

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6703278号
(P6703278)

(45) 発行日 令和2年6月3日 (2020. 6. 3)

(24) 登録日 令和2年5月12日 (2020. 5. 12)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 0 3 D
 A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全 143 頁)

(21) 出願番号	特願2017-144949 (P2017-144949)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成29年7月26日 (2017. 7. 26)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2019-24659 (P2019-24659A)		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
(43) 公開日	平成31年2月21日 (2019. 2. 21)	(74) 代理人	100105315
審査請求日	令和1年8月1日 (2019. 8. 1)		弁理士 伊藤 温
早期審査対象出願		(72) 発明者	伊達 彬雄
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	堀江 範郎
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	安藤 達哉
			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】

1 ベットランプと、
 2 ベットランプと、
 3 ベットランプと、
 リプレイランプと、
 スタートランプと、
 遊技媒体投入可ランプと、
 遊技を開始するために操作されるスタートスイッチと、
 複数のリールと、
 内部抽せん手段と、

リールを制御するリール制御手段と、を備え、

遊技区間として、第1区間と第2区間とを有しており、

点灯することで第1区間であることを報知し得る第1区間表示器を有しており、

第1区間におけるN回目 (Nは自然数) の遊技であり、前記第1区間表示器が点灯して
 いる状況において、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数
 として3が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操
 作により実行された第1区間におけるN+1回目の遊技で第1区間の終了条件を満たす場
 合において、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転して
 いる状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯してお

り、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、前記第1区間表示器は点灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第1のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、前記第1区間表示器は点灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後の第2のタイミングにおいては、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは消灯しており、前記3ベットランプは消灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後の第3のタイミングにおいては、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは点灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは点灯しており、前記第1区間表示器は消灯しており、

10

M回目(Mは自然数)の遊技であり、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降のタイミングAにおいて、前記リプレイランプが点灯し、その後実行されたM+1回目の遊技で、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記第1のタイミングにおいては、前記リプレイランプは点灯しており、その後、前記第2のタイミングにおいても前記リプレイランプは点灯しており、

20

、
少なくとも、前記M回目の遊技における前記特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記タイミングAから、前記M+1回目の遊技における前記特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記第2のタイミングまでは、前記リプレイランプは消灯することなく点灯している

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

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

40

50

態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-042352

【特許文献2】特開2014-079419

【特許文献3】特開2016-198243

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

1ベットランプと、

2ベットランプと、

3ベットランプと、

リプレイランプと、

スタートランプと、

遊技媒体投入可ランプと、

遊技を開始するために操作されるスタートスイッチと、

複数のリールと、

内部抽せん手段と、

リールを制御するリール制御手段と、を備え、

遊技区間として、第1区間と第2区間とを有しており、

点灯することで第1区間であることを報知し得る第1区間表示器を有しており、

第1区間におけるN回目（Nは自然数）の遊技であり、前記第1区間表示器が点灯している状況において、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数として3が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操作により実行された第1区間におけるN+1回目の遊技で第1区間の終了条件を満たす場合において、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転している状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、前記第1区間表示器は点灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第1のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、前記第1区間表示器は点灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後の第2のタイミングにおいては、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは消灯しており、前記3ベットランプは消灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後の第3のタイミングにおいては、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは点灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは点灯しており、前記第1区間表示器は消灯しており、

M回目（Mは自然数）の遊技であり、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降のタイミングAにおいて、前記リプレイランプが点灯し、その後に実行されたM+1回目の遊技で、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記第1のタイミングにおいては、前記リプレイランプは点灯

10

20

30

40

50

しており、その後、前記第2のタイミングにおいても前記リプレイランプは点灯しており、

少なくとも、前記M回目の遊技における前記特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記タイミングAから、前記M+1回目の遊技における前記特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の前記第2のタイミングまでは、前記リプレイランプは消灯することなく点灯している

ことを特徴とする遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠MW）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯MO）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第1図柄（例えば、白セブン図柄）と、第2図柄（例えば、ベル図柄）と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第2図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第1図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

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

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

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

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

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

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

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

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

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

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

10

20

30

40

50

【図 1 4】図 1 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 1 5】図 1 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 1 6】図 1 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

10

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

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

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

20

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態開始制御処理のフローチャートである。

30

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 3 1】図 3 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

40

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側

50

電源断時処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での A T 中演出決定処理のフローチャートである。 10

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

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

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

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

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。 20

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

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

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

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

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。 30

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

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

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

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

【図 6 0】図 6 0 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。 40

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

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

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

【図 6 4】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 5】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 6 6】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

【図 6 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。 50

【図68】メダル補助タンクHSと満杯検知電極DEとの配置を示す斜視図である。

【図69】満杯検知電極とビスBSの大きさ及び位置を示す概略図である。

【図70】リール帯の構成を示す図である。

【図71】リール帯の構成を示す図である。

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、CPUを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「CPU」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（CISC、RISC、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ROM」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。RAMとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる）。尚、RAM内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、RT状態、AT中状態、ART中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない{更に、これらの遊技状態や機能（例えば、AT中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない}。また、本例においては、ATに関する状態とRT状態とを個別に記載し、RT状態が「RT1」且つATに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、RT状態とATに関する状態とを纏めてARTに関する状態としてARTに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なATに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ATに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、AT残りゲーム数もしくはATカウンタM60のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が1以上（「0」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ATに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ATカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特

10

20

30

40

50

定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、RB（レギュラーボーナス）と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、BB（ビッグボーナス）や第1種BBと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、CB（チャレンジボーナス）と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、MB（ミドルボーナス）や第2種BBと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、SB（シングルボーナス）と称することがある。「オールJACINタイプ」とは、第1種BB役が入賞した場合にJACINしたものとみなし、第1種BBの実行中においては常にRB中とする構成である。また、「JACIN抽選タイプ」とは、第1種BBの実行時にて非RB中とRB中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールCBタイプ」とは、第2種BBの実行時にて常にCB中となる構成である。「CB移行抽選タイプ」とは、第2種BBの実行時にて非CB中とCB中とを繰り返し実行する構成である。

10

20

【0009】

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

30

【0010】

（本実施形態）

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

【0011】

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

40

【0012】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、

50

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

10

【0013】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：消灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンD220の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンD220の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置〔いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異な

20

30

40

50

り得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0 は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0 は、A Tに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なA Tに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、A T中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なA Tに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0 は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0014】

また、有利区間表示器Y Hは、L E Dによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種B B・第2種B B等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（R T状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るA T（アシストタイム）中状態、前記R T状態とA T中状態とが複合したA R T（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であると、有利区間表示器Y Hが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器Y Hの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するA Tに関する状態も強制的に終了させられる（A T中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いA T中状態やA R T状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚

10

20

30

40

50

が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない)、又は、「BB、RB、MB、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件(40G1セットのループ抽選に非当選(AT)、固定32G経過(ガセ前兆)等)」又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様(例:RT状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様)の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能(11枚役が入賞可能)な押し順を報知することを指す。

10

【0015】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

20

【0016】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

30

【0017】

＜前扉DUに設けられたその他の機構＞

次に前扉DUに設けられたその他の機構の要部について図2の前扉DUを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉DUには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD26(不図示)、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトダDS、サウンドを出力し得るスピーカS20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル(中装飾パネル)、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。演出表示装置S40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉DUの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD150及びLEDランプユニットS10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS10が設けられている。また、前扉DUの背面におけるリール窓D160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接

40

50

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

【0018】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D160を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM50とリールM50の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂

10

20

30

40

50

等により形成され、リール部の外周上（リール帯M O上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD 5 0及び停止ボタンD 4 0における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の内部にはL E D（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、L E Dが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールM 5 0の上方には、各リール（左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

【0019】

また、リールM 5 0の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM 5 0の左方には、図1に示した演出表示装置S 4 0、L E DランプユニットS 1 0、スピーカS 2 0等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM 2 0、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM 3 0が接続されている。図2において、設定キースイッチM 2 0、設定／リセットボタンM 3 0については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉D Uを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【0020】

リールM 5 0の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH 4 0や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、回胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD 9 0を通して、放出口D 2 4 0から払い出されるようになっている。また、電源基板E（電源供給ユニットEとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE 1 0も設けられている。なお、メダル払出装置Hの詳細については後述する。

【0021】

<メダルセレクトアD S>

次に、メダルセレクトアD Sについて、図3を交えつつ詳細に説明する。図3は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D 1 7 0に投入された遊技メダルの経路（セレクトア）を示した斜視図である。メダルセレクトアD Sは、扉基板Dの付近にメダル投入口D 1 7 0から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD 1 0 sが設けられており、投入受付センサD 1 0 sの下方には、遊技メダルを放出口D 2 4 0に導くためのコインシュータD 9 0などが設けられている。投入受付センサD 1 0 sは、メダル投入口D 1 7 0から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカD 1 0 0により放出口D 2 4 0に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD 5 0を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD 1 0 sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH 4 0内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD 9 0を通して、放出口D 2 4 0に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD 5 0が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD 9 0を通して、放出口D 2 4 0に返却される。また、投入受付センサD 1 0 sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD 2 0 s及び第2投入センサD 3 0 sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【0022】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口D 1 7 0に投入された

10

20

30

40

50

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

10

【0023】

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

【0024】

<メダル払出装置H>

20

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

30

40

【0025】

次に、図5は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引

50

き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM5 1下段、中リールM5 2中段、右リールM5 3上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

10

【0026】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM5 1、中リールM5 2及び右リールM5 3のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

20

【0027】

次に、図7～図9は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM5 1、中リールM5 2及び右リールM5 3の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態の詳細については後述する）。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM5 1、中リールM5 2及び右リールM5 3の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると

30

40

50

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

10

【0028】

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

20

30

40

50

番号14～18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13～17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。(3-3)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19～13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0029】

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

【0030】

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

10

20

30

40

50

右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。

【0031】

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

10

【0032】

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

20

30

【0033】

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

40

【0034】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～18までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～18入賞・再遊

50

技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

10

20

30

40

50

である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD 5 0の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非A T遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD 4 0の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（A T状態にて停止表示された場合にA T上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「R T 1」で出現し、その他のR T状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うR T状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 2 7 0及び演出表示装置S 4 0にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

10

20

【0039】

また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のB B役（小役とは重複していない単独のB B役であり、単独B B役、単独B Bと称することがある）に当選した場合には、B B役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号24の「1種B B - C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種B B - Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種B B - Aは当選している状態が継続される。また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号21～23及び当選番号25～27の小役とB B役とが重複している条件装置に当選した場合には、B B役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種B B - Bは無効となり、入賞 - Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞 - C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種B B - Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがR T移行リプレイ（R T状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、R T移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、R T移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、R T移行リプレイが停止表示されてもR T状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はR T状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いR T状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

30

40

【0040】

次に、B B作動時である「1種B B - A, B, C」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、B B作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番

50

号17の「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」と当選番号18の「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「AT中状態」にて当選したBBの作動中において「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」又は「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」に当選した場合にはAT上乘せ抽選が実行されるよう構成されている(詳細は後述することとする)。

【0041】

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

【0042】

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

枚数（3枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【0043】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3. 511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4. 737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3. 67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1. 170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1. 579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1. 223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役（入賞-A1～入賞-I）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまいうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は $18784/65536$ であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、 $12501/65536$ であり、ハズレとなる確率は、 $34251/65536$ となっており（図11参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0044】

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

【0045】

次に、図12のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的

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

【0046】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している {例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている}。

【0047】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10（ベットボタンランプS50や停止ボタンランプS60が含まれている）、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0048】

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

【0049】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リール

10

20

30

40

50

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

10

【0050】

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

【0051】

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

20

【0052】

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

30

【0053】

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

【0054】

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

40

【0055】

まず、図13は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流

50

れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPU100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

【0056】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPU100は、決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPU100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【0057】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPU100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0058】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPU100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0059】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化

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

【0060】

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

【0061】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障

10

20

30

40

50

が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0062】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0063】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPU100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPU100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPU100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPU100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0064】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板Mの

10

20

30

40

50

C P U C 1 0 0 は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、当該ゲームに必要なR A M領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（R A Mのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をR A Mにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、当該ゲームにおけるR T状態（例えば、「R T 0」等）をセットする（図27のステップ1704で決定したR T状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、ステップ1204でセットしたR T状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、R T状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてR T状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、R T状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみR T状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、当該ゲームにおけるA Tに関する状態（例えば、「A T中状態」等）をセットする（図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したA Tに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、ステップ1206でセットしたA Tに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、A Tに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、A Tに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみA Tに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクH S（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクH Sの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極D E（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でY e sの場合、ステップ1218に移行する。

【0065】

他方、ステップ1209でN oの場合、ステップ1210で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、R A M領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグL E D（例えば、貯留表示L E D又は獲得枚数L E D）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクH Sに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でY e sの場合、ステップ1216で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、R A M領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でN oの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのC P U C 1 0 0 は

10

20

30

40

50

、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0066】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPU100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPU100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0067】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

10

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホップ駆動信号をホップモータH80に送信している（ホップモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

20

【0069】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

30

【0070】

他方、ステップ1232又はステップ1233でNoの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でYesの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1253でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPU100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPU100は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

40

50

【0071】

次に、図18は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPU100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態はAT上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乗せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乗せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乗せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

10

【0072】

ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPU100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPU100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPU100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

20

【0073】

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

30

40

50

においてB B役に当選しB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、A Tカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するA Tに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「A T中状態」に移行(A Tカウンタに所定値がセットされる)し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

10

【0074】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「B B内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態

20

30

40

【0075】

50

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

10

【0076】

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

20

【0077】

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

30

【0078】

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

40

【0079】

次に、図19は、本実施形態における、図18のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板

50

MのCPU C100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPU C100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPU C100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPU C100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

10

20

【0080】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPU C100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU C100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU C100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU C100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU C100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU C100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

30

【0081】

次に、図20は、本実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU C100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。

40

50

ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはス

10

【0082】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPU100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することを、AT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係

20

【0083】

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

30

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

次に、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{AT上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(600) \times \text{AT上乗せゲーム}$

50

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技 - B(逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ)に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技 - BによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Bに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技 - C(順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ)であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技 - CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPUC100は、順押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示す

10

20

30

40

50

る演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU100は、順押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乗せ抽選に当選した場合に、AT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンド(例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乗せゲーム数に係るコマンド)を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乗せがあるゲーム)にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、特定の再遊技役(例えば、再遊技-B又はC)に当選した)を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乗せがあるゲーム)では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、所定ゲーム数後(同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出(演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乗せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出(例えば、所定の連続演出)を実行しているとき(ボーナス内部中では再遊技-Bの当選確率が低い(0%も含む)ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう)等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乗せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乗せ抽選で当選したAT上乗せゲーム数を把握する、(2)主制御基板M側のAT上乗せ抽選の結果として得られたAT上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、AT上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乗せがなかったゲーム)にて中押し(第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてAT上乗せ抽選が実行されたが、AT残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制

10

20

30

40

50

御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する（前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報から今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にAT上乘せ抽選に当選しなかったと判断する）、（2）主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果としてAT上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【0091】

次に、図21は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（1枚目）である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてBBに当選することにより「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてBBに当選しても、「通常BB内部中遊技」に移行して、その後「AT中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BBを揃えることで「有利BB状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（本例では、設定差なしBB役である第1種BB-A又は第1種BB-C）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしBB単独の当選番号（当選番号19、24）と設定差なしBBと小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

次に、図22は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選

した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、A Tカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「A T中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPU C100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPU C100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPU C100は、A TカウンタM60のカウンタ値が1（A Tカウンタ値が1の場合はA T最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPU C100は、所定確率（本例では、2/3）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPU C100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する（A T状態移行可能条件を充足するためA TカウンタにA T初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることになる）。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、本実施形態においては、A T最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度A TカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、A Tゲーム数上乗せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのA Tが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはA T最終ゲームには限定されず、例えば、A Tの最初のゲーム（新たに「A T中状態」となった最初のゲームやA TカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「A T中状態」にてすでに次のセット（継続抽選の当選に係るA T）が実行されるか否か（A Tが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでA T中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、A TカウンタM60のカウンタ値が1以上の状況（A Tの実行途中）にてBGMを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【0095】

次に、図23は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート（3枚目）である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPU C100は、現在のA Tに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「A T中状態」に移行可能となる役、換言すると、A Tを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役（設定差なしBB役

10

20

30

40

50

のみであり、設定差ありBB役は含まない)のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次回のゲームから「AT中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「AT中状態」におけるATに関する抽選(AT上乘せ抽選、継続抽選、等)は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。

10

【0096】

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

20

30

【0097】

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

40

【0098】

次に、図24は、本実施形態における、図18のステップ1450のサブルーチンに係

50

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

【0099】

また、ステップ1451又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理 {入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理} を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、

10

20

30

40

50

新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

10

【0100】

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

20

30

【0101】

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

40

【0102】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転

50

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

【0103】

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

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している(1以上残っている)状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移(移行)することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバ

10

20

30

40

50

ーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い（尚、上乘せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 α 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御することができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【0105】

次に、図27は、本実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行（RAMの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU100は、当該充足したRT状態移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定し（図28のRT状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0106】

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

10

20

30

40

50

止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT0」に移行する。

【0107】

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

【0108】

次に、図29は、本実施形態における、図18のステップ1750のサブルーチンに係る、AT状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにてAT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT状態移行可能条件とは、例えば、（1）「高確率状態」にて当選した設定差なしBBが終了した場合、（2）継続抽選に当選した場合、（3）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUC100は、新たに「AT前兆状態」に移行したことを契機として、AT初期ゲーム数（本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をATカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPUC100は、次のゲームのATに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障ゲーム数（本例では、10）を高確保障カウンタにセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80（初期値50+上乗せ30）がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中（例えば、「AT中状態」の開始直後や、演

10

20

30

40

50

出表示装置 S 4 0 における A T 残りゲーム数が少ない状態)に 3 0 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利 B B 状態」で A T ゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T 中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ 1 7 5 4 にて A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 6 0 にセットするよう構成しているが、A T 初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ 1 4 0 0 の A T 状態移行制御処理を実行するタイミングに A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 6 0 にセットするよう構成してもよい。また、A T カウンタ M 6 0 にセットされたゲーム数(A T 初期ゲーム数)は、B B が終了した後の遊技(A T に関する状態が「A T 中状態」)になったときから減算されるよう構成されている(B B 中には減算開始しない)。また、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値は主制御基板 M の R A M の記憶領域に記憶されるよう構成されている。

10

【0109】

次に、図 3 0 は、本実施形態における、A T 状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 内部中遊技」、「有利 B B 状態」、「復活可否演出用状態」の 1 0 個の A T に関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって A T に関する状態が移行することとなる。例えば、「A T 中状態」にてスイカ B に当選し、1 / 2 で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから 1 0 ゲームが経過(消化)した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」の 3 つの A T に関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 内部中遊技」、「有利 B B 状態」、「復活可否演出用状態」の 7 つの A T に関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる 7 つの A T に関する状態を遷移(移行)していても、「通常区間」に設定せずに 1 5 0 0 ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技 0 4 が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

20

30

【0110】

尚、前述したように、「A T 中状態」である場合に、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値が 0 であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「A T 中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【0111】

「高確率状態」にて設定差なし B B (1 種 B B - A 又は 1 種 B B - C) に当選し、設定差なし B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときには、「A T 中状態」に移行する。また、「A T 中状態」に設定差なし B B (1 種 B B - A 又は 1 種 B B - C) に当選し、設定差なし B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときにも、「A T 中状態」に移行する。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差なし B B (1 種 B B - A 又は 1 種 B B - C) に当選し、設定差なし B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときにも「A T 中状態」に移行する(復活抽選に当選するため)。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差あり B B (1 種 B B - B) に当選し、設定差あり B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときには、設定差あり B B が単独の B B 役に係る当選番号(当選番号 2 0)であった場合には B B 終了後に「低確率状態」となり(設定差あり B B 役を契機として復活抽選に当選しないため)、設定差あり B B がレア役と重複している当選番号(当選番号 2 1 ~ 2 3)であった場合には B B 終了後に「A T 中状態」となる(レア役を契機として復活抽選に

40

50

当選するため)。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

次に、図31は、本実施形態における、図18のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のATに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3528に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム

10

20

30

40

50

数に到達したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3515で、主制御基板MのCPU100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0116】

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

【0117】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開

始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

【0118】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、
10
すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。
20

【0119】

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

【0120】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPUC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、
30
第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。
40

【0121】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPUC100は、
50

全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、
10 ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるかなんかを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）
20 をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くて良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類
30 が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0122】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止
40 タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外
50

部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグ用ビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0123】

次に、図33は、本実施形態における、図32のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図25のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【0124】

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

【0125】

次に、ステップ6112で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ6112でYesの場合、ステップ6114で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

次に、図35を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3という4つの相を有する4相ステッピングモータ（4相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ0～Φ3のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【0132】

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

した場合については後述することとする)。

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない)。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【0137】

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

10

【0138】

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

20

【0139】

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

30

【0140】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか（リール回転不良が発生していないか）は、ステップ6124の処理（リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される）で判定することとなるが、ステップ6124の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない（リール回転不良が発生している）と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させるこ

40

50

とができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【0141】

10

<作用1>

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

20

【0142】

<作用2>

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

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

30

【0143】

<作用3>

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

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

40

【0144】

50

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

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

【0145】

<作用1>

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

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

【0146】

<作用2>

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

【0147】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフ

ラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報(例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの)をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU C100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0148】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号(押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される)との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合(対応する指示番号は、「A1」)の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」(又は、「AT中状態」)の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合(対応する指示番号は「A3」)の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D270の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示器YHを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器YHを点灯させるタイミングは、精算ボタンD60の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D200を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD60が操作される。即ち、精算ボタンD60が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0149】

また、有利区間表示器YHにおける遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、2つ

10

20

30

40

50

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

10

【0150】

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

20

【0151】

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

【0152】

<サブ側プログラム開始処理>

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

【0153】

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

30

【0154】

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

40

【0155】

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

【0156】

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

50

【0157】

＜サブメインループ処理＞

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

【0158】

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

10

【0159】

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

20

【0160】

＜サブ側電源断処理＞

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

【0161】

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

30

【0162】

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

40

【0163】

＜1コマンド処理＞

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

【0164】

次に、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ2252でNoの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ3000で、副制御基板

50

SのCPU SCは、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPU SCは、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

【0165】

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

10

【0166】

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

【0167】

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

20

【0168】

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

30

【0169】

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

【0170】

次に、図42は、図41のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPU SCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに

40

50

に基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でYesの場合、ステップ3150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でNoの場合、ステップ3018で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【0171】

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

【0172】

また、ステップ3054でNoの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）となっており、BB役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、BB役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ3064でYes

の場合、ステップ3066で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、1／3であり、ステップ3056における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3068で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3066で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3068でYesの場合、ステップ3070で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。また、ステップ3052、ステップ3064又はステップ3068でNoの場合、ステップ3072で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

10

【0173】

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

20

【0174】

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

【0175】

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

30

【0176】

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

【0177】

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

40

【0178】

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

50

街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

【0179】

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

10

【0180】

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

20

【0181】

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

【0182】

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

30

【0183】

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

40

【0184】

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

50

【0185】

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

【0186】

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

10

【0187】

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

20

【0188】

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

【0189】

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

30

【0190】

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

40

【0191】

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

50

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

10

【0199】

次に、図45は、図42のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるA T中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのC P U S Cは、A T残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でY e sの場合、ステップ3104で、副制御基板SのC P U S Cは、A T最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でY e sの場合、ステップ3106で、副制御基板SのC P U S Cは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でY e sの場合、ステップ3108で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T継続煽り演出（成功）（A Tが継続してA TカウンタM 6 0に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのA Tに関する状態が「A T中状態」となることを報知する演出）又はA T継続煽り演出（失敗）（A Tが継続してA TカウンタM 6 0に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのA Tに関する状態が「A T中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、A T継続煽り演出（成功）対A T継続煽り演出（失敗）は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、A T継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはA T継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320／65536（設定1の場合）の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

20

30

【0200】

また、ステップ3106でN oの場合、ステップ3110で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でN oの場合、ステップ3112で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T終盤演出に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3102でN oの場合、ステップ3114で、副制御基板SのC P U S Cは、A T継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3114でY e sの場合、ステップ3116で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「A T中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ3126に移行する。他方、ステップ3114でN oの場合にも、ステップ3126に移行する。

40

【0201】

次に、ステップ3126で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにてA Tゲーム

50

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

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

（2）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板M側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「AT中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをAT最終ゲームよりも前のゲーム（AT最終ゲームの1ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、AT最終ゲームにて副制御基板S側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（成功）→AT最終ゲーム：次セットのATが開始される旨の演出」、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（次ゲームに継続）→AT最終ゲーム：AT継続煽り演出（成功）」、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（失敗）→AT最終ゲーム：復活演出（成功）」

、「A T 最終ゲームの前ゲーム：A T 継続煽り演出（失敗）→A T 最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板M側では継続抽選に当選するか否かによって「A T 中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板S側の演出にてA T 継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【０２０５】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【0208】

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

10

【0209】

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

20

【0210】

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

30

【0211】

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

40

50

【0212】

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

【0213】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

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

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置

10

20

30

40

50

S 4 0に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2又は右停止ボタンD 4 3のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD 4 1である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

【0 2 1 9】

ステップ2 3 6 2でN oの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2 3 6 6で、副制御基板SのC P U S Cは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ2 3 6 6でY e sの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2 3 6 8で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 4 0に表示する。

10

【0 2 2 0】

次に、副制御基板SのC P U S Cは、ステップ2 3 6 6でN oの場合、前述したステップ2 3 6 0、2 3 6 4又は2 3 6 8の処理を実行した後、ステップ2 3 7 0で、A T中背景画像を演出表示装置S 4 0に表示する。

【0 2 2 1】

次に、ステップ2 3 7 2で、副制御基板SのC P U S Cは、A T残りゲーム数が3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2 3 7 2でY e sの場合、換言すれば、A T残りゲーム数が3ゲーム以下である場合には、ステップS 2 3 7 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A T残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S 4 0に表示する。

20

【0 2 2 2】

次に、ステップ2 3 7 6で、副制御基板SのC P U S Cは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2 3 7 6で、Y e sの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2 3 7 8で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 4 0に表示する。

【0 2 2 3】

ステップ2 3 7 6で、N oの場合、又はステップ2 3 7 8の処理を実行した場合には、ステップ2 3 8 0で、副制御基板SのC P U S Cは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2 3 8 0で、Y e sの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2 3 8 2で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 4 0に表示する。

30

【0 2 2 4】

副制御基板SのC P U S Cは、ステップ2 3 8 0で、N oの場合、又はステップ2 3 8 2の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2 1 1 0の処理）に移行させる。

【0 2 2 5】

ステップ2 3 7 2でN oの場合、換言すれば、A T残りゲーム数が4ゲーム以上である場合には、ステップS 2 3 8 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A T残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S 4 0に表示する。ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

40

【0 2 2 6】

次に、ステップ2 3 8 6で、副制御基板SのC P U S Cは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2 3 8 6で、Y e sの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2 3 8 8で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S 4 0に表示する。

50

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

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

【0230】

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

【0231】

次に、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押

し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【0232】

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

10

【0233】

次に、ステップ2408でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2412で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【0234】

20

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

30

【0235】

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

【0236】

40

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

【0237】

次に、ステップ2420でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2424で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ここで、順押し回避コマンドと、逆押し回避コマンドとを総称し

50

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

【0238】

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

10

【0239】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図50は、図47のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0240】

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

20

【0241】

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

30

【0242】

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

40

【0243】

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

【0244】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技

50

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

10

【0245】

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

20

【0246】

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

30

【0247】

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

40

【0248】

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

【0249】

50

＜スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理＞

次に、図 5 1 は、図 4 7 のステップ 2 7 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理を示すサブルーチンである。

【0 2 5 0】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 7 0 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 7 0 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 7 0 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

10

【0 2 5 1】

次に、ステップ 2 7 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ 2 7 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していない場合には、ステップ 2 7 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ～入賞 - A 6、入賞 - B のいずれかとなっている。

20

【0 2 5 2】

ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 7 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

30

【0 2 5 3】

次に、前述したステップ 2 7 1 0 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 7 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1 ～D 3 のいずれかとなっている。

40

【0 2 5 4】

ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 7 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には

50

、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【0255】

次に、前述したステップ 2 7 1 4 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 7 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、7 リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して 7 リプレイコマンドと称する。ステップ 2 7 1 8 で Y e s の場合、換言すれば、7 リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ 2 7 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

10

【0256】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2 7 1 2、2 7 1 6、2 7 2 0 の処理を実行した場合、又はステップ 2 7 1 8 で N o の場合には、ステップ 2 7 2 2 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2 7 2 4 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【0257】

ステップ 2 7 0 8 で N o の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過した場合には、ステップ 2 7 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて、B B に当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

20

【0258】

＜第 1 回胴停止受付時処理＞

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

【0259】

次に、ステップ 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

30

【0260】

次に、ステップ 2 5 0 4 で Y e s の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示における第 1 停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【0261】

次に、ステップ 2 5 0 4 で N o の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7 リプレイとは、順押し黒 7 揃いリプレイと逆押し白 7 揃いリプレイとの総称である。ステップ 2 5 0 8 で、Y e s の場合には、ステップ 2 5 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

40

【0262】

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

50

【0263】

<第2回胴停止受付時処理>

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

【0264】

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

10

【0265】

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

【0266】

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

20

【0267】

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

【0268】

<第3回胴停止時演出関連決定処理>

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

30

【0269】

次に、ステップ3202で、副制御基板SのCPUSCは、BB役が入賞したか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合、換言すると、BB役が入賞した場合には、ステップ3204で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したBB役であるか否かを判定する。ステップ3204でYesの場合、換言すると、非AT中に当選したBB役である場合、ステップ3206で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態及びBB役に基づき、BB開始演出（BB役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【0270】

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

40

【0271】

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

【0272】

50

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

10

【0273】

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

【0274】

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

20

【0275】

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

30

【0276】

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

40

【0277】

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

【0278】

50

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

<第3回胴停止受付時処理>

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

【0283】

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

10

【0284】

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

【0285】

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

20

【0286】

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

30

40

【0287】

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

【0288】

以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器YHが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状

50

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

10

【0289】

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

【0290】

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

20

30

【0291】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

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

40

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

（3）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置S40に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キーSB2で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することで決定する。

50

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

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

【0292】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7102 で Yes の場合、ステップ 7104 で、副制御基板 S の CPU S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

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

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

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

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

(4) 再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

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

【0293】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7104 で Yes の場合、ステップ 7106 で、副制御基板 S の CPU S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタン S B の操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ 7106 で Yes の場合、ステップ 7108 で、副制御基板 S の CPU S C は、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面を表示する。次に、ステップ 7109 で、副制御基板 S の CPU S C は、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ 7110 で、副制御基板 S の CPU S C は、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ 7111 で、副制御基板 S の CPU S C は、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間 B（本例では、300 秒であり、後述する所定時間 A よりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタート

する。次に、ステップ7112で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【0294】

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

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

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

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

【0295】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7114でYesの場合、ステップ7116で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンSBが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ7118で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7120で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【0296】

また、ステップ7114でNoの場合、ステップ7122で、副制御基板SのCPU SCは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があったか否かを判定する。ステップ7122でYesの場合、ステップ7124で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマに所定時間B（本例では、300秒）を再セットし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。尚、ステップ7104、ステップ7106又はステップ7122でNoの場合にも、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間B（本例では、300秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの2つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを1つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間A（180秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間B（300秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第3停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間A（180秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が100秒の状況下、サブ入力ボタンSBが操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間B（300秒が）セットされるよ

う構成してもよい。

【0297】

次に、図57は、本実施形態における、図41のステップ7200のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7202で、副制御基板SのCPU SCは、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合に演出表示装置SGに表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

10

【0298】

ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ7204でYesの場合、ステップ7206で、副制御基板SのCPU SCは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第3停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ7206でYesの場合、ステップ7208で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間A（本例では、180秒であり、前述した所定時間Bよりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7210で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ7212に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ7208及びステップ7210の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタンSBを操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

20

【0299】

次に、ステップ7212で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7212でYesの場合、ステップ7214で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40に待機画面を表示し、ステップ7216に移行する。次に、ステップ7216で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7218で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7220で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7222で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ7224に移行する。尚、ステップ7206でNoの場合にもステップ7224に移行する。

30

【0300】

次に、ステップ7224で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7224でYesの場合、ステップ7226で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7226でYesの場合、ステップ7228で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40に待機画面を表示する。次に、ステップ7230で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7232で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7234で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7236で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。尚、ステップ7224又はステップ7226でNoの場合にも、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

40

50

【0301】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

【0302】

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPU SCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかつたことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

【0303】

次に、図58は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（a）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分（所定時間Bであり300秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（b）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分（所定時間Aであり180秒）経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、遊技を終了してから（第3停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

【0304】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせる問題ないことを補足しておく。

【0305】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、（1）最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、（2）表示判定の実行タイミングから計時を開始する、（3）入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、（4）遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、（5）遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよ

い。また、初期値として所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）をセットしてもよい。

【0306】

＜メニュー待機タイマの計時開始タイミング＞

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタン S B を操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間 B は、前述した待機タイマにセットする所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）よりも長時間となっている。

10

【0307】

＜サブ入力ボタンに関する構成＞

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに 300 秒をセットして計時を開始し、100 秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が 200 秒である状況下、十字キー S B 2 を操作したことにより、メニュー待機タイマに 300 秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタン S B を操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キー S B を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

20

【0308】

＜停止ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン）を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、待機タイマに 180 秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が 100 秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は 100 秒のままとなっているよう構成してもよい。

30

40

【0309】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合、又はメダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないよう構成してもよい。尚、そのよう

50

に構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

【0310】

＜待機画面の表示条件＞

10

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「1→0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「20→0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「1→0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0311】

20

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0312】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

30

【0313】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板M側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクトA内滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

40

【0314】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボ

50

タン)をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【0315】

<AT中に関する構成1>

非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示し得る一方、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ART中においても、最終停止操作の終了後から所定時間A経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示しない一方、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

10

20

【0316】

<AT中に関する構成2>

AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、(1)所定時間B(例えば、300秒)経過することにより待機画面を表示可能、(2)所定時間B(例えば、300秒)経過することによりAT中の通常画面(メニュー画面の表示前に表示されていた画面)に復帰する、となるよう構成してもよい。

【0317】

<AT中に関する構成3>

非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、60秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間B(例えば、60秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間C(例えば、180秒)経過した場合にはAT中の通常画面(メニュー画面の表示前に表示されていた画面)に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間A=所定時間B<所定時間C」となるように構成してもよい。尚、所定時間Aと所定時間Bとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Cが最も長時間となっていればよい。

30

40

【0318】

<その他の構成1>

待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、(1)サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、(2)サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する(所定の項目を選択して決定する)ことで表示される画面、(3)サブ入力ボタンを操作すること

50

よって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚以上の状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚未満である状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

10

【0319】

＜その他の構成2＞

20

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【0320】

30

＜その他の変更例＞

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

40

【0321】

第1BBの作動が終了した後は、即時、第2BBの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第1BBの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第1BBの終了

50

後に第2BBが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第2BBが当選していることが確定的となってしまうため、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後も、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第1BB終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後に、再度第1BBに当選した時であっても、第2BBの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第2BBの当選をガセ報知した後、第1BBの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「BB連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第1BB当選中！！」等のように表示）。更に、AT中に重複当選し、第1BBの作動が終了した後に、第2BBを潜伏させている時は、演出表示装置S40では、AT準備中等を経てATに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第1BBと第2BBとが重複当選した場合、第1BBの作動開始から第2BBの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置S40等にて表示するよう構成してもよい。

10

【0322】

尚、本例においては、

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

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

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

20

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

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

30

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

【0323】

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

40

【0324】

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

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

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

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択してい

50

るときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【0325】

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

10

【0326】

尚、本例においては、

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

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いR T状態（例えば、R T 1）が終了した場合に移行するR T状態を複数有していてもよい。例えば、「R T 1」終了後に「R T 0」に移行するよう構成してもよいし「R T 3」（新たに設けたR T状態）に移行するよう構成してもよい。

20

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

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

30

【0327】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D 270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と3択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝1」、「左→右→中」の場合には「＝2」、「中→左→右」の場合には「＝3」、「中→右→左」の場合には「＝4」、「右→左→中」の場合には「＝5」、「右→中→左」の場合には「＝6」のように表示し、3択に係る押し順表示として、第1停止が左の場合には「＝7」、第1停止が中の場合には「＝8」、第1停止が右の場合には「＝9」、のように表示するよう構成してもよい。

40

【0328】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（1）「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるA T消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T残りゲーム数が0となったことにより「A T中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム

50

以内に再度A T抽選に当選し「A T中状態」に移行した場合には、前回のA T消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500ゲーム）連続したことにより「A T中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度A T抽選に当選し「A T中状態」に移行した場合には、前回のA T消化ゲーム数を引き継がず、あらたに0ゲームからA T消化ゲーム数をカウントする。

（2）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置S40にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（2-1）演出表示装置S40における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（2-2）リールを停止することを促す表示が表示されない。

10

（3）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置D270における表示及び／又は演出表示装置S40における表示）が再表示される。

（4）或るA Tに関する状態と別のA Tに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態である或るA Tに関する状態と、押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態である別のA Tに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

20

（5）最も再遊技の当選確率が高いR T状態（本例では「R T1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が1/2以上となっている。このように構成することにより、A T中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【0329】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0330】

《通常区間》

（1）押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。

30

（2）押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。

（3）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。

（4）BBの内部当選中とBBの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【0331】

《待機区間》

（1）押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。

（2）押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。

（3）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。

40

（4）「有利区間」への移行抽選が実行されない。

（5）「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【0332】

《有利区間》

（1）押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示され得る。

（2）押し順ナビが演出表示装置S40にて表示され得る。

（3）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信され得る。

（4）「有利区間」の性能を変更する（例えば、A Tに関する状態として「高確率状態」

50

から「A T中状態」に移行する) 抽選や、A Tゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。

(5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器Y Hが常時点灯している。

(6) 有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1のカウンタ値が0となった場合には、「有利区間」にてB B又は押し順ナビが1回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数(本例では、1500)継続した場合には「有利区間」にてB B及び押し順ナビが1回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。

(7) 有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される(例えば、B B実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

10

【0333】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。

(3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。

(4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない(例えば、強チェリーが成立した場合において、設定1では「高確率状態」に移行し、設定6では「A T中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。

20

(5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる(「通常区間」にて成立したB B役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる)。

【0334】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない(全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい)。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A Tゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

30

(3) B Bが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A Tゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(4) B B実行中において、当該実行されているB Bの契機となったB B役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該B B実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A Tゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(5) B B実行中において、当該実行されているB Bの契機となったB B役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該B B実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。A Tゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【0335】

40

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【0336】

<<ポイント1>>

(1) 「有利区間」であるが「高確率状態」よりもA T抽選に当選し難いA Tに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

(2) 連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。

(3) A T抽選に100%で当選しない通常役とA T抽選に100%で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つA T抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもA T抽選に当選し

50

ている旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。

（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。

10

（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。

（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等）。

（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

（９－１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

20

（９－２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【０３３７】

<<ポイント２>>

（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、

30

滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。

（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージＡ群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出Ａ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

（４）有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群のときのＡＴ期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群以外」

40

（５）「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出（１Ｇ完結の演出と連続演出とを含む）を契機として滞在ステージの移行（滞在ステージＡ群→滞在ステージＢ群）が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【０３３８】

<<ポイント３>>

（１）「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が多い程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム

50

数)が少ない程、期待度(A T抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

(2)「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

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

【0339】

10

<<ポイント4>>

(1)「復活可否演出用状態」にてB Bに当選した場合には、

(1-1)B B中にA T上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-2)B B終了後に「A T中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

(1-3)B B中にA T上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

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

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

20

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

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

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

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

30

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

【0340】

40

<<ポイント5>>

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

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

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

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

50

【0341】

<<ポイント6>>

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

(1-1) 転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「A<B<C」の順になっている。

(2) 「AT中状態」且つ「RT1」の状態からATが終了した「低確率状態」且つ「RT1」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない(「???」と表示する)。

10

(3) 転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第3停止にて入賞18(転落役)が入賞した場合には、第2停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

(4) 電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声(例えば、「左だっ!」)にて押し順ナビを実行する。

(5) 「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なATに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

(6) 「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

(7) 転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役(押し順ベル等)に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない(もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない)。

20

【0342】

<<ポイント7>>

(1) 設定差ありBBに係るBB終了後に「RT3」且つ「AT準備状態」に移行するよう構成した場合(本実施形態からの変更例1と同様)。

(1-1) 「RT3」にて高確率で当選する役をに当選することによりAT上乗せ抽選に当選する(100%当選してもよいし、所定確率で当選してもよい)。

30

(1-2) BB役の種類によってBB終了後に移行するRT状態を相違させ、いずれかのRT状態にて出現し易い役に応じてAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)を相違させる。

(1-3) ボーナスA→RT1→昇格リプレイA→RT3(リプレイ確率高)、ボーナスB→RT2→昇格リプレイB→RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1-4) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格リプレイBとを有している場合、RT1とRT2とで昇格リプレイAと昇格リプレイBとの当選確率が相違する。

40

(1-5) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、RT1とRT2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1-6) 設定差ありBB終了後に専用のRT状態に移行し(「RT3」且つ「AT準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【0343】

<<ポイント8>>

(1) 1種BB-B1と1種BB-B2とを有しており、1種BB-B1終了後には「RT3」に移行し、1種BB-B2終了後には「RT4」に移行するよう構成した場合。

(1-1) 「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行

50

する役、上乘せ抽選当選確率、A T上乘せゲーム数）が相違する。

（１－２）１種ＢＢ－Ｂ１に係るＢＢ開始演出と１種ＢＢ－Ｂ２に係るＢＢ開始演出とは、演出傾向が異なる（期待度の高いＢＢ開始演出の選択率が異なる）。

（２）「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて再遊技０６よりも先に再遊技０４が停止表示した場合に「ＲＴ４」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「ＲＴ４」においては「ＲＴ３」に昇格する再遊技役が当選する。また、「ＲＴ４」から「ＲＴ３」となった場合には、その後再遊技－Ｅ１～Ｅ３に当選しても宝箱開放上乘せ演出を実行しない。

（３）ＢＢ役を複数種類有しており、ＢＢ役を入賞させても遊技者からはどのＢＢ役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、ＢＢの種類によってＢＢ終了後のＲＴ状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のＡＴ上乘せ抽選の実行態様がＲＴ状態によって相違する。そのように構成した場合には、ＢＢ中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をＢＢの種類によって相違させる（金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する）。

【０３４４】

<<ポイント９>>

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

【０３４５】

<<ポイント１０>>

（１）「有利区間」で設定差ありＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

（２）非ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に応じて異なるＢＢ開始演出を選択するが、ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に拘らず同じＢＢ開始演出を選択する。

（３）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢとＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢと非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【０３４６】

<<ポイント１１>>

（１）「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）＋ＢＢ」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯＋演出Ｂ」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯＋演出Ａ」を選択する確率の方が高い【「レア役＋ＢＢ時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、ＢＢの当選を煽る演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい】。

（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に１００％で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「５０％→３Ｇ、４０％→２０Ｇ、１０％→５０Ｇ」のように振り分けて、３Ｇが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（２０ゲームであるか５０ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確２０Ｇ目で継続可否を煽る演出（２０ゲームであるか５０ゲームであるかを煽る演出であり成功すると５０ゲームであることが確定的となる）を実行する。

【０３４７】

<<ポイント１２>>

（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。

（１－１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

- (1 - 2) 「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。
- (1 - 3) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。
- (1 - 4) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。
- (1 - 5) 所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【0348】

<<<本例に適用可能な構成>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0349】

<<メモリマップの構成>>

まず、図59を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM(第1RAMと称することがある)におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に係る情報を格納するための領域、(3)「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、(7)「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス(「7FF8H」に近いアドレス)には遊技の進行に影響がないデータ(影響が少ないデータ)を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)

10

20

30

40

50

「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない(遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない)データとなっている。

10

【0350】

尚、図59に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図59における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A) 総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域(総得点データを図59における(1)の領域に記憶する場合には、図59における(1)の領域として2バイトを有するよう構成してもよい)

20

(B) 最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする(割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく)ためのデータ(1回の最小遊技時間は4.1秒)

(C) BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

(D) MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

30

尚、上記(A)～(D)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図59における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも(6)の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

40

【0351】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図60を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【0352】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて(前回のゲームはハズレとする)、2つのリールが停止、1つのリール(最終リールとも称する)が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リ

50

ールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

10

【０３５３】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【０３５４】

<構成１>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプＤ３００をスタートランプＤ１８０よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプＤ１８０が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプＤ１８０を投入可能ランプＤ３００よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプＤ３００とスタートランプＤ１８０とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーＤ５０の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーＤ５０の操作を防ぐことができる。

20

【０３５５】

<構成２>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、１ベットランプＤ２１１は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【０３５６】

<構成３>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、スタートランプＤ１８０の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプＤ１８０を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーＤ５０の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

40

【０３５７】

<構成４>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、投入可能ランプＤ３００の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプＤ３００を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【０３５８】

<構成５>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、３ベットランプＤ

50

2 1 3 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0 3 5 9】

<構成 6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯は、2 ベットランプ D 2 1 2 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【0 3 6 0】

<構成 7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る 2 ベットランプ D 2 1 2 と 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯は、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯した後に 3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯する（2 ベットランプ D 2 1 2 と 3 ベットランプ D 2 1 3 とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0 3 6 1】

<構成 8>

20

再遊技が停止表示した後の 2 ベットランプ D 2 1 2 と 3 ベットランプ D 2 1 3 の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ（2 ベットランプ D 2 1 2 と 3 ベットランプ D 2 1 3）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、2 ベットランプ D 2 1 2 と 3 ベットランプ D 2 1 3 を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【0 3 6 2】

<構成 9>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の 2 ベットランプ D 2 1 2 の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【0 3 6 3】

<構成 10>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の 3 ベットランプ D 2 1 3 の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【0 3 6 4】

<構成 11>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプ D 1 8 0 と 3 ベットランプ D 2 1 3 との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバー D 5 0 の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0 3 6 5】

<<その他の作用 1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図 6 0

50

の構成とは異なる作用を、その他の作用 1 として以下に詳述する。

【0366】

<構成 12>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、2ベットランプD212及び3ベットランプD213は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0367】

<構成 13>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(2ベットランプD212)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0368】

<構成 14>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(3ベットランプD213)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る3ベットランプD213の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0369】

<構成 15>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプD290が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプD290が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプD290を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0370】

<構成 16>

第3停止操作(又は、再遊技図柄停止表示)を契機として、再遊技ランプD290、3ベットランプD213、2ベットランプD212、1ベットランプD211、スタートランプD180、投入可能ランプD300、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【0371】

<構成 17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【0372】

10

20

30

40

50

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

【0373】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【0374】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、図61～図63を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

【0375】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図61を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【0376】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプD290が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

【0377】

<再遊技停止表示時に関する作用図3>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

【0378】

<再遊技停止表示時に関する作用図4>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯するのと略同時にスタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になる。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

10

【0379】

＜再遊技停止表示時に関する作用図5＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と再遊技ランプD 2 9 0とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、3ベットランプD 2 1 3とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。

20

【0380】

＜再遊技停止表示時に関する作用図6＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯するのと略同時に、2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1は点灯したままとなっている。

30

【0381】

＜再遊技停止表示時に関する作用図7＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、再遊技ランプD 2 9 0とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

40

【0382】

＜再遊技停止表示時に関する作用図8＞

50

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、再遊技ランプD290と1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。

10

【0383】

＜再遊技停止表示時に関する作用図9＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

20

【0384】

＜再遊技停止表示時に関する作用図10＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

30

【0385】

尚、図61～図63に例示した構成のうち、上述した構成1～構成19と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成1～構成19同様の効果を創出することができる。

40

【0386】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプD290の点灯・消灯タイミング、3ベットランプD213の点灯・消灯タイミング、2ベットランプD212の点灯・消灯タイミング、1ベットランプD211の点灯・消灯タイミング、スタートランプD180の点灯タイミング、投入可能ランプD300の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【0387】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入

50

不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプD300が消灯したままとなる。

【0388】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を10回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【0389】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプS50に関する構成として、以下

10

【0390】

主制御基板Mの処理によってベットボタンD220を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンD220が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信したベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプS50を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプS50は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じてベットボタンD220

20

【0391】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプS60に関する構成として、以下の

【0392】

主制御基板Mの処理によって停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンランプS60（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプS60）を点灯させるためのコマンドを送信し〔主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい〕、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信した停止ボタンランプS60を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプS60を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプS60は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプS60が有効である状況にて確実に停止ボタ

30

40

【0393】

<<本例に適用可能なリールユニットRUに関する構成>>

図64及び図65に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールM50（M51、M52及びM53）の各々を、リールユニットRUを介して回転可能に備える。尚、図64は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図65は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機の

50

リールユニットRUは、3つのリールM51、M52及びM53の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットRUは、略半円筒状の形状を有し、開口部RU10が形成されている。3つのリールM51、M52及びM53の図柄が開口部RU10を介して視認できるように、3つのリールM51、M52及びM53は、リールユニットRUに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3つのリールは夫々、リール枠MWにリール帯MOが取り付けられることにより形成されている。

【0394】

図65に示すように、リールユニットRUは、開口部RU10を挟んで天部RU20及び底部RU30を有する。リールユニットRUの底部RU30を、後述する台座部BUの上面に載せることで、リールユニットRUを台座部BUに設けることができる。

10

【0395】

<貫通孔RU40>

図64及び図65に示すように、リールユニットRUの底部RU30の前側端部には、複数の、例えば、3つの貫通孔RU40が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。3つの貫通孔RU40は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

【0396】

<<台座部BU>>

台座部BUは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部BUの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部BUは、裏箱に固定されている。台座部BUは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部BUには、リールユニットRUが載置される。

20

【0397】

<ネジ穴BU10>

台座部BUの前面端部には、複数の、例えば、3つのネジ穴BU10が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットRUの底部RU30に形成されている複数の貫通孔RU40は、台座部BUの複数のネジ穴BU10の各々に対応するように形成されている。3つのネジ穴BU10は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

【0398】

なお、貫通孔RU40及びネジ穴BU10の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットRUを台座部BUに載置できればよい。また、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUのみを台座部BUに取り付けるよう構成してもよいし、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUと1つのリール（左リールM51、中リールM52、又は右リールM53）との双方を台座部BUに取り付けるよう構成してもよい。

30

【0399】

<<リールユニットRUの固定方法>>

図64及び図65に示すように、リールユニットRUを台座部BUに載置するとともに、リールユニットRUの貫通孔RU40の各々が、対応する台座部BUのネジ穴BU10と連通するように、リールユニットRUを位置づけ、リールユニットRUの貫通孔RU40を介して、ビスBSをネジ穴BU10に螺合することで、リールユニットRUを台座部BUの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニットRUを、台座部BUに着脱可能に取り付けることができる。

40

【0400】

ビスBSの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付けの場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットRUを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットRUを着脱可能に台座部BUに取り付けることができる。

【0401】

50

<<ホッパH 4 0及びメダル補助タンクH S>>

図6 6 (a)は、ホッパH 4 0の背面右側からの斜視図であり、図6 6 (b)は、ホッパH 4 0の背面左側からの斜視図である。尚、図6 6 (a)及び(b)には、後述するビスB Sの移動を示す矢印も記載している。このビスB Sの移動を示す矢印は、ビスB SとホッパH 4 0の位置(1)及び(2)の双方について、図6 6 (a)及び(b)に記載している。

【0 4 0 2】

ホッパH 4 0は、ABS (アクリロニトリルブタジエンスチレン) 樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図6 6に示すように、ホッパH 4 0は、前側側壁H 4 2と、左側側壁H 4 4と、後側側壁H 4 6と、右側側壁H 4 8とを有する。前側側壁H 4 2と左側側壁H 4 4と後側側壁H 4 6と右側側壁H 4 8とは、周回するように配置され、前側側壁H 4 2と左側側壁H 4 4と後側側壁H 4 6と右側側壁H 4 8とによって開口部H 3 0が形成される。開口部H 3 0は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口D 1 7 0から投入されたメダルは、開口部H 3 0を介してホッパH 4 0の内部に導入される。

【0 4 0 3】

さらに、ホッパH 4 0は、ホッパ底部H 5 2と右側傾斜部H 5 4及び左側傾斜部H 5 6とを有する。右側傾斜部H 5 4は、ホッパH 4 0の右側に配置され、ホッパH 4 0の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部H 5 2に向かって案内される。左側傾斜部H 5 6は、ホッパH 4 0の左側に配置され、ホッパH 4 0の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部H 5 2に向かって案内する。さらに、左側傾斜部H 5 6は、被覆部H 5 7を有する。被覆部H 5 7は、左側傾斜部H 5 6から延出し、後述するディスクH 5 0の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部H 5 7を設けたことにより、ホッパ底部H 5 2で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部H 5 2に向かって案内することができる。

【0 4 0 4】

右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7を設けたことにより、開口部H 3 0を介してホッパH 4 0の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部H 5 2に案内することができる。右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7によって案内されたメダルは、ホッパ底部H 5 2に貯留されていく。このように、右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7は、遊技メダルをホッパH 4 0の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【0 4 0 5】

ホッパ底部H 5 2には、回転体としてのディスクH 5 0が配置されている。ディスクH 5 0は、前述したホッパモータH 8 0によって回転駆動され、ディスクH 5 0の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口H 6 0から排出される。このようにして、ホッパH 4 0に貯留されているメダルを、1枚ずつ遊技メダル出口H 6 0から排出することができる。

【0 4 0 6】

<排出案内内部H 6 2>

前側側壁H 4 2の内側には、前側側壁H 4 2に沿って排出案内内部H 6 2が形成されている。排出案内内部H 6 2は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面H 6 4を有する。ホッパH 4 0が裏箱に配置されたときには、傾斜面H 6 4の左側よりも傾斜面H 6 4の右側が下方に位置する。傾斜面H 6 4の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに(左側から右側に向かう)従って若干広がるように形成されている。

【0 4 0 7】

排出案内内部H 6 2は、遊技メダルがホッパH 4 0に貯留されていき、遊技メダルがホッパH 4 0から溢れるよりも前に、ホッパH 4 0の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクH Sに案内し、ホッパH 4 0に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面H 6 4の右側には、排出口H 6 6が形成されており、傾斜面H 6 4によって案内された

10

20

30

40

50

遊技メダルは、排出口H 6 6を介して、メダル補助タンクH Sに排出される。このように、排出案内内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7は、遊技メダルをホッパH 4 0の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部H 5 4及び左側傾斜部H 5 6とは逆の機能を有する。

【0408】

また、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7並びに排出案内内部H 6 2は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7並びに排出案内内部H 6 2は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7の最終目標は、ホッパ底部H 5 2であり、排出案内内部H 6 2の最終目標は、メダル補助タンクH Sであるが、傾きを同じにすることで、ホッパH 4 0の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

10

【0409】

排出案内内部H 6 2の傾斜面H 6 4の奥行き側の排出口H 6 6の近傍には、傾斜面H 6 4の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H 5 8が立設されている。突出壁H 5 8によって傾斜面H 6 4に載ったメダルがホッパ底部H 5 2に落下することを防止することができる。

【0410】

<メダル補助タンクH S>

20

メダル補助タンクH Sは、略四角柱状の形状を有し、底面と4つの側面とを有する。メダル補助タンクH Sは、上部に開口部H S 10を有し、ホッパH 4 0から排出されたメダルは、開口部H S 10を介して導入されメダル補助タンクH Sの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクH Sの詳細な構造及び機能については、後述する。

【0411】

<<リールユニットR UのビスB Sの脱落>>

回胴式遊技機には、前扉D Uが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉D Uと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉D Uは、前扉D Uの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉D Uの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉D Uが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

30

【0412】

前述したように、リールユニットR Uは、ビスB Sによって台座部B Uに着脱可能に取り付けられている。ビスB Sは、左側、中央、右側の3箇所で台座部B Uのネジ穴B U 10に螺合されており、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスB Sは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴B U 10に螺合されている中央ビスB Sも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴B U 10に螺合されている左ビスB Sは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

40

【0413】

<<ビスB SとホッパH 4 0の位置（1）>>

図6 4及び図6 5に示すように、ホッパH 4 0（メダル払出装置H）及びメダル補助タンクH Sは、リールユニットR Uの下部に配置されている。図6 4に示す例では、前述した3つのビスB Sのうち、少なくとも右側ビスB Sの下方に、ホッパH 4 0の傾斜面H 6 4が位置する。

【0414】

50

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

【0415】

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

10

【0416】

なお、前述した例では、右側ビスBSのみを対象にしたが、3つの左側ビスBS、中央ビスBS、右側ビスBSの全てが、ホッパH40の傾斜面H64の上方に位置するように、ホッパH40及びリールユニットRUを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスBSが脱落した場合でも、脱落したビスBSをメダル補助タンクHSに案内することができる。また、本例においては、リールユニットRUを台座部BUに載置するためのビスBSを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉DUの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクHSに収納されるよう構成してもよい。

20

【0417】

<<ビスBSとホッパH40の位置（2）>>

図67は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図67に示す例では、前述した3つのビスBSのうち、中央ビスBSの下方に、ホッパH40の傾斜面H64が位置し、右側ビスBSの下方には、メダル補助タンクHSが位置する。なお、図67において、図64と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【0418】

右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印2A）、そのまま（傾斜面H64に接触せずに）、メダル補助タンクHSに収納される。

【0419】

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

30

【0420】

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

【0421】

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

40

【0422】

前述したように、排出案内部H62の傾斜面H64の奥行き側に、傾斜面H64の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H58を形成するのが好ましい。突出壁H58を設けたことにより、脱落して傾斜面H64に載ったビスBSもホッパ底部H52に落下することを防止することができる。突出壁H58の高さは、ビスBSが傾斜面H64に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスBSが、ホッパ底部H52に落下しな

50

いようにし、ビスBSがディスクH50の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【0423】

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

【0424】

<<ホッパH400>>

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

10

【0425】

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

20

【0426】

<<延出部RU50>>

前述した例では、ビスBSが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクHSに向かって自由落下するものであった。これに対して、図65の破線で示すように、リールユニットRUや台座部BUの下部に延出部ENを設けてもよい。延出部ENを設けることで、ビスBSが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ENによって案内した後に、メダル補助タンクHSに落下させることができる。このように、延出部ENによって、ビスBSが取り付けられる位置と、メダル補助タンクHSの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクHSを配置する位置の自由度を高めることができる。

30

【0427】

<<メダル補助タンクHSの構成>>

<満杯検知電極用貫通孔HS20>

図68に示すように、メダル補助タンクHSには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔HS20が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極DEと、導通検出基板CC（図65参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極DEは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクHSの2つの満杯検知電極用貫通孔HS20は、2本の満杯検知電極DEに対応して形成されている。メダル補助タンクHSを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極DEは、対応する満杯検知電極用貫通孔HS20を通過して、メダル補助タンクHSの内側に向かって突出する。

40

【0428】

メダル補助タンクHSにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分UL（図69（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極DEに近づいていく。なお、図69（c）は、メダル補助タンクHSに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図69（c）に示した最上部分ULの線は、メダル補助タンクHSに貯留された遊技メダルのうち最上部分ULに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ULを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクHSに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極DEに

50

接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極D Eが導通すると、2本の満杯検知電極D Eの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板C Cは、2本の満杯検知電極D Eの間に導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極D Eの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【0429】

なお、満杯検知電極D Eの数は、2本だけでなく、3本以上設けてもよい。例えば、3本設ける場合には、前述した2本の満杯検知電極に加えて、当該2本の満杯検知電極の下方に1本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた1本の満杯検知電極と、前述した2本の満杯検知電極のいずれか1本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができ、そのように構成することにより、メダル補助タンクH Sに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクH Sの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

10

【0430】

<<ビスB Sの素材及びメダルの素材>>

ビスB Sの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクH SにビスB Sが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクH SからビスB Sを取り出せることとなる。

20

【0431】

<<ビスB Sの全長B Lと2本の満杯検知電極D Eの間の距離E Lとの関係>>

前述した左側ビスB S、中央ビスB S及び右側ビスB Sは、リールユニットR Uを台座部B Uに取り付けるために用いられる。図69（b）は、ビスB Sの全体を示す正面図である。このビスB Sは、長手方向の全長B L（図69（b）参照）が、2本の満杯検知電極D Eの間の距離E L（図69（a）参照）よりも短いものを用いる（ビスB Sの全長B L<2本の満杯検知電極D Eの間の距離E L）。このようにすることで、ビスB S（例えば、右側ビスB S）が脱落して、メダル補助タンクH Sに入り込んだ場合であっても満杯検知電極D Eの間よりも短いため、ビスB S単独で2本の満杯検知電極D Eと導通することはない（ビスB Sが2本の満杯検知電極D Eに引っかかることがない）。なお、ビスB Sの全長B Lは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図69（a）は、メダル補助タンクH Sの内部に満杯検知電極D Eが突出した状態を示すメダル補助タンクH Sの奥側部分の平面図である。

30

【0432】

<<ビスB Sの座面の長さH Rと満杯検知電極D Eの直径E Dとの関係>>

ビスB Sの座面の径方向の長さH R（図69（b）参照）は、満杯検知電極D Eの直径E D（図69（a）参照）よりも短い（ビスB Sの座面の径方向の長さH R<満杯検知電極D Eの直径E D）。このようにすることで、ビスB Sが脱落して、メダル補助タンクH Sに入り込んだ場合であっても、ビスB Sの頭部が、一方の満杯検知電極D Eに掛止されることがなく、ビスB Sが満杯検知電極D Eと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスB S単独で偶然に導通することはない。

40

【0433】

特に、図69（c）に示すように、2本の満杯検知電極D Eのうちの一方の満杯検知電極D E（例えば、図69（c）の右側の満杯検知電極D E）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分U L）となっていたときに、他方の満杯検知電極D E（例えば、図69（c）の左側の満杯検知電極D E）とビスB Sが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスB Sが満杯検知電極D Eに掛止されることはなく、直ちにビスB Sは満杯検知電極D Eから離脱することができ（図69（c）の矢印F参照）、ビスB

50

Sを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクH Sの満杯状態を誤判断されることはない。

【0434】

なお、本例として、リールユニットR Uとして、3つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスB Sによって台座部B Uに着脱可能に取り付けられ、ビスB Sが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクH SやビスB Sなどの構成を同様に採用することができる。

【0435】

<<リール帯の構成>>

10

図70(a)は、リール帯M Oの全体を示す正面図である。図70(b)は、リール帯M Oを湾曲させた状態を示す斜視図である。図70(c)は、リール帯M Oの切れ目M 5 9の近くを拡大して示した拡大正面図である。図70(d)は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりB Bが開始されることとなる。リール帯M Oは、薄い板状の長尺な形状(帯状)を有する。前述したように、リール帯M Oには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯M Oは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【0436】

20

リール帯M Oの長手方向において第1の端部M 5 5と第2の端部M 5 7とを有する。第1の端部M 5 5と第2の端部M 5 7とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠M Wに取り付けることで環状(円筒状)のリールM 5 0を形成する。リール枠M Wは、主に、2本の同じ大きさの環状のフレームからなり、2本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。2本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、2本のフレームの間隔は、リール帯M Oの幅と略同じになるように配置されている。2本のフレームの外周に沿って、2本のフレームの間にリール帯M Oを貼付することで、リールM 5 0を形成することができる。

【0437】

30

<重畳部分M 5 8及び切れ目M 5 9>

リール帯M Oは、リール帯M Oの長手方向の長さがリール枠M Wの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯M Oをリール枠M Wに取り付けたときには、第1の端部M 5 5及び第2の端部M 5 7の近くでリール帯M Oの一部が重なる部分(重畳部分M 5 8)が生ずる。このようにすることで、周方向(リール帯M Oの長手方向)に沿って間隙が生ずることなく、リール枠M Wの全周に亘ってリール帯M Oを取り付けることができる。また、リール帯M Oをリール枠M Wに取り付けたときには、リール帯M Oの一部が重なり、第1の端部M 5 5によって切れ目M 5 9が形成される。

【0438】

40

図70(c)に示すように、第2の端部M 5 7の上側にリール帯M Oが貼り付けられて、第1の端部M 5 5によって切れ目M 5 9が形成される。尚、このようにリール帯M Oをリール枠M Wに取り付ける場合には、まず、リール帯M Oを貼り始める際に、第2の端部M 5 7からリール枠M Wに貼り始め、その後、リール枠M WをリールM 5 0の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯M Oを第2の端部M 5 7から第1の端部M 5 5に向かってリール枠M Wの一周に沿って貼っていき、最後に、第2の端部M 5 7の上側にリール帯M Oを貼って、第1の端部M 5 5まで貼り終わる。このような順序でリール帯M Oを貼った場合には、第1の端部M 5 5は、リールM 5 0の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯M Oの上に第1の端部M 5 5が重なった状態となる。

【0439】

50

一方、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第1の端部M55から第2の端部M57に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M55の上側にリール帯MOを貼って、第2の端部M57まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第2の端部M57は、リールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となる。

【0440】

ここで、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M57をリールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、第2の端部M57の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第2の端部M57とその下側のリール帯MOとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M57近傍のリール帯MOが徐々に剥がれやすい状態となる。

10

【0441】

これに対して、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、前述したリール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態と比較して、第1の端部M55の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

20

【0442】

以上から、リール帯MOをリール枠MWに貼る際には、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態とすることが好適である。

【0443】

<各種の誤差>

このように、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55と第2の端部M57との間に重畳部分M58が形成され、第1の端部M55又は第2の端部M57のいずれかの端部によって切れ目M59が形成される。前述したリール枠MWは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯MOは、可撓性を有するため、リール帯MOをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯MOに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M58の下側のリール帯MOに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯MOの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M58の上側のリール帯MOが重なることで、上側のリール帯MOによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

30

40

【0444】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M59の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M59も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを視

50

認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【0445】

＜ボーナス図柄の場合＞

このようなことを防止するために、切れ目M59に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯MOの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLとした場合に、長手方向の長さがLLよりも短い図柄（長手方向の長さSL）を、第1の端部M55と第2の端部M57との双方に最も近い位置に配置する。

【0446】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M55及び第2の端部M57に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M58（切れ目M59）から離隔した位置に配置することができ、リール帯MOによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のSLとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるLLよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目M59の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M59の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【0447】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLと、長手方向の長さがLLよりも短い図柄の長手方向の長さSLとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯MOの長手方向に対して垂直な方向）の長さをLTと、短手方向の長さがLTよりも短い図柄の短手方向の長さSTとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【0448】

前述した長手方向の長さLL及びSLは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さLT及びSTは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【0449】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に1枚等少ない払出枚数となる入賞役を多

10

20

30

40

50

数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【0450】

ここで、図71を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目M59との関係の一例を以下に詳述する。尚、図71に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の5ラインであり、規定数を3枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

【0451】

図71は、リール帯MOの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図71に示す例では、リール帯MOに、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されており（スイカの2コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M59はなく、チェリーの2コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M59はない）、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【0452】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第1の端部M55や第2の端部M57の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第1の端部M55や第2の端部M57が位置しないよう構成することができ、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【0453】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄（20コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ（図柄）の振り分けとして、17ステップのコマ（図柄）が16個と16ステップのコマ（図柄）が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、

見栄えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

【0454】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

10

【0455】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

20

30

【0456】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

40

【0457】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【0458】

本態様（1）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠MW）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例

50

えば、リール帯MO)を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第1図柄(例えば、白セブン図柄)と、第2図柄(例えば、ベル図柄)と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第2図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第1図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長いことを特徴とする遊技機である。

10

【0459】

本態様(2)に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、

遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、

20

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)とが設けられ、

前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部(例えば、傾斜面H64)が設けられており、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する

30

ことを特徴とする遊技機である。

【0460】

本態様(3)に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、

遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、

40

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)とが設けられ、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する

ことを特徴とする遊技機である。

50

【0461】

本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S40）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2）と
を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

10

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

20

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【0462】

本態様（５）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S40）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2）と
を備え、

30

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

40

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーSB2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示さ

50

れない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第1所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

10

ことを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【0463】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）

D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ

D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ

D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン

D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン

D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン

20

D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ

D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロック

D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル

D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓

D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ

D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ

D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯

D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿

D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置

D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）

30

D 2 8 0 A Tカウンタ値表示装置

M 主制御基板

M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン

C 主制御チップ、M 5 0 リール

M 5 1 左リール、M 5 2 中リール

M 5 3 右リール、M 6 0 A Tカウンタ

M 7 0 遊技間隔最小タイマ

S 副制御基板、S 1 0 L E Dランプ

S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト

S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ

40

E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ

H メダル払出装置、H 1 0 s 第1払出センサ

H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ

H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸

H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段

H 8 0 ホッパモータ

S 5 0 ベットボタンランプ、S 6 0 停止ボタンランプ

K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ

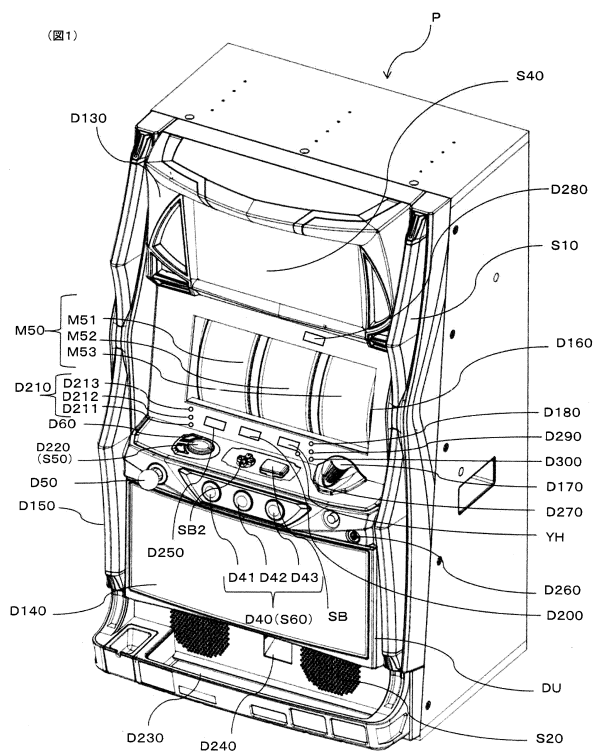
K 2 0 回胴センサ

I N 中継基板、S B サブ入力ボタン

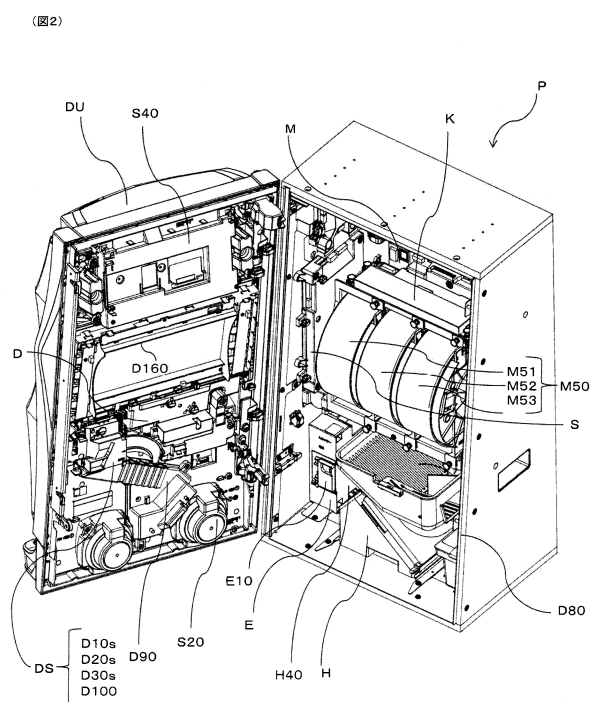
50

K H c 高確保障カウンタ、Y K c - 1 有利区間残りゲーム数カウンタ
 F Z t フリーズ実行タイマ
 R U リールユニット、B U 台座部、H 6 2 排出案内内部、H 6 4 傾斜面
 H S メダル補助タンク、B S ビス、D E 満杯検知電極
 M 5 5 第1の端部、M 5 7 第2の端部、M 5 8 重畳部分、M 5 9 切れ目
 M W リール枠、M O リール帯

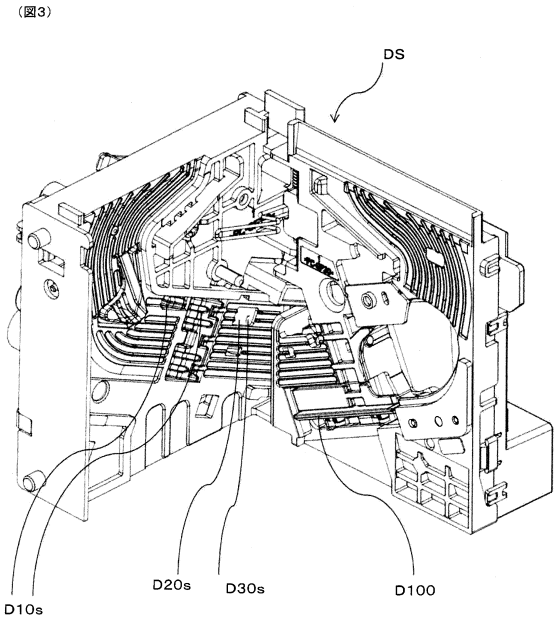
【図 1】



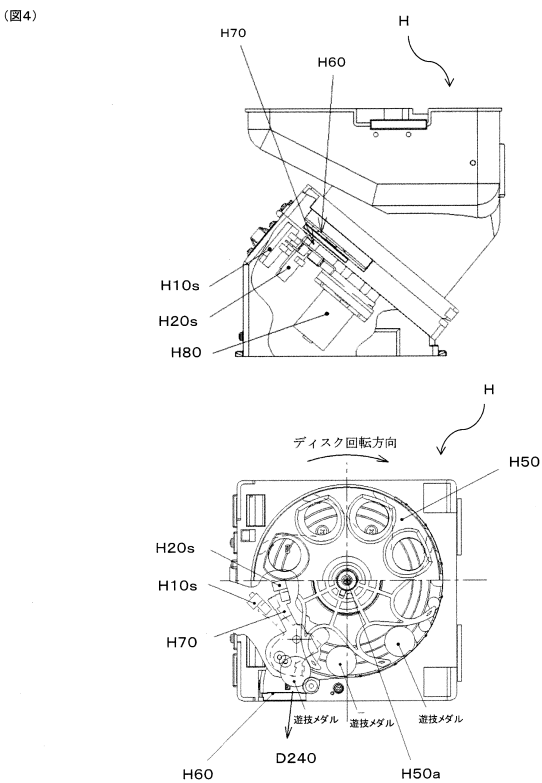
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(図5)
【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種BB-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	🎰	🎰	🎰
19	🎰	🎰	🎰
18	🎰	🎰	🎰
17	🎰	🎰	🎰
16	🎰	🎰	🎰
15	🎰	🎰	🎰
14	🎰	🎰	🎰
13	🎰	🎰	🎰
12	🎰	🎰	🎰
11	🎰	🎰	🎰
10	🎰	🎰	🎰
9	🎰	🎰	🎰
8	🎰	🎰	🎰
7	🎰	🎰	🎰
6	🎰	🎰	🎰
5	🎰	🎰	🎰
4	🎰	🎰	🎰
3	🎰	🎰	🎰
2	🎰	🎰	🎰
1	🎰	🎰	🎰

	図柄名称
1	🎰
2	🎰
3	🎰
4	🎰
5	🎰
6	🎰
7	🎰
8	🎰
9	🎰
10	🎰

【図 7】

(圖7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設置	払い出し 枚数等	役割率
1				1 確 B B-A	1 確 B B	R B-Aを連続作動、2 6 4 枚の払出しで終了
2				1 確 B B-B	1 確 B B	R B-Bを連続作動、1 3 2 枚の払出しで終了
3				1 確 B B-C	1 確 B B	R B-Bを連続作動、1 3 2 枚の払出しで終了
4				両遊技 0 1	両遊技	
5				両遊技 0 1	両遊技	
6				両遊技 0 2	両遊技	
7				両遊技 0 2	両遊技	
8				両遊技 0 2	両遊技	
9				両遊技 0 2	両遊技	
10				両遊技 0 3	両遊技	
11				両遊技 0 3	両遊技	
12				両遊技 0 3	両遊技	
13				両遊技 0 3	両遊技	
14				両遊技 0 4	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
15				両遊技 0 4	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
16				両遊技 0 4	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
17				両遊技 0 5	両遊技	嵐セブン下流城・用
18				両遊技 0 5	両遊技	白セブン下流城・用
19				両遊技 0 5	両遊技	
20				両遊技 0 5	両遊技	

【图 8】

(圖8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件図表	払出し 枚数等	役割等
21				入賞 0.1	11	
22				入賞 0.1	11	
23				入賞 0.2	11	
24				入賞 0.3	11	
25				入賞 0.3	11	
26				入賞 0.3	11	
27				入賞 0.3	11	
28				入賞 0.4	11	
29				入賞 0.4	11	
30				入賞 0.4	11	
31				入賞 0.5	11	
32				入賞 0.6	11	
33				入賞 0.6	11	
34				入賞 0.6	11	
35				入賞 0.6	11	
36				入賞 0.7	11	
37				入賞 0.7	11	
38				入賞 0.7	11	
39				入賞 0.8	1	押し順べん直し専用
40				入賞 0.8	1	押し順べん直し専用

【图 9】

(圖9)

【図柄組み合わせ一覧3】

	【動物園・アザラシ・魚】			条件探検	盗い出し 収容等	役割等
	左 リール	中 リール	右 リール			
41	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 0 8	1	押し戻べみ返し使用
42	 5/5A	 6/6	 2/2A	入賞 0 8	1	押し戻べみ返し使用
43	 5/5A	 6/6	 6/6	入賞 0 9	1	押し戻べみ返し使用
44	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 0 9	1	押し戻べみ返し使用
45	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
46	 5/5A	 6/6	 5/5A	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
47	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
48	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
49	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
50	 5/5A	 6/6	 2/2A	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
51	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
52	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 0	1	押し戻べみ返し使用
53	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 1	1	押し戻べみ返し使用
54	 5/5A	 6/6	 2/2A	入賞 1 1	1	押し戻べみ返し使用
55	 5/5A	 6/6	 17/17B	入賞 1 1	1	押し戻べみ返し使用
56	 5/5A	 6/6	 2/2A	入賞 1 1	1	押し戻べみ返し使用
57	 5/5A	 6/6	 6/6	入賞 1 2	11	
58	 5/5A	 6/6	 6/6	入賞 1 2	11	
59	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 3	11	
60	 5/5A	 6/6	 6/6	入賞 1 4	11	
61	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 4	11	
62	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 4	11	
63	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 5	11	
64	 5/5A	 6/6	 7/7A	入賞 1 5	11	
65	5/5A	6/6	7/7A	入賞 1 6	11	
66	5/5A	6/6	7/7A	入賞 1 6	11	
67	5/5A	6/6	7/7A	入賞 1 7	11	

【図 10】

【第一單元】

【第一單元】

[illegible]

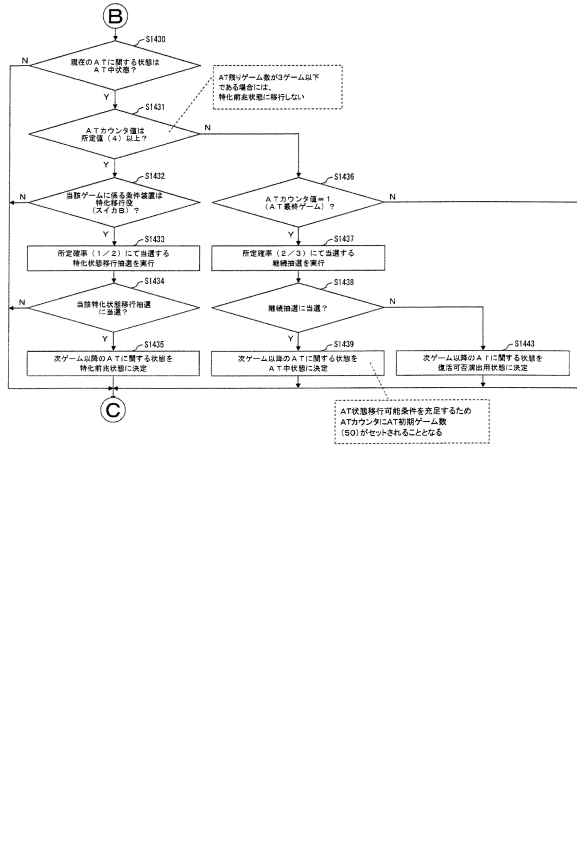
【図 11】

(図 11)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

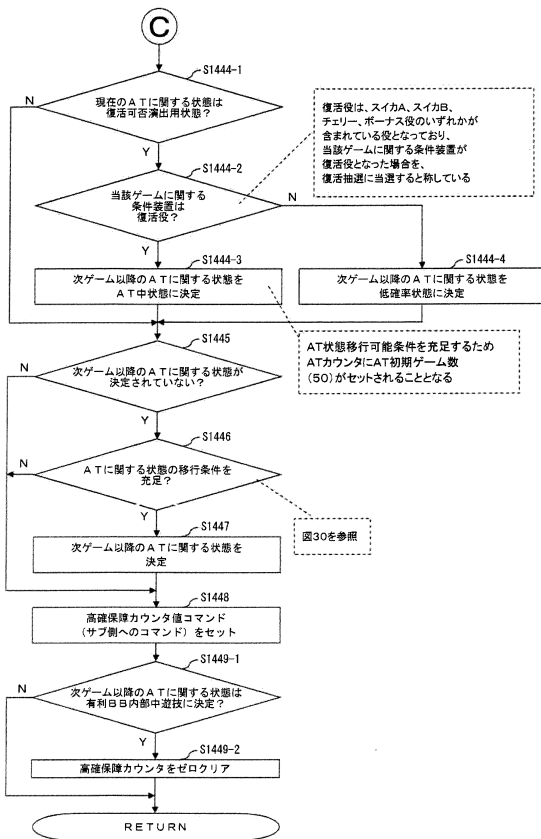
当選番号	条件設定(名称)	役別	RT0	RT1	RT2	1種BB-A,B,C
1	ハズリ	ハズリ	3748	11132	34231	
2	再遊技-A	逆押し役7抽(1/10)	2000	5000	8000	
3	再遊技-B	逆押し役7抽(1/10)	1	400	1	
4	再遊技-C	逆押し役7抽(1/10)	1	400	1	
5	再遊技-D1	RT維持RP+14抽	1	10000	1500	
6	再遊技-D2	RT維持RP+14抽	1	10000	1500	
7	再遊技-D3	RT維持RP+14抽	1	10000	1500	
8	入賞-A1	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
9	入賞-A2	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
10	入賞-A3	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
11	入賞-A4	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
12	入賞-A5	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
13	入賞-A6	押し溜へ5123抽	2170	2170	2170	
14	入賞-B	再遊技	3204	3204	3204	5208
15	入賞-C	再遊技	3204	3204	3204	5208
16	入賞-D	再遊技	3204	3204	3204	5208
17	入賞-E	再遊技	3204	3204	3204	5208
18	入賞-F	再遊技	3204	3204	3204	5208
19	入賞-G	再遊技	3204	3204	3204	5208
20	入賞-H	再遊技	3204	3204	3204	5208
21	1種BB-A	再遊技	40	40	40	
22	1種BB-B	再遊技	40	40	40	
23	1種BB-C	再遊技	40	40	40	
24	1種BB-D	再遊技	40	40	40	
25	1種BB-E	再遊技	40	40	40	
26	1種BB-F	再遊技	40	40	40	
27	1種BB-G	再遊技	40	40	40	
28	1種BB-H	再遊技	40	40	40	
29	1種BB-I	再遊技	40	40	40	
30	1種BB-J	再遊技	40	40	40	
31	1種BB-K	再遊技	40	40	40	
32	1種BB-L	再遊技	40	40	40	
33	1種BB-M	再遊技	40	40	40	
34	1種BB-N	再遊技	40	40	40	
35	1種BB-O	再遊技	40	40	40	
36	1種BB-P	再遊技	40	40	40	
37	1種BB-Q	再遊技	40	40	40	
38	1種BB-R	再遊技	40	40	40	
39	1種BB-S	再遊技	40	40	40	
40	1種BB-T	再遊技	40	40	40	
41	1種BB-U	再遊技	40	40	40	
42	1種BB-V	再遊技	40	40	40	
43	1種BB-W	再遊技	40	40	40	
44	1種BB-X	再遊技	40	40	40	
45	1種BB-Y	再遊技	40	40	40	
46	1種BB-Z	再遊技	40	40	40	
47	1種BB-AA	再遊技	40	40	40	
48	1種BB-AB	再遊技	40	40	40	
49	1種BB-AC	再遊技	40	40	40	
50	1種BB-AD	再遊技	40	40	40	
51	1種BB-AE	再遊技	40	40	40	
52	1種BB-AF	再遊技	40	40	40	
53	1種BB-AG	再遊技	40	40	40	
54	1種BB-AH	再遊技	40	40	40	
55	1種BB-AI	再遊技	40	40	40	
56	1種BB-AJ	再遊技	40	40	40	
57	1種BB-AK	再遊技	40	40	40	
58	1種BB-AL	再遊技	40	40	40	
59	1種BB-AM	再遊技	40	40	40	
60	1種BB-AN	再遊技	40	40	40	
61	1種BB-AO	再遊技	40	40	40	
62	1種BB-AP	再遊技	40	40	40	
63	1種BB-AQ	再遊技	40	40	40	
64	1種BB-AR	再遊技	40	40	40	
65	1種BB-AS	再遊技	40	40	40	
66	1種BB-AT	再遊技	40	40	40	
67	1種BB-AU	再遊技	40	40	40	
68	1種BB-AV	再遊技	40	40	40	
69	1種BB-AW	再遊技	40	40	40	
70	1種BB-AX	再遊技	40	40	40	
71	1種BB-AY	再遊技	40	40	40	
72	1種BB-AZ	再遊技	40	40	40	
73	1種BB-BA	再遊技	40	40	40	
74	1種BB-BB	再遊技	40	40	40	
75	1種BB-BC	再遊技	40	40	40	
76	1種BB-BD	再遊技	40	40	40	
77	1種BB-BE	再遊技	40	40	40	
78	1種BB-BF	再遊技	40	40	40	
79	1種BB-BG	再遊技	40	40	40	
80	1種BB-BH	再遊技	40	40	40	
81	1種BB-BI	再遊技	40	40	40	
82	1種BB-BJ	再遊技	40	40	40	
83	1種BB-BK	再遊技	40	40	40	
84	1種BB-BL	再遊技	40	40	40	
85	1種BB-BM	再遊技	40	40	40	
86	1種BB-BN	再遊技	40	40	40	
87	1種BB-BO	再遊技	40	40	40	
88	1種BB-BP	再遊技	40	40	40	
89	1種BB-BQ	再遊技	40	40	40	
90	1種BB-BR	再遊技	40	40	40	
91	1種BB-BS	再遊技	40	40	40	
92	1種BB-BT	再遊技	40	40	40	
93	1種BB-BU	再遊技	40	40	40	
94	1種BB-BV	再遊技	40	40	40	
95	1種BB-BW	再遊技	40	40	40	
96	1種BB-BX	再遊技	40	40	40	
97	1種BB-BY	再遊技	40	40	40	
98	1種BB-BZ	再遊技	40	40	40	
99	1種BB-CA	再遊技	40	40	40	
100	1種BB-CB	再遊技	40	40	40	
101	1種BB-CC	再遊技	40	40	40	
102	1種BB-CD	再遊技	40	40	40	
103	1種BB-CE	再遊技	40	40	40	
104	1種BB-CF	再遊技	40	40	40	
105	1種BB-CG	再遊技	40	40	40	
106	1種BB-CH	再遊技	40	40	40	
107	1種BB-CI	再遊技	40	40	40	
108	1種BB-CJ	再遊技	40	40	40	
109	1種BB-CK	再遊技	40	40	40	
110	1種BB-CL	再遊技	40	40	40	
111	1種BB-CM	再遊技	40	40	40	
112	1種BB-CN	再遊技	40	40	40	
113	1種BB-CO	再遊技	40	40	40	
114	1種BB-CP	再遊技	40	40	40	
115	1種BB-CQ	再遊技	40	40	40	
116	1種BB-CR	再遊技	40	40	40	
117	1種BB-CS	再遊技	40	40	40	
118	1種BB-CT	再遊技	40	40	40	
119	1種BB-CU	再遊技	40	40	40	
120	1種BB-CV	再遊技	40	40	40	
121	1種BB-CW	再遊技	40	40	40	
122	1種BB-CX	再遊技	40	40	40	
123	1種BB-CY	再遊技	40	40	40	
124	1種BB-CZ	再遊技	40	40	40	
125	1種BB-DA	再遊技	40	40	40	
126	1種BB-DB	再遊技	40	40	40	
127	1種BB-DC	再遊技	40	40	40	
128	1種BB-DD	再遊技	40	40	40	
129	1種BB-DE	再遊技	40	40	40	
130	1種BB-DF	再遊技	40	40	40	
131	1種BB-DG	再遊技	40	40	40	
132	1種BB-DH	再遊技	40	40	40	
133	1種BB-DI	再遊技	40	40	40	
134	1種BB-DJ	再遊技	40	40	40	
135	1種BB-DK	再遊技	40	40	40	
136	1種BB-DL	再遊技	40	40	40	
137	1種BB-DM	再遊技	40	40	40	
138	1種BB-DN	再遊技	40	40	40	
139	1種BB-DO	再遊技	40	40	40	
140	1種BB-DP	再遊技	40	40	40	
141	1種BB-DQ	再遊技	40	40	40	
142	1種BB-DR	再遊技	40	40	40	
143	1種BB-DS	再遊技	40	40	40	
144	1種BB-DT	再遊技	40	40	40	
145	1種BB-DU	再遊技	40	40	40	
146	1種BB-DV	再遊技	40	40	40	
147	1種BB-DW	再遊技	40	40	40	
148	1種BB-DX	再遊技	40	40	40	
149	1種BB-DY	再遊技	40	40	40	
150	1種BB-DZ	再遊技	40	40	40	
151	1種BB-EA	再遊技	40	40	40	
152	1種BB-EB	再遊技	40	40	40	
153	1種BB-EC	再遊技	40	40	40	
154	1種BB-ED	再遊技	40	40	40	
155	1種BB-EE	再遊技	40	40	40	
156	1種BB-EF	再遊技	40	40	40	
157	1種BB-EG	再遊技	40	40	40	
158	1種BB-EH	再遊技	40	40	40	
159	1種BB-EI	再遊技	40	40	40	
160	1種BB-EJ	再遊技	40	40	40	
161	1種BB-EK	再遊技	40	40	40	
162	1種BB-EL	再遊技	40	40	40	
163	1種BB-EM	再遊技	40	40	40	
164	1種BB-EN	再遊技	40	40	40	
165	1種BB-EO	再遊技	40	40	40	
166	1種BB-EP	再遊技	40	40	40	
167	1種BB-EQ	再遊技	40	40	40	
168	1種BB-ER	再遊技	40	40	40	
169	1種BB-ES	再遊技	40	40	40	
170	1種BB-ET	再遊技	40	40	40	
171	1種BB-EU	再遊技	40	40	40	
172	1種BB-EV	再遊技	40	40	40	
173	1種BB-EW	再遊技	40	40	40	
174	1種BB-EX	再遊技	40	40	40	
175	1種BB-EY	再遊技	40	40	40	
176	1種BB-EZ	再遊技	40	40	40	
177	1種BB-FA	再遊技	40	40	40	
178	1種BB-FB	再遊技	40	40	40	
179	1種BB-FC	再遊技	40	40	40	
180	1種BB-FD	再遊技	40	40	40	
181	1種BB-FE	再遊技	40	40	40	
182	1種BB-FF	再遊技	40	40	40	
183	1種BB-FG	再遊技	40	40	40	
184	1種BB-FH	再遊技	40	40	40	
185	1種BB-FI	再遊技	40	40	40	
186	1種BB-FJ	再遊技	40	40	40	
187	1種BB-FK	再遊技	40	40	40	
188	1種BB-FL	再遊技	40	40	40	
189	1種BB-FM	再遊技	40	40	40	
190	1種BB-FN	再遊技	40	40	40	
191	1種BB-FO	再遊技	40	40	40	
192	1種BB-FP	再遊技	40	40	40	
193	1種BB-FQ	再遊技	40	40	40	
194	1種BB-FR	再遊技	40	40	40	
195	1種BB-FS	再遊技	40	40	40	
196	1種BB-FT	再遊技	40	40	40	
197	1種BB-FU	再遊技	40	40	40	
198	1種BB-FV	再遊技	40	40	40	
199	1種BB-FW	再遊技	40	40	40	
200	1種BB-FX	再遊技	40	40	40	
201	1種BB-FY	再遊技	40	40	40	
202	1種BB-FZ	再遊技	40	40	40	
203	1種BB-GA	再遊技	40	40	40	
204	1種BB-GB	再遊技	40	40	40	
205	1種BB-GC	再遊技	40	40	40	
206	1種BB-GD	再遊技	40	40	40	
207	1種BB-GE	再遊技	40	40	40	
208	1種BB-GF	再遊技	40	40	40	
209	1種BB-GG	再遊技	40	40	40	
210	1種BB-GH	再遊技	40	40	40	
211	1種BB-GI	再遊技	40	40	40	
212	1種BB-GJ	再遊技	40	40	40	
213	1種BB-GK	再遊技	40	40	40	
214	1種BB-GL	再遊技	40	40	40	
215	1種BB-GM	再遊技	40	40	40	
216	1種BB-GN	再遊技				

(图19)



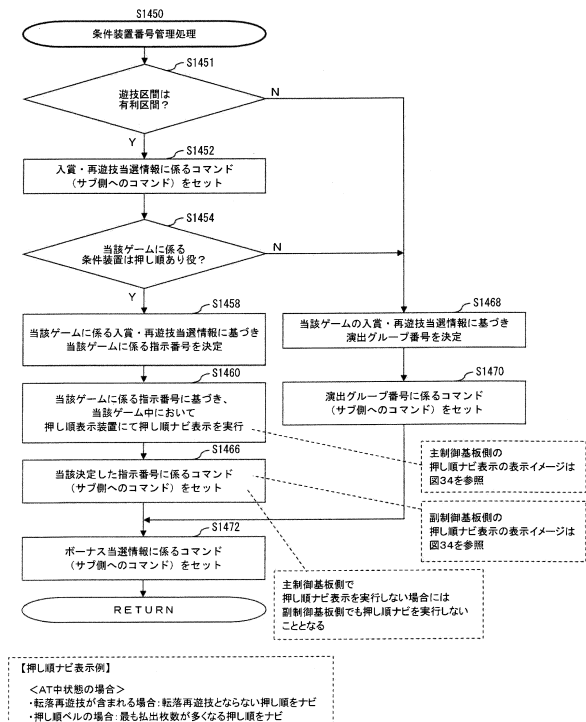
【図 23】

(図23)



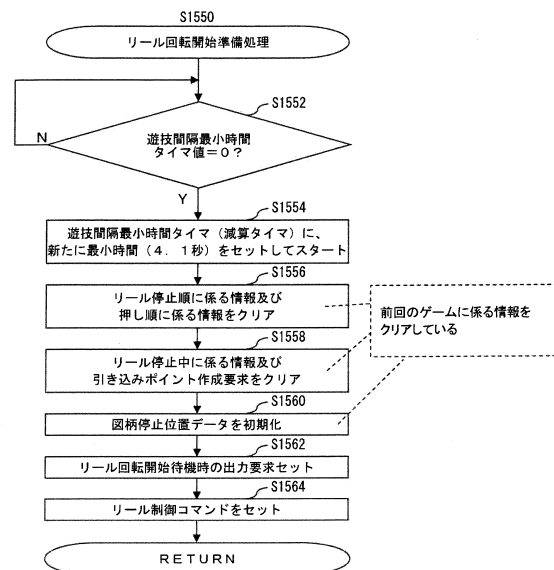
【図 24】

(図24)



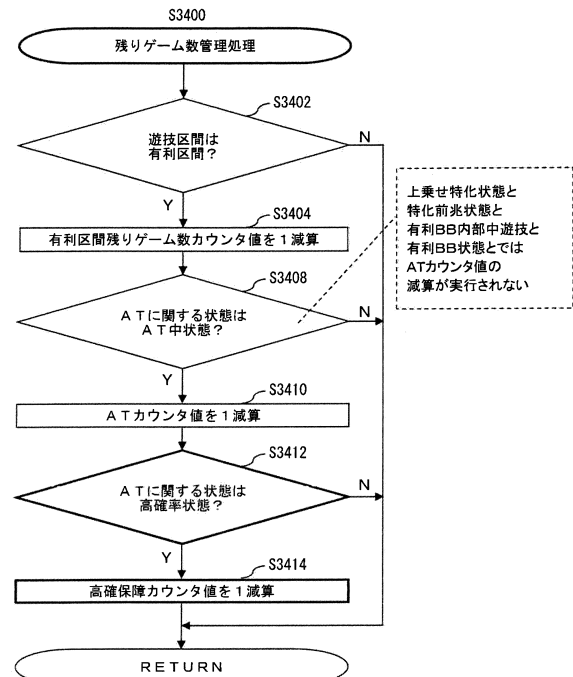
【図 25】

(図25)

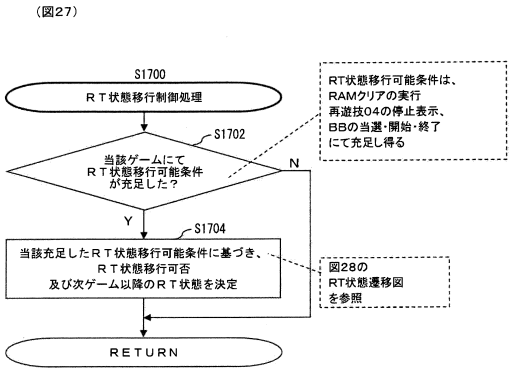


【図 26】

(図26)



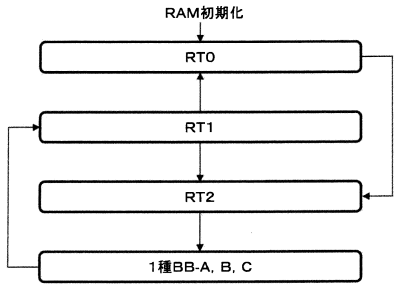
【図 27】



【図 28】

(図28)

【RT状態遷移図】

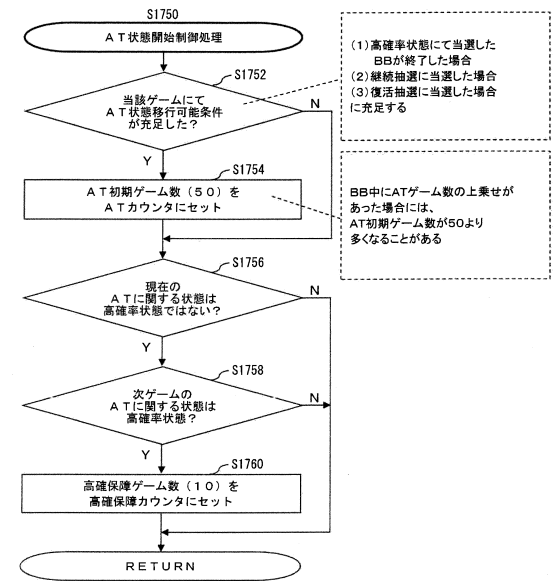


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A~C作動終了	1種BB-A~Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	1種BB-A~C作動	1種BB-A~C 作動時
1種BB-A~C作動時	—	1種BB-A~C作動	1種BB-A~C作動終了	RT1

【図 29】

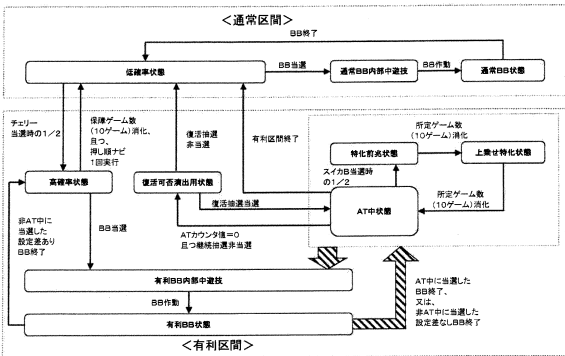
(図29)



【図 30】

(図30)

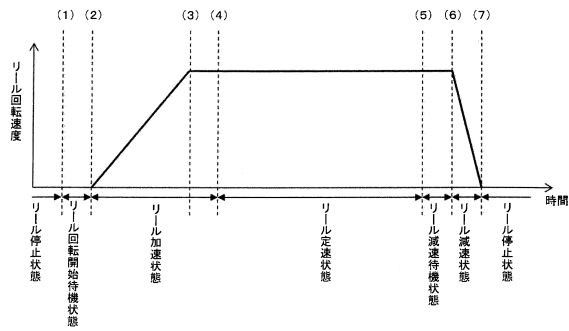
【AT状態遷移図】



【図 35】

(図35)

<リール回転速度イメージ>



<ステップモータ励磁イメージ>

(リール加速状態)

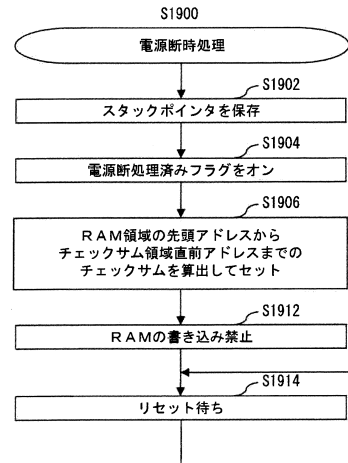
割り込み実行回数	励磁する相
KA 100	Φ0
KB 60	Φ0、Φ1
KC 30	Φ1
KD 15	Φ1、Φ2
KE 8	Φ2
KF 4	Φ2、Φ3
KG 2	Φ3
KH 1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

割り込み実行回数	励磁する相
TA 1	Φ0
TB 1	Φ0、Φ1
TC 1	Φ1
TD 1	Φ1、Φ2
TE 1	Φ2
TF 1	Φ2、Φ3
TG 1	Φ3
TH 1	Φ3、Φ0

【図 36】

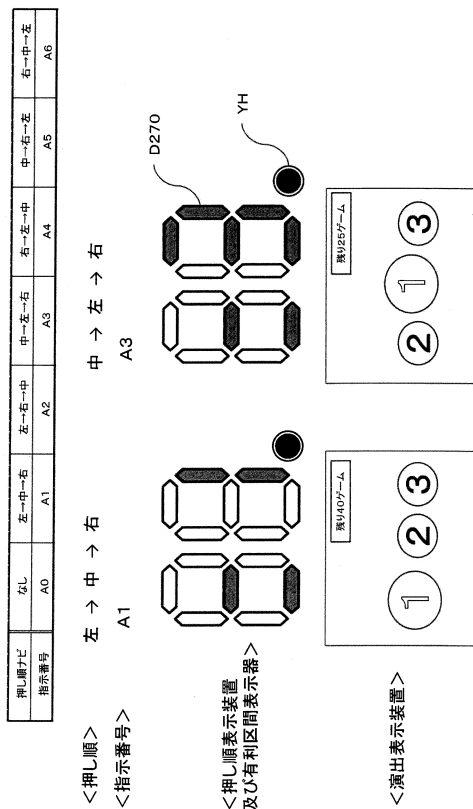
(図36)



【図 37】

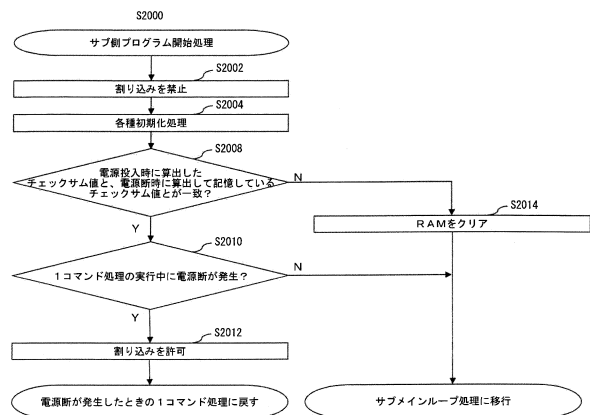
(図37)

【押し順表示イメージ図】



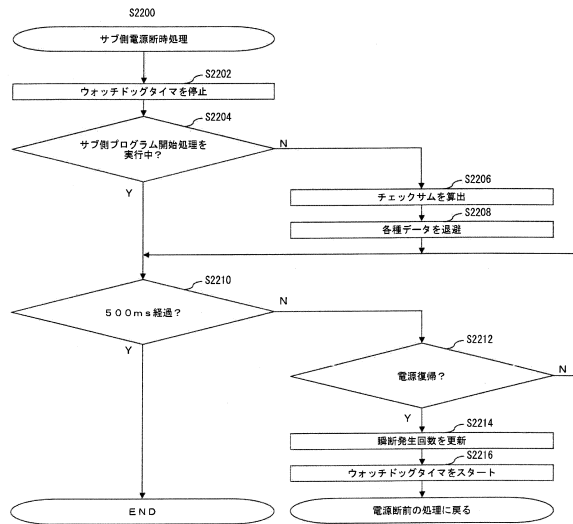
【図 38】

(図38)



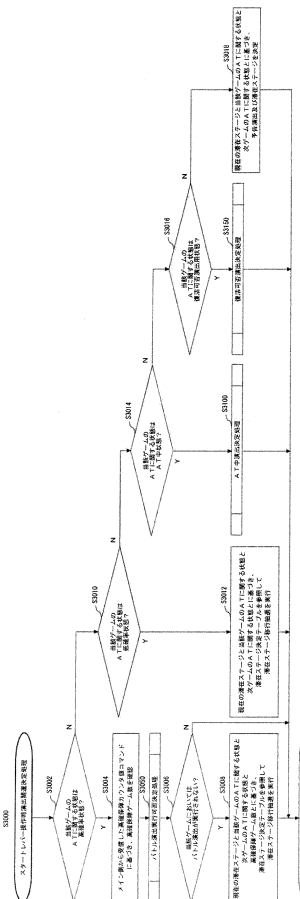
【図 4 0】

(圖40)

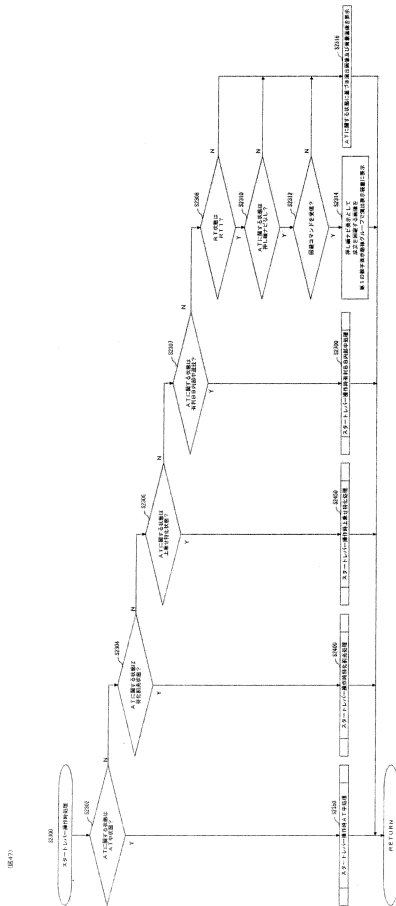


【図 4 2】

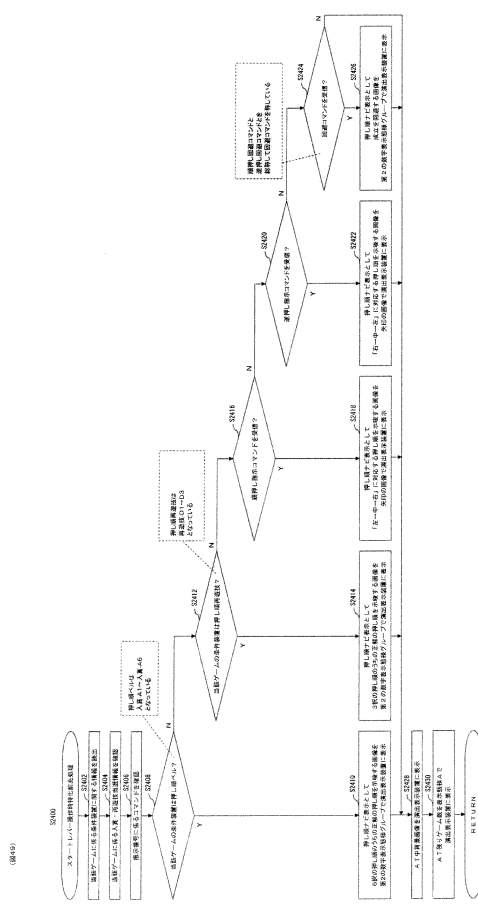
[842]



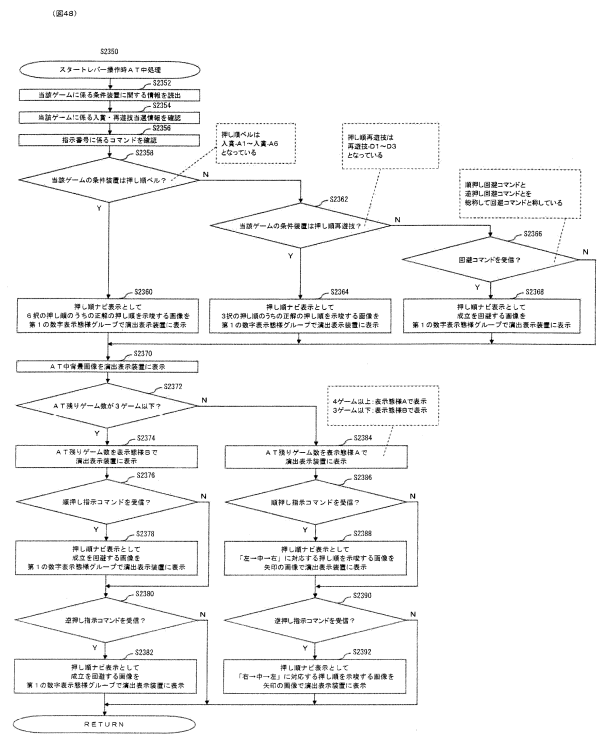
【図 47】



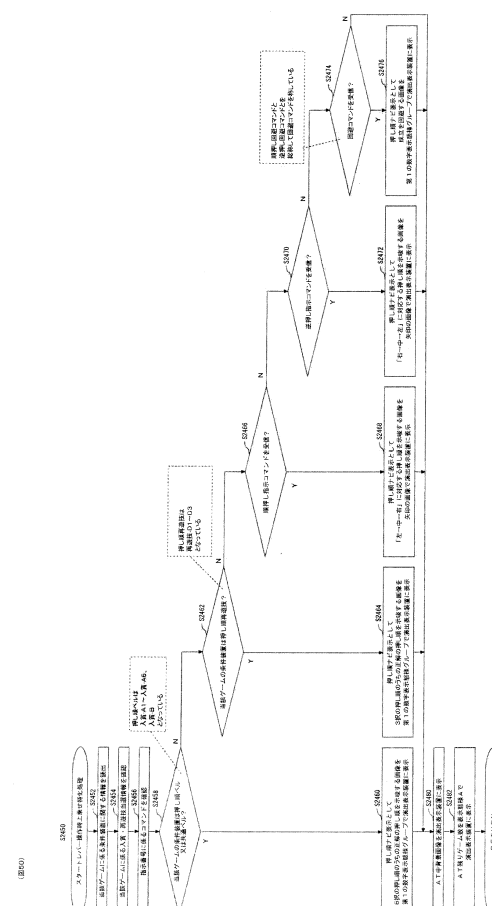
【図 49】



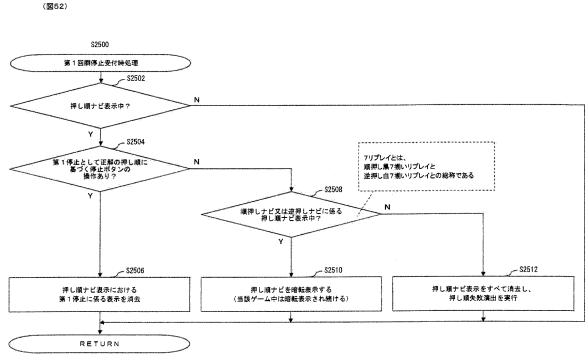
【図 48】



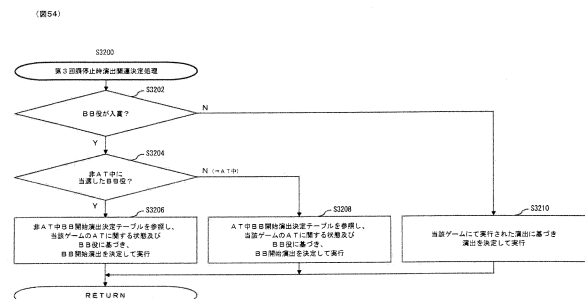
【図 50】



【图 5 2】



【図 5 4】



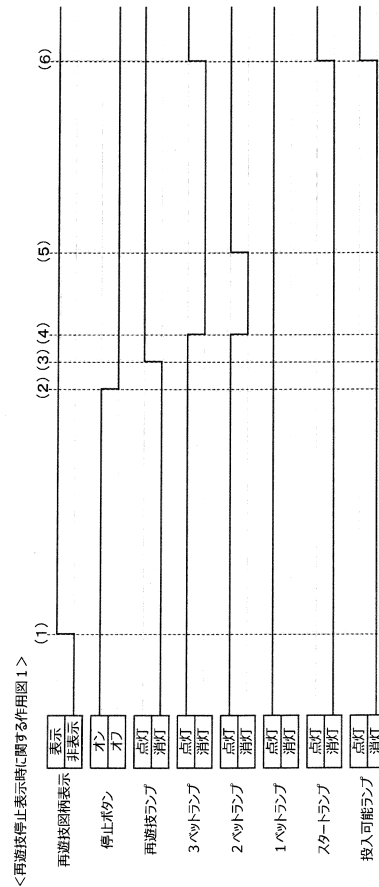
【A】中の自給率算出決定テーブル				【A】中の自給率算出決定テーブル			
評価値	自給率の平均値 A77に算出される	算出結果	算出	評価値	自給率の平均値 A77に算出される	算出結果	算出
認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	176/255	認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	0/255
		風動算出	77/255			風動算出	155/255
		フレッド算出	0/255			フレッド算出	155/255
		風動算出	176/255			風動算出	155/255
		フレッド算出	0/255			フレッド算出	176/255
認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	176/255	認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	176/255
		風動算出	77/255			風動算出	77/255
		フレッド算出	0/255			フレッド算出	0/255
		風動算出	176/255			風動算出	176/255
		フレッド算出	0/255			フレッド算出	0/255
認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	77/255	認定基準A100 (1種別0点)	認定A100 内部不充足	適正算出	77/255
		風動算出	155/255			風動算出	155/255
		フレッド算出	0/255			フレッド算出	0/255
		風動算出	77/255			風動算出	77/255
		フレッド算出	32/255			フレッド算出	32/255

【図 59】

(図59)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H	・	・
7F01H	・	・
7F02H	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
・	・	・
7FC0H	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関係するデータ
・	・	・
7FCEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
・	・	・
7FD0H	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FD1H		
7FD2H		
7FD3H		
7FD4H		
7FD5H		
・	・	・
7FE0H	スタックポインター一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
・	・	・
7FF7H	未使用領域	(6) 遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	
7FF9H	退避データ7	(7) CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM
7FFAH	退避データ6	
7FFBH	退避データ5	
7FFCH	退避データ4	
7FFDH	退避データ3	
7FFEH	退避データ2	
7FFFH	退避データ1	
8000H	スタックポインタ	

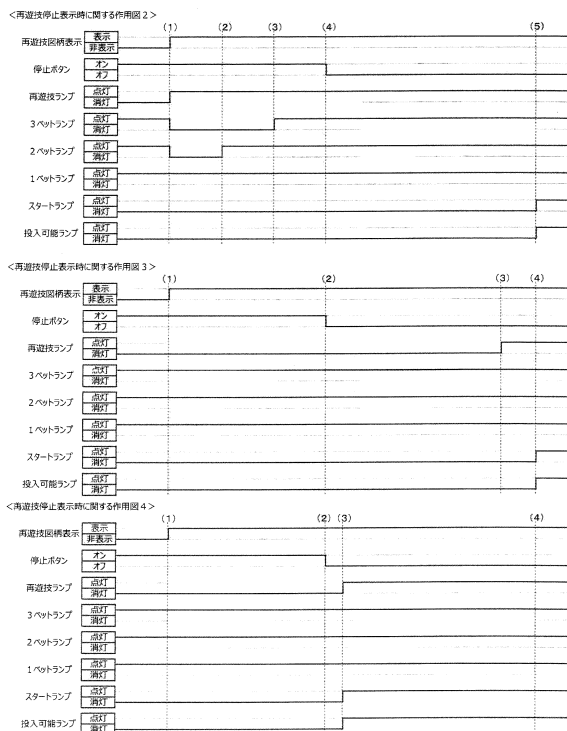
【図 60】



(図60)

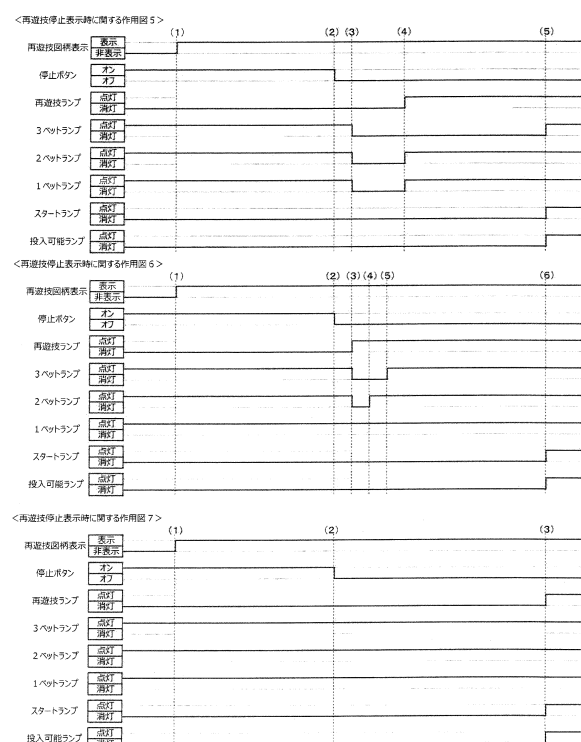
【図 61】

(図61)



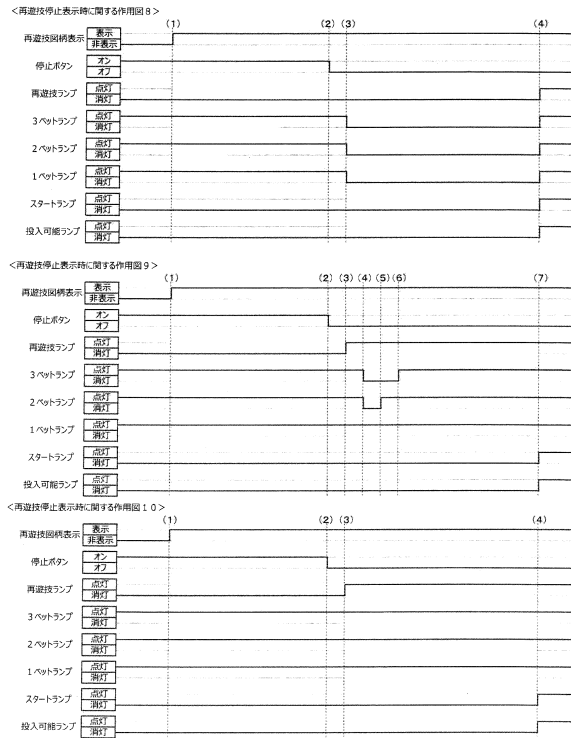
【図 62】

(図62)



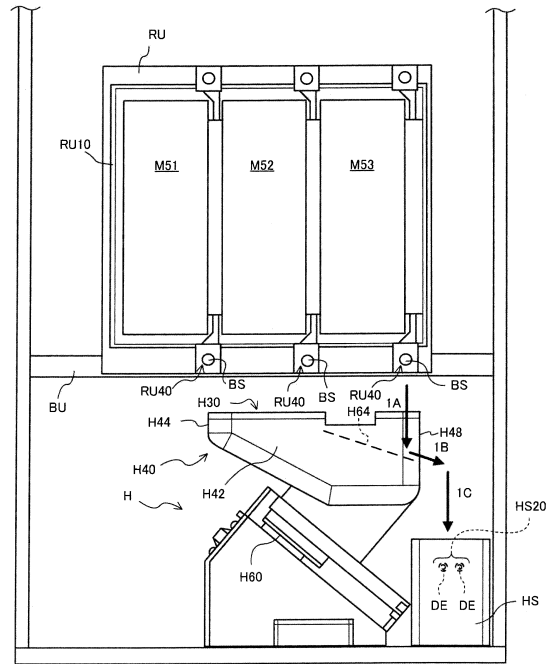
【図 6 3】

(図63)



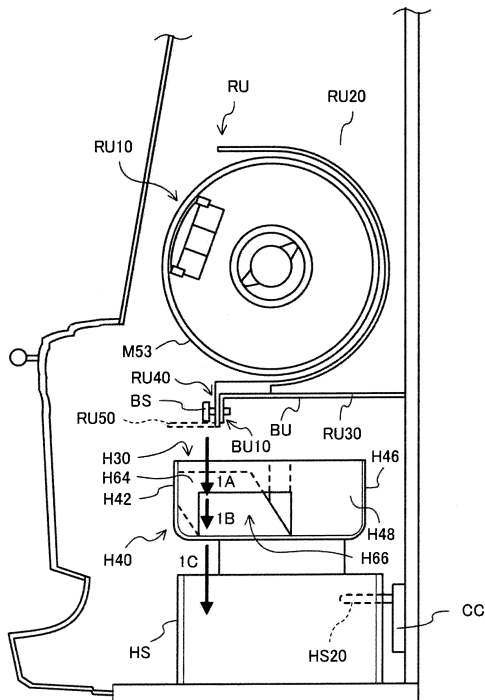
【図 6 4】

(図64)



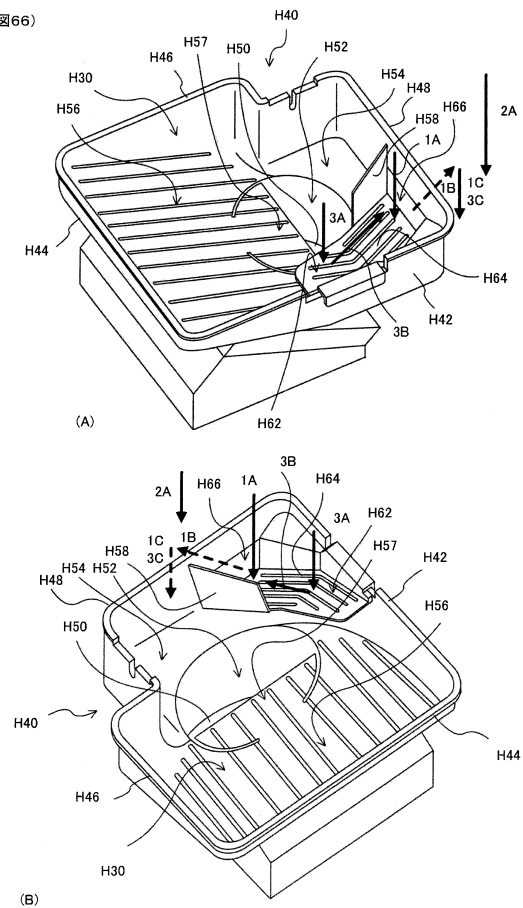
【図 6 5】

(図65)



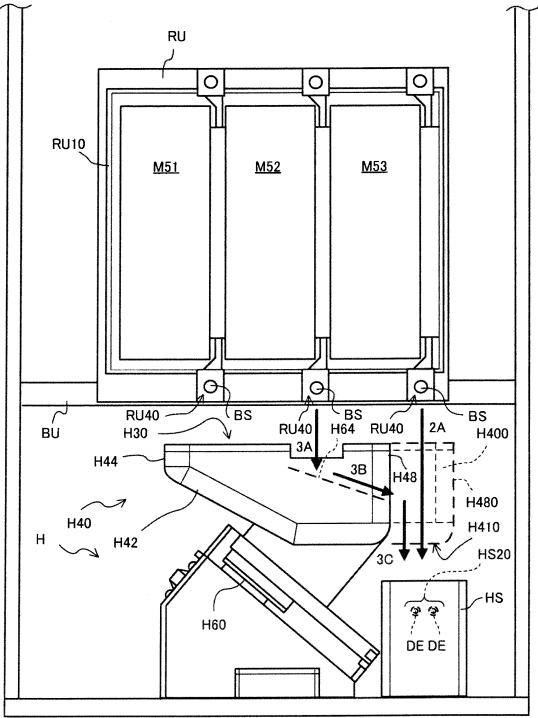
【図 6 6】

(図66)



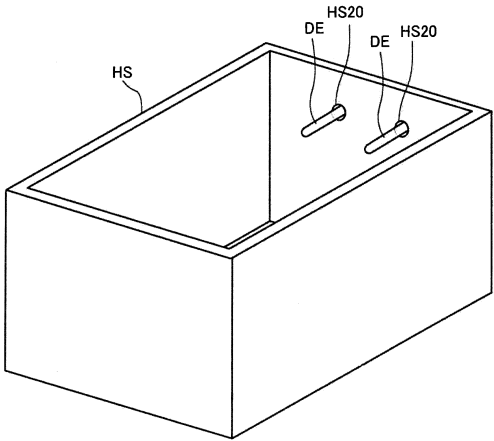
【図 6 7】

(図67)



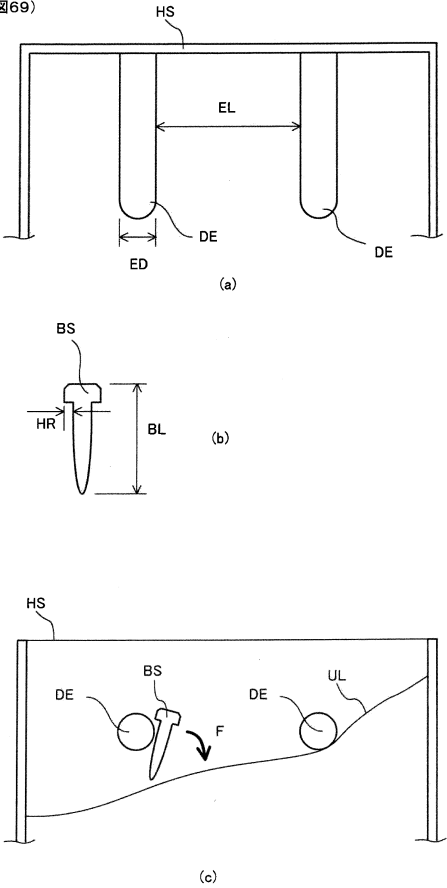
【図 6 8】

(図68)



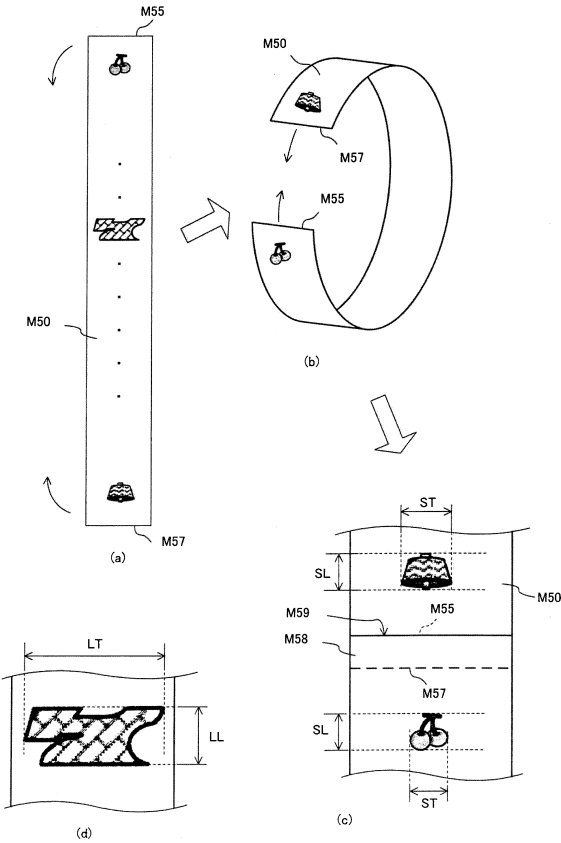
【図 6 9】

(図69)



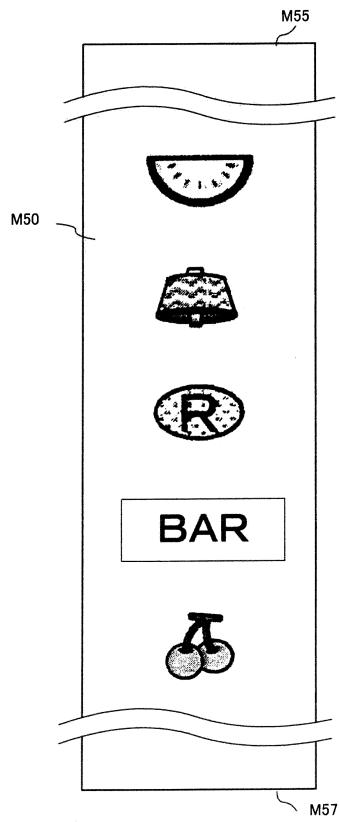
【図 7 0】

(図70)



【図 7 1】

(図71)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-002809 (JP, A)
特許第6152918 (JP, B1)
特開2016-137056 (JP, A)
特開2015-231400 (JP, A)
特開2008-099788 (JP, A)
特開2005-080837 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04