後リール停止警告画像と押し順ナビ画像とが同時期に表示されている状況において、電源断が発生し、その後電源断復帰後の所定のナビタイミングで、押し順ナビ画像は再び表示されるが、リール停止警告画像は再び表示されないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技中の電源断という不測の事態が発生した場合でも遊技者は押し順ナビ画像に集中することができるため、押し順ミスを防止することができる。なお、このときの押し順ナビ画像の表示態様については、前述した＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞を適宜適用可能である。

【１３５９】

＜本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞ランプ演出の説明＞

次に、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。

【１３６０】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、押し順役などの小役入賞に基づく入賞ランプ演出や、再遊技役などのリプレイ入賞に基づく入賞ランプ演出を実行することで入賞したことを適切に遊技者に認識させることを目的とする。

また、入賞後にホッパエンプティエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。

【１３６１】

本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞ランプ演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【１３６２】

＜入賞ＬＥＤランプ＞

フロントパネルＰＳ２に設けられた演出ランプ（ＬＥＤランプ）の一部（図示せず）であり、入賞時に点灯、点滅など発光するランプである。また、扉開放エラーや、ホッパエンプティエラーなどのエラー発生時に点灯、点滅など発光するランプである。

【１３６３】

＜主制御手段＞

主制御手段が有する主な処理は本実施形態、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【１３６４】

＜押し順役＞

役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選した押し順役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。押し順役には停止表示可能な図柄組合せとして、正解押し順で操作した場合に停止表示する正解図柄組合せと、正解押し順で操作しなかった場合に停止表示する不正解図柄組合せとがある。正解図柄組合せは有効ラインに例えば、ベル－ベル－ベルなど主に黄色で構成されるベル図柄が停止表示する図柄組合せであり、１２枚の払い出しが行われる。不正解図柄組合せは有効ラインに例えばブランク－リプレイ－スイカなどで構成される図柄組合せが停止表示し、１枚の払い出しが行われる。

【１３６５】

＜チェリー役＞

役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選したチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。チェリー役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、チェリー－チェリー－チェリーなど主に赤色で構成されるチ

ェリー図柄が停止表示する図柄組合せであり、１枚の払い出しが行われる。
【１３６６】
＜リプレイ役＞
役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選したリプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づき再遊技を付与する役である。リプレイ役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、リプレイ－リプレイ－リプレイなど主に青色で構成されるリプレイ図柄が停止表示する図柄組合せである。
【１３６７】
＜入賞処理（払出処理）＞
入賞処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ４４から払い出すことである。主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ４４からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段に送信し、入賞に基づく払い出しを終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段は、遊技メダルの払出音の出力、バックランプ演出（ＢＬ演出とも称す）、入賞ランプ演出の実行などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、リプレイ役入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。リプレイ役入賞時も払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段ではリプレイ役の入賞音の出力やバックランプ演出など入賞演出が実行可能となっている。
【１３６８】
＜自動投入処理＞
自動投入処理（自動ベット処理）は、入賞判定処理によりリプレイ役が入賞したと判定したときに、実行される処理である。自動投入処理では、リプレイ役が入賞した遊技の賭け枚数と同じ枚数分の賭け数を遊技メダルを投入することなく自動で賭け設定を行う。主制御手段（主制御基板１００）は自動投入処理が実行された場合に賭け設定（投入）された枚数に応じた自動投入コマンドを副制御手段へ送信する。なお、本実施形態では副制御手段は自動投入コマンドに基づいて投入演出を（投入音の出力）実行しないが、メダル投入コマンドや貯留投入コマンドを受信した際と同様に投入音の出力などの投入演出を実行してもよい。
【１３６９】
また、自動投入処理後であっても、遊技メダルが賭け設定されている、又はクレジットに貯留されている状態で遊技を開始する前（必要な賭け枚数を設定後であってスタートレバーを操作する前）と同様に精算スイッチが操作されると精算処理が可能となっている。ただし、自動投入処理後の精算処理では、賭け設定されているベット数は払い出さずにクレジットの貯留数に対応する数の遊技メダルをホッパ４４から遊技者に払い出す（精算）処理を実行する。
【１３７０】
＜副制御手段＞
遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出等に記載した演出等を実行する。本実施形態では加えて、入賞ランプ演出を実行する。
【１３７１】
＜入賞演出＞

遊技メダルの払出が行われる際に実行される演出、または、リプレイ役に対応する図柄が入賞（表示）した際に実行される演出であり、払出開始コマンド、払出終了コマンド等に基づいて実行される。遊技メダルが払い出される際には、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。リプレイ役に対応する図柄が入賞した際には、再遊技が入賞したことを示す入賞音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。なお、役抽選（内部抽せん）で押し順役が当選し、有効ライン上に不正解図柄組合せが停止表示した場合には入賞演出が実行されないようにすることもできる。

【１３７２】

＜払出音の出力＞

遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる払出音Ａと払出音Ｃとがある。払出音Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（１２枚の遊技メダルの払出）が行われる際に出力される払出音である。払出音Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、払い出し（１枚の遊技メダルの払い出し）が行われる際に出力される払出音である。

【１３７３】

払出音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１の音（例えばヅという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）の間、第１の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音Ａは実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間であり例えば約１．２秒）より長い第１の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い所定の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【１３７４】

払出音Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第３の音（例えばザという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第４特定時間（例えば１．５秒）の間所定の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒））より長い第３の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第４特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第３の払出音期間は、払い出す遊技メダル数が少ない分払出音Ａの第１の払出音期間よりも短い。このように、払出音Ｃは、払出音Ａより短い期間であるが、払い出しが行われている期間より長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、少ない枚数であるが、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、遊技メダルが付与されたことを認識できる。

払出音の出力は、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【１３７５】

なお、払出開始コマンドを受信してから払出音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信してから定められた時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第４特定時間を加えた予め定めた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。

また、払出音Ａと払出音Ｃとで払出音を異なるようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。

【１３７６】
＜入賞音の出力＞
リプレイ役入賞時に出力される入賞音として入賞音Ａがある。入賞音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第４の音（例えばジという音）を第５特定時間（例えば０．５秒）経過するまで出力する入賞音である。入賞音を一定時間出力するようにすることで、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、リプレイ役が入賞したことを認識できる。
入賞音の出力は払出終了コマンド、賭け設定（自動投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。なお、入賞音Ａの出力時間は、自動投入が行われるまえに終了するように構成されてもよいし、遊技開始操作が可能となるまでに終了するように構成されていてもよい。
【１３７７】
＜バックランプ演出＞
バックランプ演出には、互い異なるバックランプ演出Ａとバックランプ演出Ｃとバックランプ演出Ｄとがある。バックランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、１２枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Ｄは通常時（非ＡＴ中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）されるバックランプ演出である。
【１３７８】
バックランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間（例えば約１．２秒）より長い第１のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ａは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）でキャンセル（終了）する。
【１３７９】
バックランプ演出Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第３のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第３のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒）より長い第３のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ｃの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第３のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ｃが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ｃは、バックランプ演出Ａと同様に、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャン

セル（終了）する。
【１３８０】
バックランプ演出Ｄは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第４のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ｄは第４のバックランプ演出期間（上記第１特定時間と同じ期間）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ｄの実行（出力）を第４のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ｄが実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ｄは、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。
【１３８１】
＜入賞ランプ演出＞
入賞ランプ演出には、互い異なる入賞ランプ演出Ａと入賞ランプ演出Ｃと入賞ランプ演出Ｄとがある。入賞ランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、１２枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出Ｄは通常時（非ＡＴ中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。
【１３８２】
入賞ランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで黄色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返し（第５のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第５のパターンで入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間（例えば約１．５秒）より長い第１の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ａは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。
【１３８３】
入賞ランプ演出Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで赤色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返し（第６のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第６特定時間（例えば２．３秒）に亘って第６のパターンで入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒）より長い第３の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第６特定時間を加算した期間であり、第１の入賞ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ｃの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第３の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出Ｃが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演

出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ｃは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【１３８４】

入賞ランプ演出Ｄは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第７特定時間（例えば２．５秒）に亘って青色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する（第７のパターン）。入賞ランプ演出Ｄは第４の入賞ランプ演出期間（上記第７特定時間と同じ期間であり、第１の入賞ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ｄの実行（出力）を第４の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで入賞ランプ演出Ｄが実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ｄは、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【１３８５】

入賞ランプ演出Ａ、Ｃ、Ｄは、入賞ＬＥＤランプの点灯する際の色が異なるが、点灯、点滅するパターン及び、実行される期間の長さが同一となるように構成される。色のみ異なる態様とすることで、入賞ランプ演出が役の入賞に起因した演出であることを認識し易くなる。また実行する期間の長さを入賞ランプ演出Ａの長さと同一とすることで、チェリー役やリプレイ役入賞時は、押し順役の正解図柄組合せが停止表示した場合に比べて早い時期に次の遊技が開始可能となるが、入賞ランプ演出が実行されているため、入賞ランプ演出が終了するまで次の遊技の開始を遅らせることが期待できる。

【１３８６】

なお、入賞ランプ演出Ａ、Ｃは払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第６特定時間経過まで入賞ランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第６特定時間を加えた予め定めた時間だけ入賞ランプ演出を実行するようにしてもよい。

また、入賞ランプ演出Ａ、Ｃ、Ｄの「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」を払出音Ａの「第１の払出音期間」を同一の期間としたが、「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」を「第１の払出音期間」と異なる期間としてもよい。「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」は同じ期間であることが好ましく、また、１回の遊技で払い出し可能な最大遊技メダル数を払い出すのみ必要な時間以上の長さとしてもよい。

【１３８７】

＜エラー報知＞

エラー報知は、ホッパ４４に関するエラー、ドア開放エラーなどのエラーが発生した場合に、主制御手段では獲得枚数表示器２７でエラーコードを表示する他に、副制御手段では、液晶（表示装置）、スピーカＳ、入賞ＬＥＤランプでエラーが発生した旨を報知する。入賞ＬＥＤランプはエラーが発生した旨を報知している期間に赤色で入賞ＬＥＤランプの点灯を行う。入賞ＬＥＤランプは、チェリー役の入賞時にも赤色で点灯するが、エラー報知時は赤色での点灯を継続する態様とすることでチェリー役が入賞した時とパターンを異ならせ、エラーの発生を報知しているものなのか入賞を報知しているものなのか判別が可能となっている。

【１３８８】

＜精算演出＞

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算演出では、入賞ＬＥＤランプ、バックランプを用いた演出が実行されないため、払い出しが行われても小役やリプレイ役の入賞に基づく演出と異なるものであることが容易に認識できる。

【１３８９】

以下図９９～図１０８を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図９９は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図１００は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図１０１は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図１０２は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図１０３は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図１０４は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートであり、図１０５は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図１０６は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図１０７は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図１０８は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。

【１３９０】

なお、図９９～図１０８では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／入賞ランプ演出（入賞ＬＥＤランプ）／ＢＬ演出／精算演出／エラー報知（入賞ＬＥＤランプ）は、ＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出のＯＮは遊技メダルが１枚払い出されたことを示し、ＯＦＦは遊技メダルが払い出されていないことを示す。払出音／投入音／入賞音は、ＯＮは出力している状態を示し、ＯＦＦは出力していない状態を示す。ＭＡＸベットランプ／メダル投入可ランプは、ＯＮは点灯している状態を示し、ＯＦＦは消灯している状態を示す。ＭＡＸベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ＯＮが操作されたことを示し、ＯＦＦは操作されていないことを示す。メダル投入は、ＯＮは投入された遊技メダルがメダルセレクタ３４を正常に通過したことを（メダルセレクタ３４に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、ＯＦＦは遊技メダルが投入されていないことを示す。エラー（ホッパエンプティ）、エラー（ホッパ滞留）のＯＮは、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、ＯＦＦはエラーが発生していない状態を示す。エラー表示のＯＮは、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、ＯＦＦはエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【１３９１】

先に説明した獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出、ＰＵＳＨ演出、コメント演出とも組合せ可能であり、図３７～図４７の時刻ｔ０～ｔ５、ｔ１７、ｔ１８と、図９９～図１０８の時刻ｔ０～ｔ５、ｔ１７、ｔ１８は同じタイミングである。

【１３９２】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図９９は、押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始

し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ａ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ａ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ａ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１２枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は１．５秒となっている。時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出ＡをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。

【１３９３】

主制御手段は、時刻ｔ１のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、及び、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第１の払出音期間、第１のバックランプ演出期間、及び第１の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１以降のタイミングでは払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａやバックランプ演出Ａを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出Ａを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【１３９４】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図１００は押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ２のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Ａを終了し、時刻ｔ３から時刻ｔ４のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出として投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ３以降のタイミングにおいて、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａを行いつつ、投入音Ａの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ３のタイミングでは払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａは継続するが、バックランプ演出Ａを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、図４９ではＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Ａを終了し投入音Ａを出力する。

【１３９５】

＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図１０１は、チェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ｃ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ｃ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ

。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は０．２秒となっている。時刻ｔ１９のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ｃの出力を時刻ｔ２４のタイミングとなるまでＴ４期間（第４特定時間）、入賞ランプ演出Ｃの実行を時刻ｔ５のタイミングとなるまでＴ６期間（第６特定時間）、バックランプ演出Ｃを時刻ｔ２３のタイミングとなるまでＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。

【１３９６】

主制御手段は、時刻ｔ１９のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。（なお、本図では、ＭＡＸベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、ＭＡＸベットスイッチの操作により賭け設定が不能な状態であれば時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とするがＭＡＸベットランプは点灯しない。）

【１３９７】

時刻ｔ２３のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２３までの期間が、第３のバックランプ演出期間ともいえる。時刻ｔ２４のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ４期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ｃの出力を終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２４までの期間が、第３の払出音期間ともいえる。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ６期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Ｃを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第３の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１９以降のタイミングでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃやバックランプ演出Ｃを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【１３９８】

＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図１０２はチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ２０のタイミングまでは、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ２１のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Ｃを終了し、時刻ｔ２１から時刻ｔ２２のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出としてＭＡＸベットスイッチによる投入操作により３枚ベットされるため、投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ２１以降のタイミングにおいて、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃを行いつつ、投入音Ａの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ２１のタイミングでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃは継続するが、バックランプ演出Ｃを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。

【１３９９】

なお、図１０２では、ＭＡＸベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、ＭＡＸベットスイッチの操作により賭け設定が不能な状態であれば時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とするがＭＡＸベットランプは点灯しない。また、ＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Ｃを終了し、投入音Ａを出力する。

【１４００】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図１０３に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は副制御手段へ払い出す遊技メダルの枚数情報が０枚である払出開始コマンドを送信し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて入賞音Ａの出力（図では入賞音と記す、以下同じ。）、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ｄ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ｄ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。副制御手段は、払出開始コマンドに基づいて入賞演出として入賞音Ａの出力をＴ５期間（第５特定時間）、入賞ランプ演出ＤをＴ７期間（第７特定時間）、バックランプ演出ＤをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。時刻ｔ２５のタイミングにて主制御手段は自動投入処理を開始し、副制御手段へ自動投コマンドを送信する。時刻ｔ２６のタイミングにて主制御手段は自動投入処理が終了した後は、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。

【１４０１】

主制御手段は、時刻ｔ２６のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻Ｔ２９のタイミングでは、時刻０９のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Ｄを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２９までの期間が、第４のバックランプ演出期間ともいえる。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ０のタイミングからＴ７期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Ｄを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が第４の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ２６以降のタイミングでは入賞ランプ演出Ｄやバックランプ演出Ｄを継続しつつ、メダル投入可ランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、入賞ランプ演出Ｄ、バックランプ演出Ｄを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、メダル投入が可能であることも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないことを前提としており、遊技メダルの投入ができない状態であれば時刻ｔ２６のタイミングではメダル投入可ランプは点灯しない（ブロッカをＯＮとしない。

【１４０２】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図１０４に示すとおり、時刻ｔ２６のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ２７のタイミングにおいては遊技メダルが投入されたことにより、主制御手段は遊技メダル１枚をクレジットに貯留し、副制御手段へ貯留数コマンドが送信する。副制御手段は、貯留数コマンドを受信したことに基づいてバックランプ演出Ｄを終了し、投入演出として投入音Ｂ（図では投入音と記す、以下同じ。）の出力を１度出力し、時刻ｔ２７のタイミングからｔ２８のタイミングにかけて出力する。時刻ｔ２７以降のタイミングにおいて、入賞ランプ演出Ｄを行いつつ、投入音Ｂの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、リプレイ役が入賞したことを遊技者に認識させつつ、目ある投入がされ１枚貯留されたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ２７のタイミングでは入賞ランプ演出Ｄは継続するが、バックランプ演出Ｄを終了させることにより、視覚によりクレジットへの貯留が行われたことを認識させることができる。

なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないこと（貯留数が４８枚以下）を前提としており、遊技メダルを１枚投入しても遊技メダルが投入可能な状態は継続している。

【１４０３】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図１０５に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチの操作に替わって精算スイッチが操作される。

時刻ｔ３のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出ＡをＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算演出として精算音の出力は行うが、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始された際に、払出音Ａの出力と精算音の出力が同時に出力され遊技者が混乱しないように、精算処理が開始されたことにより、Ｔ１期間継続する予定であったの払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出Ａを終了させ、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わないことで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

【１４０４】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図１０６に示すとおり、時刻ｔ２６のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合と同様であり、時刻ｔ３０のタイミングでは精算スイッチが操作される。

時刻ｔ３０のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、メダル投入可ランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、入賞ランプ演出ＤはＴ７期間、バックランプ演出ＤはＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３０のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算音の出力は行うが、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始されたことにより、Ｔ７期間、Ｔ１期間継続する予定であった入賞ランプ演出Ｄ、バックランプ演出Ｄを終了させ、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わないことで、精算処理が行われていることを遊技者に認識させることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達しておらず１９枚以上貯留されていることを前提としている。

【１４０５】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）＞

図１０７に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻ｔ１７のタイミングで主制御手段は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンプティエラーを設定する。ホッパエンプティエラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃをキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示、入賞ＬＥＤランプを用いてエラー報知を実行する。なお、時刻ｔ１７のタイミングまでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃが継続して実行される。時刻ｔ１７のタイミングまで入賞ＬＥＤランプは入賞ランプ演出として赤色で点灯、点滅を繰り返すが、時刻ｔ１７となると入賞ＬＥ

Ｄランプはエラー報知として赤色で点灯するため、同じ赤色であるが点灯パターンが異なるため、入賞ランプ演出からエラー報知に切り替わったことを認識できる。なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパエンプティエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンプティエラーが発生する場合は、ホッパエンプティエラーが発生するタイミングは時刻ｔ１７より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなる。

【１４０６】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）＞

図１０８に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが実行されていない。そして、時刻ｔ１８のタイミングでは払出処理開始からホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻ｔ１８のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃをキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。

【１４０７】

払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃは払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前に実行されているため、エラー画面が表示される前に、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃといった入賞演出を確認することが可能となる。なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出す状況において、複数枚のうち１部の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻ｔ１８より１部の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを実行する期間が長くなる。

【１４０８】

＜態様の変更＞

１２枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を１．５秒、１枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を０．２秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパ４４からの遊技メダルの払い出しを含むのかにより払い出す時間を変動するものとしてもよい。その際、ホッパ４４から1枚の遊技メダルを払い出す時間を１枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間より長くなるよう構成してもよい。また、逆に１枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間をホッパ４４から1枚の遊技メダルを払い出す時間より長くなるよう構成してもよい。

【１４０９】

入賞ランプ演出において、入賞した役の種類に応じた色（押し順役に当選し、正解図柄組合せが入賞した際には黄色で発光し、チェリー役に入賞した際には赤色で発光し、リプレイ役に入賞した際には青色で発光する）で発光するとしたが、発光する際の色を、入賞した役の種類によらず共通の色（例えば白色）で発光するようにしてもよい。共通の色とすることで、リールに停止する図柄組合せ（出目）によらずに何れかの役に入賞したことを簡易的に報知することができる。また、入賞ランプ演出を有効ライン上に停止する役に対応する図柄の色によらずに実行することができ誤認することを防止できる。

また、役の種類によらず共通の色とは、全ての役で同じ白としてもよいし、役の種類によっていくつかのグループ分け（ベル役、リプレイ役は白色、チェリー役、スイカ役は紫色）をしてもよい。

【１４１０】

入賞ランプ演出は払出終了コマンドを受信してから役よって定められた時間実行するとしたが、払出開始コマンドを受信してから役によって定められた時間としておよい。例えば、正解図柄組合せ、チェリー役に対応した図柄組合せ、リプレイ役に対応した図柄組合せが停止した際には２．５秒としてもよい。

入賞ランプ演出の実行期間を払出音の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。また、入賞ランプ演出の実行期間をバックランプ演出の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。入賞ランプ演出の実行期間として、払出処理に係る時間（１．５秒）より長く、ホッパエンプティエラーが設定されるのに必要な時間（３．５秒）より短い時間とすることができる。

【１４１１】

入賞ランプ演出Ａを通常時（非ＡＴ中）に実行するとしたが、ＡＴ中も実行するようにしてもよい。また、色は同じとし、点灯、消灯するパターンや、実行時間を異なるものとしてもよい。また、ＡＴ中は実行しないとしてもよい。ＡＴ中は実行しないことで、入賞頻度が上がった、押し順役の正解図柄組合せに対して都度入賞ランプ演出を実行し、遊技者に煩わしさを与えないようにすることができる。

他の役（チェリー役、リプレイ役）も同様に、ＡＴ中も実行するようにしてもよし、ＡＴ中は実行しないように構成してもよい。

【１４１２】

入賞ランプ演出はＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了しないとしたが、ＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしてもよい。リプレイ役入賞後は、自動ベット処理では入賞ランプ演出を終了せず、その後に遊技メダルを投入した場合に終了するよう構成してもよい。

バックランプ演出はＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしたが、終了しないように構成してもよい。

【１４１３】

精算演出として、入賞ＬＥＤランプを用いた演出を実行しないとしたが、入賞ＬＥＤランプを用いた演出を実行するとしてもよい。エラーが発生した際に行うエラー報知と同じ態様としてもよいし、エラー報知及び役に入賞した際に実行する入賞ランプ演出と異なる態様としてもよい。異なる態様としては、入賞ＬＥＤランプの発光する色、点灯点滅のパターン、時間のうち何れか１つが異なり、エラー報知、入賞ランプ演出と異なるものであることが認識できることが望ましい。

【１４１４】

エラー発生時に入賞ＬＥＤランプを用いてエラー報知を行ったが、電源投入時や扉開放エラー時も同様に入賞ＬＥＤランプを用いてホッパエンプティエラー時に行う態様と同じ態様でエラー報知を行ってもよい。電源投入時は、電源投入後に一定時間継続し、扉開放エラー時は扉が閉鎖されるまで又は、扉が閉鎖されて一定時間経過するまで継続する。これらの状況では、遊技の進行も可能であり、エラー報知の実行と入賞ランプ演出の実行が重なる可能性がある。重なる場合には、入賞ランプ演出よりエラー報知を優先してもよい。エラー報知を優先するとは、エラー報知を実行中は、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたとしても実行しないように構成することもできる。また、入賞ランプ演出を実行中にエラー報知を実行する場合は、入賞ランプ演出を終了してエラー報知を実行するように構成することもできる。

【１４１５】

また、エラー報知を優先するとは、入賞ＬＥＤランプでの点灯を、エラー報知を実行中はエラー報知に対応する点灯を行うとすることができる。具体的には、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたときは入賞ランプ演出を実行しつつ、エラー報知を実行する期間であるときは入賞ＬＥＤランプではエラー報知に対応した発光のみを行い、エラー報知を実行する期間が終了した場合に入賞ランプ演出を実行する期間が継続している場合は入賞

ＬＥＤランプでは入賞ランプ演出に対応した発光を行うように構成することもできる。
【１４１６】
入賞ランプ演出は、押し順役が当選した遊技で正解図柄組合せが停止した場合、チェリー役に対応する図柄組合せが停止した場合、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した場合に実行するとしたが、押し順に関わらず有利な払い出し（１２枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行するように構成してもよい。スイカ役やチャンス役など他の役に入賞した際に実行するよう構成してもよい。
また、上記実施形態で記載した時間や期間の長さは一例であり、適時変更可能である。
【１４１７】
＜本実施形態における遊技機に搭載されている正解操作チャレンジ演出＞
本実施形態における遊技機には、押し順役が当選したときに正解押し順を報知せずに押し順役が当選したことのみ報知する演出を備えており、このような演出を押し順チャレンジ演出と称する。また、目押し役が当選したときに正解目押し位置を報知せずに目押し役が当選したことのみ報知する演出を備えており、このような演出を目押しチャレンジ演出と称する。また、押し順＋目押し役が当選したときに正解押し順＋目押し位置を報知せずに押し順＋目押し役が当選したことのみ報知する演出を備えており、このような演出を押し順＋目押しチャレンジ演出と称する。このような、押し順チャレンジ演出、目押しチャレンジ演出、及び押し順＋目押しチャレンジ演出を総称して正解操作チャレンジ演出と称する。正解操作（正解押し順、又は目押し位置）とは、押し順ベルのうち高目ベルが停止する操作のことを称する。
【１４１８】
なお、押し順＋目押し役が当選したときに、正解押し順は報知するが正解目押し位置は報知しない態様や、正解目押し位置は報知するが正解押し順は報知しない態様であってもよく、このような態様の場合は、押し順＋目押しチャレンジ演出と称する場合や、単に押し順チャレンジ演出や目押しチャレンジ演出と称する場合がある。何れにせよこれらの態様も含めて正解操作チャレンジ演出と称する。
【１４１９】
また、正解操作チャレンジ演出には、６択の押し順役が当選したときに第一停止のみを報知しない態様（換言すると、第一停止の３択の正解押し順を当てさせる態様）や、第一停止を報知して第二停止を報知しない態様（換言すると、第二停止の２択の正解押し順を当てさせる態様）を含む。
【１４２０】
正解操作チャレンジ演出には、３択の目押し役が当選したときに一つの目押し位置は異なることを報知する態様（換言すると、残りの２択の目押し位置を当てさせる態様）を含む。
【１４２１】
正解操作チャレンジ演出を実行した後遊技者の操作により高目ベルの図柄組合せが停止した場合（正解操作チャレンジ演出に成功した場合）は、遊技状態に応じた特典を付与する。例えば、通常時であれば、ＡＴ抽選やＣＺ抽選であり、ＡＴ中であればＡＴゲーム数の延長に関する抽選（所謂上乗せ抽選）である。
【１４２２】
正解操作チャレンジ演出は、メイン制御手段が管理する所定の遊技状態で実行させる態様であってもよいし、正解操作チャレンジ演出対象役の当選時の抽選によって実行させる態様であってもよい。
【１４２３】
図１０９を基に正解操作チャレンジ演出を実現するための、リール配列の一例を説明する。
【１４２４】
図１０９で示すように各リールの図柄数は２０個であり、目押ししやすいサイズの大き

い図柄として、「黄セブン」、「赤セブン」、「バー」、「白セブン」を備えている。なお、「黄セブン」、「赤セブン」、「バー」、「白セブン」はそれぞれ、色が異なっており、それぞれ黄色、赤色、黒色、白色が目立つようになっており、他の図柄よりはサイズが大きく、また色が異なっているため、リールが回転していても遊技者が認識しやすいようにしている。なお、上級者向けに「チェリー」、「スイカ」、「リプレイ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ブランク」を目押し対象としても問題ない。

【１４２５】

図１１０を基に正解操作チャレンジ演出を実現するための、条件装置の一例を説明する。

【１４２６】

図１１０で示すようにボーナス条件装置として１種ＢＢ条件装置、ＲＢ－Ｂ条件装置、ＲＢ－Ａ条件装置を備えている。また、入賞、又は再遊技条件装置として再遊技－Ａ条件装置、入賞－Ａ１～Ａ６条件装置、入賞－Ｂ１～Ｂ４条件装置、入賞－Ｃ１～Ｃ１２条件装置、入賞－Ｄ１～Ｄ８条件装置を備えている。なお、図１１０で示している条件装置は一部であり、これ以外の条件装置を備えてよいことは言うまでもない。

【１４２７】

また、後述する複数の仕様においては、不要な条件装置もあり、図１１０で示す条件装置を全て備えていないといけない訳でもない。例えば、入賞－Ａ１～Ａ６条件装置、及び入賞－Ｂ１～Ｂ４条件装置は必要であるが、入賞－Ｃ１～Ｃ１２条件装置、及び入賞－Ｄ１～Ｄ８条件装置は不要といった場合がある。以下で説明する仕様では、必ず必要な条件装置に関する説明に留めており、説明のない条件装置はあってもよいし、なくてもよい。

【１４２８】

図１１１、及び図１１２は、入賞図柄、又は再遊技図柄毎の図柄組合せを示す図である。図中の左リールの欄は入賞図柄における左リールに対応する図柄を示し、中リールの欄は入賞図柄における中リールに対応する図柄を示し、右リールの欄は入賞図柄における右リールに対応する図柄を示している。

【１４２９】

図１１３乃至１１５は条件装置ごとの入賞図柄、又は再遊技図柄の組み合わせと、停止操作ごとの制御と、を示す図である。例えば、図１１３の入賞－Ｃ１条件装置では、入賞０１～０４、０９～１０４の入賞図柄が組み合わされており、左リール第一停止であり、且つ左リール赤セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞０１～０４の何れかの入賞図柄が停止可能であり、左リール第一停止であり、且つ左リール白セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞２５～４０の何れかの入賞図柄が停止可能であり、左リール第一停止であり、右リール第二停止であり、中リール第三停止であると入賞０９～４０の何れかの入賞図柄が停止可能であり、中リール第一停止であり、左リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞４１～７２の何れかの入賞図柄が停止可能であり、中リール第一停止であり、右リール第二停止であり、左リール第三停止であると入賞４１～７２の何れかの入賞図柄が停止可能であり、右リール第一停止であり、左リール第二停止であり、中リール第三停止であると入賞７３～１０４の何れかの入賞図柄が停止可能であり、右リール第一停止であり、中リール第二停止であり、左リール第三停止であると入賞７３～１０４の何れかの入賞図柄が停止可能であることを示している。

【１４３０】

また、左リール第一停止であり、且つ左リール赤セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞０１～０４の何れかの入賞図柄が停止可能と上述したが、厳密にはベルＡ図柄を引き込める範囲で停止受付があればよく、赤セブン図柄の代わりにバー図柄を停止しても入賞０１～０４の何れかの入賞図柄が停止可能となっている。

【１４３１】

また、左リール第一停止であり、且つ左リール白セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞２５～４０の何れかの入賞図柄が停止可能と

上述したが、厳密にはベルＢ図柄を引き込める範囲で停止受付があればよく、白セブン図柄の代わりに黄セブン図柄を停止しても入賞２５～４０の何れかの入賞図柄が停止可能となっている。

【１４３２】

また、図１１３乃至１１５は全ての入賞図柄を記載しておらず、必要な入賞図柄の記載に留めているため、異なる条件装置であっても同一の入賞図柄組合せとなっているものがある。例えば、図１１３の入賞－Ａ１と入賞－Ａ２は同一の入賞図柄組合せが記載されているが、停止制御が異なっている。本来は、入賞－Ａ１と入賞－Ａ２の停止制御を異ならせるためにＰＢ＝１の１枚払出の入賞図柄を入賞－Ａ２に追加する等、異なる入賞図柄組合せとしないといけないが、説明が煩雑になるため省略する。換言すると、同一の入賞図柄組合せで異なる停止制御を行うような記載がされているものは、記載がない入賞図柄が追加されることで、互いに異なる入賞図柄組合せとなっているものとする。

【１４３３】

また、図１１３乃至１１５で示している入賞－Ｃ１～Ｃ１２、入賞－Ｄ１～Ｄ８は第一停止の目押し図柄を赤セブン、白セブンの２択にしているが、これに限らず、第一停止の目押し図柄を黄セブン、バーに置き換えてもよい。

【１４３４】

また、第一停止は目押し図柄がなく第三停止の図柄を目押しする態様であってもよい。この場合、例えば入賞－Ｃ１～Ｃ１２のような１２択の条件装置であれば、第一停止が押し順の３択、第２停止が押し順の２択、第三停止が目押し図柄の２択になり、正解の択数は１２択となる。また、第二停止、第三停止は目押し図柄がなく第二停止の図柄を目押しする態様であってもよい。この場合、例えば入賞－Ｃ１～Ｃ１２のような１２択の条件装置であれば、第一停止が押し順の３択、第２停止が押し順と目押し図柄の４択、第三停止が１択になり、正解の択数は１２択となる。

【１４３５】

また、図１１３乃至１１５の「備考１」の欄にある「１２３」とは左リール第一停止、中リール第二停止、右リール第三停止であることを示しており、「１３２」とは左リール第一停止、右リール第二停止、中リール第三停止であることを示しており、「２１３」とは中リール第一停止、左リール第二停止、右リール第三停止であることを示しており、「２３１」とは中リール第一停止、右リール第二停止、左リール第三停止であることを示しており、「３１２」とは右リール第一停止、左リール第二停止、中リール第三停止であることを示しており、「３２１」とは右リール第一停止、中リール第二停止、左リール第三停止であることを示している。

【１４３６】

また、図１１５の再遊技－Ａの備考１では、再遊技－Ａ当選時の目押しにおける停止制御を示している。「中リール上段赤セブンビタ押し成功」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が１未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「中リール上段赤セブンビタ押し失敗」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が１以上となるタイミングで停止操作された場合、又は中リールが第一停止ではない場合を意味しており、「中リール枠内白セブン目押し成功」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に白セブン図柄を引き込み図柄数が２未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「中リール枠内白セブン目押し失敗」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に白セブン図柄を引き込み図柄数が２以上となるタイミングで停止操作された場合、又は中リールが第一停止ではない場合を意味しており、「左リール赤セブン５コマ目押し成功」とは、左リールを第一停止し、且つ左リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が５未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「左リール赤セブン５コマ目押し失敗」とは、左リールを第一停止し、且つ左リールの上段に赤セブン図柄を引き込めないタイミングで停止操作された場合、又は左リールが第一停止ではない場合を意味している。

【１４３７】
上述した正解操作チャレンジ演出に係るリール配列と条件装置組合せを用いた説明は有効ラインが中段１ラインである前提で説明しているが、これに限らず、左リール上段、中リール中段、右リール下段の右下がりラインや、左リール下段、中リール中段、右リール下段の小山ライン等いずれか一つのラインを有効ラインとしてもよい。また、有効ラインが１ラインでなく複数ラインであっても適宜設計できる。
【１４３８】
図１１３の入賞－Ｂ１～Ｂ４条件装置は、左リール第一停止正解がない条件装置となっている。また、図１１５の入賞－Ｄ１～Ｄ８も、左リール第一停止正解がない条件装置となっている。このような条件装置を偏りベルと称する場合がある。
【１４３９】
偏りベルとは全てのリールに対して第一停止正解があるわけではなく、所定のリールには第一停止正解がなく、残りのリールに関してのみ第一停止正解があるものをいう。換言すると、３個のリールを備えている場合、第一停止操作が正解の押し順が２個のリールにしかないため、正解押し順が４種類になる。例えば、左リール第一停止正解がない場合は、中左右、中右左、右左中、右中左の４種類しか正解押し順がない。同様に中リール第一停止正解がない場合は、左中右、左右中、右左中、右中左の４種類しか正解押し順がない。同様に右リール第一停止正解がない場合は、左中右、左右中、中左右、中右左の４種類しか正解押し順がない。なお、中リールに第一停止正解がない場合や、右リールに第一停止正解がない場合においても偏りベルと称する。以下、偏りベルは左リールに第一停止正解が割り振られていない例を用いて説明する。
【１４４０】
なお、偏りベルに対する押し順正解とは高目ベルを獲得できる押し順であることを意味し、偏りベルに対する押し順不正解とは安目ベルを獲得できる押し順、又は小役こぼし目となる押し順であることを意味する。特に押し順不正解に関して、通常時にＡＴ抽選を行うリールを第一停止して安目ベルを獲得したとき、又は小役こぼし目が表示されたときも高目ベルを獲得できていないため押し順不正解と称する。
【１４４１】
偏りベルを備えている場合、遊技メダルの払い出しに関する期待値は左第一停止以外の停止操作順番で操作する方が高くなるが、左第一停止以外の停止操作順番で操作するとＡＴ抽選を左第一停止よりも冷遇する、又はＡＴ抽選を実行しないとすることで総合的な出玉の期待値は左第一停止で操作する方が有利となるようにしている。なお、ＡＴ抽選に関して説明したが、これに限らずＡＴ上乗せ抽選、ＣＺ移行抽選など、出玉に関する抽選の何れか、又は全てを左第一停止で優遇してもよい。
【１４４２】
このとき、偏りベル当選時では遊技者がどの押し順で停止操作するかが不明であるため、ＡＴ抽選は全回胴停止後に実行する。例えば、ＡＴ抽選を全回胴停止後の図柄組合せに基づいて実行する場合、左リールを第一停止操作したときの１枚役の図柄組合せと、中、又は右リールを第一停止操作したときに停止し得る１枚役の図柄組合せと、を異なるように構成することで、左リールを第一停止したときにのみ表示される１枚役の図柄組合せに基づいてＡＴ抽選を実行できる。
【１４４３】
図１１３の入賞－Ａ３を基に説明すると、左リール第一停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞０９～４０が停止するとＡＴ抽選を実行するが、右リール第一停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞１０５～１２０が停止、及び中リール第一停止、右リール第二停止、左リール第三停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞４１～７２が停止するとＡＴ抽選を実行しないというように、押し順不正解であっても左リール第一停止時で押し順不正解となった場合と、それ以外の押し順で押し順不正解となった場合とにおいて、停止する入賞図柄を異ならせることで、全回胴停止後に入賞図柄を判断するだけで、ＡＴ抽選を実行するか否かを判断することができるため、プログラム容量が削減できる。

【１４４４】
　また、例えば、ＡＴ抽選を全回胴停止後に実行する場合、左リールを最初に停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行できる。この場合は、左リールを第一停止操作したときの１枚役の図柄組合せと、中、又は右リールを第一停止操作したときに停止し得る１枚役の図柄組合せとは異なるように構成してもよいし、同一となるように構成してもよい。また、左中右の押し順で停止したという押し順情報、又は左右中の押し順で停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行してもよいし、左リールを最初に停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行してもよい。
【１４４５】
　有利区間であって、偏りベルが当選したときは指示モニタには指示情報を表示しない態様となっている。
【１４４６】
　このように構成することで、本来左リールを第一停止させることで出玉率が最も高くなっているが、偏りベルの当選確率はリプレイの当選確率よりも比較的高くなっているため、偏りベルが当選する毎に指示モニタに左第一停止を指示する指示モニタを表示すると、遊技者に対して特典が付与されるのかという期待感を頻繁に創出させてしまったり、ＡＴ当選確率が偏りベルよりも高いレア役（レア役は偏りベルよりも当選確率が低い）に非当選したことが遊技者に察知されてしまったり、指示モニタに指示を表示することで指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に偏りベルが当選したときの払出数が記憶されてしまったりすることを防ぐことができる。
【１４４７】
　なお、偏りベルが当選したときに押し順を不正解した場合は、押し順不正解時の１枚役が取得できたり、押し順ベルのこぼし目（払出数０）が表示されたりすることが考えられる。このような不正解時の払出数として「１」が偏りベル当選時の左第一停止操作で発生するが、この１枚分を指示込役比に入れると出玉の波が制限されてしまう（出玉率が低いときと出玉率が高いときの差が少なくなる）ことになる。そこで、偏りベル当選時の左第一停止操作で発生する払出数１を指示込役比に加えないことで出玉設計の自由度が向上する。
【１４４８】
　また、正解操作チャレンジ演出を実行しない状況で偏りベルが当選したときは演出グループ番号をサブ制御手段に送信するが指示モニタに指示情報を表示しない態様が考えられる。なお、演出グループ番号は、有利区間時に送信して通常区間時に送信しない態様と、有利区間時と通常区間時との何れの区間であっても送信する態様と、が考えられるが、何れの態様であってもよい。
【１４４９】
　この場合、例えば、偏りベルが当選したときに演出グループ番号として「５０」をメイン制御手段からサブ制御手段に送信する。その後、サブ制御手段はメイン制御手段から演出グループ番号として「５０」を受信したときに、正解操作チャレンジ演出を実行せずにはずれ決定時と同じ演出態様や、演出を実行しない態様を実行する。また、このときは指示モニタに指示情報は表示されていないため、遊技者は偏りベルが当選したか否かわかり難くなっている（厳密には、停止図柄組合せによって、偏りベルが当選したことは認識可能である）。
【１４５０】
　また、偏りベルが当選したときに演出グループ番号を送信する場合は、サブ制御手段が中、又は右リールを第一停止すれば小役を取得できることがわかるため、偏りベルが当選して演出グループ番号として「５０」を受信したときに、中、又は右リールを第一停止することを報知するようなサブ制御手段の不正改造が懸念される。このような不正改造による効果を減少させるために、偏りベル当選の中、又は右リールを第一停止するときの差枚数に関する期待値を３枚未満（３枚掛け時）にする。例えば、３枚掛けの遊技において偏りベルが当選して、中左右、中右左、右左中、右中左のうち１／４の確率で１１枚の払出

が得られる場合（差枚数が８枚となる場合）は、中左右、中右左、右左中、右中左の押し順の何れも差枚数に関する期待値が２枚となり、３枚を下回ることになる。このような構成であれば、偏りベルが当選して演出グループ番号を受信したときに正解操作チャレンジ演出を実行しない状況であってもサブ制御手段の不正改造により左第一停止に正解がないことを報知されてしまっても、差枚数に関する期待値が３枚を下回るため差枚数が増加しないようになっている。よって、サブ制御手段の不正改造による出玉率の増加を抑えることができる。

【１４５１】

なお、３枚掛けの遊技において偏りベルが当選して、中左右、中右左、右左中、右中左のうち１／２の確率で１１枚の払出が得られる場合（差枚数が８枚となる場合）は、中左右、中右左、右左中、右中左の押し順の何れも差枚数に関する期待値が４枚となり、掛け数の３枚以上となるため、このような場合は指示モニタに予め中リール第一停止か右リール第一停止で正解するという指示モニタ表示を行うことで、サブ制御手段の不正改造をする余地をなくすことができる。換言するとサブ制御手段を不正改造するまでもなく、メイン制御手段で押し順を報知していることから正規の遊技仕様にしている（指示込役比に当該情報を含めている）。

【１４５２】

また、正解操作チャレンジ演出を実行しない状況で偏りベルが当選したときに演出グループ番号をサブ制御手段に送信せず、指示モニタに指示情報を表示しない態様が考えられる。

【１４５３】

この場合、例えば、偏りベルが当選したときに演出グループ番号をメイン制御手段からサブ制御手段に送信しない。その後、サブ制御手段はメイン制御手段から全回胴停止コマンドを受信したときに、正解操作チャレンジ演出を実行せずにはずれ決定時と同じ演出態様や、演出を実行しない態様を実行する。また、このときは指示モニタに指示情報は表示されていないため、遊技者は偏りベルが当選したか否かわかり難くなっている（厳密には、停止図柄組合せによって、偏りベルが当選したことは認識可能である）。

【１４５４】

＜６択押し順ベルと４択押し順ベル（偏りベル）を両立する仕様の場合＞

正解操作チャレンジ演出を備えた遊技機の仕様として、６択押し順ベルと４択押し順ベル（偏りベル）を両立する仕様に関して説明する。

【１４５５】

図１１３で示す通り、入賞－Ａ１～Ａ６、入賞－Ｂ１～Ｂ４は、入賞－Ａ１～Ａ６が偏りのない６択押し順ベルであり、入賞－Ｂ１～Ｂ４が偏りのある４択押し順ベルとなっている。

【１４５６】

＜＜６択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、４択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合＞＞

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ａ１～Ａ６の偏りのない６択押し順ベルとすることが考えられる。

【１４５７】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ａ１～Ａ６の偏りのない６択押し順ベルとした場合、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

【１４５８】

このように構成することで、例えば、入賞－Ａ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞０１～０８の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊

技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。
【１４５９】
なお、この態様において、ＡＴ中であって入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非ＡＴ中であって入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非ＡＴ中であって入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わず、ＡＴ中であって入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの押し順報知演出（押し順ナビ）を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。
【１４６０】
このように構成することで、例えば、入賞－Ａ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞０１～０８の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。また、ＡＴ中に押し順を報知するときのみ指示モニタを表示するため、指示モニタの表示がないことで遊技者に対して任意で停止操作してもよいことをより直感的に認識させることができる。
【１４６１】
また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、４択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。
【１４６２】
このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。
【１４６３】
また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、６択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。
【１４６４】
このように構成することで、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１４６５】
また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。
【１４６６】
このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため６択押し順ベルに当選したのか４択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。
【１４６７】
また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、４択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。
【１４６８】
このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出に失敗したユーザのストレスを軽減することができ、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。
【１４６９】
また、６択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、６種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる６択チャレンジと、第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止

正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知することで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【１４７０】

＜＜４択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、６択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合＞＞

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｂ１～Ｂ４の偏りのある４択押し順ベルとすることが考えられる。

【１４７１】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｂ１～Ｂ４の偏りのある４択押し順ベルとした場合、入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

【１４７２】

偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合、左リール第一停止では必ず正解操作チャレンジ演出に失敗するにもかかわらず左リールを第一停止すると、通常時（正解操作チャレンジ演出を実行していない状態）に行っているＡＴ抽選と同様のＡＴ抽選は実行しない態様となっている。換言すると、偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合であって左リール第一停止したときは、通常時に実行しているＡＴ抽選よりも低い確率でＡＴ抽選を実行する、又はＡＴ抽選を実行しない態様となっている。

【１４７３】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｂ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。

【１４７４】

なお、この態様において、ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、非ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの押し順報知演出を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

【１４７５】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｂ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。また、正解操作チャレンジ演出の実行時や押し順報知演出の実行時に指示モニタ表示を行うため、左リールを第一停止してよいときと左リールを第一停止してはいけないときとを明確にすることができる。

【１４７６】

また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、４択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【１４７７】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【１４７８】

また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【１４７９】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため６択押し順ベル

に当選したのか４択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。
【１４８０】
　また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、４択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。
【１４８１】
　このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。
【１４８２】
　また、４択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止不正解押し順を２つ報知して（第一停止正解押し順を１択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。
【１４８３】
＜＜４択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、６択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行する場合＞＞
　正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ａ１～Ａ６の偏りのない６択押し順ベルと、入賞－Ｂ１～Ｂ４の偏りのある４択押し順ベルと、することが考えられる。
【１４８４】
　正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ａ１～Ａ６の偏りのない６択押し順ベルとした場合、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。また、正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｂ１～Ｂ４の偏りのある４択押し順ベルとした場合、入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。
【１４８５】
　このように構成することで、指示モニタの表示により、６択の正解操作チャレンジ演出なのか４択の正解操作チャレンジ演出なのかを遊技者に認識させ、ストップスイッチの誤操作を防ぐことができる。
【１４８６】
　また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、４択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。
【１４８７】
　このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、４択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１４８８】
　また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、６択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。
【１４８９】
　このように構成することで、６択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１４９０】
　また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。
【１４９１】
　このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出

も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため６択押し順ベルに当選したのか４択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【１４９２】

また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、４択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【１４９３】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【１４９４】

また、６択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、６種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる６択チャレンジと、第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知することで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【１４９５】

また、４択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止不正解押し順を２つ報知して（第一停止正解押し順を１択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

【１４９６】

＜正解操作チャレンジ演出の失敗回数に応じた指示機能に係る処理＞

正解操作チャレンジ演出を実行したときに不正解押し順で操作（低目ベルが停止）された回数に応じて指示機能に係る処理（例えば、ＡＴ抽選、又はＡＴ上乗せ抽選等）を実行する。

【１４９７】

例えば、ＡＴ中において入賞－Ａ１～Ａ６の何れかの当選時に６択の正解操作チャレンジ演出を実行するときに、１回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は２．５％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行し、２回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は５．０％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行し、３回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は７．５％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行し、４回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は１０％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行し、５回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は５０％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行し、６回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は１００％の確率で５０ゲームの上乗せ抽選を実行することが挙げられる。

【１４９８】

このような構成によれば、正解操作チャレンジ演出を実行したときに遊技者が不正解押し順で操作してしまっても不正解回数（失敗回数）に応じて上乗せ抽選に当選する確率が上がっていくため、遊技者が不正解押し順で操作してしまっても遊技者の遊技意欲を減衰し難くすることができる。

【１４９９】

また、図１１３で示すように、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかの当選時には、押し順不正解時の入賞図柄として、入賞０９～４０と、入賞１０５～１２０とを備えている。入賞０９～４０は非ＡＴ時においてＡＴ抽選を実行可能な入賞図柄であり、入賞１０５～１２０は

非ＡＴ時においてＡＴ抽選を実行しない（又は入賞０９～４０よりも低確率でＡＴ抽選を実行する）入賞図柄である。

【１５００】

正解操作チャレンジ演出で不正解押し順となったときに入賞０９～４０と、入賞１０５～１２０とが停止される可能性があるが、正解操作チャレンジ演出で失敗した場合の失敗回数に応じた上乗せ抽選は入賞０９～４０と、入賞１０５～１２０とで同一の抽選を実行する。

【１５０１】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域は、有利区間が終了するときの初期化処理で初期化する。このため、例えば正解操作チャレンジ演出の失敗回数が５回のときに有利区間が終了して、新たな有利区間で再度正解操作チャレンジ演出に失敗しても新たな有利区間での正解操作チャレンジ演出の失敗回数は１回目として上乗せ抽選を実行する。

【１５０２】

このような構成によれば、有利区間を跨いで遊技をさせるといった遊技へののめり込みを防止することができる。

【１５０３】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、失敗回数に応じた上乗せ抽選に当選した時点で所定の記憶領域を初期化する。

【１５０４】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

【１５０５】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、正解操作チャレンジ演出に成功した時点で所定の記憶領域を初期化する。

【１５０６】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

【１５０７】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、正解操作チャレンジ演出に成功しても所定の記憶領域を初期化しない態様であってもよい。この場合においては、失敗回数に応じた上乗せ抽選に当選した時点で所定の記憶領域を初期化するよう構成する。

【１５０８】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

【１５０９】

また、正解操作チャレンジ演出の実行態様として押し順を当てる態様で説明したが、目押し図柄を当てる態様であってもよいし、押し順と目押し図柄を当てる態様であってもよい。

【１５１０】

＜正解操作チャレンジ演出の成功回数に応じた指示機能に係る処理＞

正解操作チャレンジ演出を実行したときに正解押し順で操作（高目ベルが停止）された回数に応じて指示機能に係る処理（例えば、ＡＴ抽選、又はＡＴ上乗せ抽選等）を実行する。

【１５１１】

例えば、所定の遊技状態の終了契機として５回の遊技を実行することとした場合の入賞－Ａ１～Ａ６の何れかの当選時に６択の正解操作チャレンジ演出を実行するときに、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順

で操作された）回数が１回の場合は１０ゲームの上乗せを付与し、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が２回の場合は２０ゲームの上乗せを付与し、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が３回の場合は３０ゲームの上乗せを付与し、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が４回の場合は５０ゲームの上乗せを付与し、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が５回の場合は１００ゲームの上乗せを付与し、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が０回の場合は２０ゲームの上乗せを付与することが挙げられる。

【１５１２】

このような構成によれば、正解操作チャレンジ演出を実行したときに正解押し順の回数に応じて遊技者の期待感を段階的に上げることができるため、遊技の興趣が向上する。

【１５１３】

なお、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が０回の場合は上乗せなしとする態様であってもよいし、５ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が０回の場合は正解操作チャレンジ演出に正解するまで所定の遊技状態を延長する態様であってもよいし、正解操作チャレンジ演出を５回実行することを所定の遊技状態の終了契機とする態様であってもよい。

【１５１４】

また、正解操作チャレンジ演出の成功回数を記憶する所定の記憶領域は、有利区間が終了するときの初期化処理で初期化する。このため、例えば正解操作チャレンジ演出の成功回数が４回のときに有利区間が終了して新たな有利区間では正解操作チャレンジ演出の成功回数を記憶する所定の記憶領域は０となっている。

【１５１５】

このような構成によれば、通常遊技では実行されない遊技方法で不正に正解操作チャレンジ演出を延命させようとしても有利区間終了時には初期化するため、不正による出玉操作の被害を少なくできる。

【１５１６】

また、正解操作チャレンジ演出の実行態様として押し順を当てる態様で説明したが、目押し図柄を当てる態様であってもよいし、押し順と目押し図柄を当てる態様であってもよい。

【１５１７】

＜６択押し順ベル当選時の正解操作チャレンジ演出で４択、又は２択にした場合の処理＞

正解操作チャレンジ演出実行時に一部の操作態様を報知して正解操作可能な確率を上げる態様に関して説明する。

【１５１８】

前述したように、正解操作チャレンジ演出実行時に一部の操作態様を報知する場合がある。例えば、６択押し順ベルが当選したときに第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジや、６択押し順ベルが当選したときに第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を１つ報知して（第一停止正解押し順を２択にして）正解の場合は第二停止を報知することで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジや、４択押し順ベルが当選したときに第一停止不正解押し順を２つ報知して（第一停止正解押し順を１択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジがある。

【１５１９】

具体的に入賞－Ａ１が当選した場合で説明する。入賞－Ａ１が当選したときに正解操作

チャレンジ演出を実行する場合であって、第一停止正解を報知して２択チャレンジを実行するときは、液晶の押し順を表示する領域に「１？？」と表示する。左の「１」は左リールに対応し、中の「？」は中リールに対応し、右の「？」は右リールに対応している。

【１５２０】

ここで、遊技者が左リールを第一停止した場合は、液晶の押し順を表示する領域に「－？？」と表示する。また、左リールの中段の有効ラインにはベルＡ図柄、又はベルＢ図柄が停止する。液晶の左の「－」は正解操作を行ったことを示しており、他の態様として何も表示しない態様や「○」を表示する態様等適宜設計できる。液晶に「－？？」と表示されている場合は、第二停止の正解操作が中リールなのか、右リールなのかが不明なため、遊技者に対して２択を当てるという面白さを提供できる。

【１５２１】

そして、遊技者が中リールを第二停止した場合は、液晶の押し順を表示する領域に「－？？」と表示する。また、中リールの中段の有効ラインにはベルＡ図柄、又はベルＢ図柄が停止する。第二停止しても液晶表示は変化していないが、他の態様として「－－？」と表示する等液晶表示が変化する態様であってもよい。液晶に「－？？」と表示されている場合は、第二停止の正解が正解なのか不正解なのか不明なため最後まで期待感を持たせることができる。なお、本実施形態では、有効ラインにベルＡ、又はベルＢが２つ停止すると正解することが確定するため、メインリールを確認する遊技者であれば、停止図柄によって正解したか否かが理解できるようになっている。またこれに限らず、第３停止までメインリールでも正解か否かをわからないようにすることも可能である。

【１５２２】

そして、遊技者が右リールを第三停止した場合は、液晶に「おめでとう」等の祝福するメッセージや、「＋１００」等の上乗せ数を表示する。また、右リールの中段の有効ラインにはベルＡ図柄、又はベルＢ図柄が停止して、「ベルＡ、又はベルＢ－ベルＡ、又はベルＢ－ベルＡ、又はベルＢ」の何れかの図柄組合せが停止する。なお、上乗せ抽選等の指示機能に係る処理は全回胴停止時の図柄組合せ、又は押し順情報に応じて実行するため、「おめでとう」等の祝福するメッセージや、「＋１００」等の上乗せ数を表示するタイミングは、全回胴停止時の指示機能に係る処理を実行した後に表示する。

【１５２３】

また、入賞－Ａ１が当選したときに遊技者が中リール、又は右リールを第一停止した場合は、液晶に表示されている「１？？」の表示を全て非表示にしたり失敗演出を実行してから非表示にしたりする態様が考えられる。また、このときの全回胴停止時に表示される図柄組合せとして、「リプレイ－赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン－赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄組合せが停止する。この場合は、第一停止時点で中リール、又は右リールに「赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄が停止するため、中リール、又は右リールを第一停止した時点で押し順不正解とし、全回胴停止時に実行する指示機能に係る処理を実行しない態様や、押し順正解時と比較して低い利益を付与する態様となる。

【１５２４】

また、入賞－Ａ１が当選したときに遊技者が左リールを第一停止して、右リールを第二停止した場合は、全回胴停止時に表示される図柄組合せとして、「ベルＡ、又はベルＢ－赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン－赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄組合せが停止する。この場合は、第二停止時点で右リールに「赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄が停止するため、右リールを第二停止した時点で押し順不正解とし、全回胴停止時に実行する指示機能に係る処理を実行しない態様や、押し順正解時と比較して低い利益を付与する態様となる。入賞０９～４０は正解操作チャレンジ演出を実行しない場合は、指示機能に係る処理を実行するが、正解操作チャレンジ演出を実行したときに停止した場合は、指示機能に係る処理を実行しないか、正解操作チャレンジ演出を実行しない場合に獲得し得る利益の期待値よりも低い期待値の利益を付与することになる。

【１５２５】
＜正解操作チャレンジ演出をリプレイ当選時の目押し技量に応じて実行する＞
正解操作チャレンジ演出を実行する条件装置は押し順ベル以外にも、再遊技や共通ベルでも可能であり、以下、再遊技で正解操作チャレンジ演出を実行する場合の説明を行う。なお、再遊技で正解操作チャレンジ演出を実行する場合の指示モニタ表示は非表示となっている。
【１５２６】
図１１５で示す再遊技-Ａが当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行する例を説明する。
【１５２７】
再遊技-Ａが当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行する場合は、遊技者の停止操作位置に応じて停止する図柄組合せが異なるように構成している。
【１５２８】
例えば、中リール第一停止時の上段に赤セブンをビタ押しすると、中リール上段に赤セブン図柄が停止する（有効ラインである中リール中段にチェリー図柄が停止する）。そして、左リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技０１が停止し、全回胴停止時に再遊技０１が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、中リール第一停止時の上段に赤セブンをビタ押しできなかった場合は、再遊技０４が停止し、全回胴停止時に再遊技０４が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技０１が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。
【１５２９】
また、中リール第一停止時の枠内に白セブンを目押しすると、中リール上段に白セブン図柄が停止する（有効ラインである中リール中段にブランク図柄が停止する）。そして、左リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技０２が停止し、全回胴停止時に再遊技０２が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、中リール第一停止時の枠内に白セブンを目押しできなかった場合は、再遊技０４が停止し、全回胴停止時に再遊技０４が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技０２が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。なお、再遊技０２が停止したときに実行する指示機能に係る処理は再遊技０１が停止したときに実行する指示機能に係る処理よりも低い利益となる指示機能に係る処理を実行する。これは、中リールの上段に赤セブン図柄をビタ押しするよりも、中リールの枠内に白セブン図柄を目押しする方が難易度が低い（図柄の引き込み数が多い）ためである。
【１５３０】
また、左リール第一停止時の５コマ内に赤セブンを目押しすると、左リール中段に赤セブン図柄が停止する（有効ラインである左リール中段に赤セブン図柄が停止する）。そして、中リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技０３が停止し、全回胴停止時に再遊技０３が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、左リール第一停止時の５コマ内に赤セブンを目押しできなかった場合は、再遊技０４が停止し、全回胴停止時に再遊技０４が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技０３が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。なお、再遊技０３が停止したときに実行する指示機能に係る処理は再遊技０２が停止したときに実行する指示機能に係る処理よりも低い利益となる指示機能に係る処理を実行する。これは、中リールの枠内に白セブン図柄を目押しするよりも、左リールの５コマ内に赤セブン図柄を目押しする方が難易度が低い（図柄の引き込み数が多い）ためである。
【１５３１】
このように、再遊技－Ａが当選したときの停止位置に応じて停止可能な図柄組合せを異ならせることで、停止位置に応じた図柄組合せが停止し、全回胴停止時に図柄組合せに応じて指示機能に係る処理を実行できるようになる。図柄組合せに応じた指示機能に係る処

理の一例として、再遊技０１停止でＡＴゲーム数２０ゲーム増加、再遊技０２停止でＡＴゲーム数１０ゲーム増加、再遊技０３停止でＡＴゲーム数５ゲーム増加、再遊技０４停止でＡＴゲーム数増加なしといった例が挙げられる。

【１５３２】

また、前述した通り、再遊技に関わらず押し順によって払出数が変化しない共通ベルの当選時にも再遊技－Ａ当選時と同様な目押し位置に応じた指示機能に係る処理が異なる態様を用いてもよい。

【１５３３】

＜１２択押し順＋目押しベルと８択押し順＋目押しベル（偏りベル）を両立する仕様の場合＞

正解操作チャレンジ演出を備えた遊技機の仕様として、１２択の押し順＋目押し役と８択の押し順＋目押し役を両立する仕様に関して説明する。

【１５３４】

図１１３、乃至１１５で示す通り、入賞－Ｃ１～Ｃ１２、入賞－Ｄ１～Ｄ８は、入賞－Ｃ１～Ｃ１２が偏りのない１２択の押し順＋目押しベルであり、入賞－Ｄ１～Ｄ８が偏りのある８択の押し順＋目押しベルとなっている。

【１５３５】

＜＜１２択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、８択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合＞＞

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｃ１～Ｃ１２の偏りのない１２択押し順＋目押しベルとすることが考えられる。

【１５３６】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｃ１～Ｃ１２の偏りのない１２択押し順＋目押しベルとした場合、入賞－Ｃ１～Ｃ１２が当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－Ｃ１～Ｃ１２が当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

【１５３７】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｃ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞０１～０４の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。

【１５３８】

なお、この態様において、ＡＴ中であって入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非ＡＴ中であって入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非ＡＴ中であって入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わず、ＡＴ中であって入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの押し順＋目押し報知演出（押し順＋目押しナビ）を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

【１５３９】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｃ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞０１～０４の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。また、ＡＴ中に押し順＋目押しを報知するときのみ指示モニタを表示するため、指示モニタの表示がないことで遊技者に対して任意で停止操作してもよいことをより直感的に認識させることができる。

【１５４０】

また、１２択押し順＋目押しベルの当選確率と８択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【１５４１】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【１５４２】

また、１２択押し順＋目押しベルの当選確率と８択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、１２択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。

【１５４３】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【１５４４】

また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【１５４５】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため１２択押し順＋目押しベルに当選したのか８択押し順＋目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【１５４６】

また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【１５４７】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出に失敗したユーザのストレスを軽減することができ、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【１５４８】

また、１２択押し順＋目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで１２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる１２択チャレンジと、第一停止不正解押し順を１つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順＋目押しを４択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで８種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる８択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで６種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる６択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押しは報知せず第二停止正解押し順も報知しない、第一停止不正解押し順を１つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順＋目押しを４択にして）第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止不正解押し順を１つと目押し図柄を報知して（第一停止正解押し順を２択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで４種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順も報知することで３種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる３択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順は報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順は報知しない、又は第一停止不正解押し順を１つと目押し図柄を報知し第二停止正解押し順を報知することで２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【１５４９】
＜＜８択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、１２択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合＞＞
正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｄ１～Ｄ８の偏りのある８択押し順ベルとすることが考えられる。
【１５５０】
正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｄ１～Ｄ８の偏りのある８択押し順ベルとした場合、入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。
【１５５１】
偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合、左リールを第一停止すると、通常時に行っているＡＴ抽選は実行せず、通常時に実行しているＡＴ抽選よりも低い確率でＡＴ抽選を実行する、又はＡＴ抽選を実行しない。
【１５５２】
このように構成することで、例えば、入賞－Ｄ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。
【１５５３】
なお、この態様において、ＡＴ中であって入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、非ＡＴ中であって入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、ＡＴ中であって入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの押し順＋目押し報知演出を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。
【１５５４】
このように構成することで、例えば、入賞－Ｄ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。また、正解操作チャレンジ演出の実行時や押し順報知演出の実行時に指示モニタ表示を行うため、左リールを第一停止してよいときと左リールを第一停止してはいけないときとを明確にすることができる。
【１５５５】
また、１２択押し順＋目押しベルの当選確率と８択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。
【１５５６】
このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１５５７】
また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。
【１５５８】
このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため１２択押し順＋目押しベルに当選したのか８択押し順＋目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。
【１５５９】
また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【１５６０】
　このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。
【１５６１】
　また、８択押し順＋目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで８種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる８択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで４種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知せず目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知することで２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。
【１５６２】
＜＜８択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、１２択押し順＋目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行する場合＞＞
　正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｃ１～Ｃ１２の偏りのない１２択押し順＋目押しベルと、入賞－Ｄ１～Ｄ８の偏りのある８択押し順＋目押しベルと、することが考えられる。
【１５６３】
　正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｃ１～Ｃ１２の偏りのない１２択押し順＋目押しベルとした場合、入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－Ｃ１～Ｃ１２の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。また、正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－Ｄ１～Ｄ８の偏りのある８択押し順＋目押しベルとした場合、入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞－Ｄ１～Ｄ８の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。
【１５６４】
　このように構成することで、指示モニタの表示により、１２択の正解操作チャレンジ演出なのか８択の正解操作チャレンジ演出なのかを遊技者に認識させ、ストップスイッチの誤操作を防ぐことができる。
【１５６５】
　また、１２択押し順＋目押しベルの当選確率と８択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。
【１５６６】
　このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、８択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１５６７】
　また、１２択押し順＋目押しベルの当選確率と８択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、１２択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。
【１５６８】
　このように構成することで、１２択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。
【１５６９】

また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【１５７０】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため１２択押し順＋目押しベルに当選したのか８択押し順＋目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【１５７１】

また、１２択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、８択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【１５７２】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【１５７３】

また、１２択押し順＋目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで１２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる１２択チャレンジと、第一停止不正解押し順を１つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順＋目押しを４択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで８種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる８択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで６種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる６択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押しは報知せず第二停止正解押し順も報知しない、第一停止不正解押し順を１つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順＋目押しを４択にして）第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止不正解押し順を１つと目押し図柄を報知して（第一停止正解押し順を２択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで４種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順も報知することで３種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる３択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順は報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順は報知しない、又は第一停止不正解押し順を１つと目押し図柄を報知し第二停止正解押し順を報知することで２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【１５７４】

また、８択押し順＋目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで８種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順＋目押しを当てさせる８択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで４種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知せず目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知することで２種類の押し順＋目押しの中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

【１５７５】

＜目押しチャレンジ失敗時の保証抽選＞
　１２択押し順＋目押しベル、８択押し順＋目押しベル、又は再遊技-Ａ当選時において正解操作チャレンジ演出（目押しチャレンジ演出を）を実行して、遊技者が停止操作した結果、目押しチャレンジに失敗しても一定の利益を与える態様について説明する。
【１５７６】
　目押しチャレンジ演出を実行して遊技者が停止操作を失敗した場合、全回胴停止時の図柄組合せを参照して保障抽選を実行する。
【１５７７】
　例えば、入賞－Ｃ１が当選した場合において、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止した場合、全回胴停止時に入賞０１～０４の何れかの図柄組合せが停止し、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止した場合、全回胴停止時に入賞２５～４０の何れかの図柄組合せが停止する。そして、全回胴停止時の処理で入賞０１～０４の何れかの図柄組合せが停止していた場合はＡＴ上乗せ抽選を実行し、入賞２５～４０の何れかの図柄組合せが停止していた場合は保障抽選を実行するような態様が考えられる。
【１５７８】
　この場合、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは１００％の確率でＡＴゲーム数を５０ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは５０％の確率でＡＴゲーム数を５０ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは１００％の確率でＡＴゲーム数を５０ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは１００％の確率でＡＴゲーム数を１０ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは１００％の確率でＡＴゲーム数を５０ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは１０％の確率でＡＴゲーム数を１０ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは１００％の確率でＡＴゲーム数を５０ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは１０％の確率でＡＴゲーム数を１００ゲーム上乗せするような態様が考えられる。
【１５７９】
　換言すると、目押しチャレンジ成功時よりも目押しチャレンジ失敗時の方が遊技者に付与する利益の期待値が低くなるようになっている。
【１５８０】
　このように構成することで、目押しに自信がない遊技者であっても積極的に目押しチャレンジにチャレンジすることができ、遊技の興趣が高まる。
【１５８１】
＜左押し推奨ランプ＞
　前述した偏りベル当選時には、左リールを第一停止すると左リール以外を第一停止するよりもＡＴ抽選を高確率で実行するため、通常時に遊技者は左リールを第一停止する方が高目ベルの取得頻度は下がってしまうが、ＡＴ抽選を受けられるため相対的に有利な操作態様となっている。また、通常時（非ＡＴ時）に偏りベルが当選しても指示モニタは非表示（指示情報を表示しない）となっている。
【１５８２】
　しかし、事前知識のない遊技者が左リールを第一停止する遊技性とは知らずに中リール、又は右リールを第一停止する可能性もあるため、左押し推奨ランプを備え、左リールを第一停止する遊技では左押し推奨ランプが点灯するように構成している。
【１５８３】
　左押し推奨ランプは一灯の赤色ＬＥＤからなり遊技者が視認可能な位置（例えば、中パネルや操作パネル１１、下パネル５等）に備えられている。ただし、左押し推奨ランプは緑色ＬＥＤやフルカラーＬＥＤで構成されていてもよい。
【１５８４】
　左押し推奨ランプは指示モニタよりも小さい点灯領域を有しており、遊技者にとって左押し推奨ランプよりも指示モニタの方が視認しやすくなっている。

【１５８５】
左押し推奨ランプはメイン制御手段が管理するランプであっても、サブ制御手段が管理するランプであってもよく、非ＡＴかＡＴかを各制御手段が判断できる構成であればランプの点灯、消灯を切り替えることができるためである。
【１５８６】
左押し推奨ランプは、非ＡＴ時には点灯を維持しており、電源投入後にＡＴでない場合は点灯し、ＡＴが開始されるまで点灯を維持する。
【１５８７】
また、非ＡＴ時であって、中リール、又は右リールを第一停止しても左リールを第一停止しても利益が変わらない状況（例えば、はずれ当選時や押し順不問の条件装置が当選時であって、ＡＴ抽選を行わない状況やＡＴ抽選を押し順に関わらず行う状況）であっても左押し推奨ランプは点灯を維持する。
【１５８８】
このように構成することで、ランプの点灯状況で遊技者に当選役が察知されてしまうことを防ぐことができる。また、ランプが点灯と消灯を繰り返すことによる遊技者の視線移動を少なくし遊技の疲労を抑えることができる。
【１５８９】
本実施形態の遊技機は全回胴停止後の或るタイミング（サブ制御手段のデモ時間計時タイミング）から所定時間経過（例えば３０秒経過）でデモ画面を表示するようになっているが、デモ画面を表示しているときであっても左押し推奨ランプの点灯状態を維持する（左押し推奨ランプが点灯しているときは点灯しており、消灯しているときは消灯している）。
【１５９０】
このように構成することで、デモ画面が表示されている状況で遊技を開始する遊技者に対しても左リールを第一停止することを認識させることができる。
【１５９１】
本実施形態の遊技機は全回胴停止後の或るタイミング（メニュー画面表示可能タイミング）にてサブスイッチ２０が押下されるとメニュー画面を表示するようになっているが、メニュー画面を表示しているときであっても左押し推奨ランプの点灯状態を維持する（左押し推奨ランプが点灯しているときは点灯しており、消灯しているときは消灯している）。
【１５９２】
このように構成することで、メニュー画面が表示されている状況で遊技を開始する遊技者に対しても左リールを第一停止することを認識させることができる。
【１５９３】
また、非ＡＴからＡＴを開始するときは左押し推奨ランプが消灯する。このＡＴを開始するときとは、ＡＴ状態をセットした全回胴停止後（ＡＴ開始直前の遊技終了後）を契機としてもよいし、全回胴停止時にＡＴ状態をセットした次遊技のスタートスイッチの操作（ＡＴ開始遊技）を契機としてもよい。
【１５９４】
また、ＡＴから非ＡＴとなるとき（ＡＴが終了するとき）は左押し推奨ランプが点灯する。このＡＴから非ＡＴとなるときとは、ＡＴ最終遊技の全回胴停止後を契機としてもよいし、ＡＴ最終遊技の次遊技のスタートスイッチの操作を契機としてもよいし、有利区間が終了するときを契機としてもよい。なお、左押し推奨ランプが点灯することでＡＴが継続しないことが確定してしまう場合（敗北演出時に復活示唆を行っているが左押し推奨ランプが点灯する等）がないように復活示唆をする場合は復活しないことが確定した後に左押し推奨ランプが点灯するようになっている。
【１５９５】
また、左押し推奨ランプが点灯しているときに設定確認モードに移行した場合に、左押し推奨ランプが消灯してもよいし、点灯を維持してもよい。なお左押し推奨ランプが消灯する場合は、設定確認モード終了時に再度点灯するようにする。

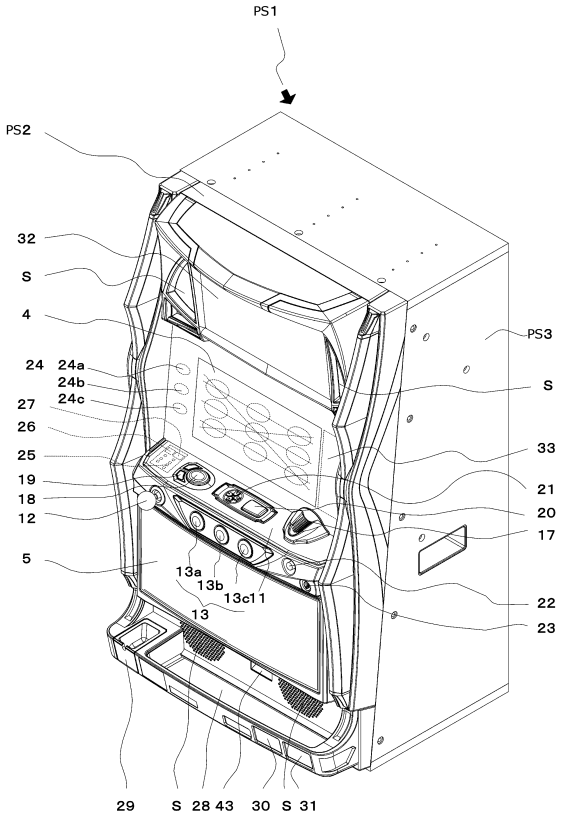
【１５９６】
　このように構成することで、設定確認モード中は管理者が設定するものであるため、遊技者に対する報知は行わなくてよいためである。なお、設定確認モード中に左押し推奨ランプを消灯することで左押し推奨ランプの制御が正常である（ランプの点灯、及び消灯が切り替え可能である）ことを管理者に確認させることも可能である。この場合は左押し推奨ランプが消灯しているときに設定確認モードに移行すると左押し推奨ランプは消灯を維持してもよいし、点灯に切り替えてもよい（左押し推奨ランプが消灯しているときに設定確認モードに移行して左押し推奨ランプが点灯する場合は、設定確認モード終了時に左押し推奨ランプが消灯する）。
【１５９７】
　左押し推奨ランプ点灯時に電源断があり、再度電源を投入するときに設定キーがＯＮとなって設定変更モードに移行したときは左押し推奨ランプは消灯してもよいし点灯を維持してもよい。なお左押し推奨ランプが消灯する場合は、設定変更モード終了時に再度点灯するようにする。
【１５９８】
　このように構成することで、設定変更モード中は管理者が設定するものであるため、遊技者に対する報知は行わなくてよいためである。なお、設定変更モード中に左押し推奨ランプを消灯することで左押し推奨ランプの制御が正常である（ランプの点灯、及び消灯が切り替え可能である）ことを管理者に確認させることも可能である。この場合は左押し推奨ランプが消灯しているときに設定変更モードに移行すると左押し推奨ランプは消灯を維持してもよいし、点灯に切り替えてもよい（左押し推奨ランプが消灯しているときに設定変更モードに移行して左押し推奨ランプが点灯する場合は、設定変更モード終了時に左押し推奨ランプが消灯する）。
【１５９９】
　また、左押し推奨ランプはＡＴ中も点灯を維持してもよい。この場合、左第一停止正解ベル当選時であっても、中第一停止正解ベル当選時であっても、右第一停止正解ベル当選時であっても左押し推奨ランプは点灯を維持する。これは、遊技機全体として左押しを推奨するという意味で点灯しており、個別の条件装置には対応させない場合に取り得る構成となっている。なお、ＡＴ中は指示モニタ表示を行うため、左押し推奨ランプが点灯していても遊技者は押し順を把握できるようになっている。
【１６００】
　この場合は、状態に応じた左押し推奨ランプの点灯制御を行わないため、プログラム容量の削減、及びプログラムの複雑化の解消を実現できる。
【１６０１】
　左押し推奨ランプ点灯時に電源断があり、再度電源を投入したときは左押し推奨ランプが点灯するが、左押し推奨ランプ消灯時に電源断があり、再度電源を投入したときは左押し推奨ランプが点灯しないようになっている。
【１６０２】
　このように構成することで、たとえ一瞬でも点灯するといった構成による遊技者が左押しをしないといけないとの認識を防ぐことができる。
【１６０３】
　本実施形態では遊技機として、スロットマシン（回胴式遊技機）の構成を例示したが、ぱちんこ遊技機、じやん球遊技機、パロット、又はカジノマシン等の様々な遊技機に適用できる。
【１６０４】
　以上、本発明を説明するために記載した本実施形態の各技術内容は、適宜組み合わせることができる。
【符号の説明】
【１６０５】
ＰＳ１　　：スロットマシン

ＰＳ２　：フロントパネル
ＰＳ３　：キャビネット
Ｓ　：スピーカ
１００　：主制御基板
１０００　：副制御基板
４　：表示窓
５　：下部パネル
６　：リールユニット
７　：リールベース
８ａ　：左リール
８ｂ　：中リール
８ｃ　：右リール
１１　：操作パネル
１２　：スタートスイッチ
１３　：ストップスイッチ
１３ａ　：左ストップスイッチ
１３ｂ　：中ストップスイッチ
１３ｃ　：右ストップスイッチ
１７　：メダル投入口
１８　：ＭＡＸベットスイッチ
１９　：１ベットスイッチ
２０　：サブスイッチ
２１　：サブ十字キースイッチ
２２　：イジェクトスイッチ
２４　：操作指示ランプ
２４ａ　：左操作指示ランプ
２４ｂ　：中操作指示ランプ
２４ｃ　：右操作指示ランプ
２５　：ベット数表示ランプ
２５ａ　：１ベットランプ
２５ｂ　：２ベットランプ
２５ｃ　：３ベットランプ
２６　：クレジット数表示器
２６ａ　：セグメント表示器
２６ｂ　：セグメント表示器
２７　：獲得枚数表示器
２７ａ　：セグメント表示器
２７ｂ　：セグメント表示器
２８　：受け皿
２９　：タバコ用灰皿
３０　：シール収容部
３２　：表示装置
３４　：メダルセレクタ
３７　：設定キースイッチ
３８　：設定スイッチ
３９　：電源装置
４０　：電源スイッチ
４４　：ホッパ
４５　：メダル払出口
４６　：補助タンク

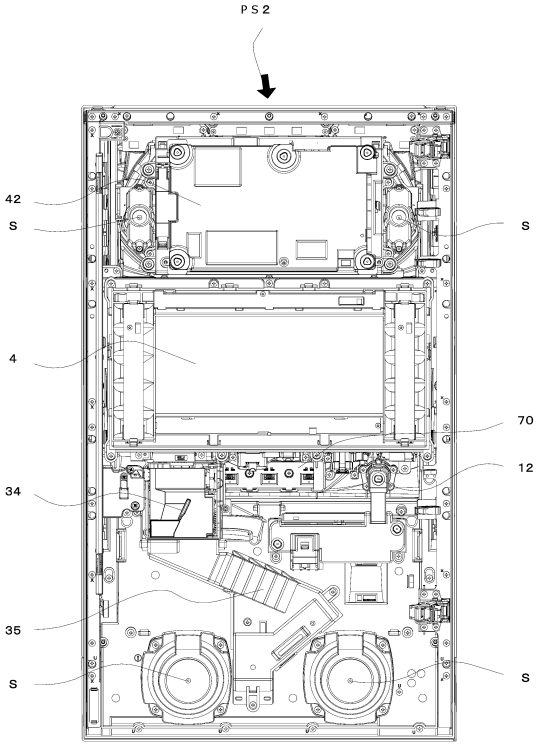
４７　　：外部出力端子板

【図面】

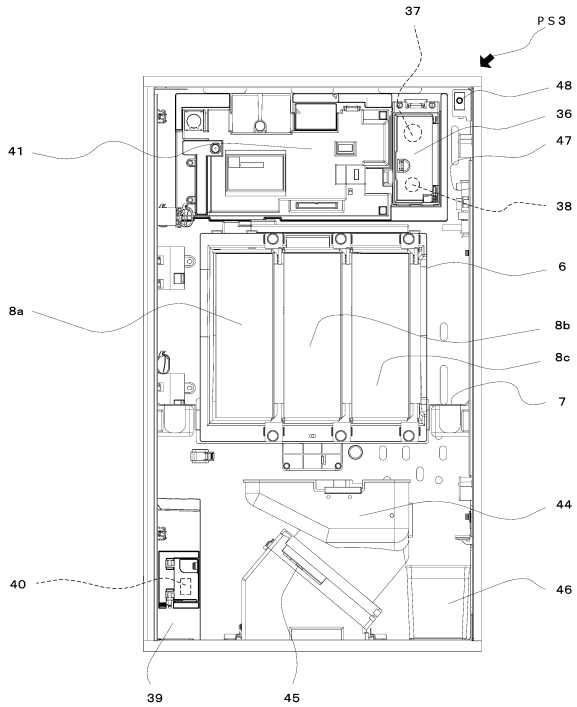
【図１】



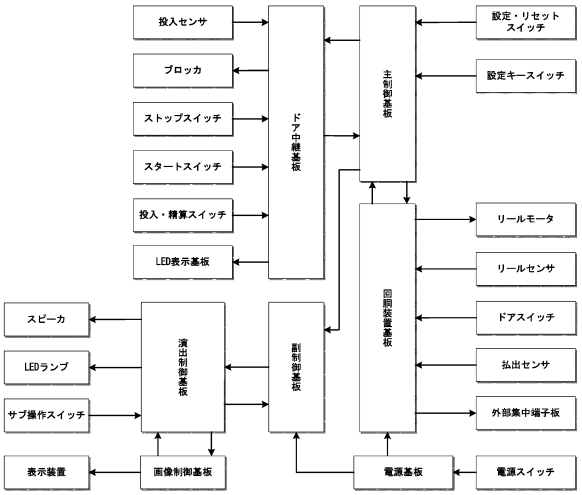
【図２】



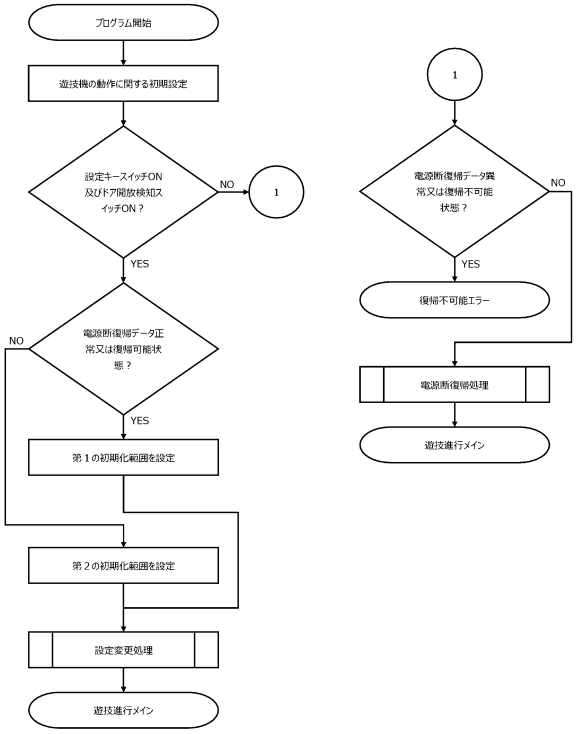
【図３】


37
ＰＳ３
48
36
47
41
38
6
8a
8b
8c
7
44
40
46
39
45

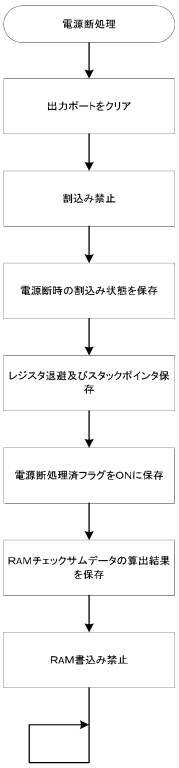
【図４】


投入センサ
ブロッカ
ストップスイッチ
スタートスイッチ
投入・精算スイッチ
LED表示基板
ドア中継基板
主制御基板
設定・リセットスイッチ
設定キースイッチ
リールモータ
リールセンサ
ドアスイッチ
払出センサ
外部集中端子板
回胴装置基板
スピーカ
LEDランプ
サブ操作スイッチ
表示装置
演出制御基板
副制御基板
画像制御基板
電源基板
電源スイッチ

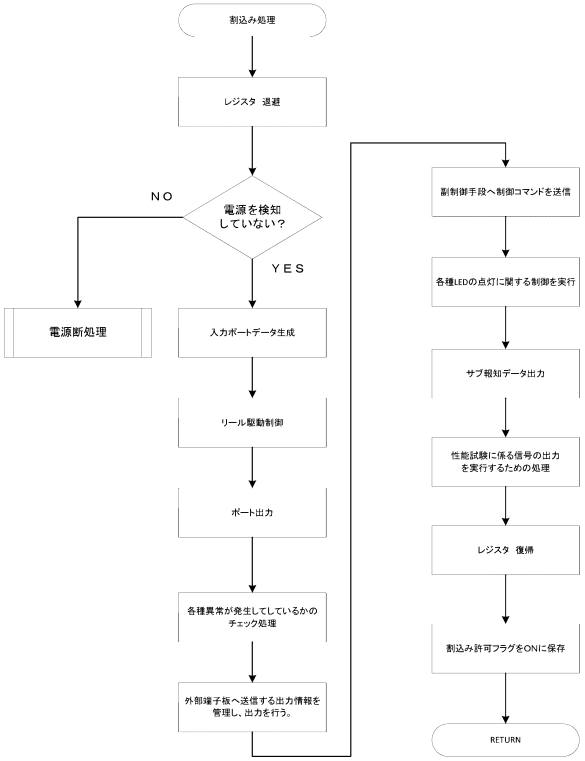
【図５】


プログラム開始
遊技機の動作に関する初期設定
設定キースイッチON及びドア開放検知スイッチON？
NO
1
YES
電源断復帰データ正常又は復帰可能状態？
NO
YES
第１の初期化範囲を設定
第２の初期化範囲を設定
設定変更処理
遊技進行メイン
1
電源断復帰データ異常又は復帰不可能状態？
NO
YES
復帰不可能エラー
電源断復帰処理
遊技進行メイン

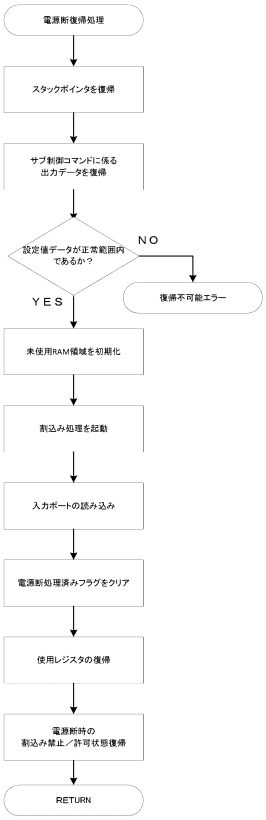
【図６】


電源断処理
出力ポートをクリア
割込み禁止
電源断時の割込み状態を保存
レジスタ退避及びスタックポインタ保存
電源断処理済フラグをONに保存
RAMチェックサムデータの算出結果を保存
RAM書込み禁止

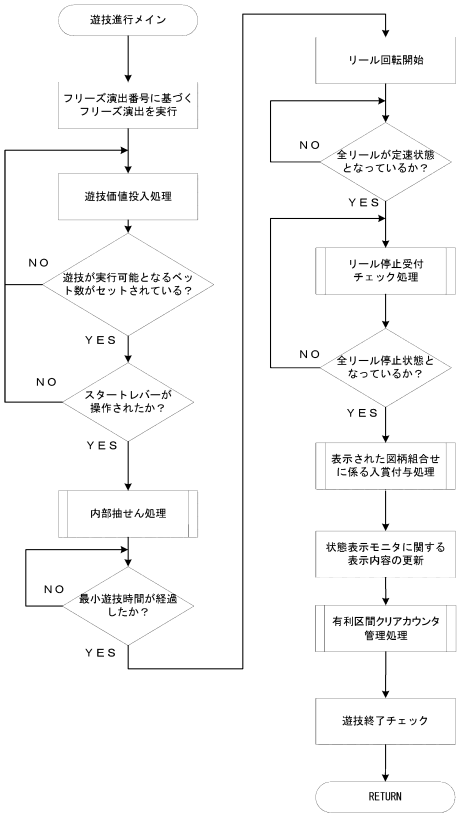
【図７】


割込み処理
レジスタ 退避
電源を検知していない？
NO
YES
電源断処理
入力ポートデータ生成
リール駆動制御
ポート出力
各種異常が発生してしているかのチェック処理
外部端子板へ送信する出力情報を管理し、出力を行う。
副制御手段へ制御コマンドを送信
各種LEDの点灯に関する制御を実行
サブ報知データ出力
性能試験に係る信号の出力を実行するための処理
レジスタ 復帰
割込み許可フラグをONに保存
RETURN

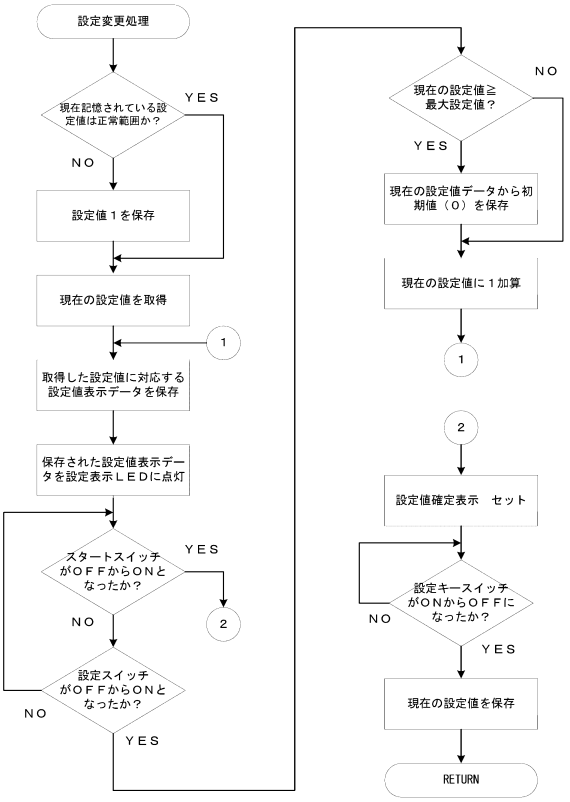
【図８】


電源断復帰処理
スタックポインタを復帰
サブ制御コマンドに係る出力データを復帰
設定値データが正常範囲内であるか？
NO
YES
復帰不可能エラー
未使用RAM領域を初期化
割込み処理を起動
入力ポートの読み込み
電源断処理済みフラグをクリア
使用レジスタの復帰
電源断時の割込み禁止／許可状態復帰
RETURN

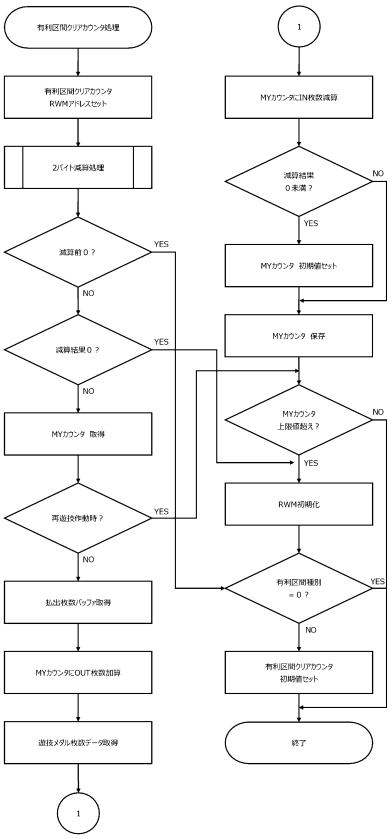
【図９】


遊技進行メイン
フリーズ演出番号に基づくフリーズ演出を実行
遊技価値投入処理
遊技が実行可能となるベット数がセットされている？
NO
YES
スタートレバーが操作されたか？
NO
YES
内部抽せん処理
最小遊技時間が経過したか？
NO
YES
リール回転開始
全リールが定速状態となっているか？
NO
YES
リール停止受付チェック処理
全リール停止状態となっているか？
NO
YES
表示された図柄組合せに係る入賞付与処理
状態表示モニタに関する表示内容の更新
有利区間クリアカウンタ管理処理
遊技終了チェック
RETURN

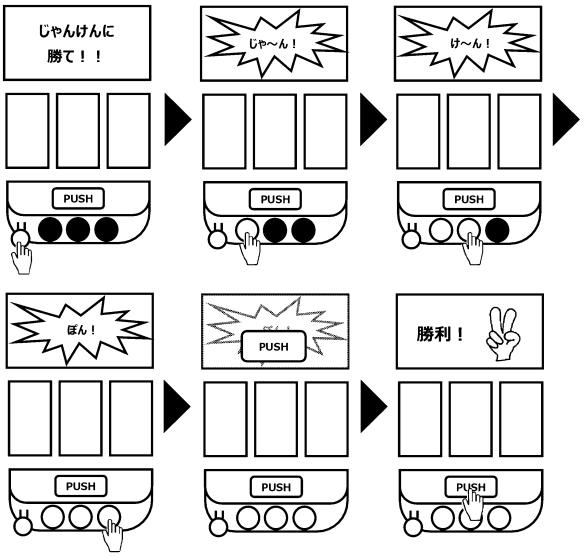
【図１０】


設定変更処理
現在記憶されている設定値は正常範囲か？
YES
NO
設定値１を保存
現在の設定値を取得
1
取得した設定値に対応する設定値表示データを保存
保存された設定値表示データを設定表示ＬＥＤに点灯
スタートスイッチがＯＦＦからＯＮとなったか？
YES
NO
2
設定スイッチがＯＦＦからＯＮとなったか？
NO
YES
現在の設定値≧最大設定値？
NO
YES
現在の設定値データから初期値（０）を保存
現在の設定値に１加算
1
2
設定値確定表示 セット
設定キースイッチがＯＮからＯＦＦになったか？
NO
YES
現在の設定値を保存
RETURN

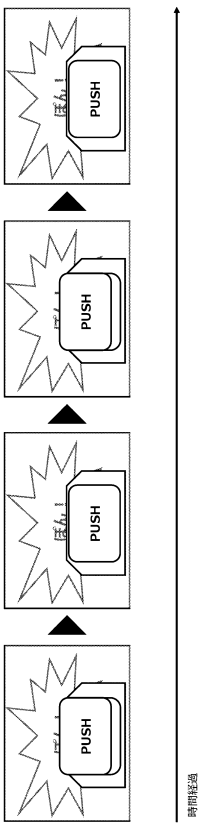
【図１１】



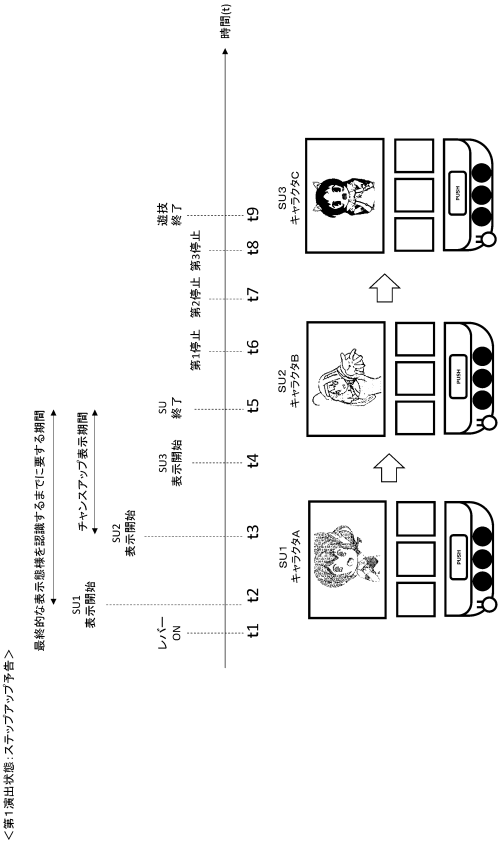
【図１２】



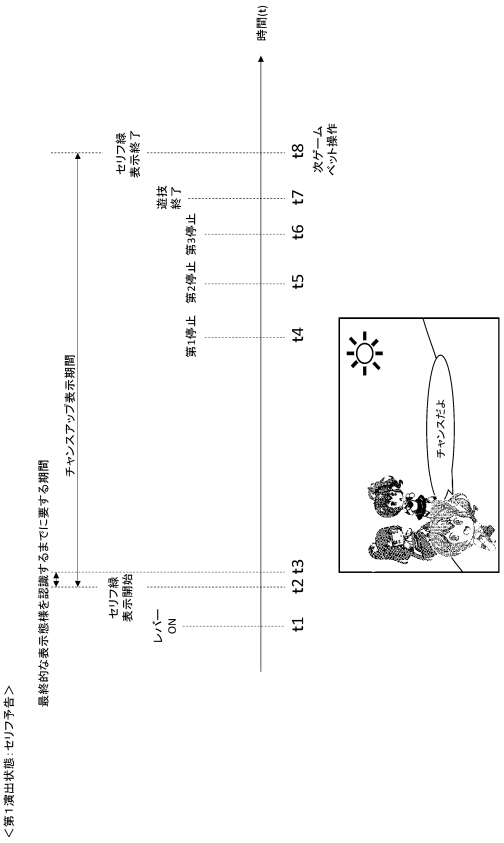
【図１３】



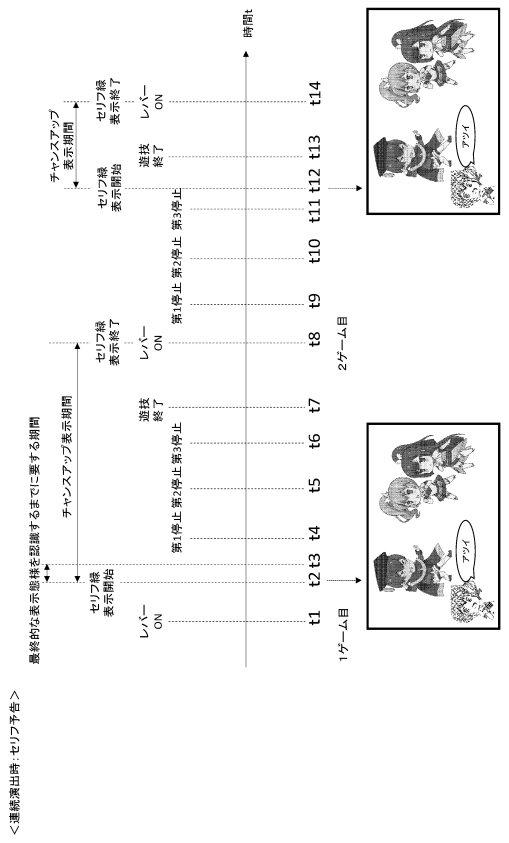
【図１４】



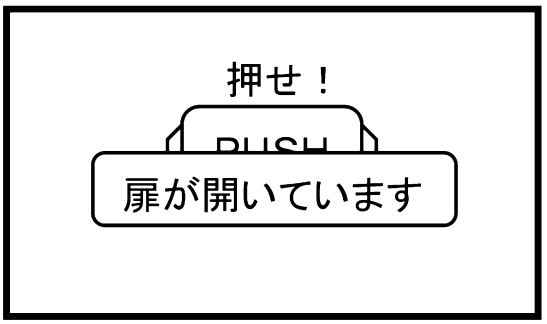
【図１５】



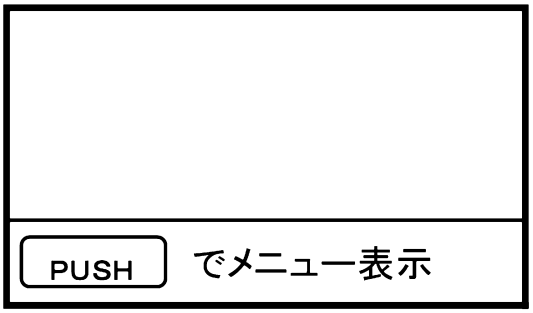
【図１６】

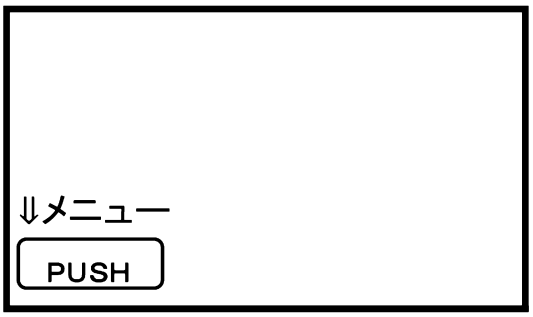


【図１７】

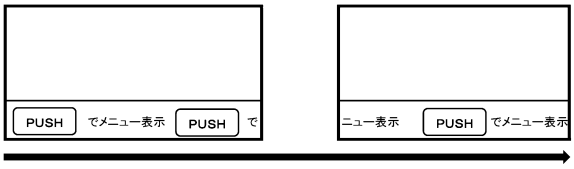


【図１８】





【図１９】



【図２０】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	リプレイ	チェリー	チェリー
19	ブランクＡ	バー	ブランクＣ
18	ブランクＢ	月Ａ	ラクダ
17	ラクダ	ラクダ	月Ａ
16	月Ｂ	リプレイ	リプレイ
15	リプレイ	チェリー	ブランクＢ
14	ブランクＣ	ブランクＢ	バー
13	ブランクＢ	月Ａ	ラクダ
12	ラクダ	ラクダ	月Ｂ
11	月Ａ	リプレイ	リプレイ
10	リプレイ	チェリー	ブランクＢ
9	バー	ブランクＡ	ブランクＡ
8	チェリー	月Ａ	ラクダ
7	ラクダ	ラクダ	月Ｂ
6	月Ａ	リプレイ	リプレイ
5	リプレイ	チェリー	チェリー
4	赤セブン	赤セブン	赤セブン
3	チェリー	月Ａ	ラクダ
2	ラクダ	ラクダ	月Ａ
1	月Ｂ	リプレイ	リプレイ

【図２１】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	２枚
					①	②
1	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
2	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
3	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
4	月Ｂ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
5	月Ｂ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
6	月Ｂ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ０１作動図柄	２種ＢＢ	－
7	月Ａ	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	２種ＢＢ０２作動図柄	２種ＢＢ	－
8	月Ｂ	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	２種ＢＢ０２作動図柄	２種ＢＢ	－
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	２種ＢＢ０３作動図柄	２種ＢＢ	－
10	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	２種ＢＢ０４作動図柄	２種ＢＢ	－
11	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	２種ＢＢ０４作動図柄	２種ＢＢ	－
12	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	２種ＢＢ０４作動図柄	２種ＢＢ	－
13	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸC	２種ＢＢ０４作動図柄	２種ＢＢ	－
14	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	赤ｾﾌﾞﾝ	２種ＢＢ０５作動図柄	２種ＢＢ	－
15	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	ﾊﾞｰ	２種ＢＢ０５作動図柄	２種ＢＢ	－
16	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸA	２種ＢＢ０５作動図柄	２種ＢＢ	－
17	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸC	２種ＢＢ０５作動図柄	２種ＢＢ	－
18	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ０６作動図柄	２種ＢＢ	－
19	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	２種ＢＢ０７作動図柄	２種ＢＢ	－
20	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	２種ＢＢ０７作動図柄	２種ＢＢ	－
21	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	２種ＢＢ０７作動図柄	２種ＢＢ	－
22	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸC	２種ＢＢ０７作動図柄	２種ＢＢ	－
23	月Ａ	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ０８作動図柄	２種ＢＢ	－
24	月Ｂ	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ０８作動図柄	２種ＢＢ	－
25	月Ａ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	２種ＢＢ０９作動図柄	２種ＢＢ	－
26	月Ｂ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	２種ＢＢ０９作動図柄	２種ＢＢ	－
27	月Ａ	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ１０作動図柄	２種ＢＢ	－
28	月Ｂ	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	２種ＢＢ１０作動図柄	２種ＢＢ	－
29	月Ａ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０１作動図柄	再遊技	－
30	月Ｂ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０１作動図柄	再遊技	－
31	ﾗｸﾀﾞ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	再遊技０２作動図柄	再遊技	－
32	ﾗｸﾀﾞ	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	再遊技０２作動図柄	再遊技	－
33	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
34	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
35	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｰ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
36	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｰ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
37	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
38	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
39	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
40	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
41	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
42	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
43	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
44	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
45	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
46	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
47	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
48	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－

【図２２】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	２枚
					①	②
49	月Ａ	月Ａ	ﾗｸﾀﾞ	入賞０１入賞図柄	3	2
50	月Ｂ	月Ａ	ﾗｸﾀﾞ	入賞０１入賞図柄	3	2
51	ﾗｸﾀﾞ	月Ａ	月Ａ	入賞０２入賞図柄	3	2
52	ﾗｸﾀﾞ	月Ａ	月Ｂ	入賞０２入賞図柄	3	2
53	月Ａ	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０３入賞図柄	12	2
54	月Ｂ	ﾗｸﾀﾞ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０３入賞図柄	12	2
55	月Ａ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ａ	入賞０４入賞図柄	1	2
56	月Ａ	ﾊﾞｰ	月Ａ	入賞０４入賞図柄	1	2
57	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ａ	入賞０５入賞図柄	1	2
58	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ａ	入賞０５入賞図柄	1	2
59	月Ａ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ｂ	入賞０６入賞図柄	1	2
60	月Ａ	ﾊﾞｰ	月Ｂ	入賞０６入賞図柄	1	2
61	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ｂ	入賞０７入賞図柄	1	2
62	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ｂ	入賞０７入賞図柄	1	2
63	月Ｂ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ａ	入賞０８入賞図柄	1	2
64	月Ｂ	ﾊﾞｰ	月Ａ	入賞０８入賞図柄	1	2
65	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ａ	入賞０９入賞図柄	1	1
66	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ａ	入賞０９入賞図柄	1	1
67	月Ｂ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ｂ	入賞１０入賞図柄	1	2
68	月Ｂ	ﾊﾞｰ	月Ｂ	入賞１０入賞図柄	1	2
69	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ｂ	入賞１１入賞図柄	1	2
70	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ｂ	入賞１１入賞図柄	1	2
71	月Ａ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１２入賞図柄	1	1
72	月Ａ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１２入賞図柄	1	1
73	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１３入賞図柄	1	1
74	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１３入賞図柄	1	1
75	月Ａ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１４入賞図柄	1	1
76	月Ａ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１４入賞図柄	1	1
77	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1
78	月Ａ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1
79	月Ｂ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１６入賞図柄	1	1
80	月Ｂ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１６入賞図柄	1	1
81	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１７入賞図柄	1	1
82	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞１７入賞図柄	1	1
83	月Ｂ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1
84	月Ｂ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1
85	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１９入賞図柄	1	1
86	月Ｂ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１９入賞図柄	1	1
87	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ａ	入賞２０入賞図柄	1	1
88	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	月Ａ	入賞２１入賞図柄	1	1
89	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ａ	入賞２２入賞図柄	1	1
90	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ａ	入賞２３入賞図柄	1	1
91	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ｂ	入賞２４入賞図柄	1	1
92	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	月Ｂ	入賞２５入賞図柄	1	1
93	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	月Ｂ	入賞２６入賞図柄	1	1
94	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	月Ｂ	入賞２７入賞図柄	1	1
95	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	月Ａ	入賞２８入賞図柄	1	1
96	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｰ	月Ａ	入賞２９入賞図柄	1	1

【図２３】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	２枚
					①	②
97	ｱﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	月A	入賞３０入賞図柄	1	1
98	ｱﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	月A	入賞３１入賞図柄	1	1
99	ｱﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	月B	入賞３２入賞図柄	1	1
100	ｱﾗﾝｸA	ﾊﾞｰ	月B	入賞３３入賞図柄	1	1
101	ｱﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	月B	入賞３４入賞図柄	1	1
102	ｱﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	月B	入賞３５入賞図柄	1	1
103	赤ｾﾌﾞﾝ	月A	ﾁｪﾘｰ	入賞３６入賞図柄	1	1
104	ﾁｪﾘｰ	月A	ﾁｪﾘｰ	入賞３６入賞図柄	1	1
105	ｱﾗﾝｸB	月A	ﾁｪﾘｰ	入賞３７入賞図柄	1	1
106	ｱﾗﾝｸC	月A	ﾁｪﾘｰ	入賞３７入賞図柄	1	1
107	赤ｾﾌﾞﾝ	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞３８入賞図柄	1	1
108	ﾁｪﾘｰ	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞３８入賞図柄	1	1
109	ｱﾗﾝｸB	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞３９入賞図柄	1	1
110	ｱﾗﾝｸC	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞３９入賞図柄	1	1
111	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾗｸﾀﾞ	ﾁｪﾘｰ	入賞４０入賞図柄	1	1
112	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	ﾁｪﾘｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
113	ｱﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	ﾁｪﾘｰ	入賞４２入賞図柄	1	1
114	ｱﾗﾝｸC	ﾗｸﾀﾞ	ﾁｪﾘｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
115	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞４４入賞図柄	1	1
116	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞４５入賞図柄	1	1
117	ｱﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞４６入賞図柄	1	1
118	ｱﾗﾝｸC	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞４７入賞図柄	1	1
119	ﾗｸﾀﾞ	月A	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４８入賞図柄	1	1
120	ﾗｸﾀﾞ	月A	ﾁｪﾘｰ	入賞４９入賞図柄	1	1
121	ﾗｸﾀﾞ	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞５０入賞図柄	1	1
122	ﾗｸﾀﾞ	月A	ﾊﾞｰ	入賞５１入賞図柄	1	1
123	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５２入賞図柄	1	1
124	ｱﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５３入賞図柄	1	1
125	ﾁｪﾘｰ	ﾗｸﾀﾞ	ﾊﾞｰ	入賞５４入賞図柄	1	1
126	ｱﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	ﾊﾞｰ	入賞５５入賞図柄	1	1
127	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５６入賞図柄	1	1
128	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５６入賞図柄	1	1
129	ｱﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５７入賞図柄	1	1
130	ｱﾗﾝｸC	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５７入賞図柄	1	1
131	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５８入賞図柄	1	1
132	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５８入賞図柄	1	1
133	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５９入賞図柄	1	1
134	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞５９入賞図柄	1	1
135	ｱﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞６０入賞図柄	1	1
136	ｱﾗﾝｸB	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞６０入賞図柄	1	1
137	ｱﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞６１入賞図柄	1	1
138	ｱﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞６１入賞図柄	1	1
139	月A	月A	月A	入賞６２入賞図柄	1	2
140	月A	月A	月B	入賞６２入賞図柄	1	2
141	月B	月A	月A	入賞６２入賞図柄	1	2
142	月B	月A	月B	入賞６２入賞図柄	1	2
143	月A	ﾘﾌﾟﾚｲ	月A	入賞６２入賞図柄	1	2
144	月A	ﾘﾌﾟﾚｲ	月B	入賞６２入賞図柄	1	2
145	月B	ﾘﾌﾟﾚｲ	月A	入賞６２入賞図柄	1	2
146	月B	ﾘﾌﾟﾚｲ	月B	入賞６２入賞図柄	1	2

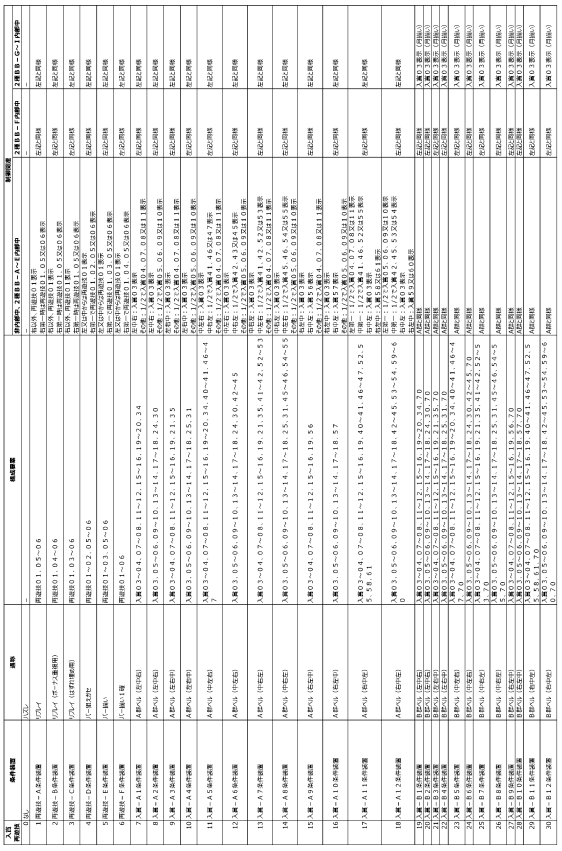
【図２４】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	２枚
					①	②
147	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞６３入賞図柄	2	2
148	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞６３入賞図柄	2	2
149	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞６４入賞図柄	1	1
150	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞６４入賞図柄	1	1
151	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞６５入賞図柄	2	2
152	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	月A	入賞６６入賞図柄	1	1
153	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	月B	入賞６６入賞図柄	1	1
154	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	入賞６７入賞図柄	1	1
155	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞６８入賞図柄	1	1
156	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	ﾊﾞｰ	入賞６８入賞図柄	1	1
157	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞６８入賞図柄	1	1
158	ﾗｸﾀﾞ	ﾗｸﾀﾞ	ﾌﾞﾗﾝｸC	入賞６８入賞図柄	1	1
159	月A	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
160	月A	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
161	月A	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
162	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
163	月A	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
164	月A	ﾊﾞｰ	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
165	月A	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
166	月A	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
167	月B	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
168	月B	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
169	月B	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
170	月B	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾁｪﾘｰ	入賞６９入賞図柄	1	1
171	月B	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
172	月B	ﾊﾞｰ	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
173	月B	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
174	月B	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾗｸﾀﾞ	入賞６９入賞図柄	1	1
175	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞７０入賞図柄	1	1
176	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞７１入賞図柄	1	1

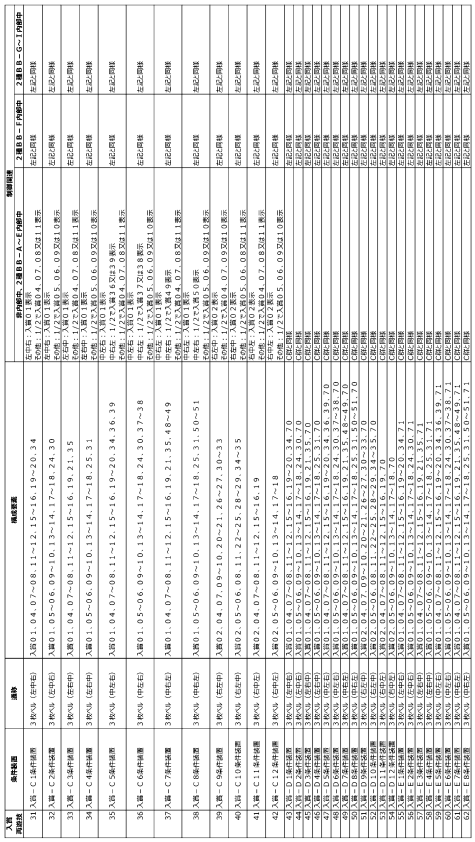
【図２５】

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハズレ	－
1	２種ＢＢ－Ａ条件装置	２種ＢＢ－Ａ	２種ＢＢ０１
2	２種ＢＢ－Ｂ条件装置	２種ＢＢ－Ｂ	２種ＢＢ０２
3	２種ＢＢ－Ｃ条件装置	２種ＢＢ－Ｃ	２種ＢＢ０３
4	２種ＢＢ－Ｄ条件装置	２種ＢＢ－Ｄ	２種ＢＢ０４
5	２種ＢＢ－Ｅ条件装置	２種ＢＢ－Ｅ	２種ＢＢ０５
6	２種ＢＢ－Ｆ条件装置	２種ＢＢ－Ｆ	２種ＢＢ０６～０７
7	２種ＢＢ－Ｇ条件装置	２種ＢＢ－Ｇ	２種ＢＢ０８
8	２種ＢＢ－Ｈ条件装置	２種ＢＢ－Ｈ	２種ＢＢ０９
9	２種ＢＢ－Ｉ条件装置	２種ＢＢ－Ｉ	２種ＢＢ１０

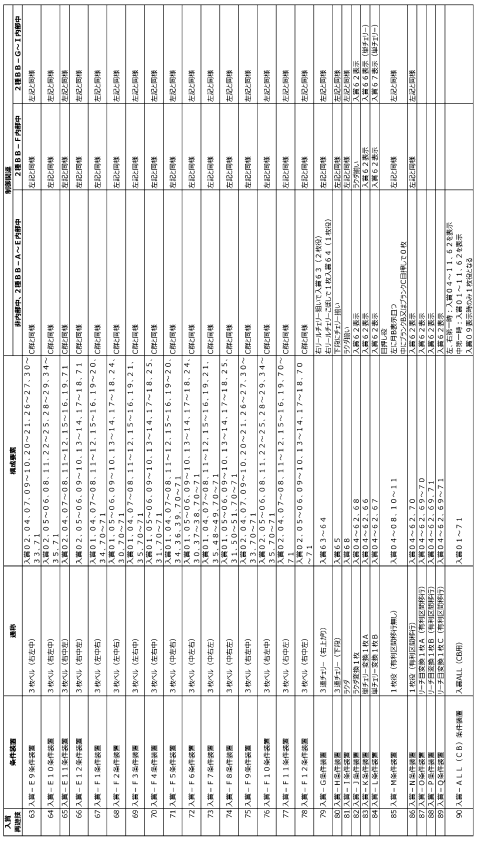
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

種別	非ＲＴ(通常時)					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
２種ＢＢ－Ａ	3240	3240	3240	3240	3240	3240
２種ＢＢ－Ｂ	3240	3240	3240	3240	3240	3240
２種ＢＢ－Ｃ	4860	4860	4860	4860	4860	4860
２種ＢＢ－Ｄ	3240	3240	3240	3240	3240	3240
２種ＢＢ－Ｅ	3240	3240	3240	3240	3240	3240
２種ＢＢ－Ｆ	6156	6156	6156	6156	6156	6156
２種ＢＢ－Ｇ	11162	11162	11162	11162	11162	11162
２種ＢＢ－Ｈ	1392	1392	1392	1392	1392	1392
２種ＢＢ－Ｉ	90	90	90	90	90	90
再遊技－Ａ	864	864	864	864	864	864
再遊技－Ｂ	610	610	610	610	610	610
再遊技－Ｃ	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｄ	4000	4000	4000	4000	4000	4000
再遊技－Ｅ	3000	3000	3000	3000	3000	3000
再遊技－Ｆ	500	500	500	500	500	500
入賞－Ａ１	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ２	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ３	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ４	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ５	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ６	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ７	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ８	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ９	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１０	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１１	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１２	900	900	900	900	900	900

【図３０】

種別	非ＲＴ(通常時)					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
入賞－Ｂ１	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ２	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ３	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ４	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ５	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ６	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ７	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ８	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ９	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１０	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１１	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１２	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｃ１	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ２	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ３	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ４	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ５	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ６	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ７	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ８	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ９	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１０	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１１	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１２	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｄ１	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ２	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ３	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ４	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ５	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ６	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ７	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ８	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ９	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１０	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１１	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１２	721	721	721	721	721	721

【図３１】

種別	非ＲＴ(通常時)					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
入賞－Ｅ１	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ２	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ３	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ４	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ５	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ６	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ７	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ８	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ９	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１０	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１１	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１２	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｆ１	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ２	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ３	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ４	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ５	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ６	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ７	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ８	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ９	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１０	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１１	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１２	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｇ	500	500	500	500	500	500
入賞－Ｈ	100	100	100	100	100	100
入賞－Ｉ	200	200	200	200	200	200
入賞－Ｊ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
入賞－Ｋ	50	50	50	50	50	50
入賞－Ｌ	50	50	50	50	50	50
入賞－Ｍ	70	70	70	70	70	70
入賞－Ｎ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｏ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｐ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｑ	20	20	20	20	20	20

【図３２】

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	ＲＷＭ初期化		－
		２種ＢＢ－Ａ条件装置、２種ＢＢ－Ｂ条件装置、２種ＢＢ－Ｃ条件装置、２種ＢＢ－Ｄ条件装置又は２種ＢＢ－Ｅ条件装置が作動したとき	開始	
			終了	ＲＴ１
		２種ＢＢ－Ｆ条件装置が作動したとき		ＲＴ２
		２種ＢＢ－Ｇ条件装置が作動したとき		ＲＴ３
		２種ＢＢ－Ｈ条件装置が作動したとき		ＲＴ４
		２種ＢＢ－Ｉ条件装置が作動したとき		ＲＴ５
ＲＴ１	∞	２種ＢＢ－Ａ条件装置、２種ＢＢ－Ｂ条件装置、２種ＢＢ－Ｃ条件装置、２種ＢＢ－Ｄ条件装置又は２種ＢＢ－Ｅ条件装置が作動したとき	開始	－
		２種ＢＢ０１作動図柄、２種ＢＢ０２作動図柄、２種ＢＢ０３作動図柄、２種ＢＢ０４作動図柄又は２種ＢＢ０５作動図柄が表示されたとき	終了	２種ＢＢ作動時
ＲＴ２	∞	２種ＢＢ－Ｆ条件装置が作動したとき	開始	－
		２種ＢＢ０６作動図柄又は２種ＢＢ０７作動図柄が表示されたとき	終了	２種ＢＢ作動時
ＲＴ３	∞	２種ＢＢ－Ｇ条件装置が作動したとき	開始	－
		２種ＢＢ０８作動図柄が表示されたとき	終了	２種ＢＢ作動時
ＲＴ４	∞	２種ＢＢ－Ｈ条件装置が作動したとき	開始	－
		２種ＢＢ０９作動図柄が表示されたとき	終了	２種ＢＢ作動時
ＲＴ５	∞	２種ＢＢ－Ｉ条件装置が作動したとき	開始	－
		２種ＢＢ１０作動図柄が表示されたとき	終了	２種ＢＢ作動時
２種ＢＢ作動時	∞	２種ＢＢ作動図柄が表示されたとき	開始	－
		２種ＢＢ作動が終了したとき	終了	非ＲＴ

【図３３】

種別	ＲＴ１					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
２種ＢＢ－Ａ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｂ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｃ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｄ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｅ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｆ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｇ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｈ	0	0	0	0	0	0
２種ＢＢ－Ｉ	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ	864	864	864	864	864	864
再遊技－Ｂ	610	610	610	610	610	610
再遊技－Ｃ	300	270	240	210	180	150
再遊技－Ｄ	4000	4000	4000	4000	4000	4000
再遊技－Ｅ	3000	3000	3000	3000	3000	3000
再遊技－Ｆ	500	500	500	500	500	500
入賞－Ａ１	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ２	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ３	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ４	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ５	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ６	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ７	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ８	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ９	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１０	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１１	900	900	900	900	900	900
入賞－Ａ１２	900	900	900	900	900	900

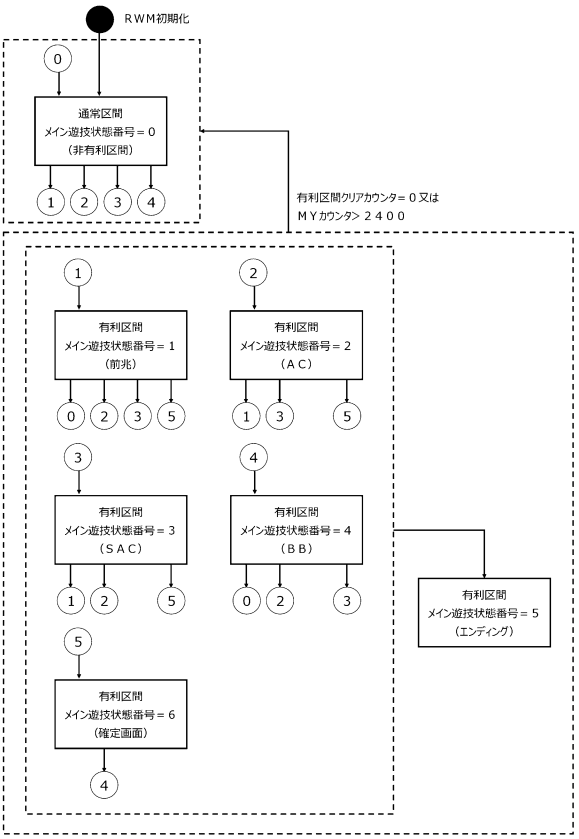
【図３４】

種別	ＲＴ１					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
入賞－Ｂ１	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ２	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ３	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ４	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ５	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ６	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ７	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ８	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ９	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１０	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１１	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｂ１２	750	750	750	750	750	750
入賞－Ｃ１	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ２	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ３	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ４	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ５	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ６	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ７	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ８	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ９	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１０	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１１	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｃ１２	1998	1998	1998	1998	1998	1998
入賞－Ｄ１	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ２	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ３	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ４	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ５	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ６	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ７	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ８	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ９	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１０	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１１	721	721	721	721	721	721
入賞－Ｄ１２	721	721	721	721	721	721

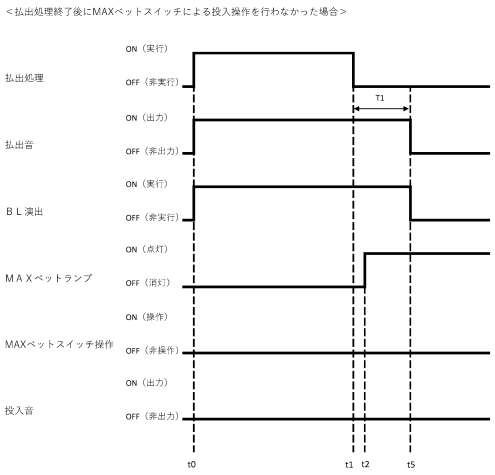
【図３５】

種別	ＲＴ１					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
入賞－Ｅ１	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ２	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ３	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ４	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ５	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ６	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ７	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ８	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ９	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１０	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１１	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｅ１２	106	106	106	106	106	106
入賞－Ｆ１	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ２	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ３	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ４	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ５	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ６	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ７	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ８	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ９	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１０	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１１	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｆ１２	5	5	5	5	5	5
入賞－Ｇ	500	500	500	500	500	500
入賞－Ｈ	100	100	100	100	100	100
入賞－Ｉ	200	200	200	200	200	200
入賞－Ｊ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
入賞－Ｋ	50	50	50	50	50	50
入賞－Ｌ	50	50	50	50	50	50
入賞－Ｍ	70	70	70	70	70	70
入賞－Ｎ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｏ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｐ	20	20	20	20	20	20
入賞－Ｑ	20	20	20	20	20	20

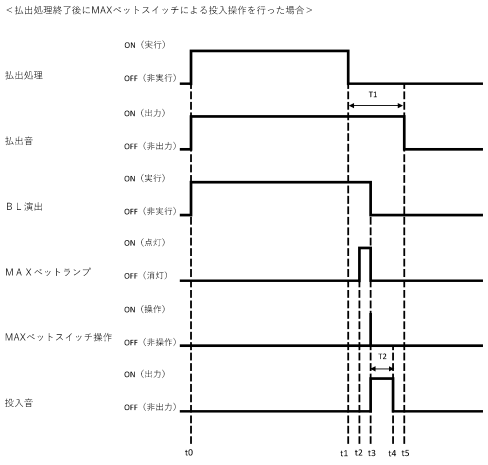
【図３６】



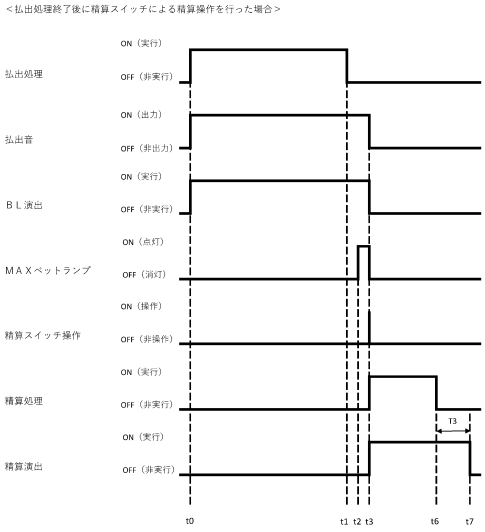
【図３７】



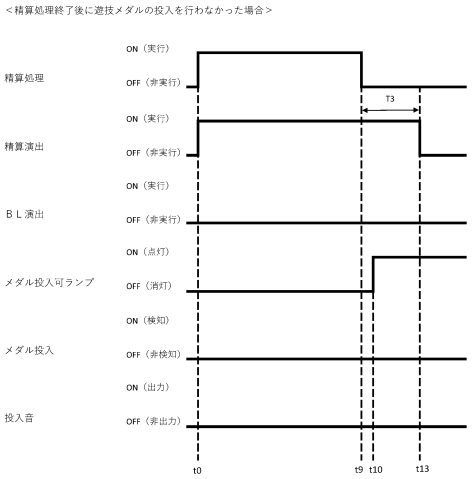
【図３８】



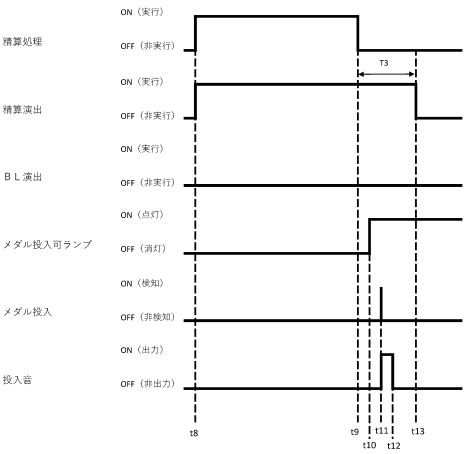
【図３９】



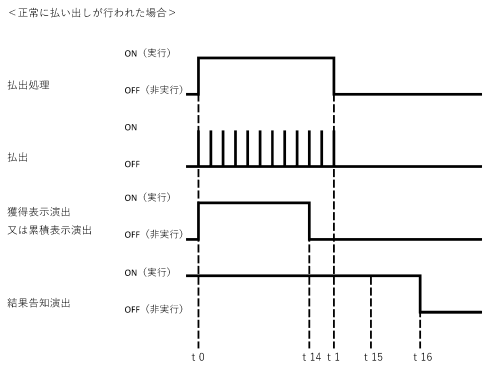
【図４０】



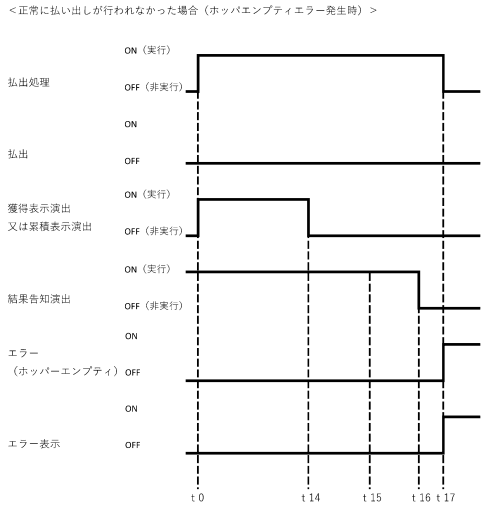
【図４１】



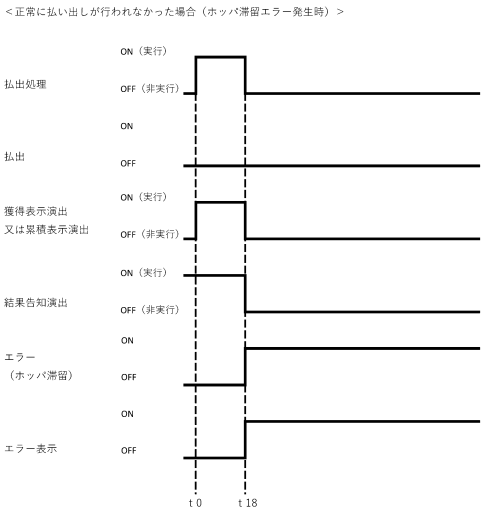
【図４２】



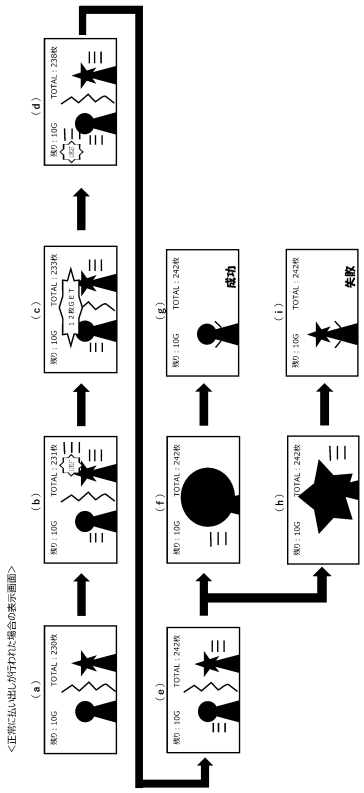
【図４３】



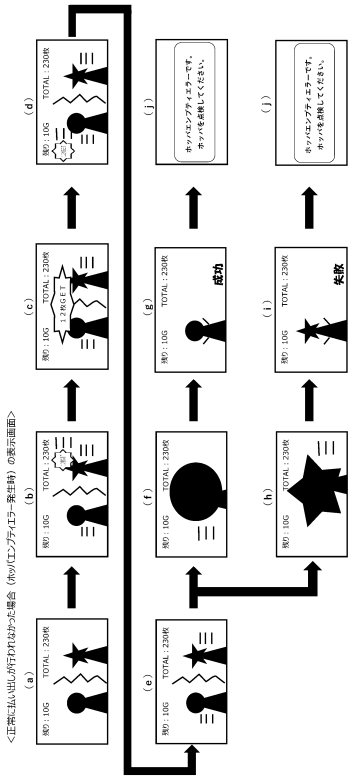
【図４４】



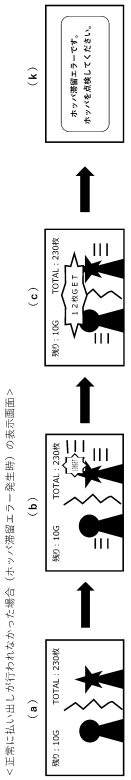
【図４５】



【図４６】



【図４７】



【図４８】

（Ａ）メイン処理のプログラム

```
ＤＩ　　（ＩＦＦ１＝０）
ＡＡＡＡ
ＢＢＢＢ
：
ＥＩ　　（ＩＦＦ１＝１）
ＣＣＣＣ（この命令の後に、割込み処理が実行可能）
：
```

※「ＤＩ」命令は、割込み禁止命令
※「ＥＩ」命令は、割込み許可命令

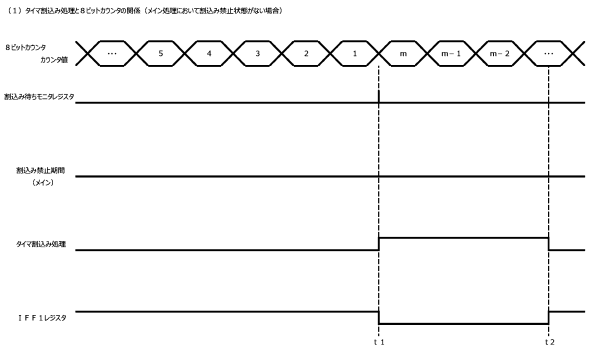
（Ｂ）タイマ割込み処理のプログラム

```
＜タイマ割込み処理＞（ＩＦＦ１＝０）
ＡＡＡＡ
ＢＢＢＢ
ＣＣＣＣ
：
ＥＩ　　（ＩＦＦ１＝１）
ＲＥＴＩ（この命令の後に、割込み処理が実行可能）
：
```

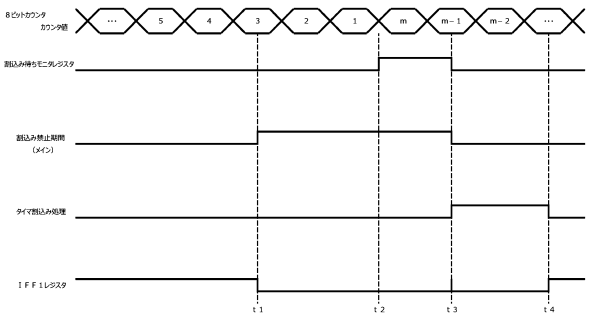
※「ＥＩ」命令は、割込み許可命令

【図４９】

（１）タイマ割込み処理と８ビットカウンタの関係（メイン処理において割込み禁止状態がない場合）

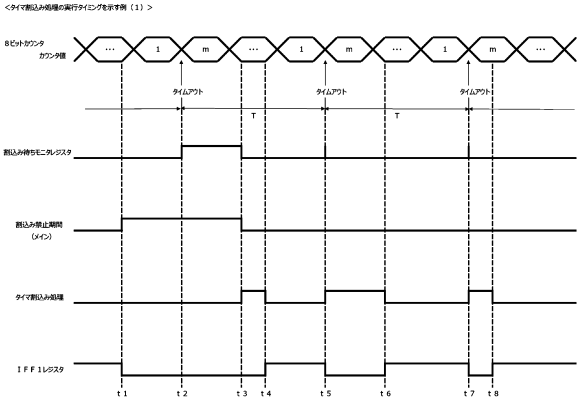


（２）タイマ割込み処理と８ビットカウンタの関係（メイン処理において割込み禁止状態がある場合）

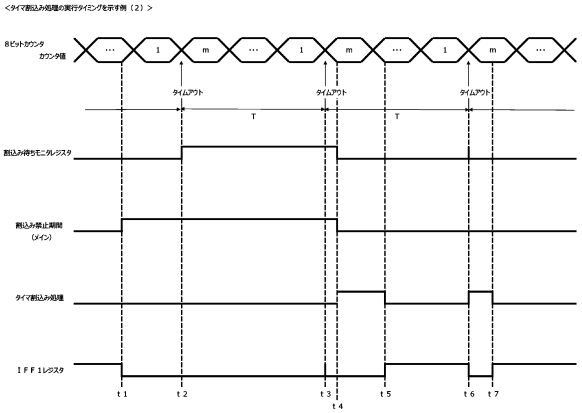


【図５０】

＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（１）＞



＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（２）＞



【図５１】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	リプレイ	ベル	ブランクA
19	スイカ	ブランクB	リプレイ
18	白セブン	白セブン	白セブン
17	スイカ	リプレイ	スイカ
16	ベル	チェリー	ベル
15	リプレイ	ベル	ブランクA
14	ブランクA	スイカ	リプレイ
13	赤セブン	キャラB	キャラA
12	スイカ	リプレイ	キャラA
11	ベル	チェリー	ベル
10	リプレイ	ベル	チェリー
9	ブランクB	スイカ	リプレイ
8	キャラA	赤セブン	キャラB
7	スイカ	リプレイ	スイカ
6	ベル	チェリー	ベル
5	リプレイ	ベル	チェリー
4	キャラB	ブランクA	リプレイ
3	チェリー	キャラA	赤セブン
2	スイカ	リプレイ	ブランクB
1	ベル	チェリー	ベル

【図５２】

遊技状態

①	役物未作動時
②	ＳＢ作動時
③	１種ＢＢ－Ａ、Ｂ作動時の役物未作動時
④	１種ＢＢ－Ｃ作動時の役物未作動時
⑤	１種ＢＢ－Ｄ作動時の役物未作動時
⑥	ＲＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ作動時
⑦	ＲＢ－Ｅ、Ｆ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態						
					３枚	３枚	３枚	３枚	３枚	３枚	３枚
					①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ０１作動図柄	１種ＢＢ	１種ＢＢ			－		－
2	赤セブン	赤セブン	赤セブン	１種ＢＢ０２作動図柄	１種ＢＢ	１種ＢＢ	－	－	－	－	－
3	ブランクA	赤セブン	ブランクB	１種ＢＢ０３作動図柄	１種ＢＢ	１種ＢＢ	－	－	－	－	－
4	赤セブン	赤セブン	白セブン	１種ＢＢ０４作動図柄	１種ＢＢ	１種ＢＢ					
5	キャラB	キャラB	キャラB	１種ＢＢ０５作動図柄	１種ＢＢ	－	－	－	－	－	－
6	赤セブン	ブランクA	ブランクB	ＲＢ０１作動図柄	－	－	ＲＢ	－	－	－	－
7	赤セブン	ブランクB	ブランクB	ＲＢ０２作動図柄	－	－	ＲＢ	－	－	－	－
8	ブランクA	ブランクA	ブランクB	ＲＢ０３作動図柄	－	－	－	ＲＢ	－	－	－
9	ブランクA	ブランクB	ブランクB	ＲＢ０４作動図柄	－	－	－	ＲＢ	－	－	－
10	ブランクA	ブランクA	赤セブン	ＲＢ０５作動図柄	－	－	－	－	ＲＢ	－	－
11	ブランクA	ブランクB	赤セブン	ＲＢ０６作動図柄	－	－	－	－	ＲＢ	－	－
12	赤セブン	ブランクA	赤セブン	ＳＢ０１作動図柄	ＳＢ	ＳＢ	－	－	－	－	－
13	赤セブン	ブランクB	赤セブン	ＳＢ０２作動図柄	ＳＢ	ＳＢ					
14	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技
15	ベル	リプレイ	赤セブン	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
16	ベル	リプレイ	白セブン	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
17	ベル	リプレイ	キャラA	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
18	ベル	リプレイ	キャラB	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
19	リプレイ	ベル	チェリー	再遊技０３作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
20	リプレイ	ベル	ブランクA	再遊技０３作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
21	キャラB	リプレイ	赤セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
22	キャラB	リプレイ	白セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
23	キャラB	リプレイ	キャラA	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
24	キャラB	リプレイ	キャラB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
25	スイカ	リプレイ	赤セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
26	スイカ	リプレイ	白セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
27	スイカ	リプレイ	キャラA	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
28	スイカ	リプレイ	キャラB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
29	ブランクA	リプレイ	赤セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
30	ブランクA	リプレイ	白セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技

【図５３】

31	ブランクA	リプレイ	キャラA	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
32	ブランクA	リプレイ	キャラB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
33	ブランクB	リプレイ	赤セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
34	ブランクB	リプレイ	白セブン	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
35	ブランクB	リプレイ	キャラA	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
36	ブランクB	リプレイ	キャラB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
37	キャラB	チェリー	ベル	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
38	スイカ	チェリー	ベル	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
39	ブランクA	チェリー	ベル	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
40	ブランクB	チェリー	ベル	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
41	キャラB	チェリー	リプレイ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
42	スイカ	チェリー	リプレイ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
43	ブランクA	チェリー	リプレイ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
44	ブランクB	チェリー	リプレイ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
45	リプレイ	リプレイ	チェリー	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
46	リプレイ	リプレイ	ブランクA	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
47	ベル	スイカ	スイカ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
48	ベル	スイカ	リプレイ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
49	ベル	ブランクA	スイカ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
50	ベル	ブランクA	リプレイ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
51	ベル	ブランクB	スイカ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
52	ベル	ブランクB	リプレイ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
53	チェリー	赤セブン	リプレイ	再遊技０９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
54	チェリー	白セブン	リプレイ	再遊技０９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
55	チェリー	キャラA	リプレイ	再遊技０９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
56	チェリー	キャラB	リプレイ	再遊技０９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
57	スイカ	赤セブン	キャラA	再遊技１０作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
58	スイカ	白セブン	キャラA	再遊技１０作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
59	スイカ	キャラA	キャラA	再遊技１０作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
60	スイカ	キャラB	キャラA	再遊技１０作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
61	リプレイ	キャラA	チェリー	再遊技１１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
62	リプレイ	キャラA	ブランクA	再遊技１１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
63	キャラA	キャラA	チェリー	再遊技１１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
64	キャラA	キャラA	ブランクA	再遊技１１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
65	ベル	赤セブン	キャラA	再遊技１２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
66	ベル	白セブン	キャラA	再遊技１２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
67	ベル	キャラA	キャラA	再遊技１２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
68	ベル	キャラB	キャラA	再遊技１２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
69	キャラA	キャラA	キャラA	再遊技１３作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技

【図５４】

70	キャラA	チェリー	キャラA	再遊技１３作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
71	ブランクB	赤セブン	キャラA	再遊技１４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
72	ブランクB	白セブン	キャラA	再遊技１４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
73	ブランクB	キャラB	キャラA	再遊技１４作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
74	ブランクB	キャラA	キャラA	再遊技１５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
75	ブランクB	キャラA	スイカ	再遊技１５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
76	ブランクB	キャラA	ブランクB	再遊技１５作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
77	スイカ	リプレイ	スイカ	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
78	スイカ	リプレイ	ブランクB	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
79	スイカ	キャラA	スイカ	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
80	スイカ	キャラA	ブランクB	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
81	スイカ	赤セブン	スイカ	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
82	スイカ	赤セブン	ブランクB	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
83	スイカ	白セブン	スイカ	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
84	スイカ	白セブン	ブランクB	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
85	スイカ	キャラB	スイカ	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
86	スイカ	キャラB	ブランクB	再遊技１６作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
87	ベル	赤セブン	ベル	再遊技１７作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
88	ベル	キャラB	ベル	再遊技１７作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
89	ベル	赤セブン	赤セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
90	ベル	赤セブン	白セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
91	ベル	赤セブン	キャラB	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
92	ベル	白セブン	赤セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
93	ベル	白セブン	白セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
94	ベル	白セブン	キャラB	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
95	ベル	キャラA	赤セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
96	ベル	キャラA	白セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
97	ベル	キャラA	キャラB	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
98	ベル	キャラB	赤セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
99	ベル	キャラB	白セブン	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
100	ベル	キャラB	キャラB	再遊技１８作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
101	白セブン	スイカ	ベル	再遊技１９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技		再遊技
102	白セブン	ブランクA	ベル	再遊技１９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
103	白セブン	ブランクB	ベル	再遊技１９作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	－	再遊技
104	リプレイ	スイカ	チェリー	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
105	リプレイ	スイカ	ブランクA	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
106	リプレイ	ブランクA	チェリー	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
107	リプレイ	ブランクA	ブランクA	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
108	リプレイ	ブランクB	チェリー	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9

【図５５】

109	リプレイ	ブランクB	ブランクA	入賞０１入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
110	リプレイ	ベル	キャラA	入賞０２入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
111	リプレイ	ベル	スイカ	入賞０２入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
112	リプレイ	ベル	ブランクB	入賞０２入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
113	ベル	ベル	ベル	入賞０３入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
114	スイカ	ベル	チェリー	入賞０４入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
115	スイカ	ベル	ブランクA	入賞０４入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
116	スイカ	ベル	キャラA	入賞０５入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
117	スイカ	ベル	スイカ	入賞０５入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
118	スイカ	ベル	ブランクB	入賞０５入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
119	スイカ	チェリー	キャラA	入賞０６入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
120	スイカ	チェリー	スイカ	入賞０６入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
121	スイカ	チェリー	ブランクB	入賞０６入賞図柄	9	9	9	9	9	9	9
122	ベル	スイカ	白セブン	入賞０７入賞図柄	3	3	3	3	3	3	3
123	ベル	スイカ	キャラB	入賞０７入賞図柄	3	3	3	3	3	3	3
124	ベル	スイカ	赤セブン	入賞０８入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
125	ベル	スイカ	キャラA	入賞０８入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
126	ベル	ブランクA	赤セブン	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
127	ベル	ブランクA	白セブン	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
128	ベル	ブランクA	キャラA	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
129	ベル	ブランクA	キャラB	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
130	ベル	ブランクB	赤セブン	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
131	ベル	ブランクB	白セブン	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
132	ベル	ブランクB	キャラA	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
133	ベル	ブランクB	キャラB	入賞０９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
134	リプレイ	スイカ	キャラA	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
135	リプレイ	スイカ	スイカ	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
136	リプレイ	スイカ	ブランクB	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
137	リプレイ	ブランクA	キャラA	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
138	リプレイ	ブランクA	スイカ	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
139	リプレイ	ブランクA	ブランクB	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
140	リプレイ	ブランクB	キャラA	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
141	リプレイ	ブランクB	スイカ	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
142	リプレイ	ブランクB	ブランクB	入賞１０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
143	ベル	ベル	チェリー	入賞１１入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
144	ベル	ベル	ブランクA	入賞１１入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
145	リプレイ	赤セブン	リプレイ	入賞１２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
146	リプレイ	白セブン	リプレイ	入賞１２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
147	リプレイ	キャラA	リプレイ	入賞１２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1

【図５６】

148	リプレイ	キャラB	リプレイ	入賞１２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
149	ベル	チェリー	キャラA	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
150	ベル	チェリー	スイカ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
151	ベル	チェリー	ブランクB	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
152	リプレイ	チェリー	リプレイ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
153	赤セブン	赤セブン	リプレイ	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
154	赤セブン	白セブン	リプレイ	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
155	赤セブン	キャラA	リプレイ	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
156	赤セブン	キャラB	リプレイ	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
157	リプレイ	赤セブン	赤セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
158	リプレイ	赤セブン	白セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
159	リプレイ	赤セブン	キャラA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
160	リプレイ	赤セブン	キャラB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
161	リプレイ	白セブン	赤セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
162	リプレイ	白セブン	白セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
163	リプレイ	白セブン	キャラA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
164	リプレイ	白セブン	キャラB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
165	リプレイ	キャラA	赤セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
166	リプレイ	キャラA	白セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
167	リプレイ	キャラA	キャラA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
168	リプレイ	キャラA	キャラB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
169	リプレイ	キャラB	赤セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
170	リプレイ	キャラB	白セブン	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
171	リプレイ	キャラB	キャラA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
172	リプレイ	キャラB	キャラB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
173	ベル	赤セブン	リプレイ	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
174	ベル	白セブン	リプレイ	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
175	ベル	キャラA	リプレイ	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
176	ベル	キャラB	リプレイ	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
177	ブランクB	ベル	チェリー	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
178	ブランクB	ベル	ブランクA	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
179	ベル	ベル	キャラA	入賞１９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
180	ベル	ベル	スイカ	入賞１９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
181	ベル	ベル	ブランクB	入賞１９入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
182	ベル	リプレイ	スイカ	入賞２０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
183	ベル	リプレイ	ブランクB	入賞２０入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
184	ブランクB	チェリー	キャラA	入賞２１入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
185	ブランクB	チェリー	スイカ	入賞２１入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
186	ブランクB	チェリー	ブランクB	入賞２１入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1

【図５７】

187	リプレイ	チェリー	キャラA	入賞２２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
188	リプレイ	チェリー	スイカ	入賞２２入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
189	リプレイ	チェリー	ブランクB	入賞２３入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
190	リプレイ	リプレイ	キャラA	入賞２４入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
191	リプレイ	リプレイ	スイカ	入賞２４入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
192	リプレイ	リプレイ	ブランクB	入賞２４入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
193	ベル	チェリー	リプレイ	入賞２５入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
194	ベル	ベル	リプレイ	入賞２６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
195	スイカ	ベル	リプレイ	入賞２６入賞図柄	1	1	1	1	1	1	1
196	ベル	チェリー	ベル	入賞２７入賞図柄	-	-	-	-	-	3	3

【図５８】

ボーナス条件装置

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハズレ	－
1	１種ＢＢ－Ａ条件装置	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ０１
2	１種ＢＢ－Ｂ条件装置	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ０２～０３
3	１種ＢＢ－Ｃ条件装置	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ０４
4	１種ＢＢ－Ｄ条件装置	１種ＢＢ－Ｄ	１種ＢＢ０５
5	ＲＢ－Ａ条件装置	ＲＢ－Ａ	ＲＢ０１
6	ＲＢ－Ｂ条件装置	ＲＢ－Ｂ	ＲＢ０２
7	ＲＢ－Ｃ条件装置	ＲＢ－Ｃ	ＲＢ０３
8	ＲＢ－Ｄ条件装置	ＲＢ－Ｄ	ＲＢ０４
9	ＲＢ－Ｅ条件装置	ＲＢ－Ｅ	ＲＢ０５
10	ＲＢ－Ｆ条件装置	ＲＢ－Ｆ	ＲＢ０６
11	ＳＢ－Ａ条件装置	ＳＢ	ＳＢ０１
12	ＳＢ－Ｂ条件装置	ＳＢ	ＳＢ０２

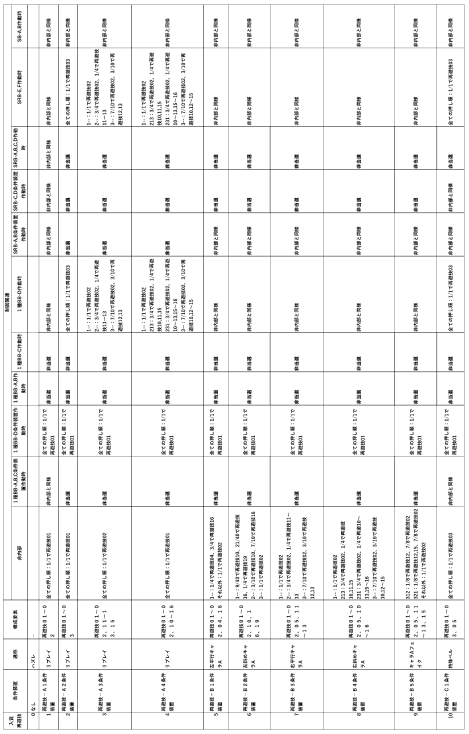
ボーナス終了条件

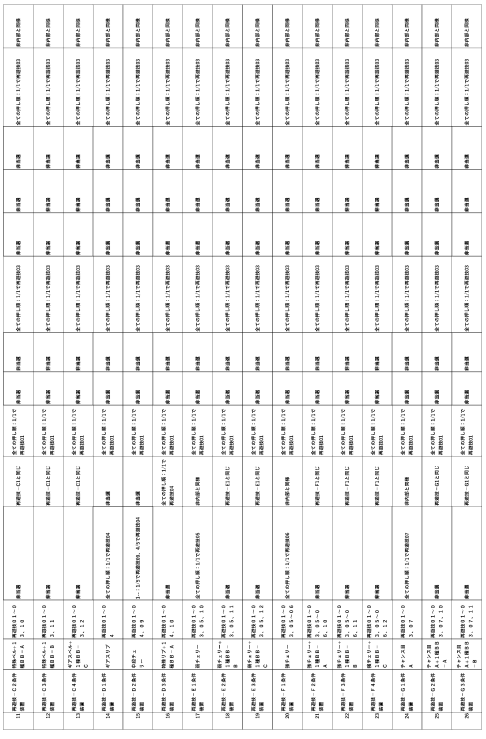
名称	終了条件
１種ＢＢ－Ａ	２６９枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｂ	１９７枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｃ	８９枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｄ	６２枚を超える遊技メダルの獲得
ＲＢ－Ａ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＲＢ－Ｂ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＲＢ－Ｃ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＲＢ－Ｄ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＲＢ－Ｅ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＲＢ－Ｆ	１２回の遊技又は８回の入賞 １種ＢＢの作動終了で終了
ＳＢ－Ａ	１回の遊技又は１回の入賞
ＳＢ－Ｂ	１回の遊技又は１回の入賞

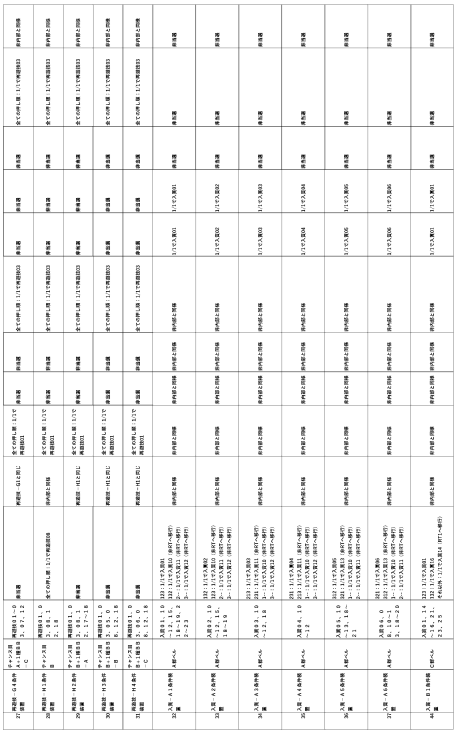
【図５９】

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハズレ	－
1	再遊技－Ａ１条件装置	リプレイ	再遊技０１～０２
2	再遊技－Ａ２条件装置	リプレイ	再遊技０１～０３
3	再遊技－Ａ３条件装置	リプレイ	再遊技０１～０２、１１～１３、１５
4	再遊技－Ａ４条件装置	リプレイ	再遊技０１～０２、１０～１６
5	再遊技－Ｂ１条件装置	左平行キャラＡ	再遊技０１～０２、０４、１６
6	再遊技－Ｂ２条件装置	左斜めキャラＡ	再遊技０１～０２、１０、１６、１９
7	再遊技－Ｂ３条件装置	右平行キャラＡ	再遊技０１～０２、０５、１１～１３
8	再遊技－Ｂ４条件装置	右斜めキャラＡ	再遊技０１～０２、０５、１０～１６
9	再遊技－Ｂ５条件装置	キャラＡフェイク	再遊技０１～０２、０５、１１～１３、１５
10	再遊技－Ｃ１条件装置	特殊ベル	再遊技０１～０３、０５
11	再遊技－Ｃ２条件装置	特殊ベル＋１種ＢＢ－Ａ	再遊技０１～０３、１０
12	再遊技－Ｃ３条件装置	特殊ベル＋１種ＢＢ－Ｂ	再遊技０１～０３、１１
13	再遊技－Ｃ４条件装置	特殊ベル＋１種ＢＢ－Ｃ	再遊技０１～０３、１２
14	再遊技－Ｄ１条件装置	特殊リプ	再遊技０１～０４
15	再遊技－Ｄ２条件装置	中段チェリー	再遊技０１～０４、０９
16	再遊技－Ｄ３条件装置	特殊リプ＋１種ＢＢ－Ａ	再遊技０１～０４、１０
17	再遊技－Ｅ１条件装置	弱チェリー	再遊技０１～０３、０５、１０
18	再遊技－Ｅ２条件装置	弱チェリー＋１種ＢＢ－Ｂ	再遊技０１～０３、０５、１１
19	再遊技－Ｅ３条件装置	弱チェリー＋１種ＢＢ－Ｃ	再遊技０１～０３、０５、１２
20	再遊技－Ｆ１条件装置	強チェリー	再遊技０１～０３、０５～０６
21	再遊技－Ｆ２条件装置	強チェリー＋１種ＢＢ－Ａ	再遊技０１～０３、０５～０６、１０
22	再遊技－Ｆ３条件装置	強チェリー＋１種ＢＢ－Ｂ	再遊技０１～０３、０５～０６、１１
23	再遊技－Ｆ４条件装置	強チェリー＋１種ＢＢ－Ｃ	再遊技０１～０３、０５～０６、１２
24	再遊技－Ｇ１条件装置	チャンスＢＡ	再遊技０１～０３、０７
25	再遊技－Ｇ２条件装置	チャンスＢＡ＋１種ＢＢ－Ａ	再遊技０１～０３、０７、１０
26	再遊技－Ｇ３条件装置	チャンスＢＡ＋１種ＢＢ－Ｂ	再遊技０１～０３、０７、１１
27	再遊技－Ｇ４条件装置	チャンスＢＡ＋１種ＢＢ－Ｃ	再遊技０１～０３、０７、１２
28	再遊技－Ｈ１条件装置	チャンスＢＢ	再遊技０１、０３、０８、１２、１８
29	再遊技－Ｈ２条件装置	チャンスＢＢ＋１種ＢＢ－Ａ	再遊技０１、０３、０８、１２、１７～１８
30	再遊技－Ｈ３条件装置	チャンスＢＢ＋１種ＢＢ－Ｂ	再遊技０１、０３、０５、０８、１２、１８
31	再遊技－Ｈ４条件装置	チャンスＢＢ＋１種ＢＢ－Ｃ	再遊技０１、０３、０６、０８、１２、１８
32	入賞－Ａ１条件装置	Ａ群ベル	入賞０１、１０～１２、１５、１８～１９、２２～２３
33	入賞－Ａ２条件装置	Ａ群ベル	入賞０２、１０～１２、１５、１８～１９
34	入賞－Ａ３条件装置	Ａ群ベル	入賞０３、１０～１２、１８
35	入賞－Ａ４条件装置	Ａ群ベル	入賞０４、１０～１２
36	入賞－Ａ５条件装置	Ａ群ベル	入賞０５、１０～１３、１８～２１
37	入賞－Ａ６条件装置	Ａ群ベル	入賞０６、０８、１０～１３、１８～２０
38	入賞－Ｂ１条件装置	Ｂ群ベル	入賞０１、１４～１６、２１、２３、２５
39	入賞－Ｂ２条件装置	Ｂ群ベル	入賞０２、１４～１７、２１～２３
40	入賞－Ｃ３条件装置	Ｂ群ベル	入賞０３、１４、２２～２３、２６
41	入賞－Ｃ４条件装置	Ｂ群ベル	入賞０４、１４～１６、１９
42	入賞－Ｃ５条件装置	Ｂ群ベル	入賞０５、１４、２１～２３
43	入賞－Ｃ６条件装置	Ｂ群ベル	入賞０６、１４、２２～２５
50	入賞－Ｄ条件装置	共通ベル	入賞０２～０４
51	入賞－Ｅ条件装置	共通ベル＋１種ＢＢ－Ａ	入賞０２～０４、１５
52	入賞－Ｆ条件装置	共通ベル＋１種ＢＢ－Ｂ	入賞０２～０４、１７
53	入賞－Ｇ条件装置	共通ベル＋１種ＢＢ－Ｃ	入賞０２～０４、２５
54	入賞－Ｈ条件装置	共通ベル（押し順）	入賞０１～０６
55	入賞－Ｉ条件装置	共通１枚	入賞１５～１８、２０、２４～２６
56	入賞－Ｊ条件装置	スイカ	入賞０７～０９
57	入賞－Ｋ条件装置	スイカ＋１種ＢＢ－Ａ	入賞０７～０９、２６
58	入賞－Ｌ条件装置	スイカ＋１種ＢＢ－Ｂ	入賞０７～０９、２５
59	入賞－Ｍ条件装置	役物中９枚	入賞０１～２６
60	入賞－Ｎ条件装置	役物中３枚	入賞０７～２７
61	入賞－Ｏ条件装置	役物中１枚	入賞０８～２６

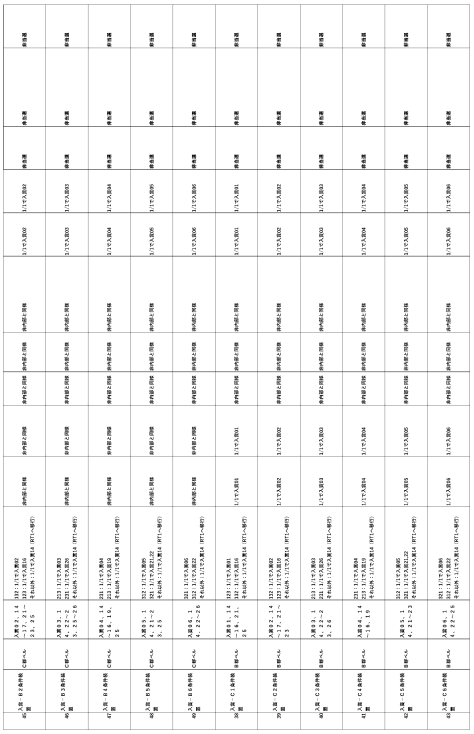
【図６０】



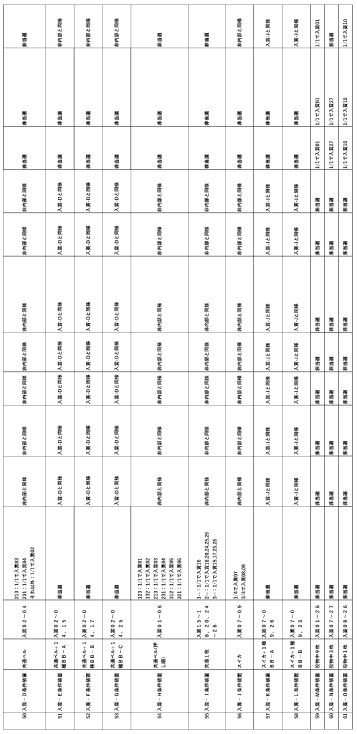
【図６１】

【図６２】



【図６３】



【図６４】



【図６５】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	非ＲＴ（通常時）								
		規定数		3枚	遊技状態			通常時	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	１種ＢＢ－Ｄ	○	○	341	341	341	341	341	341
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ａ	○	×	11253	11253	11253	11253	11253	11253
－	ＳＢ－Ｂ	○	×	11253	11253	11253	11253	11253	11253
再遊技－Ａ１	－	○	×	4099	4099	4099	4099	4099	4043
再遊技－Ａ２	－	○	×	1500	1500	1500	1500	1500	1500
再遊技－Ａ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ３	－	○	×	4	4	4	4	4	20
再遊技－Ｂ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ５	－	○	×	20	20	20	20	20	20
再遊技－Ｃ１	－	○	×	1300	1300	1300	1300	1300	1300
再遊技－Ｃ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	○	×	40	40	40	40	40	80
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	750	750	750	750	750	750
再遊技－Ｅ２	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	220	213	204	197	190	183
再遊技－Ｆ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	○	×	500	500	500	500	500	500
再遊技－Ｇ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	250	250	250	250	250	250
再遊技－Ｈ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ２	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ３	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ４	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ５	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ６	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ｂ１	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ２	－	○	○	430	430	430	430	430	430

【図６６】

入賞－Ｂ３	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ４	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ５	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ６	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｃ１	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ２	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ３	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ４	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ５	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ６	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｄ	－	○	○	177	177	177	177	177	177
入賞－Ｅ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｆ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｇ	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｈ	－	○	○	4	40	165	291	440	708
入賞－Ｉ	－	○	○	68	68	68	68	68	68
入賞－Ｊ	－	○	○	668	668	668	668	668	668
入賞－Ｋ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	6	6	7	7	8	10
入賞－Ｌ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	29	29	29	29	29	29
入賞－Ｍ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｎ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｏ	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図６７】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	ＲＴ４(通常時)							
		規定数		3枚		遊技状態		通常時	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	１種ＢＢ－Ｄ	○	○	341	341	341	341	341	341
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ａ	○	×	11253	11253	11253	11253	11253	11253
－	ＳＢ－Ｂ	○	×	11253	11253	11253	11253	11253	11253
再遊技－Ａ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ３	－	○	×	4259	4248	4253	4332	4249	4018
再遊技－Ａ４	－	○	×	580	400	570	300	560	300
再遊技－Ｂ１	－	○	×	566	566	566	566	566	566
再遊技－Ｂ２	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ３	－	○	×	2016	2200	2016	2200	2016	2500
再遊技－Ｂ４	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ５	－	○	×	1000	1000	1000	1000	1000	1000
再遊技－Ｃ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｃ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｅ２	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｆ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｇ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	98	98	98	98	98	98
再遊技－Ｈ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ２	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ３	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ４	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ５	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ６	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ｂ１	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ２	－	○	○	430	430	430	430	430	430

【図６８】

入賞－Ｂ３	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ４	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ５	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ６	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｃ１	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ２	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ３	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ４	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ５	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ６	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｄ	－	○	○	177	177	177	177	177	177
入賞－Ｅ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｆ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｇ	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｈ	－	○	○	4	40	165	291	440	708
入賞－Ｉ	－	○	○	68	68	68	68	68	68
入賞－Ｊ	－	○	○	668	668	668	668	668	668
入賞－Ｋ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	6	6	7	7	8	10
入賞－Ｌ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	29	29	29	29	29	29
入賞－Ｍ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｎ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｏ	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図６９】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	非RT（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）							
		規定数		3枚		遊技状態		BB一般中非内部	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	○	×	11426	11426	11426	11426	11426	11426
－	ＲＢ－Ｆ	○	×	11426	11426	11426	11426	11426	11426
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ１	－	○	×	4099	4099	4099	4099	4099	4043
再遊技－Ａ２	－	○	×	1500	1500	1500	1500	1500	1500
再遊技－Ａ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ３	－	○	×	4	4	4	4	4	20
再遊技－Ｂ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ５	－	○	×	20	20	20	20	20	20
再遊技－Ｃ１	－	○	×	1300	1300	1300	1300	1300	1300
再遊技－Ｃ２	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	－	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	－	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	○	×	40	40	40	40	40	80
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	750	750	750	750	750	750
再遊技－Ｅ２	－	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	－	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	220	213	204	197	190	183
再遊技－Ｆ２	－	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	－	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	－	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	○	×	500	500	500	500	500	500
再遊技－Ｇ２	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	－	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	－	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	250	250	250	250	250	250
再遊技－Ｈ２	－	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	－	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	－	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ２	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ３	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ４	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ５	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ６	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ｂ１	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ２	－	○	○	430	430	430	430	430	430

【図７０】

入賞－Ｂ３	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ４	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ５	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ６	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｃ１	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ２	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ３	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ４	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ５	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ６	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｄ	－	○	○	177	177	177	177	177	177
入賞－Ｅ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｆ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｇ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｈ	－	○	○	4	40	165	291	440	708
入賞－Ｉ	－	○	○	68	68	68	68	68	68
入賞－Ｊ	－	○	○	668	668	668	668	668	668
入賞－Ｋ	－	○	○	6	6	7	7	8	10
入賞－Ｌ	－	○	○	29	29	29	29	29	29
入賞－Ｍ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｎ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｏ	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図７１】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	RT４（１種ＢＢ－Ｄ作動時非内部中）							
		規定数		3枚		遊技状態		BB一般中非内部	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	○	×	11426	11426	11426	11426	11426	11426
－	ＲＢ－Ｆ	○	×	11426	11426	11426	11426	11426	11426
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ３	－	○	×	4259	4248	4253	4332	4249	4018
再遊技－Ａ４	－	○	×	580	400	570	300	560	300
再遊技－Ｂ１	－	○	×	566	566	566	566	566	566
再遊技－Ｂ２	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ３	－	○	×	2016	2200	2016	2200	2016	2500
再遊技－Ｂ４	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ５	－	○	×	1000	1000	1000	1000	1000	1000
再遊技－Ｃ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｃ２	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	－	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	－	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｅ２	－	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	－	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｆ２	－	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	－	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	－	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｇ２	－	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	－	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	－	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	98	98	98	98	98	98
再遊技－Ｈ２	－	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	－	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	－	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ２	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ３	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ４	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ５	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ａ６	－	○	○	3265	3265	3265	3265	3265	3265
入賞－Ｂ１	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ２	－	○	○	430	430	430	430	430	430

【図７２】

入賞－Ｂ３	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ４	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ５	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｂ６	－	○	○	430	430	430	430	430	430
入賞－Ｃ１	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ２	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ３	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ４	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ５	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｃ６	－	○	○	1762	1756	1735	1714	1689	1644
入賞－Ｄ	－	○	○	177	177	177	177	177	177
入賞－Ｅ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｆ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｇ	－	○	○	4	4	4	4	4	4
入賞－Ｈ	－	○	○	4	40	165	291	440	708
入賞－Ｉ	－	○	○	68	68	68	68	68	68
入賞－Ｊ	－	○	○	668	668	668	668	668	668
入賞－Ｋ	－	○	○	6	6	7	7	8	10
入賞－Ｌ	－	○	○	29	29	29	29	29	29
入賞－Ｍ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｎ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｏ	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図７３】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	非RT（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）							
		規定数		3枚		遊技状態		役物作動中	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	１種ＢＢ－Ｄ	○	○	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ａ	○	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ｂ	○	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ１	－	○	×	4099	4099	4099	4099	4099	4043
再遊技－Ａ２	－	○	×	1500	1500	1500	1500	1500	1500
再遊技－Ａ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ３	－	○	×	4	4	4	4	4	20
再遊技－Ｂ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｂ５	－	○	×	20	20	20	20	20	20
再遊技－Ｃ１	－	○	×	1300	1300	1300	1300	1300	1300
再遊技－Ｃ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	○	×	40	40	40	40	40	80
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	750	750	750	750	750	750
再遊技－Ｅ２	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	220	213	204	197	190	183
再遊技－Ｆ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	○	×	500	500	500	500	500	500
再遊技－Ｇ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	250	250	250	250	250	250
再遊技－Ｈ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図７４】

入賞－Ｂ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｄ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｅ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｆ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｇ	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｈ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｉ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｊ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｋ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｌ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｍ	－	○	×	5638	5668	5772	5877	6001	6224
入賞－Ｎ	－	○	×	167	167	167	167	167	167
入賞－Ｏ	－	○	×	27855	27825	27720	27615	27490	27265

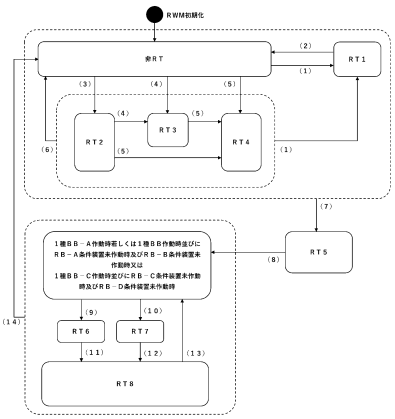
【図７５】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	ＲＴ４（ＳＢ－Ａ、Ｂ作動中）							
		規定数		3枚		遊技状態		役物作動中	
		抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	１種ＢＢ－Ｄ	○	○	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＲＢ－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ａ	○	×	0	0	0	0	0	0
－	ＳＢ－Ｂ	○	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ａ３	－	○	×	4259	4248	4253	4332	4249	4018
再遊技－Ａ４	－	○	×	580	400	570	300	560	300
再遊技－Ｂ１	－	○	×	566	566	566	566	566	566
再遊技－Ｂ２	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ３	－	○	×	2016	2200	2016	2200	2016	2500
再遊技－Ｂ４	－	○	×	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｂ５	－	○	×	1000	1000	1000	1000	1000	1000
再遊技－Ｃ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｃ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｃ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	8	8	8	8	8	8
再遊技－Ｃ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	5	5	5	5	5	5
再遊技－Ｄ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｄ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｅ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｅ２	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	35	35	35	35	35	35
再遊技－Ｅ３	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	23	26	28	31	32	32
再遊技－Ｆ１	－	○	×	78	78	78	78	78	78
再遊技－Ｆ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	7	7	7	7	7	7
再遊技－Ｆ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	41	42	46	48	50	50
再遊技－Ｆ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	30	30	30	30	30	30
再遊技－Ｇ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
再遊技－Ｇ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	4	4	4	4	4	4
再遊技－Ｇ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	10	10	10	10	10	10
再遊技－Ｇ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	26	29	33	35	40	41
再遊技－Ｈ１	－	○	×	98	98	98	98	98	98
再遊技－Ｈ２	１種ＢＢ－Ａ	○	○	18	18	18	18	18	18
再遊技－Ｈ３	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	40	38	36	34	32	24
再遊技－Ｈ４	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	40	42	43	45	46	60
入賞－Ａ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ａ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0

【図７６】

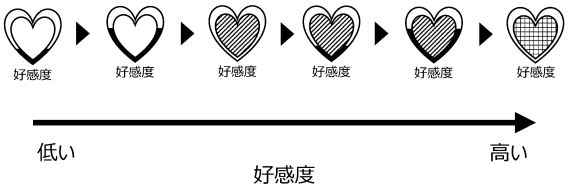
入賞－Ｂ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｂ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ１	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ２	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ３	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ４	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ５	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｃ６	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｄ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｅ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｆ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｇ	１種ＢＢ－Ｃ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｈ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｉ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｊ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｋ	１種ＢＢ－Ａ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｌ	１種ＢＢ－Ｂ	○	○	0	0	0	0	0	0
入賞－Ｍ	－	○	×	5638	5668	5772	5877	6001	6224
入賞－Ｎ	－	○	×	167	167	167	167	167	167
入賞－Ｏ	－	○	×	27855	27825	27720	27615	27490	27265

【図７７】

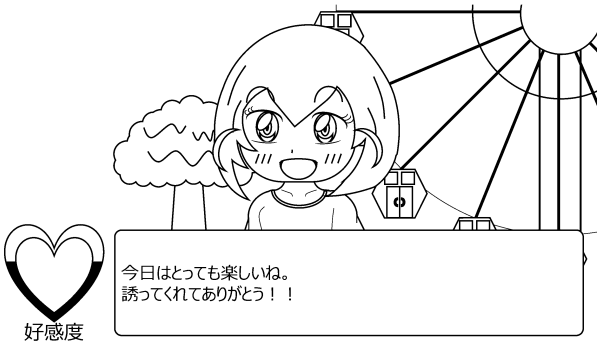


（１）	入賞１４入賞図柄が表示されたとき
（２）	１５回の遊技の結果が得られたとき
（３）	再遊技０７作動図柄が表示されたとき
（４）	再遊技０３作動図柄が表示されたとき
（５）	再遊技０４作動図柄又は再遊技０９作動図柄が表示されたとき
（６）	入賞１０入賞図柄、入賞１１入賞図柄、入賞１２入賞図柄、入賞１３入賞図柄又は再遊技０１作動図柄が表示されたとき
（７）	１種ＢＢ－Ａ条件装置、１種ＢＢ－Ｂ条件装置又は１種ＢＢ－Ｃ条件装置が作動したとき
（８）	１種ＢＢ０１作動図柄、１種ＢＢ０２作動図柄、１種ＢＢ０３作動図柄又は１種ＢＢ０４作動図柄が表示されたとき
（９）	ＲＢ－Ａ条件装置又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動したとき
（１０）	ＲＢ－Ｃ条件装置又はＲＢ－Ｄ条件装置が作動したとき
（１１）	ＲＢ０１作動図柄又はＲＢ０２作動図柄が表示されたとき
（１２）	ＲＢ０３作動図柄又はＲＢ０４作動図柄が表示されたとき
（１３）	ＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄの作動が終了したとき
（１４）	１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂ又は１種ＢＢ－Ｃの作動が終了したとき

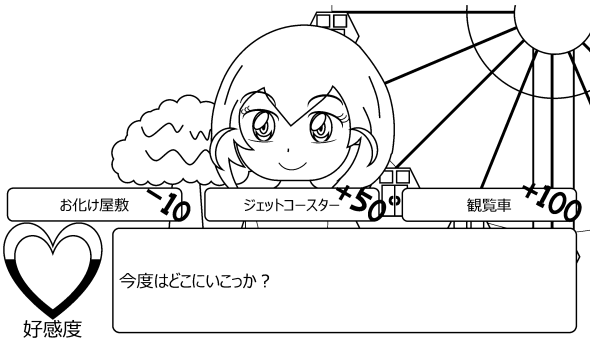
【図７８】



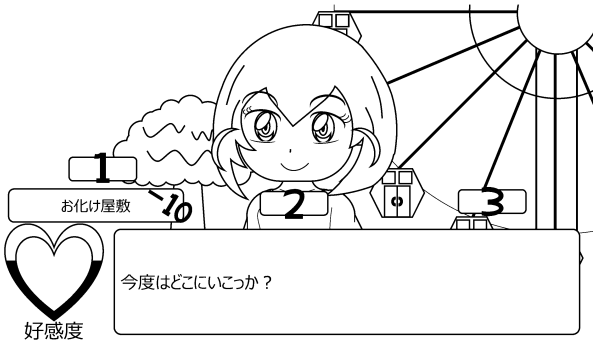
【図７９】



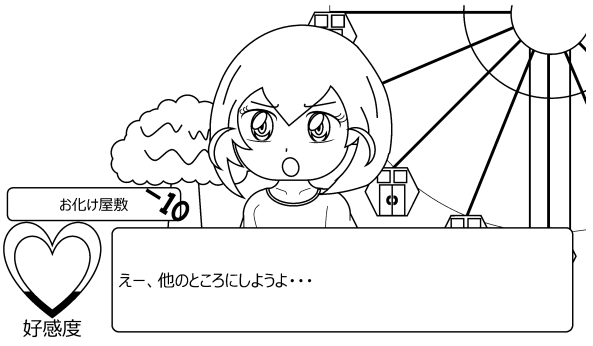
【図８０】



【図８１】

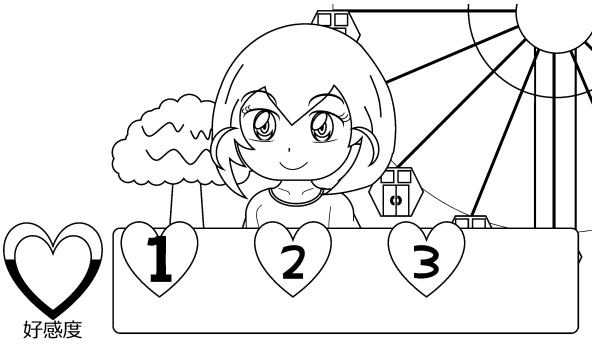


【図８２】

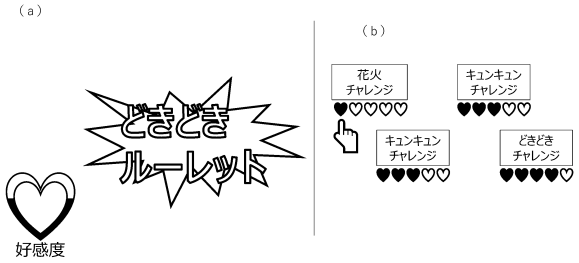


【図８３】

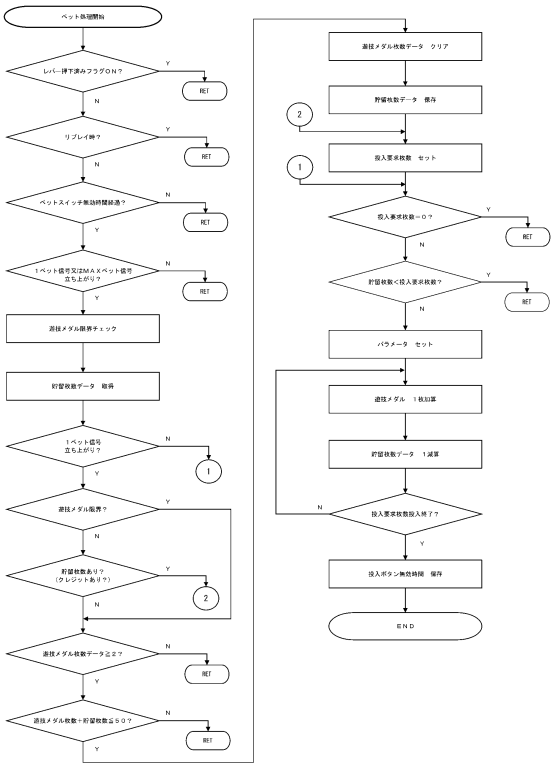
【図８４】



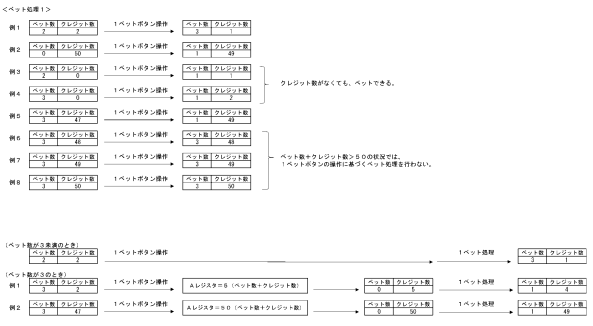
【図８５】



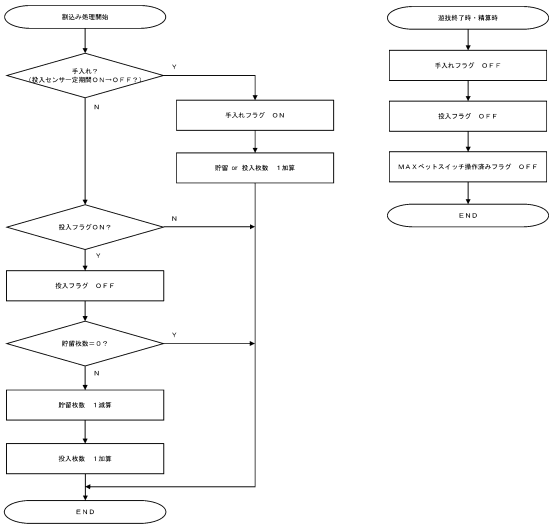
【図８６】



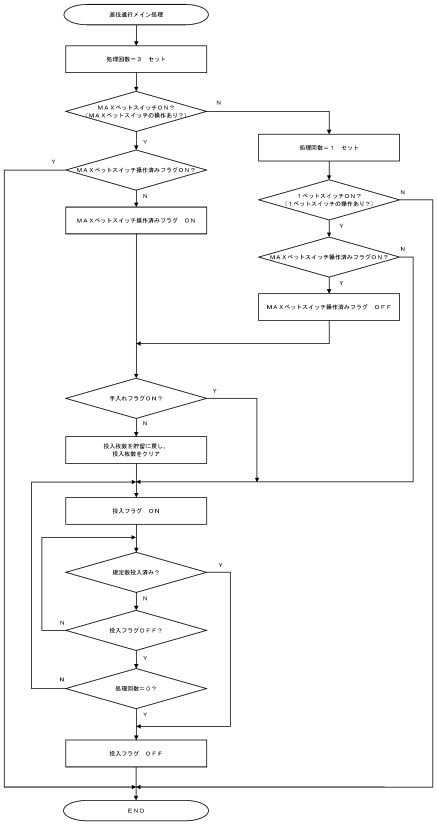
【図８７】



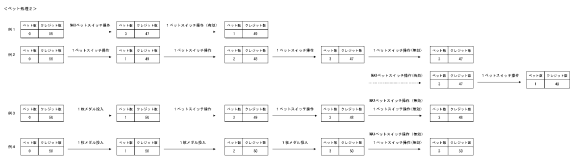
【図８８】



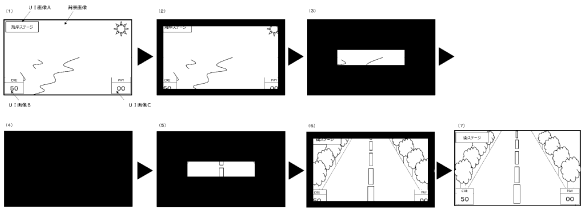
【図８９】



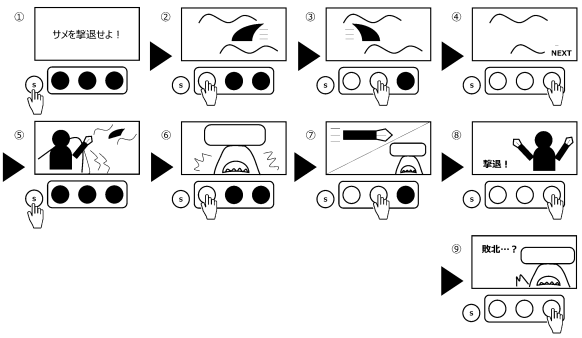
【図９０】



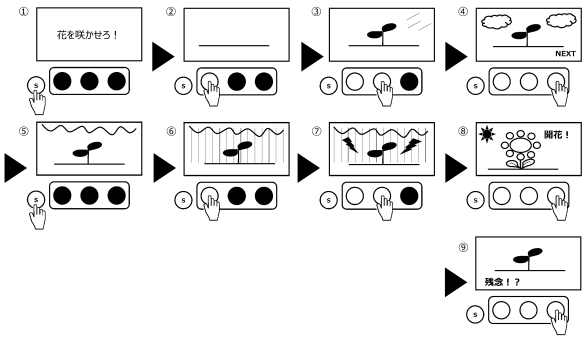
【図９１】



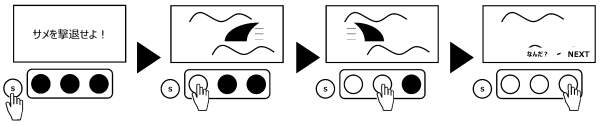
【図９２】



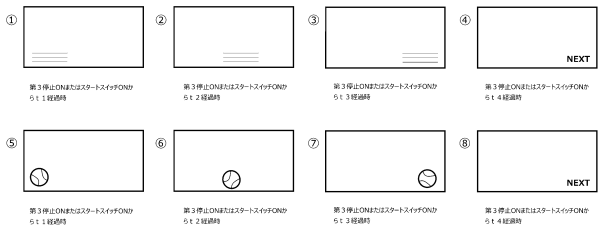
【図９３】



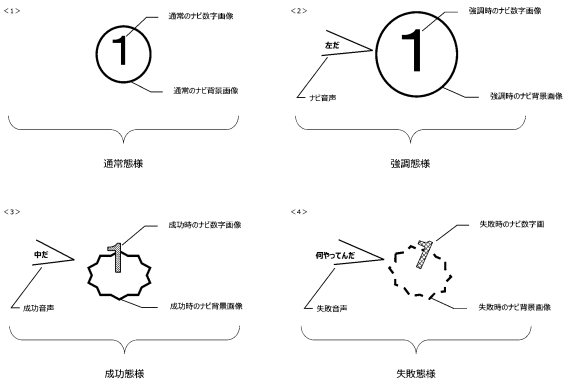
【図９４】



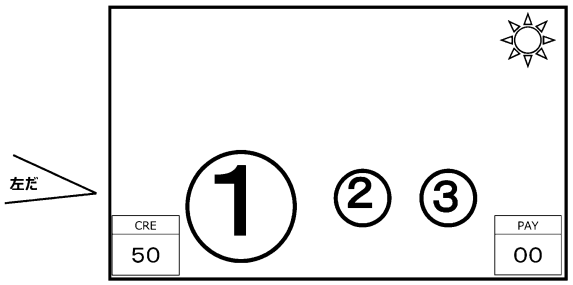
【図９５】



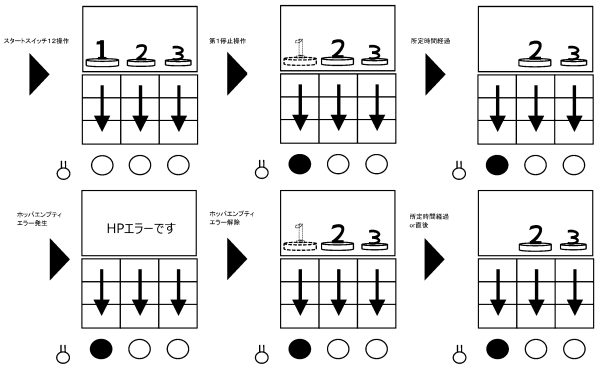
【図９６】



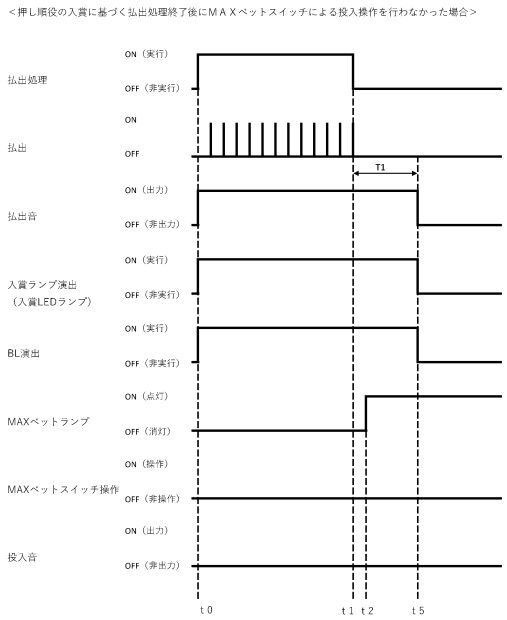
【図９７】



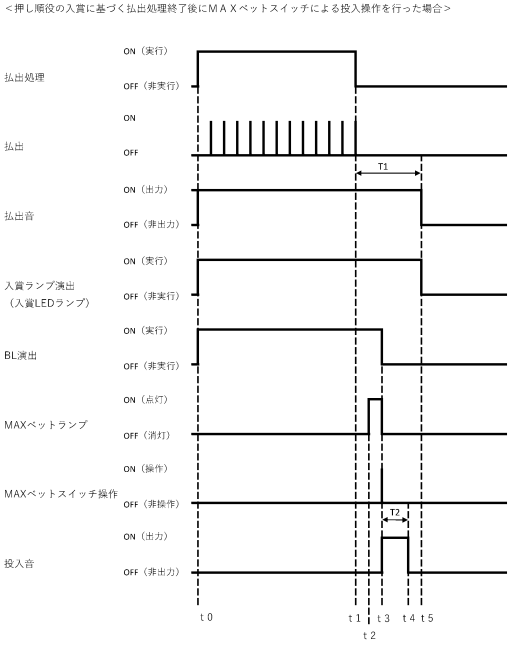
【図９８】



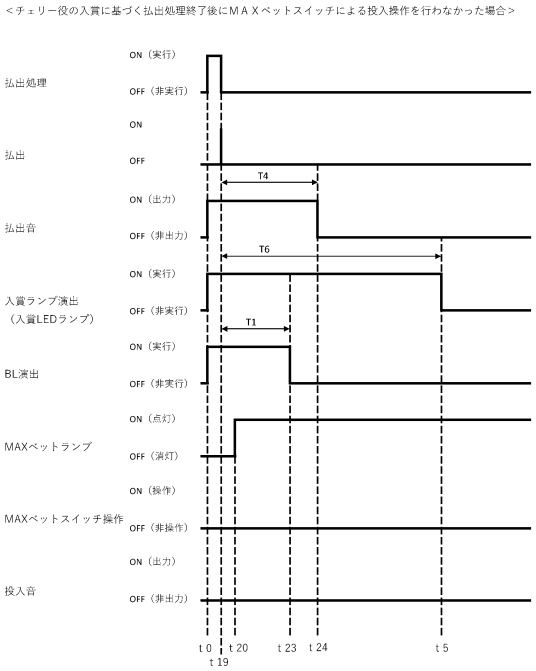
【図９９】



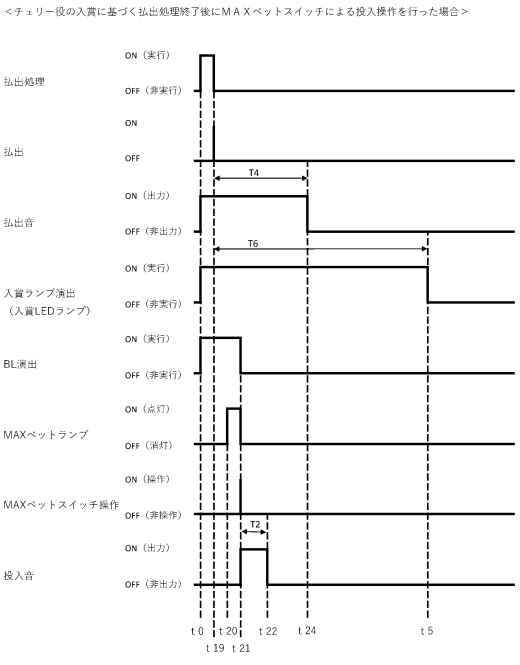
【図１００】



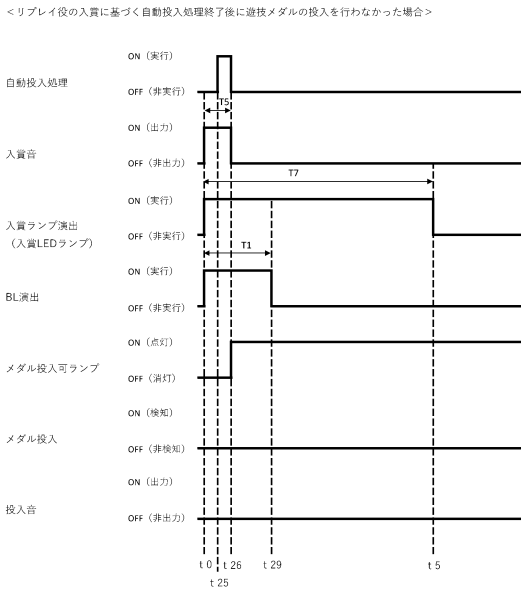
【図１０１】



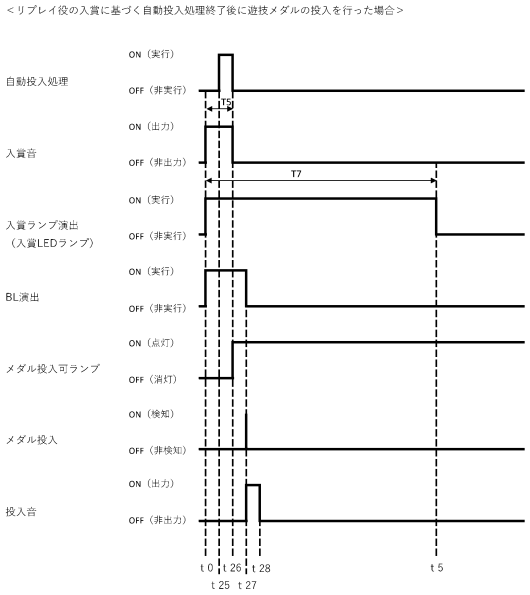
【図１０２】



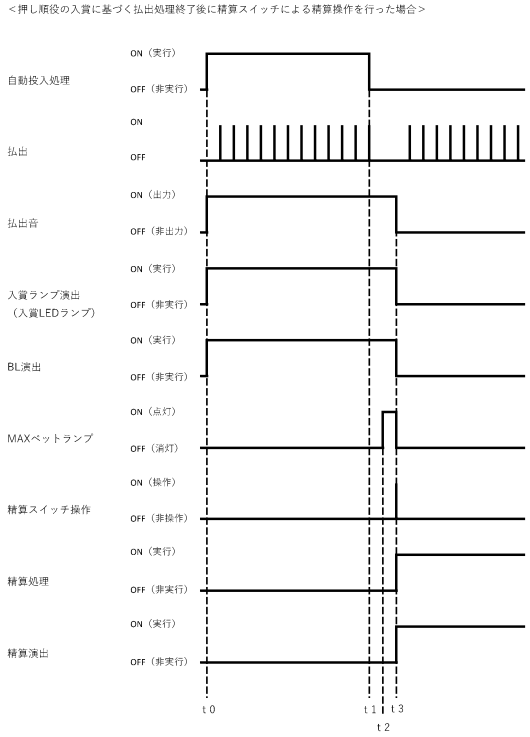
【図１０３】



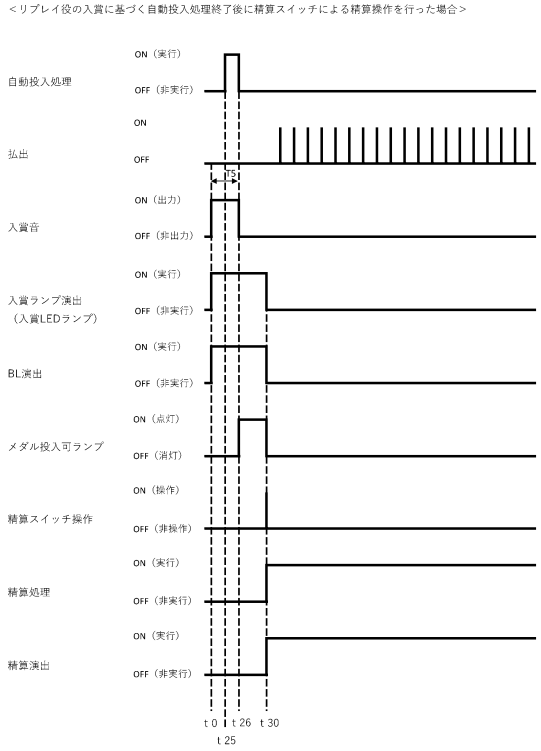
【図１０４】



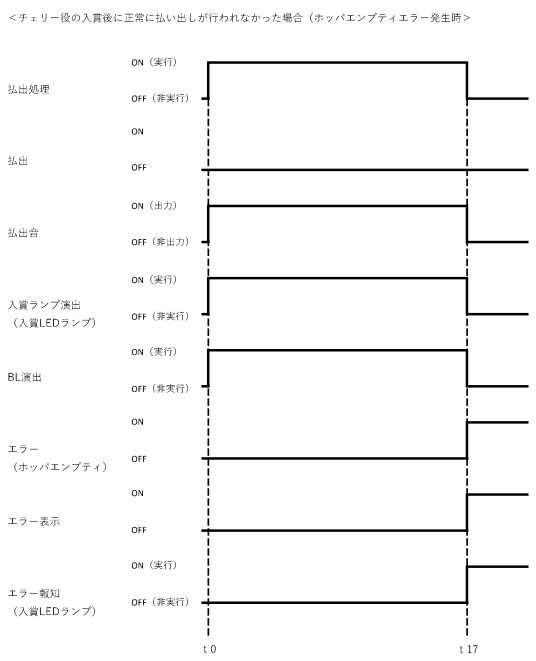
【図１０５】



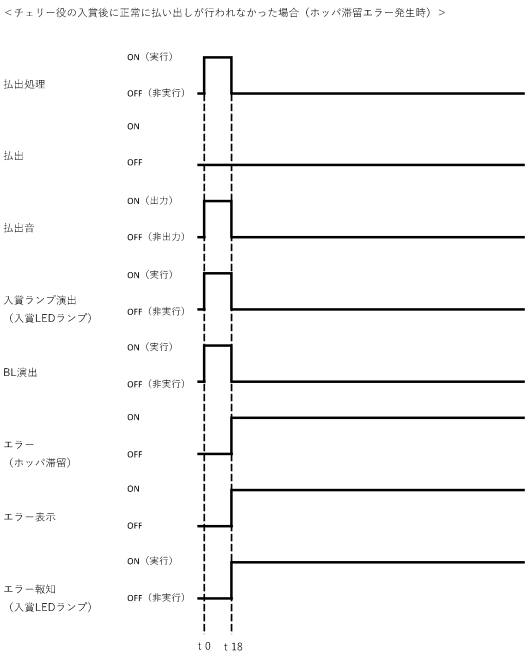
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】

図柄番号	左リール		中リール		右リール	
	名称	図柄	名称	図柄	名称	図柄
19	黄セブン		黄セブン		黄セブン	
18	チェリー		チェリー		スイカ	
17	スイカ		ベルＡ		ベルＡ	
16	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
15	ベルＡ		スイカ		チェリー	
14	赤セブン		赤セブン		赤セブン	
13	チェリー		チェリー		スイカ	
12	スイカ		ベルＡ		ベルＡ	
11	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
10	ベルＡ		スイカ		チェリー	
9	バー		バー		バー	
8	チェリー		ブランク		スイカ	
7	スイカ		ベルＢ		ベルＢ	
6	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
5	ベルＢ		スイカ		チェリー	
4	白セブン		白セブン		白セブン	
3	チェリー		ブランク		スイカ	
2	スイカ		ベルＢ		ベルＢ	
1	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
0	ベルＢ		スイカ		チェリー	

【図１１０】

条件装置一覧表

ボーナス条件装置	条件装置	通称
0	なし	ハズレ
1	１種ＢＢ条件装置	１種ＢＢ
2	ＲＢ－Ｂ条件装置	ＳＲＢ
3	ＲＢ－Ａ条件装置	ＳＲＢ

入賞再遊技	条件装置	通称	備考
0	なし	ハズレ	
1	再遊技－Ａ条件装置	リプレイ	
2	入賞－Ａ１条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
3	入賞－Ａ２条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
4	入賞－Ａ３条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
5	入賞－Ａ４条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
6	入賞－Ａ５条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
7	入賞－Ａ６条件装置	Ａ群ベル	６択押し順ベル
8	入賞－Ｂ１条件装置	Ｂ群ベル	左1st低め、４択押し順ベル
9	入賞－Ｂ２条件装置	Ｂ群ベル	左1st低め、４択押し順ベル
10	入賞－Ｂ３条件装置	Ｂ群ベル	左1st低め、４択押し順ベル
11	入賞－Ｂ４条件装置	Ｂ群ベル	左1st低め、４択押し順ベル
12	入賞－Ｃ１条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
13	入賞－Ｃ２条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
14	入賞－Ｃ３条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
15	入賞－Ｃ４条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
16	入賞－Ｃ５条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
17	入賞－Ｃ６条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
18	入賞－Ｃ７条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
19	入賞－Ｃ８条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
20	入賞－Ｃ９条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
21	入賞－Ｃ１０条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
22	入賞－Ｃ１１条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
23	入賞－Ｃ１２条件装置	Ｃ群ベル	６択押し順×２択目押しベル
24	入賞－Ｄ１条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
25	入賞－Ｄ２条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
26	入賞－Ｄ３条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
27	入賞－Ｄ４条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
28	入賞－Ｄ５条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
29	入賞－Ｄ６条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
30	入賞－Ｄ７条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル
31	入賞－Ｄ８条件装置	Ｄ群ベル	左1st低め、４択押し順×２択目押しベル

【図１１１】

図柄名称	図柄組合せ			払出
	左リール	中リール	右リール	
入賞０１	ベルＡ	ベルＢ	ベルＢ	8
入賞０２	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	8
入賞０３	ベルＡ	ベルＡ	ベルＢ	8
入賞０４	ベルＡ	ベルＡ	ベルＡ	8
入賞０５	ベルＢ	ベルＢ	ベルＢ	8
入賞０６	ベルＢ	ベルＢ	ベルＡ	8
入賞０７	ベルＢ	ベルＡ	ベルＢ	8
入賞０８	ベルＢ	ベルＡ	ベルＡ	8
入賞０９	ベルＡ	黄セブン	黄セブン	1
入賞１０	ベルＡ	黄セブン	赤セブン	1
入賞１１	ベルＡ	黄セブン	バー	1
入賞１２	ベルＡ	黄セブン	白セブン	1
入賞１３	ベルＡ	赤セブン	黄セブン	1
入賞１４	ベルＡ	赤セブン	赤セブン	1
入賞１５	ベルＡ	赤セブン	バー	1
入賞１６	ベルＡ	赤セブン	白セブン	1
入賞１７	ベルＡ	バー	黄セブン	1
入賞１８	ベルＡ	バー	赤セブン	1
入賞１９	ベルＡ	バー	バー	1
入賞２０	ベルＡ	バー	白セブン	1
入賞２１	ベルＡ	白セブン	黄セブン	1
入賞２２	ベルＡ	白セブン	赤セブン	1
入賞２３	ベルＡ	白セブン	バー	1
入賞２４	ベルＡ	白セブン	白セブン	1
入賞２５	ベルＢ	黄セブン	黄セブン	1
入賞２６	ベルＢ	黄セブン	赤セブン	1
入賞２７	ベルＢ	黄セブン	バー	1
入賞２８	ベルＢ	黄セブン	白セブン	1
入賞２９	ベルＢ	赤セブン	黄セブン	1
入賞３０	ベルＢ	赤セブン	赤セブン	1
入賞３１	ベルＢ	赤セブン	バー	1
入賞３２	ベルＢ	赤セブン	白セブン	1
入賞３３	ベルＢ	バー	黄セブン	1
入賞３４	ベルＢ	バー	赤セブン	1
入賞３５	ベルＢ	バー	バー	1
入賞３６	ベルＢ	バー	白セブン	1
入賞３７	ベルＢ	白セブン	黄セブン	1
入賞３８	ベルＢ	白セブン	赤セブン	1
入賞３９	ベルＢ	白セブン	バー	1
入賞４０	ベルＢ	白セブン	白セブン	1
入賞４１	黄セブン	ベルＡ	黄セブン	1
入賞４２	黄セブン	ベルＡ	赤セブン	1
入賞４３	黄セブン	ベルＡ	バー	1
入賞４４	黄セブン	ベルＡ	白セブン	1
入賞４５	赤セブン	ベルＡ	黄セブン	1
入賞４６	赤セブン	ベルＡ	赤セブン	1
入賞４７	赤セブン	ベルＡ	バー	1
入賞４８	赤セブン	ベルＡ	白セブン	1
入賞４９	バー	ベルＡ	黄セブン	1
入賞５０	バー	ベルＡ	赤セブン	1
入賞５１	バー	ベルＡ	バー	1
入賞５２	バー	ベルＡ	白セブン	1

図柄名称	図柄組合せ			払出
	左リール	中リール	右リール	
入賞５３	白セブン	ベルＡ	黄セブン	1
入賞５４	白セブン	ベルＡ	赤セブン	1
入賞５５	白セブン	ベルＡ	バー	1
入賞５６	白セブン	ベルＡ	白セブン	1
入賞５７	黄セブン	ベルＢ	黄セブン	1
入賞５８	黄セブン	ベルＢ	赤セブン	1
入賞５９	黄セブン	ベルＢ	バー	1
入賞６０	黄セブン	ベルＢ	白セブン	1
入賞６１	赤セブン	ベルＢ	黄セブン	1
入賞６２	赤セブン	ベルＢ	赤セブン	1
入賞６３	赤セブン	ベルＢ	バー	1
入賞６４	赤セブン	ベルＢ	白セブン	1
入賞６５	バー	ベルＢ	黄セブン	1
入賞６６	バー	ベルＢ	赤セブン	1
入賞６７	バー	ベルＢ	バー	1
入賞６８	バー	ベルＢ	白セブン	1
入賞６９	白セブン	ベルＢ	黄セブン	1
入賞７０	白セブン	ベルＢ	赤セブン	1
入賞７１	白セブン	ベルＢ	バー	1
入賞７２	白セブン	ベルＢ	白セブン	1
入賞７３	黄セブン	黄セブン	ベルＡ	1
入賞７４	黄セブン	赤セブン	ベルＡ	1
入賞７５	黄セブン	バー	ベルＡ	1
入賞７６	黄セブン	白セブン	ベルＡ	1
入賞７７	赤セブン	黄セブン	ベルＡ	1
入賞７８	赤セブン	赤セブン	ベルＡ	1
入賞７９	赤セブン	バー	ベルＡ	1
入賞８０	赤セブン	白セブン	ベルＡ	1
入賞８１	バー	黄セブン	ベルＡ	1
入賞８２	バー	赤セブン	ベルＡ	1
入賞８３	バー	バー	ベルＡ	1
入賞８４	バー	白セブン	ベルＡ	1
入賞８５	白セブン	黄セブン	ベルＡ	1
入賞８６	白セブン	赤セブン	ベルＡ	1
入賞８７	白セブン	バー	ベルＡ	1
入賞８８	白セブン	白セブン	ベルＡ	1
入賞８９	黄セブン	黄セブン	ベルＢ	1
入賞９０	黄セブン	赤セブン	ベルＢ	1
入賞９１	黄セブン	バー	ベルＢ	1
入賞９２	黄セブン	白セブン	ベルＢ	1
入賞９３	赤セブン	黄セブン	ベルＢ	1
入賞９４	赤セブン	赤セブン	ベルＢ	1
入賞９５	赤セブン	バー	ベルＢ	1
入賞９６	赤セブン	白セブン	ベルＢ	1
入賞９７	バー	黄セブン	ベルＢ	1
入賞９８	バー	赤セブン	ベルＢ	1
入賞９９	バー	バー	ベルＢ	1
入賞１００	バー	白セブン	ベルＢ	1
入賞１０１	白セブン	黄セブン	ベルＢ	1
入賞１０２	白セブン	赤セブン	ベルＢ	1
入賞１０３	白セブン	バー	ベルＢ	1
入賞１０４	白セブン	白セブン	ベルＢ	1

【図１１２】

図柄名称	図柄組合せ			払出
	左リール	中リール	右リール	
入賞１０５	リプレイ	黄セブン	黄セブン	1
入賞１０６	リプレイ	黄セブン	赤セブン	1
入賞１０７	リプレイ	黄セブン	バー	1
入賞１０８	リプレイ	黄セブン	白セブン	1
入賞１０９	リプレイ	赤セブン	黄セブン	1
入賞１１０	リプレイ	赤セブン	赤セブン	1
入賞１１１	リプレイ	赤セブン	バー	1
入賞１１２	リプレイ	赤セブン	白セブン	1
入賞１１３	リプレイ	バー	黄セブン	1
入賞１１４	リプレイ	バー	赤セブン	1
入賞１１５	リプレイ	バー	バー	1
入賞１１６	リプレイ	バー	白セブン	1
入賞１１７	リプレイ	白セブン	黄セブン	1
入賞１１８	リプレイ	白セブン	赤セブン	1
入賞１１９	リプレイ	白セブン	バー	1
入賞１２０	リプレイ	白セブン	白セブン	1
再遊技０１	黄セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技０１	黄セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技０１	黄セブン	チェリー	バー	-
再遊技０１	黄セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技０１	赤セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技０１	赤セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技０１	赤セブン	チェリー	バー	-
再遊技０１	赤セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技０１	バー	チェリー	黄セブン	-
再遊技０１	バー	チェリー	赤セブン	-
再遊技０１	バー	チェリー	バー	-
再遊技０１	バー	チェリー	白セブン	-
再遊技０１	白セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技０１	白セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技０１	白セブン	チェリー	バー	-
再遊技０１	白セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技０２	リプレイ	ブランク	スイカ	-
再遊技０３	赤セブン	リプレイ	リプレイ	-
再遊技０４	リプレイ	リプレイ	リプレイ	-

【図１１３】

条件装置	図柄名称	備考１	備考２
入賞－Ａ１	入賞０１～４０、１０５～１２０	123：入賞０１～０８ 132：入賞０９～４０ 123、132以外：入賞１０５～１２０	
入賞－Ａ２	入賞０１～４０、１０５～１２０	132：入賞０１～０８ 123：入賞０９～４０ 123、132以外：入賞１０５～１２０	
入賞－Ａ３	入賞０１～７２、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213：入賞０１～０８ 231：入賞４１～７２ 312、321：入賞１０５～１２０	
入賞－Ａ４	入賞０１～７２、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 231：入賞０１～０８ 213：入賞４１～７２ 312、321：入賞１０５～１２０	
入賞－Ａ５	入賞０１～４０、７３～１０４、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213、231：入賞１０５～１２０ 312：入賞０１～０８ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ａ６	入賞０１～４０、７３～１０４、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213、231：入賞１０５～１２０ 321：入賞０１～０８ 312：入賞７３～１０４	
入賞－Ｂ１	入賞０１～７２、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213：入賞０１～０８ 231：入賞４１～７２ 312、321：入賞１０５～１２０	入賞－Ａ３と同じ
入賞－Ｂ２	入賞０１～７２、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 231：入賞０１～０８ 213：入賞４１～７２ 312、321：入賞１０５～１２０	入賞－Ａ４と同じ
入賞－Ｂ３	入賞０１～４０、７３～１０４、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213、231：入賞１０５～１２０ 312：入賞０１～０８ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ａ５と同じ
入賞－Ｂ４	入賞０１～４０、７３～１０４、１０５～１２０	123、132：入賞０９～４０ 213、231：入賞１０５～１２０ 321：入賞０１～０８ 312：入賞７３～１０４	入賞－Ａ６と同じ
入賞－Ｃ１	入賞０１～０４、０９～１０４	123+赤７：入賞０１～０４ 123+白７：入賞２５～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ２	入賞０５～０８、０９～１０４	123+赤７：入賞０９～２４ 123+白７：入賞０５～０８ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ３	入賞０１～０４、０９～１０４	132+赤７：入賞０１～０４ 132+白７：入賞２５～４０ 123：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ４	入賞０５～０８、０９～１０４	132+赤７：入賞０９～２４ 132+白７：入賞０５～０８ 123：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	

【図１１４】

条件装置	図柄名称	備考１	備考２
入賞－Ｃ５	入賞０３、０４、０７、０８、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 213+赤７：入賞０３、０４、０７、０８ 213+白７：入賞５７～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ６	入賞０１、０２、０５、０６、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 213+赤７：入賞４１～５６ 213+白７：入賞０１、０２、０５、０６ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ７	入賞０３、０４、０７、０８、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 231+赤７：入賞０３、０４、０７、０８ 231+白７：入賞５７～７２ 213：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ８	入賞０１、０２、０５、０６、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 231+赤７：入賞４１～５６ 231+白７：入賞０１、０２、０５、０６ 213：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ９	入賞０２、０４、０６、０８、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312+赤７：入賞０２、０４、０６、０８ 312+白７：入賞８９～１０４ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ１０	入賞０１、０３、０５、０７、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312+赤７：入賞７３～８８ 312+白７：入賞０１、０３、０５、０７ 321：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ１１	入賞０２、０４、０６、０８、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 321+赤７：入賞０２、０４、０６、０８ 321+白７：入賞８９～１０４ 312：入賞７３～１０４	
入賞－Ｃ１２	入賞０１、０３、０５、０７、０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 321+赤７：入賞７３～８８ 321+白７：入賞０１、０３、０５、０７ 312：入賞７３～１０４	

【図１１５】

条件装置	説明名称	備考１	備考２
入賞－Ｄ１	入賞０３．０４．０７．０８．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 213+赤７：入賞０３．０４．０７．０８ 213+白７：入賞５７～７２ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ５と同じ
入賞－Ｄ２	入賞０１．０２．０５．０６．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 213+赤７：入賞４１～５６ 213+白７：入賞０１．０２．０５．０６ 231：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ６と同じ
入賞－Ｄ３	入賞０３．０４．０７．０８．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 231+赤７：入賞０３．０４．０７．０８ 231+白７：入賞５７～７２ 213：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ７と同じ
入賞－Ｄ４	入賞０１．０２．０５．０６．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 123：入賞０９～４０ 231+赤７：入賞４１～５６ 231+白７：入賞０１．０２．０５．０６ 213：入賞４１～７２ 312：入賞７３～１０４ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ８と同じ
入賞－Ｄ５	入賞０２．０４．０６．０８．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312+赤７：入賞０２．０４．０６．０８ 312+白７：入賞８９～１０４ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ９と同じ
入賞－Ｄ６	入賞０１．０３．０５．０７．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 312+赤７：入賞７３～８８ 312+白７：入賞０１．０３．０５．０７ 321：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ１０と同じ
入賞－Ｄ７	入賞０２．０４．０６．０８．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 321+赤７：入賞０２．０４．０６．０８ 321+白７：入賞８９～１０４ 312：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ１１と同じ
入賞－Ｄ８	入賞０１．０３．０５．０７．０９～１０４	123：入賞０９～４０ 132：入賞０９～４０ 213：入賞４１～７２ 231：入賞４１～７２ 321+赤７：入賞７３～８８ 321+白７：入賞０１．０３．０５．０７ 312：入賞７３～１０４	入賞－Ｃ１２と同じ
再遊技－Ａ	再遊技０１～０４	中リール上段赤セブンビタ押し成功：再遊技０１ 中リール上段赤セブンビタ押し失敗：再遊技０４ 中リール枠内白セブン目押し成功：再遊技０２ 中リール枠内白セブン目押し失敗：再遊技０４ 左リール赤セブン５コマ目押し成功：再遊技０３ 左リール赤セブン５コマ目押し失敗：再遊技０４	

フロントページの続き

会社内
(72)発明者　小野 翔太郎
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　清水 翔太
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　梅津 裕和
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　森下 友貴
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　菊川 剛
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　横道 隆太
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　今村 亮介
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
審査官　鶴岡 直樹

(56)参考文献　特許第７３４３７９０（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７４５１０５９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１８－０８２８４７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１１１０８４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０６３３２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４４０２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０７８５４１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４