(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-94460
(P2023-94460A)
(43)公開日　令和5年7月5日(2023.7.5)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	650	2C182
		A63F	5/04	611A	2C518
		A63F	5/04	611Z	

審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全479頁）

(21)出願番号　特願2021-209962(P2021-209962)
(22)出願日　令和3年12月23日(2021.12.23)

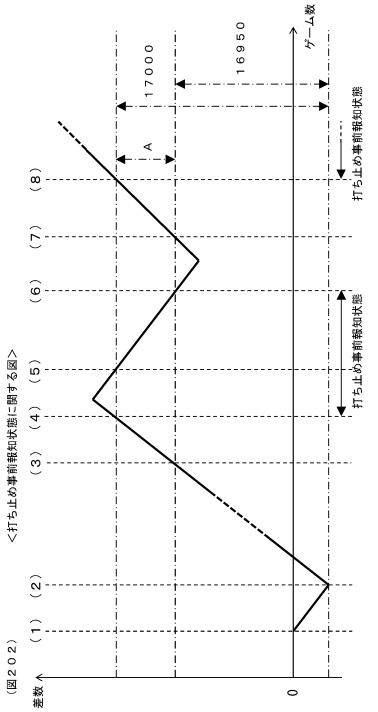
(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　佐藤 基
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　山元 裕介
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

Fターム（参考）　2C182　CE01 CE18 CE26 EA16

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】　円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。
【解決手段】　遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得るよう構成されている。
【選択図】　図２０２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得る
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】
【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。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－２０８３５３
【特許文献２】特開２０１１－１８９２０６
【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、
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止

め状態となり得るよう構成されており、
　電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、
　電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得る
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、第１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、第１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、第１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、第１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および上面図である。
【図５】図５は、第１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、第１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、第１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、第１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、第１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、第１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、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役およびボーナス出現率一覧である。
【図１２】図１２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図１３】図１３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１４】図１４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１７】図１７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１８】図１８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１９】図１９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ

状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図２２】図２２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２３】図２３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図２４】図２４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図２７】図２７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２９】図２９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図３１】図３１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図３３】図３３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３５】図３５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。
【図３６】図３６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図３８】図３８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。
【図４５】図４５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図４７】図４７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図５７】図５７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様１を示すイメージ図である。
【図５８】図５８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様２を示すイメージ図である。
【図５９】図５９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様３を示すイメージ図である。
【図６０】図６０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様４を示すイメージ図である。
【図６１】図６１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様５を示すイメージ図である。
【図６２】図６２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様６を示すイメージ図である。
【図６３】図６３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の発光態様とサブ入力ボタンＳＢの発光態様を示すイメージ図である。
【図６４】図６４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の表示態様とサブ入力ボタンＳＢの発光態様を示すイメージである。
【図６５】図６５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の視認性を示すイメージ図である。
【図６６】図６６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ゲーム進行状況表示が行われるとともにボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０を示すイメージ図である。
【図６７】図６７（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図６７（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、スタートレバーＤ５０が操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図６７（Ｃ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの消去時間を示すイメージ図である。
【図６８】図６８（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示すイメージ図であり、図６８（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示すイメージ図である。

【図６９】図６９（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にベットボタンＤ２２０を操作した場合を示すイメージ図であり、図６９（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にベットボタンＤ２２０を操作した場合を示すイメージ図である。
【図７０】図７０（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢを操作可能となった場合のサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を示すイメージ図であり、図７０（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタンＳＢを操作可能となった場合のサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を示すイメージ図である。
【図７１】図７１（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図７１（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。
【図７２】図７２（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図７２（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。
【図７３】図７３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、第１連続演出の演出態様および継続画像の表示態様を示すイメージ図である。
【図７４】図７４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示すイメージ図である。
【図７５】図７５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出ＢＧＭの別の終了タイミングを示すイメージ図である。
【図７６】図７６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、第２連続演出の演出態様を示すイメージ図である。
【図７７】図７７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。
【図７８】図７８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。
【図７９】図７９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、第３停止操作後の継続画像の表示態様を示すイメージ図である。
【図８０】図８０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、第３停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングを示すイメージ図である。
【図８１】図８１（Ａ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、移動時画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図８１（Ｂ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、変化前画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図８１（Ｃ）は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの表示領域と変化前画像の表示領域を示すイメージ図である。
【図８２】図８２は、第１実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。
【図８３】図８３は、第１実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図８４】図８４は、第１実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図８５】図８５は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態を示す図である。
【図８６】図８６は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。
【図８７】図８７は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図である。

【図８８】図８８は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図８９】図８９は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図９０】図９０は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図９１】図９１は、第２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９２】図９２は、第２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である。
【図９３】図９３は、第２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である。
【図９４】図９４は、第２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である。
【図９５】図９５は、第２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である。
【図９６】図９６は、第２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である。
【図９７】図９７は、第２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である。
【図９８】図９８は、第２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である。
【図９９】図９９は、第２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である。
【図１００】図１００は、第２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である。
【図１０１】図１０１は、第２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である。
【図１０２】図１０２は、第２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である。
【図１０３】図１０３は、第２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１０４】図１０４は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図１０５】図１０５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。
【図１０６】図１０６は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図１０７】図１０７は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１０８】図１０８は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１０９】図１０９は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１１０】図１１０は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役１を説明するための図である。
【図１１１】図１１１は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図である。
【図１１２】図１１２は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。
【図１１３】図１１３は、第２実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機におけるリー

ル配列一覧および目押しスラッシュ役２を説明する図である。
【図１１４】図１１４は、第２実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を説明するためのイメージ図である。
【図１１５】図１１５は、第２実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役３を説明するための図である。
【図１１６】図１１６は、第２実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。
【図１１７】図１１７は、第２実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するイメージ図である。
【図１１８】図１１８は、第２実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の設定値毎の置数を示す図である。
【図１１９】図１１９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。
【図１２０】図１２０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２１】図１２１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２２】図１２２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２３】図１２３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２４】図１２４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２５】図１２５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２６】図１２６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２７】図１２７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２８】図１２８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１２９】図１２９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図１３０】図１３０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図１３１】図１３１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図１３２】図１３２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図１３３】図１３３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図１３４】図１３４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。
【図１３５】図１３５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図１３６】図１３６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１３７】図１３７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１３８】図１３８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであ

る。
【図１３９】図１３９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図１４０】図１４０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１４１】図１４１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１４２】図１４２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図１４３】図１４３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役を説明するための図である。
【図１４４】図１４４は、第３実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役当選時の状態別のリール停止制御を説明する図である。
【図１４５】図１４５は、第３実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の状態別のリール停止制御を説明する図である。
【図１４６】図１４６は、第３実施形態からの変更例２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のフローチャートである。
【図１４７】図１４７は、図１４６のステップＳ４０００の処理で呼び出されて実行されるリール停止制御処理を示すサブルーチンである。
【図１４８】図１４８は、図１４６のステップＳ４２００で呼び出されて実行されるＡＴ抽選実行処理を示すサブルーチンである。
【図１４９】図１４９は、第３実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置による押し順報知の態様を示すイメージ図である。
【図１５０】図１５０は、第３実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における状態別のＡＴに関する抽選を示す図である。
【図１５１】図１５１は、第３実施形態からの変更例６に係る回胴式遊技機における、１種ＢＢ－Ｃ内部中且つ通常区間における抽選に関する表である。
【図１５２】図１５２は、第３実施形態からの変更例７係る回胴式遊技機における、抽選置数に関する表である。
【図１５３】図１５３は、第３実施形態からの変更例８に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタンＳＢの操作に係る演出のイメージ図である。
【図１５４】図１５４は、第４実施形態に係る回胴式遊技機におけるＲＴ遷移を示す図である。
【図１５５】図１５５は、第４実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じたＡＴ初当たり抽選を示す図である。
【図１５６】図１５６は、第４実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じた有利区間移行時の天井ゲーム数決定抽選を示す図である。
【図１５７】図１５７は、第４実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じたＡＴゲーム数上乗せ抽選を示す図である。
【図１５８】図１５８は、第４実施形態に係る回胴式遊技機における１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中の出玉率を示す図である。
【図１５９】図１５９は、第４実施形態に係る回胴式遊技機における設定１～設定６の出玉率を示す図である。
【図１６０】図１６０は、第４実施形態に係る回胴式遊技機の役抽選における設定値に応じた１種ＢＢ１～１種ＢＢ６の当選置数を示す図である。
【図１６１】図１６１は、第４実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の制御に関する図である。
【図１６２】図１６２は、第４実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における状態毎のスラッシュ役当選時の制御に関する図である。
【図１６３】図１６３は、第５実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の構成

に関する表である。
【図１６４】図１６４は、第５実施形態に係る回胴式遊技機におけるＡＴに関する状態の遷移図である。
【図１６５】図１６５は、第５実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時のナビ態様を示すイメージ図である。
【図１６６】図１６６は、第５実施形態に係る回胴式遊技機におけるＪＡＣ役および入賞－Ｈ１当選時の右リールに関する表である。
【図１６７】図１６７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の構成に関する表である。
【図１６８】図１６８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役に当選した遊技で実行される演出に関するイメージ図である。
【図１６９】図１６９は、第７実施形態に係る回胴式遊技機におけるステージチェンジ演出に関するイメージ図である。
【図１７０】図１７０は、第７実施形態に係る回胴式遊技機におけるＵＩ画像の表示期間に関するタイミングチャートである。
【図１７１】図１７１は、第７実施形態に係る回胴式遊技機におけるスピーカＳ２０から出力される音量に関する表である。
【図１７２】図１７２は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるスピーカＳ２０から出力される音量に関する表である。
【図１７３】図１７３は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図１である。
【図１７４】図１７４は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図２である。
【図１７５】図１７５は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図３である。
【図１７６】図１７６は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図４である。
【図１７７】図１７７は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図５である。
【図１７８】図１７８は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図６である。
【図１７９】図１７９は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図７である。
【図１８０】図１８０は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図８である。
【図１８１】図１８１は、第８実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図９である。
【図１８２】図１８２は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサと第２投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１８３】図１８３は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。
【図１８４】図１８４は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。
【図１８５】図１８５は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第１投入センサ及び第２投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。
【図１８６】図１８６は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。
【図１８７】図１８７は、第９実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサ及び第２投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャ

ートである。
【図１８８】図１８８は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算処理実行時に関する作用図である。
【図１８９】図１８９は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、遊技メダルの投入に関するイメージ図である。
【図１９０】図１９０は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、操作部材の構成に関するイメージ図である。
【図１９１】図１９１は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、３ベットランプに関する作用図１である。
【図１９２】図１９２は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、３ベットランプに関する作用図２である。
【図１９３】図１９３は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、３ベットランプに関する作用図３である。
【図１９４】図１９４は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、払出数表示装置や３ベットランプに関する構成の一覧表である。
【図１９５】図１９５は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、設定／リセットボタンに関する作用図である。
【図１９６】図１９６は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算処理に関する作用図である。
【図１９７】図１９７は、第１０実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算、設定確認、リセットボタンに関する構成の一覧表である。
【図１９８】図１９８は、第１１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のフローチャートである。
【図１９９】図１９９は、第１１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打ち止め監視処理のフローチャートである。
【図２００】図２００は、第１１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ＭＹカウンタ監視処理のフローチャートである。
【図２０１】図２０１は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるＭＹカウンタと差数カウンタに関する図である。
【図２０２】図２０２は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め事前報知状態に関する図である。
【図２０３】図２０３は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図１である。
【図２０４】図２０４は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図２である。
【図２０５】図２０５は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図３である。
【図２０６】図２０６は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機における小役に当選した遊技に関する作用図１である。
【図２０７】図２０７は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機における小役に当選した遊技に関する作用図２である。
【図２０８】図２０８は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるＡＴ中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図である。
【図２０９】図２０９は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダル空エラーに関するイメージ図１である。
【図２１０】図２１０は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダル空エラーに関するイメージ図２である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊

技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電気的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「１」、蓄電されていなければ「０」となる。尚、ＲＡＭ内で保持されているデータの一部またはすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス作動中、１種ＢＢ作動中、１種ＢＢ作動時、２種ＢＢ作動中、２種ＢＢ作動時などと称することがある）、ボーナスの当選を持ち越している内部中状態（１種ＢＢ内部中、２種ＢＢ内部中などと称することがある）、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（または低い）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（停止操作態様と称することがある）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、ＡＴに関する処理を実行し得る有利区間とＡＴに関する処理を実行しない通常区間、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（「ＡＴ遊技状態」、「ＡＴ状態」、「報知状態」と称することもあり、単に「ＡＴ」と称することもある。また、ＡＴ中状態でない状態を、「非ＡＴ遊技状態」、「非ＡＴ状態」、「非報知状態」と称することもあり、単に「非ＡＴ」と称することもある。）、また、ＡＴ状態にて停止操作態様を報知することを、「ＡＴを実行する」、「ナビを実行する」、「指示を実行する」、「押し順ナビを実行する」、「報知遊技を実行する」などと称することがある。ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない｛更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない｝。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんと称することがある）により当選した条件装置の種類（または、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。なお、「所定の遊技状態」とは、本例に記載する遊技状態や報知状態などの全ての状態の１または複数の組み合わせのいずれとしてもよい。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、また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、または、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

【０００９】

尚、以下の実施形態は、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、別の実施形態からの変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【００１０】

＜＜＜第１実施形態＞＞＞

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

【００１２】
＜前扉ＤＵ＞
前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、スタートランプＤ１８０、再遊技ランプＤ２９０、投入可能ランプＤ３００、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、クレジット数表示装置Ｄ２００、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０（押し順表示装置Ｄ２７０と称することもある）、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０、有利区間表示器ＹＨ等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。なお、第１実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、精算ボタンＤ６０、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。
【００１３】
＜遊技状態を視認可能にするための機構＞
次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、３つのＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯Ｄ２１０は、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３の３つのＬＥＤ（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが１枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：消灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが２枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが３枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプＤ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、スタートレバーＤ５０の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーＤ５０の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプＤ２９０は、ＬＥＤによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次回の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプＤ３００は、メダル投入口Ｄ１７０への遊技メダルの投入が有効である、または、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、または、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およびリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示（このように、押し順表示装置Ｄ２７０にて、遊技者に停止ボタンの有利な操作態様（停止操作態様）を報知することを、「押し順ナビを実行する」、「ＡＴを実行する」、「ナビを実行する」、「指示を実行する」、「報知遊技を実行する」と称することがある）に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【００１４】

また、有利区間表示器ＹＨは、ＬＥＤによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯および消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（または低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等を採り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」および「有利区間」という３つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸

性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、または１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、または、「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）」、または、「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、第１実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【００１５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【００１６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【００１７】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０および下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ

４０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および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を挟んで右側およ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を挟んで右側および左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢおよび十字キー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、第１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（または点滅）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（または点滅）の有無および／または点灯色により、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等により形成され、リール部の外周上（リール帯ＭＯ上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーＤ５０および停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作および停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールＭ５１、中リールＭ５２および右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（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、ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールＭ５０の上方には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。

【００１９】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図１に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプユニットＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図２において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【００２０】

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

【００２１】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図３を交えつつ詳細に説明する。図３は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（または、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっ

ている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓおよび第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【００２２】

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

【００２３】

遊技メダルがブロッカＤ１００を正常に通過した場合に、通過直後に第１投入センサＤ２０ｓおよび第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および第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および第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）およびオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【００２４】

＜メダル払出装置Ｈ＞

次に、図４のメダル払出装置Ｈの正面図およ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）また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、または、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓおよび第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および第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）およびオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【００２５】

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

【００２６】

次に、図６は、第１実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２および右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」の１０種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・ブランク」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【００２７】

次に、図７～図９は、第１実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。第１実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２および右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、第１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、第１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ＪＡ

ＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２および右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２および右リール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および右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【００２８】

次に、図１０は、第１実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第１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および右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第１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および右リール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および右リール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および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および右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２および右停止ボタン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」または「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および右リール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、または１６番が停止し、中リールＭ５２および右リール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番または１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【００２９】

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

【００３０】

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

５３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または右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。また、当選番号６に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０１または再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１または中リール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‐Ａ１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【００３２】

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

【００３３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第１実施形態においては、ボーナス（ＢＢ役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を０とし、ボーナス（ＢＢ役）が含まれる当選番号として、１種ＢＢ‐Ａが含

まれる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ‐Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ‐Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

【００３４】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～１８までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第１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、再遊技役または小役が含まれる当選番号に対して１～１８入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役また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抽選および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抽選または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抽選または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抽選または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、第１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）およびボーナス（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」および「ＲＴ２」における抽選確率について詳述する。第１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）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２または３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第１実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０および演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第１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および当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００３９】

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

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

【００４０】

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

【００４１】

また、同図上段においては、設定値が１である場合の小役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上乗せ抽選、および、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および演出表示装置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、第１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」および「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、第１実施形態においては、「ＲＴ０」または「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」または「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、第１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およびボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、ＢＢが内部成立中となる「ＲＴ２」における１遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が１未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「ＲＴ２」においてハズレとなる確率を、「ＲＴ２」において当選する全ての小役（入賞－Ａ１～入賞－Ｉ）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「ＲＴ２」においては、すべての小役を合算した当選確率は１８７８４／６５５３６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、第１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および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および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、第１実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第１実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【００４６】

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

【００４７】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０（ベットボタンランプＳ５０や停止ボタンランプＳ６０が含まれている）、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の９個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライトＳ３０として複数のＬＥＤが設けられている。一例としては、左リールの上段に対応するＬＥＤが点灯し、その他のＬＥＤがすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライトＳ３０の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている。

【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（または、その他の異物）を放出口Ｄ２４０に払い戻すためのブロッカＤ１００等が接続されている。また、この扉基板Ｄは、前述した主制御基板Ｍとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉ＤＵに設けられたスタートレバーＤ５０や、停止ボタンＤ４０、精算ボタンＤ６０等を操作すると、扉基板Ｄを介して、操作に係る信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。また、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Ｄを介して主制御基板Ｍに供給される。
【００４９】
また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第１実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、４８０ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２０個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝４８０／２０）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。
【００５０】
また、メダル払出装置Ｈは、中継基板ＩＮを介して、主制御基板Ｍに接続されており、主制御基板Ｍからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、１０枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Ｈにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第１払出センサＨ１０ｓおよび第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、およ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、夫々の制御基板および基板に供給している。
【００５２】
また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、が接続されている。また、主制御基板Ｍは、リールＭ５０（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なＡＴに関する状態である「ＡＴ中状態」に移行するた

めのＡＴ移行抽選を実行するＡＴ抽選手段と、「ＡＴ中状態」に滞在可能なゲーム数であるＡＴ残りゲーム数（または、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値）を増加させるＡＴ上乗せ抽選を実行するＡＴ上乗せ抽選手段と、を有している。

【００５３】

次に、図１３～３６は、第１実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【００５４】

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

【００５５】

まず、図１３は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【００５６】

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

電源断時の処理に復帰する。
【００５７】
　また、ステップ１０１６でＮｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。
【００５８】
　また、ステップ１０３６でＮｏの場合、ステップ１０４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。
【００５９】
　また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）および全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出およ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、または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またはステップ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およびステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【００６２】

次に、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１２でＹｅｓの場合、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の設定値（設定値データ）に１を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が５を超過した場合には、設定値（設定値データ）は０となる）、ステップ１１１６に移行する。尚、ステップ１１１２でＮｏの場合にも、ステップ１１１６に移行する。次に、ステップ１１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１６でＮｏの場合には、ステップ１１１２に移行し、ステップ１１１２～ステップ１１１６の処理をループする。ステップ１１１６でＹｅｓの場合、ステップ１１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１８でＮｏの場合には、ステップ１１１８の処理をループする。他方、ステップ１１１８でＹｅｓの場合、ステップ１１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ１１２０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【００６３】

次に、図１５は、図１３におけるステップ１３００の（および他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである

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

【００６４】

次に、図１６は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図２７のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図２７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図２１のステップ１４２０、ステップ１４２９、図２２のステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３、図２３のステップ１４４４‐３、ステップ１４４４‐４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図２１のステップ１４１６、ステップ１４２８、図２２のステップ１４３８、図２３のステップ１４４４‐１にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図３１のステップ３５１０、ステップ３５１６、ステップ３５２０で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ

側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクＨＳ（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクＨＳの内部に侵入可能な２つの満杯検知電極ＤＥ（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【００６５】

他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤまたは獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクＨＳに設けられた２つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【００６６】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、または貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０またはステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入および精算に係

る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓまたは第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第１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または第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓおよび第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または第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓおよび第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および第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０

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

【００７０】

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

【００７１】

次に、図１８は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、または、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【００７２】

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

【００７３】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図３０のＡＴ状態遷移図でも示されている）。（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選

した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態である。（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、または、「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」または「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」または「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、または、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、または、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、または、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。（１２）「復活可否演出用状態」とは、ＡＴカウンタ値が０となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するＡＴに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「ＡＴ中状態」に移行（ＡＴカウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【００７４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１‐１に移行する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御（以後、「リール停止制御」と称したり、単に「停止制御」と称したりすることもある。）によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定する。他方、ステ

ップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ１２６９における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１‐１に移行する。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓおよび第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または第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓおよび第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動

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

【００７８】

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

【００７９】

次に、図１９は、第１実施形態における、図１８のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【００８０】

次に、ステップ３６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値データを取得する。次に、ステップ３６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ３６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ３６１４でＹｅｓの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ１２５９の処理）に移行する。他方、ステップ３６１４でＮｏの場合、ステップ３６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ

３６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ３６１８でＹｅｓの場合、ステップ３６１０に移行し、残っている繰り返し回数がなくなるまたは内部抽選に当選するまで、ステップ３６１０～ステップ３６１８の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ３６１８でＮｏの場合、ステップ３６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ３６０４に移行してステップ３６０４以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第１実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

次に、当選役が再遊技‐Ａまたは再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａまたは再遊技‐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、第１実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第１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（または入賞・再遊技当選情報、また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（または入賞・再遊技当選情報、または出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、第１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および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または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。または、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押し

を指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【００９１】

次に、図２１は、第１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、第１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または第１種ＢＢ‐Ｃ）であるか否かを判定する。尚、第１実施形態においては、設定差なしＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関す

る状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２またはステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、第１実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９２】

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

【００９３】

また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第１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、または、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またはステップ１４２８でＮｏの場合にもステップ１４３０に移行する。このように、第１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、第１実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（２枚目）である。まず、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、４）以上であるか否か判定する。ここで、第１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」および「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」または「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１または０）となったときに「特化前兆状態」または「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」または「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１（ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４またはステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４－１に移行する。このように、第１実施形

態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【００９５】

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

【００９６】

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

プ１４４９‐１に移行する。次に、ステップ１４４９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ１４４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４４９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ１４５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４９９‐１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４５０の処理）に移行する。

【００９７】

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

【００９８】

次に、図２４は、第１実施形態における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞‐Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０および演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第１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またはステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第１実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【０１００】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、第１実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、（１）転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、（２）ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第１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および遊技

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および遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【０１０１】

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

【０１０２】

次に、図２５は、第１実施形態における、図１８のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（最小遊技時間と称することがあり、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およ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およ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およびステップ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、第１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またはステップ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、第１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」または「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、または当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、またはＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、また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」またはＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（または入賞・再遊技当選情報、または出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０５】

次に、図２７は、第１実施形態における、図１８のステップ１７００のサブルーチンに

係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第１実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否および次ゲーム以降の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、第１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、第１実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第１実施形態においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ２」および「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、または、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または右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。

【０１０７】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」または「ＲＴ１」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動する）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，Ｂ，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，Ｂ，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」または「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、第１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またはステップ１７５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ中状態」の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中（例えば、「ＡＴ中状態」の開始直後や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７５４にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ１４００のＡＴ状態移行制御処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０１０９】

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

区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

また、「有利ＢＢ状態」の終了後に移行するＡＴに関する状態は、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」）にて当選したＢＢ終了後（設定差ありＢＢと設定差なしＢＢとのいずれも）には「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」または「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に関する状態は第１実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」または「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」または「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、第１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、第１実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態および現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、第１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」または「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている（ＡＴに関連する情報がクリアされるため）。

【０１１７】

次に、ステップ３５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ３５１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５２８に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第１実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーＤ５０が操作される前に有利区間表示器ＹＨを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５２８に移行する。

【０１１８】

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

【０１１９】

次に、図３２は、第１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またはステップ１１０４の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【０１２０】
まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ計測（ソフトウエアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（ＲＡＭ領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Ｔでサンプリングされる）。
【０１２１】
次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、ステップ１６１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＴ残りゲーム数（ＡＴゲーム数）を表示し、ステップ１６１４に移行する。尚、ステップ１６１２でＮｏの場合にもステップ１６１４に移行する。尚、主制御基板Ｍで制御されるＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を備えていない場合には、ステップ１６１２およびステップ１６１３の処理は不要である。次に、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１６でＮｏの場合、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。尚、ステップ１６２０においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にの

みセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【０１２２】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、または、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４またはステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０１２３】
次に、図３３は、第１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またはステップ６１１４でＮｏの場合にも、ステップ６１２０に移行する。

【０１２６】
次に、ステップ６１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ６１２０でＹｅｓの場合、ステップ６１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール定速状態となってから（ステップ６１１６の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Ｍに電気的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Ｍに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ６１２２でＹｅｓの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。他方、ステップ６１２２でＮｏの場合、ステップ６１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ６１２４でＮｏの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理４００回を実行する時間値となっており（割り込み処

理４００回で４００ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが１回転（１周）する時間（例えば、リール１回転分は３３６ステップであり、割り込み処理を３３６回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を４００回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【０１２７】

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

【０１２８】

次に、図３４は、第１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またはステップ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またはステップ６１４４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６１２の処理）に移行する。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（１）のタイミングで、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーＤ５０が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約４．１秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

【０１３５】

次に、図中（２）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を２２０回（「１００＋６０＋３０＋１５＋８＋４＋２＋１＝２２０」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（３）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと１回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（４）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が２２０回実行されたことにより、リール

駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理１回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「φ３、φ０」では割り込み処理を１回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を１回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【０１３６】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理２２０回分励磁するよう構成されており、（ＫＡ）「φ０」にて割り込み処理を１００回→（ＫＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を６０回→（ＫＣ）「φ１」にて割り込み処理を３０回→（ＫＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１５回→（ＫＥ）「φ２」にて割り込み処理を８回→（ＫＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を４回→（ＫＧ）「φ３」にて割り込み処理を２回→（ＫＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

次に、図中（６）のタイミングで、リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リ

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

【０１４０】

上述したように、本例に係る回胴式遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか（リール回転不良が発生していないか）は、ステップ６１２４の処理（リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される）で判定することとなるが、ステップ６１２４の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない（リール回転不良が発生している）と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【０１４１】

＜作用１＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【０１４２】

＜作用２＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、上記のように、リール加速処理の実行途中にて回胴回転不良が発生した場合にも、リール加速処理を継続して実行し、回胴回転不良が発生していない場合と同様の割り込み回数分リール加速処理を実行した場合にリール加速処理の実行を終了することとなる。このように構成することにより、リール加速処理の実行開始直後にリール回転不良が発生した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【０１４３】

＜作用３＞

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中に電源断処理を実行→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処理を実行した場合にも、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処理を実行した場合に、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。なお、電源断処理を電源断時処理と称することがある。

【０１４４】

＜＜最終停止ボタン操作後の作用＞＞

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

【０１４５】

＜作用１＞

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

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

払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。
【０１４６】
＜作用２＞
　入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第２リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用２においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。
入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行
尚、前述または後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役（例えば、共通ベル）としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役（例えば、スイカＡ、スイカＢ、チェリー）としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、

本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第２停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【０１４７】

＜作用３＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、および電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第２リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、および電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第３停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（または直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし

、第２停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。なお、本例における、「遊技機への電力の供給が停止」、「遊技機への電力の安定供給が停止」とは、遊技機に供給される電力が０であるということではなく、電源断の発生などにより、遊技機へ供給される電力が、遊技機稼働時に供給される電力未満となった場合、遊技機への電力の供給が遮断された場合などであってもよい。

【０１４８】

＜作用４＞

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

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

【０１４９】

＜作用５＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者か

ら見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→遊技メダルの払出が実行されない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用５はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。
【０１５０】
＜作用６＞
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用６はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができ

ることを補足しておく。尚、上記作用６においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない
のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲームまたはボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される
のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。
【０１５１】
＜作用７＞
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせ

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

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲームまたはボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【０１５２】

＜作用８＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、またはボーナス役に当選したゲームとして

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、またはボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組

み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【０１５３】

＜作用９＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、またはボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、またはボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【０１５４】

＜作用１０＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が

ハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１０はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

のような作用となる。

尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、３枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。

一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）

のような作用を例示することができる。

【０１５５】

＜作用１１＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として

第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベット

が実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。
【０１５６】
＜作用１２＞
再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプＤ２９０の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用１２において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、ＲＴ状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。
【０１５７】
＜作用１３＞
再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄

組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプＤ２９０の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用１３において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、ＲＴ状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【０１５８】

＜作用１４＞

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

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

【０１５９】

＜作用１５＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６０】

＜作用１６＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６１】

＜作用１７＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナ

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

【０１６２】

＜作用１８＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力されない

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからテンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった

場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

【０１６３】

＜作用１９＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第

１停止および第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【０１６４】

＜作用２０＞

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

また、

ボーナス内部中である、またはボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、またはボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、

ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲームまたはボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【０１６５】
＜作用２１＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合

わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。
【０１６６】
＜作用２２＞
　ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
また、
　ボーナス内部中である、またはボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
　ボーナス内部中である、またはボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ

音が出力される
また、
　ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リールおよび第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲームまたはボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止および第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。
【０１６７】
＜作用２３＞
　クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない
また、
　クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わ

せが停止表示→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。
【０１６８】
＜作用２４＞
クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（

回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。
【０１６９】
＜作用２５＞
ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタ

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

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

【０１７２】

次に、図３６は、図３５におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートのクリア処理を実行する。ステップ１９０１の処理を実行することにより、ホッパＨ４０の駆動中（遊技メダルの払出中）に電源断時処理が実行された場合には、ホッパＨ４０が駆動しなくなり、ブロッカＤ１００がオンである状況で電源断時処理が実行された場合には、ブロッカＤ１００がオフになる。次に、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【０１７３】

次に、図３７は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、および演出表示装置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」（または、「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および演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０の表示方式は７セグメントに限定されるものではなく、例えば、ＬＥＤ表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のＬＥＤを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置Ｄ２００の右下部に、有利区間表示器ＹＨを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器ＹＨを点灯させるタイミングは、精算ボタンＤ６０の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置Ｄ２００を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンＤ６０が操作される。即ち、精算ボタンＤ６０が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図３８は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ

側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。
【０１７８】
まず、ステップ２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを禁止する。次に、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＣＰＵやＲＡＭの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。
【０１７９】
次に、ステップ２００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ２００８でＹｅｓの場合、換言すると、ステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ２０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する１コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。
【０１８０】
ステップ２０１０でＹｅｓの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ２０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた１コマンド処理に処理を戻す。
【０１８１】
一方、ステップ２００８でＮｏの場合、換言すると、前述したステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ２０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＡＭクリアを実行する。尚、ステップ２０１４の処理を実行した後、または、ステップ２０１０でＮｏの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
【０１８２】
＜サブメインループ処理＞
次に、図３９は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図３８に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。
【０１８３】
まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可する。次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Ｍから送信された各種のコマンドを受信する処理である。
【０１８４】
次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、１コマンド処理を実行する。この１コマンド処理は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ２１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間、例えば１６ｍｓが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ２１０８に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ２１０２に処理を戻す。なお、所定時間は、１６ｍｓに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。
【０１８５】
＜サブ側電源断処理＞
次に、図４０は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処理である。
【０１８６】
まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ２２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側プログラム開始処理

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

【０１８７】

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

【０１８８】

＜１コマンド処理＞

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

【０１８９】

次に、ステップ２２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５２でＮｏの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ３０００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ７１００に移行する。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合、換言すると、第３リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄の停

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

【０１９４】

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

【０１９５】

次に、図４２は、図４１のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１４でＹｅｓの場合、ステップ３１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１６でＹｅｓの場合、ステップ３１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出および滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置Ｓ４０にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【０１９６】

次に、図４３は、図４２のステップ３０５０の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、高確保障ゲーム数は４以上であるか否かを判定する。ステップ３０５

２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」または「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

【０１９７】

また、ステップ３０５４でＮｏの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞－Ｃ（チェリー）、入賞－Ｄ（スイカＡ）および入賞－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またはステップ３０６８でＮｏの場合、ステップ３０７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

次に、図４４は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図４４に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図４４に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが

「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用するテーブルとの３種類からなる。

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～８７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として８８０～９２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として９３０～９５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として９６０～９９９が割り当てられている。
【０２０８】
現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～８７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として８８０～９２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として９３０～９５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として９６０～９９９が割り当てられている。
【０２０９】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として５０～９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として１００～９４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として９５０～９９９が割り当てられている。
【０２１０】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として５０～９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として１００～１９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として２００～９９９が割り当てられている。
【０２１１】
当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのＡＴに関する状態と、当骸ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージおよび移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの４種類の演出ステージからなる。次ゲームのＡＴに関する状態として、「高確率状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」と、「低確率状態」との３つの状態がある。
【０２１２】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」または「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」または「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として９８０～９９９が割り当てられている。
【０２１３】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」または「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」または「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ス

テージが維持される場合の置数として２０～９９９が割り当てられている。
【０２１４】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」または「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」または「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」または「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として６０～９９９が割り当てられている。
【０２１５】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」または「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」または「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」または「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」または「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として１００～９９９が割り当てられている。
【０２１６】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１７】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１８】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１９】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２２０】
このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージまたは街ステージの２つのステージが選択され得る（図４２のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

次に、図４５は、図４２のステップ３１００の処理で呼び出されて実行されるＡＴ中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数は３ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（成功）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となることを報知する演出）またはＡＴ継続煽り演出（失敗）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」または「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、ＡＴ継続煽り演出（成功）対ＡＴ継

続煽り演出（失敗）は、４対１の割合で決定する。即ち、第１実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板Ｍ側の制御としてはＡＴ継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが｛１ゲームで２３２０／６５５３６（設定１の場合）の抽選に当選｝、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利区間」であるＡＴ最終ゲーム（「ＡＴ中状態」の最終ゲーム）にて継続抽選に当選しなかった場合にも、次ゲームである「復活可否演出用状態」においても「有利区間」を延長するよう構成されているため、遊技者は有利区間表示器ＹＨが点灯しているか否かを確認し

ただけでは、復活演出が成功するか否かを判別することが困難となり、復活演出の結果に注目することとなる。また、前述したように「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。即ち、復活演出（成功）が実行される継続抽選に当選した次ゲームと、復活演出（成功）が実行される復活抽選に当選したゲームと、ではＡＴに関する抽選の実行態様が相違することとなる。

【０２２９】

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【０２３０】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

ステップ２３０７でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」でない場合には、ステップ２３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」であるか否かを判定する。ステップ２３０８でＹｅｓの場合、換言すれば、Ｒ

Ｔ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およびＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

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

【０２３９】

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

場合には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

次に、ステップ２３７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信

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

【０２４８】

ステップ２３７６で、Ｎｏの場合、またはステップ２３７８の処理を実行した場合には、ステップ２３８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、またはステップ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また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、白セブンおよ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また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または逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイまたは逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２５４】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

ステップ２４１２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表

示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２または右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

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

【０２６５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっ

ても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（または、押し順再遊技）が当選したこと、および正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０２６６】

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

【０２６７】

ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルまた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、第二停止ボタンおよ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および右停止ボタン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および第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図５１は、図４７のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理を示すサブルーチンである。

【０２７５】

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

【０２７６】

次に、ステップ２７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ２７０８でＹｅｓの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していない場合には、ステップ２７１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルまたは共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順

ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６、入賞‐Ｂのいずれかとなっている。
【０２７７】
ステップ２７１０でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルまたは共通ベルである場合には、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよ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および右停止ボタン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および第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。
【０２７８】
次に、前述したステップ２７１０でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２７１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０２７９】
ステップ２７１４でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２７１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２または右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。
【０２８０】
次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２８１】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、またはステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２８２】
ステップ２７０８でＮｏの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過した場合には、ステップ２７２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳ

Ｃは、演出表示装置Ｓ４０にて、ＢＢに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８３】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図５２は、図４１のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

＜第２回胴停止受付時処理＞

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１

１０の処理）に移行させる。
【０２９２】
次に、ステップ２５５２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、または、ステップ２５５４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２９３】
＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞
次に、図５４は、図４１のステップ３２００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。
【０２９４】
次に、ステップ３２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞した場合には、ステップ３２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中（「低確率状態」または「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に関する状態およびＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。
【０２９５】
次に、ステップ３２０４でＮｏの場合、換言すると、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」または「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に関する状態およびＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２９６】
次に、ステップ３２０２でＮｏの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞しない場合、ステップ３２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２９７】
図５４の下左に示す非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、非ＡＴ状態におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａおよび１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「通常ＢＢ内部中遊技」と、「有利ＢＢ内部中遊技」との２種類である。ＢＢ開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との３種類である。尚、非ＡＴ中にて当選したＢＢにおける、ＢＢ開始演出の種類によって、ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。
【０２９８】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が通常ＢＢ内部中遊技である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。
【０２９９】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２

５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａおよび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および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および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および１種ＢＢ‐Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差ありＢＢに関するＢＢ開始演出であるか設定差なしＢＢに関するＢＢ開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

【０３０５】
図５４の下右に示すＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＡＴ中におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルも、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａおよび１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「有利ＢＢ内部中遊技」との１種類である。ＢＢ開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との２種類である。上乗せ可能演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。ＡＴ中に当選したＢＢについては、ＡＴ抽選に当選するか否かという要素がなく、ＢＢの種類によってはＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、ＡＴ中においては、ＡＴ上乗せ抽選が実行されない設定差ありＢＢにおいても、遊技メダルが獲得できることとＢＢ終了後には遊技者に有利なＡＴ中となることにより、実行されるＢＢがＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【０３０６】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、０／２５６であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、２５６／２５６であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａおよび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および１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、０／２５６であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

【０３０７】
＜第３回胴停止受付時処理＞
次に、図５５は、図４１のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０３０８】
次に、ステップ２６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【０３０９】
次に、ステップ２６０６でＹｅｓの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出として演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」を表示する。他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出の「ＧＥＴ！」を表示しない。

【０３１０】
前述したステップ２６０２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ２６０４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、または、ステップ２６０８若しくは２６１０の処理を実行した場合には、ス

テップ２６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否かおよびＡＴ上乗せゲーム数を判断し、ＡＴ上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

以上のように構成することにより、第１実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器ＹＨが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるため有利区間表示器ＹＨが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ＡＴに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【０３１４】

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

【０３１５】

＜＜演出表示装置Ｓ４０による各種演出態様＞＞

次に、演出表示装置Ｓ４０による各種演出態様を説明する。

【０３１６】

＜演出態様１＞
まず、演出態様１について説明する。図５６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様１を示すイメージ図である。この演出態様１は、他の状態よりもＡＴ等の有利な状態に移行し易いいわゆるチャンスゾーン（ＣＺ）時における演出表示装置Ｓ４０の演出態様である。この図５６に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示部の略中央には、チャンスゾーン中の演出画像ＥＧが表示されており、演出表示装置Ｓ４０の表示部における右下の第２所定領域ＳＲ２には、非ＡＴ中状態において貯めたポイント数（図では、「７７７／１０００」と表記）が表示されており、左下の第３所定領域ＳＲ３には、通常状態における滞在ゲーム数（図では、「２５０Ｇ」と表記）が表示されている。また、演出表示装置Ｓ４０において、その左右方向の中央を通る仮想線ＣＳ１の左側において、演出表示装置Ｓ４０の表示部の左辺Ｓ４０Ｌの近傍には、上下に延びる帯状の左特定表示ＴＨ１が表示され、仮想線ＣＳ１の右側において、演出表示装置Ｓ４０の表示部の右辺Ｓ４０Ｒの近傍にも、上下に延びる帯状の右特定表示ＴＨ２が表示されている。換言すれば、演出表示装置Ｓ４０の表示部は、仮想線ＣＳ１を中心に左右に２分割（区画）された分割領域を有しており、これらの分割領域のうち、仮想線ＣＳ１の左側の左分割領域に左特定表示ＴＨ１が、右側の右分割領域に右特定表示ＴＨ２が表示されている。

【０３１７】
左特定表示ＴＨ１には、チャンスゾーンであることを示す「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、下方から上方に向けて移動する（上スクロール）表示態様となっている。また、右特定表示ＴＨ２にも、左特定表示ＴＨ２と同様な「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、左特定表示ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字とは反対方向である上方から下方に向けて移動する（下スクロール）表示態様となっている。なお、これらの左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字については、上述のようにスクロールする表示態様ではなく、左右上下方向のどの方向にも移動しない固定された表示態様であっても良い。これについては、後述する他の演出態様についても同様である。

【０３１８】
左特定表示ＴＨ１の上端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部の上辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置し、左特定表示ＴＨ１の左端は、左辺Ｓ４０Ｌに対して間隔を空けて位置している。また、左特定表示ＴＨ１の下端は、滞在ゲーム数を表示している第３所定領域ＳＲ３に重ならないように、この第３所定領域ＳＲ３に対して間隔を空けて位置している。このように、左特定表示ＴＨ１については、滞在ゲーム数等の遊技情報を表示している第３所定領域ＳＲ３から退避した位置（第３所定領域ＳＲ３に重ならない位置）に表示するようにしているので、第３所定領域ＳＲ３の滞在ゲーム数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

【０３１９】
一方、右特定表示ＴＨ２の上端は、上辺Ｓ４０Ｕに隣接するように位置し、右特定表示ＴＨ２の右端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部の右辺Ｓ４０Ｒに対して間隔を空けて位置している。また、右特定表示ＴＨ２の下端は、ポイント数を表示している第２所定領域ＳＲ２に重ならないように、この第２所定領域ＳＲ２に対して間隔を空けて位置している。このように、右特定表示ＴＨ２についても、ポイント数等の遊技情報を表示している第２所定領域ＳＲ２から退避した位置（第２所定領域ＳＲ２に重ならない位置）に表示するようにしているので、第２所定領域ＳＲ２のポイント数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

【０３２０】
このチャンスゾーン中に、例えば、レア役等が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０においては、図５７に示すように、「チャンス！！」のセリフ表示（コメント表示）ＳＦを伴うキャラクタ表示ＣＴが表示される。第１実施形態では、キャラクタ表示ＣＴは、左分割領域内における左辺Ｓ４０Ｌ側に（左側に）表示されて、左特定表示ＴＨ１に重なっ

ているとともに、左特定表示ＴＨ１よりも優先して表示されている。すなわち、キャラクタ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１の画面よりも前面となるように表示される。例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する場合には、前面側のグラフィックレイヤにキャラクタ表示ＣＴを表示するようにし、左特定表示ＴＨ１をキャラクタ表示ＣＴのグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成することができる。

【０３２１】

一方、セリフ表示ＳＦは、仮想線ＣＳ１を跨ぐ位置においてチャンスゾーン中の演出画像ＥＧに重なっているとともに、この演出画像ＥＧよりも優先して表示されている。このセリフ表示ＳＦについても、キャラクタ表示ＣＴと同様に、演出画像ＥＧよりも前面側のグラフィックレイヤに表示することで、優先して表示されるようになっている。このようにすることで、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦは、遊技者に向かった最前面側に表示されることになって、左特定表示ＴＨ１の画面に妨げられることなく表示され、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦを遊技者に視認させることができる。

【０３２２】

第１実施形態では、図５７でも示すように、キャラクタ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１に優先するように重なっているものの、右特定表示ＴＨ２には重ならない位置に表示されるようにしている。このため、左特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字の一部は、キャラクタ表示ＣＴに遮蔽されて読みにくくなっているものの、右側表示ＴＨ２においては、キャラクタ表示ＣＴによって一切遮蔽されていない状態となる。このようにすることで、遊技者は、右特定表示ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字で、現在の遊技状況を容易に確認することができる。また、第１実施形態では、左特定表示ＴＨ１および右特定表示ＴＨ２を表示するとともに、これらの左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２に同じ「チャンスゾーン」といった遊技状態等の情報を表示するようにしているため、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦによって左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方を遮蔽したとしても、他方の視認性を損なわないようになっている。このため、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦの表示領域としては、演出表示装置Ｓ４０の表示部における全表示領域のうち、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方の表示領域以外の表示領域を用いることができるので、この範囲内であれば、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦのサイズを自由に設定することができる。この結果、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦのサイズの自由度の向上を図ることができつつも、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフＳＦによって、「チャンスゾーン」といった遊技情報の視認性を損なうことを防止することができる。

【０３２３】

また、第１実施形態では、レア役等が当選した当該ゲームにおいては、スタートレバーを押下した後等のタイミングで、図５７に示すようなキャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦがなされるが、これらのキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦは、スタートレバーを押下した後、最初の停止ボタンが押下されない状況で、これらの表示が表示されてから所定時間が経過すると消去されて、図５６に示す状態になるようになっている。このように、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦについては、所定時間が経過すると消去されることにより、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦによって遮蔽されていた左特定表示ＴＨ１や演出画像ＥＧの視認性が阻害されなくなるため、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦによる情報と、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の情報との両方を容易に確認することができる。また、時間経過で、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦを消去するようにすることで、これらが左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の両方を遮蔽していたとしても、所定時間の経過を待つだけで、容易に左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」といった情報を容易に確認することができる。

【０３２４】

なお、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの消去タイミングとしては、

上述したものに限定されず、例えば、スタートレバーを押下した後、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダル投入した後、ベットボタンを押下した後にて消去するようにしても良いし、また、最初から最後の停止ボタンのいずれかが押下された後から所定時間が経過したら消去するようにしても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦと、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２との両方を容易に遊技者に認識させるようになっていれば、その消去タイミングについては適宜設定可能である。また、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの消去タイミングとしては、例えば、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの表示が開始されたゲームではなく、その後に実行された遊技の任意のタイミングで消去することも可能である。換言すれば、複数遊技に亘って、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦが表示されていても良い。さらに、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの表示開始タイミングとしては、上述のスタートレバーを押下した後に限定されず、例えば、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダルを投入した後、ベットボタンを押下した後、或いは、上述のフリーズ演出が開始されたタイミングや終了したタイミングであっても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームの開始時や進行中のいずれかのタイミング、当該ゲームの次遊技の開始時や進行中のいずれかのタイミング、フリーズ演出等の特定の演出の開始時または終了時等の適宜のタイミングを採用することが可能である。これについては、後述の他の演出態様においても同様である。

【０３２５】

＜演出態様２＞

次に、演出態様２を説明する。図５８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０による演出態様２を示すイメージ図である。図５８に示すように、演出態様２に係る左特定表示ＴＨ１Ａの上端、左端、下端はそれぞれ、演出表示装置Ｓ４０の表示部における上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに隣接し、演出態様２に係る右特定表示ＴＨ２Ａの上端、右端、下端はそれぞれ、演出表示装置Ｓ４０の表示部における上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに隣接している。換言すれば、左特定表示ＴＨ１Ａの上端、左端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに見た目上、一致するようになっており、右特定表示ＴＨ２Ａの上端、右端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに見た目上、一致するようになっている。したがって、左特定表示ＴＨ１Ａは、その上端、左端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに一致するような位置に表示されているといえ、右特定表示ＴＨ２Ａは、その上端、右端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに一致するような位置に表示されているといえる。

【０３２６】

また、左特定表示ＴＨ１Ａは、左辺Ｓ４０Ｌと、第３所定領域ＳＲ３との間に表示されているとともに、左特定表示ＴＨ１Ａの下部の右端は、第３所定領域ＳＲ３に対して間隔を空けて位置しており、これによって、左特定表示ＴＨ１Ａの下部が、第３所定領域ＳＲ３に重ならないようにしている。一方、右特定表示ＴＨ２Ｂの下端部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているが、この右特定表示ＴＨ２Ｂよりも第２所定領域ＳＲ３のポイント数表示の方が優先的に表示されるようになっている（例えば、右特定表示ＴＨ２を、ポイント数表示のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにする）。

【０３２７】

さらに、演出態様２では、キャラクタ表示ＣＴは、右辺Ｓ４０Ｒ側に（右側に）表示されて、右特定表示ＴＨ２Ａに重なっているとともに、右特定表示ＴＨ２Ａよりも優先して表示される態様となっている。このような演出態様２においても、上述の演出態様１と同様な作用効果を奏する。

【０３２８】

＜演出態様３＞

図５９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様３を示すイメージ図である。図５９に示すように、演出態様３では、左右に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｂ、下特定表示ＴＨ２Ｂを表示している点が、第１実施形態と異なる。すなわち、演出態様３では、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、その上下方向の中央を通る仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に上特定表示ＴＨ１Ｂが、下側の下分割領域に下特定表示ＴＨ２Ｂが表示されている。上特定表示ＴＨ１Ｂの上端および左右端はそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕおよび左右辺Ｓ４０Ｌ、Ｓ４０Ｒに隣接している。また、下特定表示ＴＨ２Ｂの左右端はそれぞれ、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に対し間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｂの下端は、下辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置しており、これによって、下特定表示ＴＨ２Ｂが、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に重ならないようにしている。

【０３２９】

演出態様３では、上特定表示ＴＨ１Ｂの「チャンスゾーン」の文字は、左方から右方に向けて移動する（右スクロール）表示態様となっている。この場合、演出表示装置Ｓ４０の表示部は、図５９にも示すように、横長の矩形をなしているため、上述の第１実施形態の上下に延びる帯状の特定表示ＴＨ１よりも、この左右に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｂの方が、表示領域が大きくなる。このため、演出態様３では、２つの「チャンスゾーン」の文字を右スクロールするようにしており、この場合、スクロール位置にもよるが、図５９に示すように、上特定表示ＴＨ１Ｂの左側の部分と、右側の部分とにそれぞれ「チャンスゾーン」の文字が表示される状況が生じる。

【０３３０】

また、キャラクタ表示ＣＴは、左辺Ｓ４０Ｌ側に表示されている。このキャラクタ表示ＣＴは、上下の特定表示ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂの間でかつ、これらの特定表示ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂとは重ならない位置に表示されている。また、セリフ表示ＳＦは、演出態様１のように、演出画像ＥＧには重ならないものの、上特定表示ＴＨ１Ｂに重なっているとともに、セリフ表示ＳＦが優先して表示されるようになっている。また、セリフ表示ＳＦは、上特定表示ＴＨ１Ｂに重なっているものの、上特定表示ＴＨ１Ｂの左側の部分に重なって、この部分を遮蔽しているが、上特定表示ＴＨ１Ｂの右側の部分には重なっていない。このため、上特定表示ＴＨ１Ｂにセリフ表示ＳＦが重なっていたとしても、上特定表示ＴＨ１Ｂの右側において、「チャンスゾーン」の文字の視認性を妨げるのを防止することができる。

【０３３１】

＜演出態様４＞

図６０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様４を示すイメージ図である。図６０に示すように、演出態様４では、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に右斜め下に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｃを、仮想線ＣＳ２の下側の下分割領域に下特定表示ＴＨ２Ｃを表示している。すなわち、演出態様４では、上特定表示ＴＨ１Ｃの左端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部における左上隅部に隣接し、上特定表示ＴＨ１Ｃの右端は、右辺Ｓ４０Ｒにおいて、上辺Ｓ４０Ｕと仮想線ＣＳ２との間に隣接している。

【０３３２】

また、下特定表示ＴＨ２Ｃの左端は、左辺Ｓ４０Ｌにおいて、第３所定領域ＳＲ３と仮想線ＣＳ２との間に接しているとともに、第３所定領域ＳＲ３に重ならないように位置し、下特定表示ＴＨ２Ｃの右端は、演出表示装置Ｓ４０における右下隅部に接している。この下特定表示ＴＨ２Ｃの右端部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているとともに、第２所定領域ＳＲ２のポイント表示が優先して表示されるようになっている。

【０３３３】

＜演出態様５＞

図６１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様５を示すイメージ図である。図６１に示すように、演出態様５では、演出表示装置Ｓ４０の表

示部において、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に、上方に膨らむ弓形板状の上特定表示ＴＨ１Ｄを表示し、仮想線ＣＳ２の下側の下分割領域に、下方に膨らむ弓形板状の下特定表示ＴＨ２Ｄを表示している。

【０３３４】

上特定表示ＴＨ１Ｄの上端は、上辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置し、上特定表示ＴＨ１Ｄの左右端はそれぞれ、左辺Ｓ４０Ｌおよび右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。上特定表示ＴＨ１Ｄの「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、下特定表示ＴＨ２Ｄの下端は、下辺４０ＵＤに対して間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｄの左右端はそれぞれ、左辺Ｓ４０Ｌおよび右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。下特定表示ＴＨ２Ｄの左部分は、第３所定領域ＳＲ３からも離れており、下特定表示ＴＨ２Ｄが第３所定領域ＳＲ３に重ならないようになっている。下特定表示ＴＨ２Ｄの右部分の一部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているものの、第２所定領域ＳＲ２の方が優先的に表示されて、第２所定領域ＳＲ２の視認性を担保している。この下特定表示ＴＨ２Ｄの「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【０３３５】

演出態様５では、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦは、左辺Ｓ４０Ｌ側に表示されている。キャラクタ表示ＣＴは、演出画像ＥＤおよび下特定表示ＴＨ２Ｄには重なっていないが、上特定表示ＴＨ１Ｄと重なっているとともに、上特定表示ＴＨ１Ｄよりも優先的に表示されている。セリフ表示ＳＦも同様に、演出画像ＥＤおよび下特定表示ＴＨ２Ｄには重なっていないが、上特定表示ＴＨ１Ｄと重なっているとともに、上特定表示ＴＨ１Ｄよりも優先的に表示されている。

【０３３６】

＜演出態様６＞

図６２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様６を示すイメージ図である。図６２に示すように、演出態様６では、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、仮想線ＣＳ１の左側に、左方に膨らむ弓形板状の左特定表示ＴＨ１Ｅを表示し、仮想線ＣＳ１の右側に、右方に膨らむ弓形板状の右特定表示ＴＨ２Ｅを表示している。

【０３３７】

左特定表示ＴＨ１Ｅの上端および下端は、上辺Ｓ４０Ｕおよび下辺Ｓ４０Ｄから離れて位置し、左特定表示ＴＨ１Ｅの左端も、左辺Ｓ４０Ｌから離れて位置している。左特定表示ＴＨ１Ｅの「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、右特定表示ＴＨ２Ｅの上端および下端はそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ下辺Ｓ４０ＵＤから離れて位置し、右特定表示ＴＨ２Ｄの右端も、右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。この右特定表示ＴＨ２Ｅの「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【０３３８】

演出態様６では、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦは、右辺Ｓ４０Ｒ側に表示されている。キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦは、右特定表示ＴＨ２Ｅに重なっているとともに、右特定表示ＴＨ２Ｅよりも優先的に表示されている。

【０３３９】

＜その他の演出態様＞

次に、その他の演出態様について説明する。なお、以下の他の演出態様において、演出態様１乃至６を総括して「本例」ということもあり、この本例のそれぞれの特定表示ＴＨ１、ＴＨ２、ＴＨ１Ａ、ＴＨ２Ａ、ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂ、ＴＨ１Ｃ、ＴＨ２Ｃ、ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄ、ＴＨ１Ｅ、ＴＨ２Ｅを総括して「特定表示」ということもある。

【０３４０】

本例では、演出表示装置Ｓ４０において、仮想線ＣＳ１の左分割領域、右分割領域の２つの領域を設けていたが、この種の左右の分割領域としては、２つに限定されず、３つ、

４つ等の分割領域としても良い。具体的には、例えば、仮想線ＣＳ１と左辺Ｓ４０Ｌとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側および右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第１左分割領域、第２左分割領域とし、仮想線ＣＳ１と右辺Ｓ４０Ｒとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側および右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第１右分割領域、第２右分割領域とした互いに等間隔の４つの分割領域としても良い。この場合において、一番左側の第１左分割領域と、一番右側の第２右分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにする等、４つの分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良い。また、これらの４つの分割領域については、互いに等間隔にすることに限定されず、一の分割領域の左右方向の幅よりも、他の分割領域の左右方向の幅の方を広くする等というように、等間隔でなくても良い。例えば、一番左側の第１左分割領域および一番右側の第２右分割領域の左右方向の幅を、これらの間に介在する第２左分割領域および第１右分割領域の左右方向の幅より狭も狭くすることが挙げられ、この場合、第２左分割領域および第１右分割領域（換言すれば、演出表示装置Ｓ４０の表示部の左右方向における中央部の領域）の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置Ｓ４０による演出表示の範囲を広くすることができ、演出表現の自由度を向上させることができる。

【０３４１】

また、演出表示装置Ｓ４０において、仮想線ＣＳ２を堺とした上分割領域、下分割領域についても同様に、上分割領域をさらに２つに等間隔に分割して、上から順に第１上分割領域と第２上分割領域とし、下分割領域をさらに２つに等間隔に分割して、上から順に第１下分割領域と第２下分割領域とした４つの分割領域とし、一番上の第１分割領域と、一番下の第２下分割領域とのそれぞれに特定表示をするようにしても良い。この場合も、これらの複数の分割領域については、等間隔であっても等間隔でもなくても良く、一番上の第１分割領域および一番下の第２下分割領域の上下方向の幅を、これらの間に介在する第２上分割領域および第１下分割領域の上下方向の幅よりも狭くするようにしても良い。この場合においても、演出表示装置Ｓ４０の表示部の上下方向における中央部の領域の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置Ｓ４０による演出表示の範囲を演出の範囲を広くすることができ、演出表示の自由度を向上させることができる。

【０３４２】

さらに、演出表示装置Ｓ４０の表示部を仮想線ＣＳ１および仮想線ＣＳ２とによって左上の左上分割領域、左下の左下分割領域、右上の右上分割領域、右下の右下分割領域の４つの分割領域とし、これらのうち、一の分割領域と他の分割領域とにそれぞれ特定表示を表示するようにしても良い。要は、演出表示装置Ｓ４０の表示部を、複数に分割した分割領域とし、これらの複数の分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良く、それぞれの分割領域の幅や大きさについては特に限定されないし、また、それぞれの分割領域のうち、特定表示が表示される分割領域をどの分割領域とするのかも適宜設定可能である。

【０３４３】

上記演出態様１では、左特定表示ＴＨ１のチャンスゾーンの文字と、右特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字とは、互いに反対方向にスクロールしているが、これに代えて、左特定表示ＴＨ１のチャンスゾーンの文字と、右特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字とが、同一方向にスクロール（左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字のいずれも上スクロール、或いは、下スクロール）するようにしても良く、そのスクロール方向については特に限定しない。これについては、演出態様２乃至６の「チャンスゾーン」の文字のスクロール方向についても、同様である。

【０３４４】

本例では、特定表示の「チャンスゾーン」の文字については、スクロール移動するパターンを例に取って説明したが、これに限定されず、例えば、「チャンスゾーン」の文字がその場で回転したり、上下左右のいずれかの方向に揺動したり、特定表示内を往復動した

り等しても良く、「チャンスゾーン」の文字の動的な態様については特に限定しない。
【０３４５】
本例では、特定表示において「チャンスゾーン」というように単一の遊技状態について表示していたが、これに代えて、特定表示において「チャンスゾーン」の他、例えば、「高確中」といった複数の遊技状態について表示するようにしても良い。要は、特定表示に示される文字や記号や画像等によって、１または複数の情報を表示して、遊技者にその情報を認識させるようにすることができれば良い。
【０３４６】
また、特定表示において、例えば、「チャンスゾーン」の場合には、本例でも説明したように、一の特定表示には、チャンス表示ＣＴ、セリフ表示ＳＦ、演出画像ＥＧの少なくとも１つが被っているが、他の特定表示にはこれらが被らないようにする等をすることで、「チャンスゾーン」の視認性を担保する一方で、「高確中」の場合には、一の特定表示にも他の特定表示にも、チャンス表示ＣＴ、セリフ表示ＳＦ、演出画像ＥＧの少なくとも１つが被った状態を許容するようにしても良い。要は、特定表示に表示される情報が、遊技者に認識させたい重要な情報であった場合には、上述のように視認性を担保し、これよりも重要でない情報であった場合には、視認性の担保を行わないというように、特定表示に表示される「チャンスゾーン」や「高確中」等の情報の重要度に応じて、視認性の担保を図る対象となる情報と、そうでない情報とに区分けし、前者の場合には視認性を担保し、後者の場合には視認性の担保を行わないというようにしても良い。もちろん、いずれの場合にも、視認性の担保を図るようにしても良い。
【０３４７】
本例では、特定表示においては「チャンスゾーン」の表示を不変のまま継続していたが、これに代えて、遊技状態の変化等に応じて、「チャンスゾーン」の文字を他の文字や記号や画像等に変更するようにしても良い。具体的には、図５６を例に取ると、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２には「チャンスゾーン」の文字が表示されているが、この状況で、例えば、スタートレバーを押下して、上述の「逆押し白７揃いリプレイ」等の所定役が当選した状況では、「チャンスゾーン」の表示を、遊技者に逆押しすることを促す「←」といった、左向きの矢印の画像等の表示に差し替え、その後、最後の停止ボタンを押下して「白７」が揃った場合には、左向きの矢印の画像等を「ＡＴ確定」、「ボーナス確定」といったその遊技結果を報知する表示に切り替え、その後、ＣＺが継続する場合には、この所定役が当選した当該ゲームの次遊技のベットボタン押下等にタイミングで、再び「チャンスゾーン」の表示に戻すといったように、特定表示による情報の表示については、遊技状態の変化等に応じて、随時変更することも可能であり、その変化の態様については特に限定されない。
【０３４８】
特定表示の形状としては、上述した本例に限定されず、種々の形状を適用可能であることは言うまでもない。例えば、演出態様５や６においては、弓形板状の特定表示を適用したが、これに代えて、仮想線ＣＳ１やＣＳ２を跨いだ形で表示される円環の帯状をなす特定表示としても良い。この場合、特定表示の「チャンスゾーン」の文字の表示態様としては、仮想線ＣＳ１の左側の左分割領域および右側の右分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様１、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域および下側の下分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様２、或いは、演出表示装置Ｓ４０の表示部を、仮想線ＣＳ１およびＣＳ２によって左上分割領域、右上分割領域、右下分割領域、左下分割領域の４つの分割領域にした場合、それぞれの分割領域に同時に表示される表示態様３、この態様３のそれぞれの分割領域のうち、少なくとも２つの分割領域に同時に表示される表示態様４等が挙げられる。
【０３４９】
演出態様３においては、下特定表示ＴＨ２Ｂの左右端はそれぞれ、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に対し間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｂの下端は、下辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置していたが、これに代えて、下特定表示ＴＨ２Ｂの一部が

、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に重なるようにしても良い。この場合、図５８に示す右特定表示ＴＨ２Ａと第２所定領域ＳＲ２との位置関係のように、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の方が、下特定表示ＴＨ２Ｂよりも優先して表示されていれば良い。また、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方の端と、下特定表示ＴＨ２Ｂの端と（図５８に示す例では、第２所定領域ＳＲ２の右端と下特定表示ＴＨ２Ｂの左端、第３所定領域ＳＲ３の左端と下特定表示ＴＨ２Ｂの右端）が互いに隣接するようにしても良い。要は、特定表示が、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３と重ならないようにしても良いし（第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の端の少なくとも一方の端と特定表示の端とが隣接する場合も含む）、特定表示が第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なるように表示されていても良く、特定表示と第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なる場合には、特定表示よりも第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の方を優先して表示するようにすれば良い。

【０３５０】

本例では、演出表示装置Ｓ４０が行う演出として、演出画像ＥＧを例示したが、これに限定されず、上述の各実施形態にて例示した演出であっても良いことは言うまでもない。例えば、後述する図６７に示すように、「１、２、３」といった押し順ナビの演出画像を表示している例が挙げられ、この押し順ナビの演出画像と、特定表示とが同時に表示されている場合においては、押し順ナビの演出画像と特定表示とが重ならないようにしたり、特定表示が押し順ナビの演出画像の一部に重なるように表示されていたりしても良い。この特定表示が押し順ナビの演出画像に重なるように表示されている場合においては、複数の特定表示のうち、一の特定表示に押し順ナビの演出画像が重なり、他の特定表示に押し順ナビの演出画像が重ならないようにしつつ、特定表示よりも押し順ナビの演出画像を優先して表示するようにすれば良い。

【０３５１】

また、後述する図６７で示す例では、「１、２、３」の押し順ナビの演出画像においては、最初に押下する停止ボタンに対応する「１」の表示領域が、他の「２」や「３」に比べて大きくなるように拡大して表示されることがある。この場合、拡大して表示された「１」の表示領域については、特定表示と重ならない範囲にしても良いし、重なる範囲にしても良い。ここで、この押し順ナビの演出画像が特定表示に重なっていない状況で、上記「１」が拡大表示された場合には、この拡大表示された「１」が特定表示に重なるようにしても良いし（特定表示よりも、拡大表示された「１」を優先して表示）、重ならないようにしても良い（換言すれば、「１」の拡大範囲を特定表示に重ならない程度に設定するようにしても良い）。なお、この場合、拡大表示されていない他の「２」、「３」については、当然にして特定表示には重なっていないことは言うまでもない。

【０３５２】

本例では、演出画像ＥＧは、特定表示に重ならない位置に表示されていたが、この演出画像ＥＧについては、特定表示に重なるようにしても良い。この場合、特定表示の方が、演出画像ＥＧよりも優先して表示されるようにしても良いし、演出画像ＥＧの方が、特定表示よりも優先して表示されるようにしても良い。また、演出画像ＥＧを特定表示よりも優先して表示する場合には、例えば、演出画像ＥＧが、第１実施形態の左特定表示ＴＨ１よりも優先して、左特定表示ＴＨ１に重なる一方で、演出画像ＥＧが右特定表示ＴＨ２には重ならないというように、演出画像ＥＧが、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２のいずれか一方に重なり、他方には重ならないようにすることで、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の他方においては、その視認性の妨げにならないようにすれば良い。

【０３５３】

本例では、演出表示装置Ｓ４０に演出画像ＥＧ等の画像のみが表示される例で説明したが、これに加え、演出表示装置Ｓ４０において、その表示部の前面側から退避した退避位置と、この退避位置から表示部の前面側に被るように進出する進出位置とに進退可能な可動役物を有する演出表示装置Ｓ４０を用いても良い。この場合、可動役物の可動範囲として、特定表示に被らない範囲としたり、複数の特定表示の１つに被り、他の特定表示には

被らないような範囲としたりすることで、本例と同様な作用効果を奏する。また、可動役物において、退避位置から進出位置に向けて、上下左右等に揺れたり、退避位置と進出位置との間を往復するように振動しながら移動したりというように、可動役物が所定の動作を伴いながら移動している場合、或いは、可動役物においてホームポジション（初期位置）である退避位置から、最大位置である進出位置までの動作を行う場合において、演出表示装置Ｓ４０の表示部においては、可動役物の周囲に炎の画像や動画を表示する等、可動役物の動作を強調したり、目立たせたりするエフェクト画像を表示することがある。この場合においては、このエフェクト画像を、特定表示よりも優先して表示するようにしたり、或いは、特定表示に重ならない領域に表示するようにしたりしても良い。また、可動役物が演出表示装置Ｓ４０の表示部の前面側に状態的に位置しており、この位置にて回転したり或いは、この位置から上下左右等の所定の方向に往復動したりするような仕様の場合においても、上述と同様である。

【０３５４】

本例では、レア役のときに、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦを表示したが、これに限定されず、例えば、キャラクタ表示ＣＴについては、通常時からも常態的に表示されるようにしたり、特定の遊技状態においては常態的に表示されるようにしたりしても良い。なお、このキャラクタ表示ＣＴを複数種類設け、これらのうちから、遊技者がサブ入力ボタンＳＢ等の操作によって好きなキャラクタ表示を選択可能としても良い。また、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦを複数種類設け、例えば、ベルやリプレイが成立している場合には、ベルやリプレイに対応したキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦを行い、レア役が成立している場合には、レア役に対応したキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦを行うようにしても良い。さらに、レア役として、その当選によるＡＴ等の有利状態への移行抽選の確率が低い弱レア役と、この弱レア役よりも上記移行抽選の確率が高い強レア役とが存在する場合には、これらの弱レア役や強レア役にそれぞれ対応したキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦを行うようにしても良い。要は、成立役に対応したキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦを行うようにしていれば良く、その態様については特に限定しない。具体的には、ベルが成立した場合とレア役が成立した場合とでは、セリフ表示ＳＦの内容が異なっていたり、セリフのテロップの色が異なっていたり、或いは、セリフ表示ＳＦの表示領域を構成する枠の色および／またはテロップの色が異なったり等が挙げられる。これについては、弱レア役と強レア役との関係においても同様である。また、上記弱レア役や強レア役については、回胴式遊技機の場合の例示であるが、これをぱちんこ遊技機に置き換えると、弱レア役については、例えば、大当たり期待度が相対的に低い演出や変動表示態様等が相当し、強レア役については、大当たり期待度が相対的に高い演出や変動表示態様等が相当する。

【０３５５】

また、特定表示と、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦ（以下、演出表示等という）との位置関係、例えば、特定表示と演出表示等が第１の位置関係にある場合には、第１の内部状況を示唆（報知）し、第２の位置関係にある場合には、第２の内部状況を示唆（報知）するというように、これらの位置関係にて、内部状態を示唆（報知）するようにしても良い。例えば、演出態様５を例に取ると、図６１においては、上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄと、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦとの位置関係は、上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄの間に、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦが介在しているとともに、キャラクタ表示ＣＴおよびセリフ表示ＳＦの一部が、上特定表示ＴＨ１Ｄに被るという位置関係１となっているが、この他、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦが、上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄに被らない状態でかつ上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄの間に介在している位置関係２を設け、弱レア役の場合には位置関係２、強レア役の場合は位置関係１とすることによって、弱レア役なのか強レア役なのかといった内部状態を示唆するようにすることもできる。

【０３５６】

上記演出態様１では、レア役の際に左特定表示ＴＨ１にキャラクタ表示ＣＴを重ねて表

示していたが、これに代えて、例えば、ＡＴやボーナス等の有利状態の移行が決まっている状態１（具体的には、ＡＴやボーナス等が当選した当該ゲーム、ＡＴが当選した後ＡＴが発動するまでの発動期間中の状態、上述のＡＴやボーナスの潜伏期間中の状態、ボーナスが持ち越されている等が挙げられる）と、ＡＴやボーナス等の有利状態への移行が決まっていない状態２とがある場合に、状態１の方が状態２よりも、キャラクタ表示ＣＴが、左特定表示ＴＨ１に重なる頻度が高くなるようにして、左特定表示ＴＨ１にキャラクタ表示ＣＴが重なっているか否かで、有利状態への移行可能性を遊技者に示唆するようにしても良い。要は、キャラクタ表示ＣＴが特定表示ＴＨ１に重なっているか否かによって、内部状態等を示唆するようにすれば良い。これについては、セリフ表示ＳＦについても、演出態様２乃至６についても同様である。なお、上記状態１としては、有利状態への移行が決まっている状態の他、例えば、ＡＴ等の移行の前にＡＴへの移行を煽る前兆状態として、ＡＴへの移行が決まっている本前兆状態とし、上記状態２としては、ＡＴへの移行がなされないガゼ前兆状態としたりしても良い。要は、遊技者に有利な状態となるのが状態１とし、この状態１よりも遊技者に不利な状態となるが状態２となっていれば良く、例えば、上述のＣＺに当選した当該ゲームや、ＣＺに当選した後ＣＺが発動するまでの発動期間中の状態を状態１とし、ＣＺに当選していない状態を状態２とするようにしても良い。

【０３５７】

本例では、特定表示よりもキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの方が優先して表示され、特定表示よりも第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３方が優先して表示されている例を示したが、例えば、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞キャラクタ表示ＣＴ＞特定表示＞セリフ表示ＳＦ＞演出画像ＥＧ（不等号については、表示の優先を示し、優先される方を「＞」とする）として、特定表示の方がセリフ表示ＳＦよりも優先して表示するようにしたり、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞セリフ表示ＳＦ＞特定表示＞キャラクタ表示ＣＴ＞演出画像ＥＧとして、特定表示の方がキャラクタ表示ＣＴよりも優先して表示するようにしたり、或いは、第２および第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞キャラクタ表示ＣＴ＞特定表示＞演出画像＞キャラクタ表示ＣＴとして、演出画像をキャラクタ表示ＣＴよりも優先したり等しても良い。要は、特定表示の視認性が担保可能な範囲内において、これらの表示の優先度については適宜設定可能である。また、内部状況に応じて、これらの表示の優先度を変更することによって、内部状況の示唆や報知を行うこともちろん可能である。

【０３５８】

また、各特定表示の態様については、図５６に示す演出態様１をはじめ、図５８乃至図６２で示す各演出態様２乃至６があるが、例えば、図５６に示す右特定表示ＴＨ２と、図５９に示す下特定表示ＴＨ２Ｂとの組み合わせとしたり、或いは、図５８で示す左右の特定表示ＴＨ１Ａ、ＴＨ２Ｂと、図６１の上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄとの組み合わせとしたり等、本例の特定表示の組み合わせについては、適宜設定可能である。また、遊技状態に応じて図５６乃至図６２のうち何れか１つが実行されるようにしても良い。例えば、遊技状態Ａのときには図５８の態様で遊技状態を遊技者に報知し、遊技状態Ｂのときには図６０の態様で遊技状態を遊技者に報知しても良い。すなわち、図５６乃至図６２で示す特定表示のうち、一の特定表示と一の遊技状態とを対応付け、他の特定表示と他の遊技状態とを対応付けるというように、複数の遊技状態にそれぞれ、いずれかの特定表示を対応付けることによって、その特定表示が表示されることで、遊技者に遊技状態を報知するようにしても良い。この場合、一の遊技状態に対して、一の特定表示といった一対一の関係で対応付けられていても良いし、一の遊技状態に対して複数の特定表示といった一対複数の関係で対応付けられていても良い。

【０３５９】

本例では、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦは、時間経過や遊技の終了時（ストップスイッチの最終停止（第３）操作後）等で消去されるようにしていたが、時間経過のパターンについては、例えば、ＡＴやボーナス等の有利状態が確定していない場合１には、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦは、時間経過で消去される一方、

確定している場合２には、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦは、時間経過で消去されないようにしたり、或いは、上記場合１と場合２とで、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦが消去されるまでの時間が異なる（例えば、場合２の方が場合１よりも時間が長い等）ようにしたりしても良い。同様に、遊技の終了時のパターンについては、例えば、上記場合１には、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦは、遊技の終了時に消去される一方、上記場合２には、キャラクタ表示および／またはセリフ表示ＳＦは、遊技の終了時では消去されないようにしても良い。要は、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの時間経過或いは遊技終了時における消去の有無や、表示時間の長短等によって、内部状況を示唆するようにすればよく、内部状態に応じたキャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの消去の有無や、表示時間については適宜設定可能である。なお、キャラクタ表示ＣＴおよび／またはセリフ表示ＳＦの消去のタイミングは、表示時間や遊技の終了時に限定されるものではなく、複数回の遊技が終了したとき、遊技状態が変化したとき等、任意のタイミングに設定することができる。

【０３６０】

本例では、特定表示に、チャンスゾーンである旨を示す「チャンスゾーン」の文字を表示していたが、これに代えて、例えば、ＡＴやＣＺの当選確率が高くなっていることを示す上述の「高確中」という文字を表示したり、或いは、文字に代えて記号の表示やキャラクタ等の画像を表示したり等しても良く、特定表示で使用される情報としては、文字や記号や画像の種別については特に限定しない。特定表示に表示されるものとしては、例えば、上述のものの他、デモ中であることを示す「デモ中」といった文字や画像、ＡＴの上乗せが高確率であることを示す「上乗せ高確中」といった文字や画像、ＡＴの上乗せ特化状態であることを示す「特化ゾーン」といった文字や画像、ボーナス中であることを示す「ボーナス中」といった文字や画像、通常状態において複数の演出用のステージがある場合には、その滞在ステージを報知する「〇〇ステージ」といった文字や画像、前兆状態にあることを報知する「前兆中」といった文字や画像等というように、メイン状態やサブ状態等の内部状態等を報知するための表示に対応した文字や画像が挙げられ、その他、遊技機の機種名やスペックといった遊技機に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、本日のボーナスやＡＴの当選回数等の遊技履歴に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、有利な遊技状態（ＡＴ、ＢＢ）の遊技中や遊技終了後に「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するための、のめりこみ防止表示に対応した文字や画像や記号の表示等も挙げられる。

【０３６１】

本例では、第２所定領域ＳＲ２にはゲーム数を表示し、第３所定領域ＳＲ３にはポイント数を表示していたが、第２所定領域ＳＲ２および第３所定領域ＳＲ３に表示されるものは、これらに限定されるものではない。この表示されるものの具体例としては、図形や図形と文字の組み合わせ等のアイコン、ＡＴやボーナス等の有利状態にて獲得した遊技メダル枚数、ＡＴやボーナスの滞在ゲーム数、ＡＴの上乗せ数（上乗せセット数、上乗せゲーム数、上乗せ枚数）、ＡＴやボーナスの有利状態の連荘数等といった遊技関連情報であっても良いし、演出モードの名称や上述のキャラクタカスタマイズの内容情報や音量調節或いは香料調節に関する情報等といった非遊技関連情報（演出関連情報）であっても良いし、クレジット数の表示、ベット数の表示、小役等による払出枚数の表示等といった遊技操作情報（遊技動作情報）であっても良く、遊技に関する情報、その他の情報を表示可能である。また、これらの情報は、第２所定領域および第３所定領域に表示していたが、これに限定されず、例えば、演出表示装置Ｓ４０における右上の第１領域等としたりしても良い。要は、演出表示装置Ｓ４０の全表示領域の一部の領域に表示されていれば良く、その配置個所については特に限定しない。

【０３６２】

本例においては、回胴式遊技機の演出表示装置Ｓ４０を例に取って説明したが、上述のように、ぱちんこ遊技機の演出表示装置に適用しても良く、この場合であっても、上述の

演出態様１乃至６と同様な作用効果を奏する。

【０３６３】

具体的には、ぱちんこ遊技機の演出表示装置に適用した場合において、上記演出態様１の左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２には、例えば、時短中や確変中等であることを示唆する「チャンスゾーン」、「チャンスタイム」といった文字や画像、時短中であることを表示する「時短中」、確変中であることを表示する「確変中」、「高確中」の文字や画像、リーチ中であることを示す「リーチ」の文字や画像、大当たり中であることを示す「大当り中」の文字や画像、保留先読みにより大当りの期待度の高い先読み演出が選択された場合等においてこの状態を示唆する「〇〇ゾーン」といった文字や画像、上述の回胴式遊技機と同様な「デモ中」、「〇〇ステージ」といった文字やこれに対応した画像等のように内部状態等を報知するための表示が挙げられ、その他、エラー状態の表示に対応した文字や画像、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する。この場合、上述のように、左向きの矢印や右向きの矢印などを表示する等の表示態様が挙げられる。）に対応した文字や画像、或いは、「甘デジ」、「ミドル」、「１／９９」等の遊技機のスペック等を示す文字や画像、ぱちんこ遊技機の機種名に対応した文字や画像、「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するための、のめりこみ防止を行うための文字や画像等も挙げられる。これについては、演出態様２乃至６に係る各特定表示についても同様である。

【０３６４】

また、ぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０における第２所定領域ＳＲ２、第３所定領域ＳＲ３に係る表示内容としては、例えば、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）および特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０または第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）等に対応した文字や画像等が挙げられ、他にも、本日の大当りや確変の継続回数等の遊技履歴に関する情報に対応した文字や画像、大当たりの連荘数を表示する「３連荘中」といった文字や画像、大当たり終了後の獲得遊技球数に対応した文字や画像等も挙げられる。

【０３６５】

＜＜サブ入力ボタンＳＢへのボタン操作促進演出＞＞

次に、サブ入力ボタンＳＢの操作を促すためのボタン操作促進演出について説明する。なお、このボタン操作促進演出は、後述する他の実施形態に適宜適用することが可能である。また、回胴式遊技機にて例示するが、ぱちんこ遊技機においても適宜実施可能であることを補足しておく。

【０３６６】

図６３は、１のゲーム内でリールを停止させるごとにストーリーが進行する演出（１ゲームストーリー演出）における例を示すイメージ図である。

【０３６７】

まず、スタートレバーＤ５０が操作されることにより１ゲームストーリー演出が開始され、「じゃんけんに勝て！！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【０３６８】

次に、第１停止操作として、左リールＭ５１を停止させるための左停止ボタンＤ４１が操作される（遊技機が左停止ボタンＤ４１の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「じゃーん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【０３６９】

次に、第２停止操作として、中リールＭ５２を停止させるための中停止ボタンＤ４２が操作される（遊技機が中停止ボタンＤ４２の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「けーん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表

示される。
【０３７０】
次に、第３停止操作として、右リールＭ５３を停止させるための右停止ボタンＤ４３が操作される（遊技機が右停止ボタンＤ４３の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「ぽん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。
【０３７１】
演出表示装置Ｓ４０に「ぽん！」の文字が表示された後、１ゲームストーリー演出の結果を報知するために、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すためのボタン操作促進演出が行われる。なお、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにベット処理（ベットボタンＤ２２０の操作によるベット処理、１ベットボタンの操作によるベット処理、および自動ベットによるベット処理）がなされたとしても当該ボタン操作促進演出の表示を維持するようにしている。また、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにスタートレバーＤ５０が操作されて、次遊技が開始した場合は当該ボタン操作促進演出の表示を中止し当該スタートレバーＤ５０の操作に基づいた新たな演出を実行可能としている。
【０３７２】
ボタン操作促進演出は、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤが発光する「サブ入力ボタン発光」と、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像を表示する「ボタン画像表示（ボタン画像表示の発光態様を点灯態様・点滅態様としてもよい。またボタン画像表示の周辺にエフェクトを表示して点灯態様・点滅態様としてもよい。）」と、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを文字等（図６３では、「ボタンを押せ！」と表記）により直接示唆する「ボタン操作文字表示」とを備える。
【０３７３】
ボタン画像表示の発光態様とは、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が光っているように見せるための態様であり、点灯態様は、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることを示し、点滅態様とは、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることと、ボタン画像が光っていないように表示（ボタン画像を相対的に暗く表示したり、灰色を基調として表示したりする等）されることと、を交互に繰り返すことを示す。
【０３７４】
ここでは、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン発光とボタン画像表示およびボタン操作文字表示のいずれも行われている。ボタン画像表示は点灯態様となっている。
【０３７５】
ボタン画像の大きさ（表示面積）は、図６３にも示すように、サブ入力ボタンＳＢの大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きくなるよう構成されている。ここで、サブ入力ボタンＳＢの遊技者操作面とは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作する（押下する）際に触れる面である。なお、遊技者操作面をサブ入力ボタンＳＢの上面としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢの最も面積の大きい面としてもよい。
【０３７６】
次に、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合、ボタン画像表示の点灯態様は継続する（変化しない）が、サブ入力ボタン発光は点滅態様となる。つまり、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様（点灯態様・点滅態様等）とサブ入力ボタン発光の発光態様（点灯態様・点滅態様等）は異なる。なお、ボタン操作促進演出が表示される場合は、サブ入力ボタンＳＢが有効化される前に導入音を出力し、導入音終了後（導入音の出力時間として、サブ入力ボタンＳＢが無効の状態から開始され終了時にはサブ入力ボタンＳＢが有効になっている程度の時間）からサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでの間は無音とすることで、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を意識させるように構成している。
【０３７７】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されると、１ゲームストーリー演出の結果が表示される。ここでは、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果が当りであったために、サブ入力ボタンＳＢの操作を受け付けた直後に演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示を、エフェクトを伴わずに消去し、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されている。なお、図６３では、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときのサブ入力ボタンＳＢの発光態様は消灯となっているが、これに限られず、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときはサブ入力ボタンＳＢの発光態様として、レインボーでの点灯態様とすることが考えられる。また、抽選結果がはずれであった場合はサブ入力ボタンＳＢの操作を受け付けた直後に演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示を消去するためのエフェクトを表示し、演出表示装置Ｓ４０に「敗北？」の文字を表示し、サブ入力ボタンＳＢの発光態様として、消灯態様とすることが考えられる。このように構成することで、成功時はボタン画像表示を直ちに消去することで成功演出を際立たせることが可能となり、失敗時にはボタン画像表示を、失敗エフェクトを伴って消去することでサブ入力ボタンＳＢを操作した結果はずれを見せていることを遊技者に理解させることが可能となる。また、サブ入力ボタンＳＢを連打させる場合において、サブ入力ボタンＳＢの押下を継続しているときに自動的に連打している状態（所謂オート連打）と同じ演出態様とすることが考えられる。この場合は、サブ入力ボタンＳＢの押下を継続しているときのサブ入力ボタン発光は消灯態様としてもよいし、連打演出に合わせて点滅態様としてもよい。

【０３７８】

次に、上述した構成により発生する効果について説明する。

１．ボタン画像の大きさ（表示面積）は、サブ入力ボタンＳＢの大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きい

この構成により、演出表示装置Ｓ４０において、遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを明確に報知することができる。なお、演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像の大きさとは、エフェクト画像なども含むサブ入力ボタンＳＢの画像全体の大きさとしてもよいし、遊技者操作面に関するボタン画像の表示領域の大きさとしてもよい。

２．遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様とサブ入力ボタン発光の発光態様は異なる

この構成により、遊技者が演出表示装置Ｓ４０とサブ入力ボタンＳＢのいずれを見ていた場合であってもサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを認識可能である。さらに、遊技者が主に視認する演出表示装置Ｓ４０に表示されるボタン画像表示をより明確にすることで、操作を示唆する表示を見落としてサブ入力ボタンＳＢの操作をし忘れることを防止することができる。また、一般的に、サブ入力ボタンＳＢは、その内部のＬＥＤで発光しており、サブ入力ボタンＳＢの周囲は発光していない環境にある一方、ボタン画像表示は、常時発光している演出表示装置Ｓ４０の表示部の一部に表示されており、ボタン画像表示自体が発光しているとともに、ボタン画像表示の周囲の画面においても発光している環境にある。この環境の相違により、ボタン画像表示の方が、サブ入力ボタンＳＢよりも明るくなっている（サブ入力ボタンＳＢは、ボタン画像表示よりも相対的に暗い）。ここで、相対的に暗いサブ入力ボタンＳＢを点滅させることで、サブ入力ボタンＳＢを目立たせて遊技者の目を引き、相対的に明るいボタン画像表示を点灯したままとしてボタン画像表示にも遊技者の目を引くようにするというように、サブ入力ボタンＳＢとボタン画像表示とのそれぞれの上記環境に適した点滅・点灯態様を行うようにすることで、それぞれの環境に適した演出効果を創出することができるとともに、サブ入力ボタンＳＢとボタン画像表示との区別を明確にすることができる。また、サブ入力ボタンＳＢの周囲が発光している環境にある場合には、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤとサブ入力ボタンＳＢの周囲のＬＥＤの発光態様が異なる（例えば、発光色が異なる等）ことにより、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを視覚的に認識できるように差別化され、サブ入力ボタンＳＢが有効であることを示すことができる。このように、サブ入力ボタンＳＢの周囲が比較的明る

い場合であっても、適宜サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を変更することで、サブ入力ボタンＳＢが有効であることを示すことができる。

【０３７９】

＜補足・変更例＞

演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像表示の表示位置は、サブ入力ボタンＳＢの設置位置と同様の関係性を有することが好ましい。例えば、サブ入力ボタンＳＢが遊技機本体のほぼ中央（左右方向における中央）に設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置Ｓ４０の表示領域のほぼ中央（左右方向における中央）に表示され、サブ入力ボタンＳＢが遊技機本体の中央より右寄りに設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置Ｓ４０の表示領域の中央より右寄りに表示される。このように構成することにより、サブ入力ボタンＳＢが設けられている位置を直感的に認識し易くすることができ、複数の操作部材が設けられている遊技機においても、遊技者は間違えずにサブ入力ボタンＳＢを操作することができる。なお、上記においてはサブ入力ボタンＳＢを設ける位置とボタン画像表示の表示位置との左右方向の関係性について詳述したが、これには限定されず、上下方向においても同様に、演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像表示の表示位置と、サブ入力ボタンＳＢの設置位置とが同様の関係性を有するよう構成してもよい。

【０３８０】

ボタン画像表示の点灯態様（点滅態様）とサブ入力ボタン発光の点灯態様（点滅態様）の違いは、点滅速度（点滅の周期）、点灯・点滅の明暗度等の違いであってもよい。例えば、ボタン画像表示の点滅速度はサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの点滅速度よりも速いまたは遅い（ボタン画像表示の点滅の周期は、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの点滅の周期よりも短いまたは長い）、ボタン画像表示は比較的明るいがサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤは比較的暗い等である。このように構成することでも演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示を際立たせることが可能となる。

【０３８１】

第１停止操作、第２停止操作、第３停止操作は、例示した順序に限定されず、異なる順序で停止操作が行われたとしても、リールの停止操作が行われるたびに１ゲームストーリー演出は進行される。

【０３８２】

サブ入力ボタンＳＢは、他のボタンと独立し、別途設けられている必要はなく、主制御基板Ｍが制御するボタンをサブ入力ボタンとして用いる（主制御基板Ｍが制御するボタンにサブ入力ボタンと同様の役割を持たせる）ことも可能である。例えば、ベットボタンＤ２２０は、遊技開始前のベット操作時にはベットボタンとして機能するが、遊技開始後のボタン操作時（上述の例ではボタン操作促進演出が行われているとき）ではサブ入力ボタンとして機能する。現在いずれの機能となっているのか遊技者が認識し易いように、ベットボタンとして機能しているときとサブ入力ボタンとして機能しているときで、ベットボタンＤ２２０に設けられたＬＥＤの発光態様を異ならせたり、発光色を異ならせたりしても良い。例えば、ベットボタンとして機能するときには常に点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには点滅させたり、ベットボタンとして機能するときには赤色で点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには緑色で点灯させたりしてもよい。なお、ベットボタンとサブ入力ボタンを兼用することに限られず、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）がサブ入力ボタンの機能も兼用する構成等としてもよい。

【０３８３】

ボタン画像の大きさについては、例えば、サブ入力ボタンＳＢと同じ大きさとしても良いし、サブ入力ボタンＳＢよりも小さいものであってもよい。また、ボタン操作文字表示は、ボタン画像表示とあわせてサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを認識可能であればよく、図６３で示す「ボタンを押せ！」のうち、「ボタンを」の文字がなく、「押せ！」の文字および記号のみであってもよい。また、ボタン画像の表示と合わせて手指を模した画像を表示して、ボタンを操作することを遊技者に認識させるようにしてもよい。

【０３８４】
＜ボタン操作促進演出の終了タイミング＞
図６３において、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作するとすぐにボタン操作促進演出（サブ入力ボタン発光、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示）は終了され、１ゲームストーリー演出の結果表示が行われている。
【０３８５】
ボタン操作促進演出（例えば、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像表示）は、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す表示であり、遊技者はその後の演出に興味を抱いているため、サブ入力ボタンＳＢを操作した後はできるだけ早くボタン操作促進演出を終了させることにより、その後の演出を目立たせることができる。
【０３８６】
後述する押し順正解時のナビ画像の消去時（図６７参照）等のように、遊技者によりボタン操作（停止ボタンＤ４０）が行われた場合にエフェクト等が発生し、すぐにナビ画像が消去されない場合がある。このような場合と比較すると、サブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン画像表示の消去時間は押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短いといえる。
【０３８７】
また、押し順不正解時には、エフェクト等が発生せず、すぐにナビ画像が消去される構成としてもよいし、押し順正解時と同様に、エフェクト等が発生してすぐにナビ画像が消去されない構成としてもよい。言い換えると、ボタン画像表示の消去時間と押し順不正解時のナビ画像の消去時間とが同じ（略同じ）である構成とすることも可能であるし、ボタン画像表示の消去時間を押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも短い構成とすることもできる。
【０３８８】
演出表示装置Ｓ４０に表示されている画像は、ベットボタンＤ２２０やスタートレバーＤ５０等の操作部材が操作されて次ゲームが開始されることにより消去されるよう構成されているため、これらの操作部材が操作されるとすぐに消去される。つまり、サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とは同じ（略同じ）であるといえる。
【０３８９】
なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じとは、例えば、主制御基板Ｍのタイマ割込み時処理の１または数周期分（例えば１周期分）のずれを含む。具体的には、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合には、副制御基板Ｓがサブ入力ボタンＳＢの操作があったことを判断してボタン画像を消去するため短時間で処理が可能である一方、ベットボタンＤ２２０やスタートレバーＤ５０が操作された場合には、主制御基板Ｍがベットボタンの２２０やスタートレバーＤ５０の操作があったことを判断し、その旨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、コマンドを受信した後にボタン画像を消去するため、ボタン画像を消去するまでに若干時間が必要である。サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じには、これらの処理の違いによる差分を含む。
【０３９０】
ここで、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果が当りであった場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、すぐにボタン演出画像を消去する一方、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果がハズレ等の場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、例えば、「敗北！？」等の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、ボタン画像がエフェクトを伴って消去されることがある。後者の場合、ボタン画像がエフェクトとともに消去するため、前者の場合よりもボタン画像表示の表示時間が長くなることもある。後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間は、押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短く、押し順不正

解時のナビ画像の消去時間と同じ（略同じ）になるように構成することもできる。また、後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間を、押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも長くなるように構成することもできる。このように構成することで、サブ入力ボタンＳＢを操作したことにより示される結果としてハズレを示す表示がされていることを遊技者に理解させることが可能となる。

【０３９１】

＜ボタン操作を促進させるためのボタン操作促進演出の態様＞

次に、図６４は、図６３を用いて説明したボタン操作促進演出によるサブ入力ボタンＳＢの操作を促進させるための別の態様を示す図である。

【０３９２】

第３停止操作が行われるまでは図６３と同様であるため省略する。

【０３９３】

第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３の操作）が行われると、ボタン操作促進演出が行われる。ここでは、サブ入力ボタン発光として、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤの発光態様が点灯態様となっている、ボタン画像表示として、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）が表示されている、ボタン操作文字表示として、「ボタンを押せ！」の文字表示が行われている。

【０３９４】

次に、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合、ボタン画像表示は、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が下方へ下がっている画像（押下時ボタン画像）が表示される。このように、ボタン画像表示は、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢの操作が行われるまで、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とサブ入力ボタンＳＢを模した画像が下方へ下がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とが交互に表示される。つまり、サブ入力ボタンＳＢの押下動作（押下態様）を模した表示が繰り返し表示される。

【０３９５】

なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されるまで、サブ入力ボタン発光は点灯態様が継続され、ボタン操作文字表示は「ボタンを押せ！」の文字表示が継続して表示されている。

【０３９６】

なお、サブ入力ボタンＳＢでは、ボタン画像表示と同様の上下する操作を示唆する態様が実行されることはない。言い換えると、サブ入力ボタンＳＢは、上下に繰り返し可動することによって操作を示唆することはない。ただし、サブ入力ボタンＳＢの振動演出により、ソレノイドの駆動による振動は実行可能に構成されていてもよい。この場合、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、まだサブ入力ボタンＳＢが操作されていない場合は、サブ入力ボタンＳＢは振動していないが、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合は、サブ入力ボタンＳＢが一定時間に亘って上下に振動するように動作する態様となる。

【０３９７】

ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示することで、演出表示装置Ｓ４０の表示領域を大きく使用しなくとも、遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢの操作を明確に促すことができる。また、演出表示装置Ｓ４０の表示領域を大きく使用しなくても済むので、「ボタンを押せ！」の文字表示といったボタン画像表示とは別の他の演出表示に、サブ入力ボタンＳＢの押下動作を模した表示が被ることを防止することができ、サブ入力ボタンＳＢの押下動作を模した表示が、他の演出表示の妨げとなるのを防止することができる。

【０３９８】

＜背景画像の視認性＞

次に、図６５は、図６３を用いて説明したボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の視認性を示す別の図である。

【０３９９】

図６３では、ボタン操作促進演出が行われるとき、演出表示装置Ｓ４０に表示されるボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、背景画像の「ぽん！」の画像よりも前面側に表示されるため、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の視認性は、背景画像の「ぽん！」の画像の視認性よりも高くなっているが、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の明るさと背景画像の明るさはほぼ同じであるか、それぞれが単に予め設定された明るさで表示されているに過ぎない。

【０４００】

ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の視認性をより高くするために、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像表示およびボタン操作文字表示を行うときには、背景画像を暗くして背景画像の視認性を低下させ、ボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【０４０１】

例えば、背景画像を暗くする手法としては、半透明のテクスチャを背景画像の「ぽん！」の画像より手前側且つボタン画像表示およびボタン操作文字表示より後ろ側に表示する手法が挙げられる。なお、不透明な黒色のテクスチャにより背景画像を認識不可能としてもよい（背景のブラックアウト）。

【０４０２】

また、背景を白くする（背景のホワイトアウト）ことにより、背景画像を認識不可能としてボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【０４０３】

この構成により、演出表示装置Ｓ４０において遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを明確に報知することができる。

【０４０４】

なお、サブ入力ボタン発光は、図６３と同様に点滅態様としてもよいし、点灯態様としてもよい。

【０４０５】

（背景画像の視認性とゲーム進行状況表示）

図６６は、ゲーム進行状況表示が行われる場合を示す図である。

【０４０６】

ゲーム進行状況表示とは、ＵＩ（ユーザインタフェース）表示と称することもあり、ボーナスやＡＴにおける払出数を表示する獲得枚数表示、ボーナスゲーム数、ＡＴゲーム数、遊技に用いるポイント数、通常遊技状態ゲーム数、ミニキャラ表示等が含まれる。

【０４０７】

第１停止操作乃至第３停止操作を示す図からわかる通り、ゲーム進行状況表示（ここでは、獲得枚数表示とＡＴのゲーム数が表示されている）は、演出表示装置Ｓ４０において背景画像よりも前面側のレイヤーに表示されているため、ゲーム進行状況表示は背景画像より視認性が高くなるよう構成されている。つまり、ゲーム進行状況表示と背景画像とが重複して表示される場合、遊技者がゲーム進行状況表示を視認可能なように表示される。

【０４０８】

さらに、第３停止操作後であって、ボタン操作促進演出（ボタン画像表示およびボタン操作文字表示）が行われ且つ背景画像の視認性を低下させている（半透明のテクスチャを表示している）場合であっても、ゲーム進行状況表示の視認性は低下することなく表示される。つまり、ゲーム進行状況表示は最前面のレイヤーに表示される。なお、ゲーム進行状況表示については、少なくとも、ボタン画像表示およびボタン操作表示よりも前面側のレイヤーに表示されていれば良く、どのレイヤーに表示されるのかについては特に限定されないことは言うまでもない。

【０４０９】

これは、言い換えると、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の一部の画像（例えば、背景画像）よりも視認性が高い一方、演出表示装置Ｓ４０に表示される他の一部の画像（例えば、ゲーム進行状況表示）よりも視認

性が低くなるよう構成されている。
【０４１０】
このように、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、遊技者に対してなるべく視認可能となるよう表示され、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すために優先して表示されるべきである。しかし、ゲームの進行状況を示す表示（ゲーム進行状況表示）は、遊技者の利益に関するものであるため、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示よりもさらに優先して表示される。
【０４１１】
＜表示画像の消去タイミング＞
図６７は、演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の消去時間を示す図である。なお、図６７の一部については既に説明しているため適宜説明を省略する。
【０４１２】
図６７（Ａ）は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示す図である。遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すると、サブ入力ボタンＳＢの操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、ＡＴゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。なお、これには限定されず、ボタン操作促進演出が実行された後にサブ入力ボタンＳＢを操作すると、ＵＩ（ユーザインタフェース）表示は消去されないよう構成してもよい。
【０４１３】
サブ入力ボタンＳＢの操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示される。
【０４１４】
図６７（Ｂ）は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作した場合を示す図である。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作し次ゲームが開始されると、スタートレバーＤ５０の操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、ＡＴゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。
【０４１５】
スタートレバーＤ５０の操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示される。
【０４１６】
図６７（Ｃ）は、押し順ナビが表示され、対応する停止ボタンが操作された場合を示す図である。ここでは、まず、スタートレバーＤ５０が操作されたことによりゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビが表示されている。
【０４１７】
演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビが左から順に「１」、「２」、「３」と表示されており、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順に停止ボタン４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４２）を操作すべきこと示している。なお、「１」、「２」、「３」の表示をナビ画像と称することがあり、「１」、「２」、「３」の数字が表示されている領域のみをナビ画像と称してもよいし、「１」の数字と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称してもよい。なお、次に停止させるべきリールである左リールＭ５１に対応した「１」のナビ画像は、「２」や「３」のナビ画像よりも表示領域が大きくなっている。
【０４１８】
次に、遊技者が左停止ボタンＤ４１を操作した場合、押し順ナビの「１」の周囲に押し順正解時のエフェクトが発生している。
【０４１９】
次に、押し順ナビの「１」と押し順正解時のエフェクトは、時間経過とともに小さくなり、さらに色が薄くなっている。しばらくすると、「１」とエフェクトの表示は完全に消

去され（フェードアウトして）、押し順ナビの「２」と「３」の表示が残った状態となっている。
【０４２０】
「１」とエフェクトの表示が完全に消去されると、次に中停止ボタンＤ４２を操作すべきであることを示唆するために、「２」の表示が大きく表示されている。
【０４２１】
このように、押し順正解時には、ナビ画像がすぐに消去されずフェードアウトする。押し順不正解時には、ナビ画像がすぐに消去される構成としてもよいし、押し順正解時よりも短い時間でフェードアウトして消去される構成としてもよい。なお、ナビ画像がすぐに消去される場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間よりも、ナビ画像がフェードアウトする場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間の方が長時間となっている。
【０４２２】
＜サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングによって表示される内容の違い＞
図６８は、サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングによって演出表示装置Ｓ４０に表示される内容が異なることを示す図である。なお、サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングが異なるとは、例えば、遊技状況が異なる（１のゲーム中と１のゲーム中ではない場合）、所定の契機からの経過時間（第３停止ボタンの操作からの経過時間）が異なる等である。
【０４２３】
図６８（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢの操作タイミング（「ボタンを押せ！」と演出表示装置Ｓ４０に表示されている状況）でサブ入力ボタンＳＢが操作された場合の演出表示装置Ｓ４０の表示内容を示す図である。なお、図６８（Ａ）では、全ての停止ボタンが操作された後にボタン画像が表示されているが、これに限られず、全ての停止ボタンが操作される前（スタートレバーＤ５０が操作された後、第１停止操作の後、第２停止操作の後等）にボタン画像を表示してもよい。
【０４２４】
スタートレバーＤ５０の操作により１のゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。
【０４２５】
次に、第１停止操作乃至第３停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示が行われている。ここで、第３停止操作が行われた後にボタン操作促進演出が実行されている間は、１のゲーム中（１のゲーム内）として記載している。
【０４２６】
次に、サブ入力ボタンＳＢが操作され、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す表示が行われている。
【０４２７】
図６８（Ｂ）は、第３停止操作が行われ、１のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタンＳＢが操作された場合の演出表示装置Ｓ４０の表示内容を示す図である。ここで、１のゲームが終了した場合とは、全ての停止ボタンが操作され、払出処理等の遊技終了処理を実行した後として記載している。１のゲームが終了した時点では当該１のゲームで実行された演出（ボタン操作促進演出を除く）が表示されていても差し支えない。
【０４２８】
１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、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ている。
【０４２９】
なお、ボタン操作でメニュー画面が表示されることを示す際にボタン画像を用いても良

いが、この場合、図６８（Ａ）のように１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が有効であることを示すボタン画像表示と比較して同程度か小さいボタン画像を表示するのが好ましい。また、上述したように、演出表示装置Ｓ４０の画面中央に表示しない（当り報知などの重要な情報ではない、あるいは遊技の進行に係る情報ではないため）方が好ましい。

【０４３０】

このように、サブ入力ボタンＳＢは、操作タイミングに応じて異なる内容（意味合いが異なる画像）を表示可能である機能を有している。つまりここでは、１のゲームの実行中にサブ入力ボタンＳＢが操作されると、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示され、１のゲームが実行されていないときにサブ入力ボタンＳＢが操作されると、遊技機の演出のカスタマイズ等をするためのメニュー画面が表示されている。

【０４３１】

このように構成することで、操作タイミングや機能ごとに異なるサブ入力ボタンを設ける必要がないため、コストを低下させることができる。

【０４３２】

次に、図６９は、サブ入力ボタンＳＢの代わりにベットボタンＤ２２０を用いる場合を示す図である。

【０４３３】

図６９（Ａ）では、図６９（Ａ）のサブ入力ボタンＳＢに代わり、ベットボタンＤ２２０を用いている。

【０４３４】

具体的には、ボタン操作促進演出として、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像表示およびボタン操作文字表示が行われているが、このとき、ボタン画像表示は、ベットボタンＤ２２０を模したボタン画像が表示されている。

【０４３５】

次に、ベットボタンＤ２２０が操作されたことにより、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す表示が行われている。

【０４３６】

図６９（Ｂ）では、図６８（Ｂ）のサブ入力ボタンＳＢに代わり、ベットボタンＤ２２０を用いている。

【０４３７】

ここでは、１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、ベットボタンＤ２２０が操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

【０４３８】

このように、ベットボタンＤ２２０が、操作されるタイミングに応じて異なる内容を表示可能である機能を有していてもよい。

【０４３９】

なお、サブ入力ボタンＳＢおよびベットボタンＤ２２０は、図６８および図６９で説明したタイミング以外において使用可能であってもよい。例えば、所謂「隠しコマンド」として、ボタン操作促進演出が行われていないときにサブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０を操作することにより、抽選結果を示唆するランプパターンが実行されてもよい。なお、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を表示可能に構成した場合において、隠しコマンドとしてサブ入力ボタンＳＢの操作を有効にする場合には、サブ入力ボタンＳＢを操作してもメニュー画面が表示されない期間（サブ入力ボタンの操作によってメニュー画面への遷移が無効な期間）にて、隠しコマンドとしてサブ入力ボタンＳＢの操作を有効にするよう構成してもよい。

【０４４０】

上述したように、１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されているときにベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示される構成であるが、ベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が０である場合が好ましい。理由としては、クレジット数が１以上であり、１のゲーム中ではないときにベットボタンＤ２２０が操作された場合には、ベットボタンとして機能させるべきであるため、メニュー画面を表示するのは適切ではないためである。また、ベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が遊技状態毎に設定される規定数未満である場合であってもよい。この場合は、３枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が３未満の場合にベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示され、２枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が２未満の場合にベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるようになる。また、自動ベットされている状態や、すでに規定数のベットがされている状態でベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるように構成していてもよい。この場合は、ベットされている状態であるため、ベットボタンＤ２２０が操作されない時間が所定時間経過してもデモ画面に移行せず、ベットボタンＤ２２０が操作されてからメニュー画面を表示した後所定時間経過してもデモ画面に移行しないことが考えられる。

【０４４１】

なお、メニュー画面を表示する際にサブ入力ボタンＳＢまたはベットボタンＤ２２０が操作された場合、操作されたことを示す操作音を出力するようにしてもよいし、メニュー画面を表示する際には操作音を出力しないようにしてもよい。

【０４４２】

＜サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様の違い＞

図７０は、サブ入力ボタンＳＢを操作可能なタイミング（サブ入力ボタンＳＢの操作が有効な状況）によってサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様が異なることを示す図である。

【０４４３】

図７０（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【０４４４】

まず、スタートレバーＤ５０の操作により１のゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。

【０４４５】

次に、第１停止操作乃至第３停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示およびサブ入力ボタン発光が行われている。

【０４４６】

ボタン操作促進演出は、遊技者がサブ入力ボタンＳＢの操作を行うまで実行され続ける。詳細には、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は表示され続け、サブ入力ボタン発光は、全点灯で継続する。

【０４４７】

このように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが、全点灯で発光される。

【０４４８】

図７０（Ｂ）は、第３停止操作が行われ、１のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【０４４９】

１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。サブ入力ボタンＳＢが操作可能である場合、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合とは異なる発光態様（所定の発光パターン）で発光される。ここではまず、サブ入力ボタン

ＳＢのＬＥＤの左半分が点灯している。なお、図６８（Ｂ）と同様に、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。

【０４５０】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが未だ操作されていないため、ボタン操作促進演出は継続され、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの右半分が点灯している。

【０４５１】

このように、１のゲームの終了後にサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが、左半分と右半分とが交互に点灯される点滅態様で発光される。

【０４５２】

なお、他の発光態様の違いとしては、発光色が異なる、点滅（明滅）の速度が異なる、輝度が異なる等が挙げられる。

【０４５３】

このように、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤは、操作可能な状況に応じて異なる発光パターンで発光されることがあり得る。これにより、サブ入力ボタンＳＢを操作することによりどのような機能を実行することが可能であるのかを遊技者が認識し易くすることができる。また、全点灯は点滅態様よりもサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが発光していることを認識し易いため、遊技者は、全点灯はサブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であると、点滅態様はサブ入力ボタンＳＢを操作してもよい状況であると、直感的に区別することができる。

【０４５４】

なお、全点灯と点滅態様が示す機能が上記の説明とは反対であってもよい。つまり、全点灯は、サブ入力ボタンＳＢを操作してもよい状況であることを示し、点滅態様は、サブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であることを示してもよい。

【０４５５】

＜サブ入力ボタンが２個ある場合のボタン操作促進演出の違い＞

図７１は、サブ入力ボタンＳＢとサブ入力ボタンＳＢ３とを備える場合における、ボタン操作促進演出の実行態様と実行タイミングの違いを示す図である。なお、図７１では、図の簡略化のため、サブ入力ボタンＳＢ３がスタートレバーＤ５０および停止ボタンＤ４２と同じ部材に取り付けられているように模式的に示しているが、実際には、サブ入力ボタンＳＢ３は、下パネルＤ１４０等に取り付けられているのが好ましい。また、下パネルＤ１４０および下パネルＤ１４０を支持する支持体等の構造体を含む下パネルユニットを押下可能に構成することで、下パネルユニットをサブ入力ボタンＳＢ３とするようにしても良い。

【０４５６】

図７１（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後に、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢが操作可能となった場合に演出表示装置Ｓ４０に表示される表示内容を示す図である。

【０４５７】

遊技者により第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像を表示するボタン画像表示と「ボタンを押せ！」の文字を表示するボタン操作文字表示が行われている。

【０４５８】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【０４５９】

図７１（Ｂ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後に、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となった場合に演出表示装置Ｓ４０に表示される表示内容を示す図である。

【０４６０】
遊技者により第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が行われている。このとき、第３停止操作が行われてからボタン操作促進演出であるサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるタイミングは、図７１（Ａ）にて示した第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるタイミングよりも遅いタイミングで表示される。なお、図７１において、図７１（Ａ）および（Ｂ）の各図は、左から順に時系列順に記載されているとともに、各図の左右方向の間隔は時間間隔を示している。したがって、図７１（Ａ）の左から３番目の図と、図７１（Ｂ）の左から３番目の図とでは、後者の方が右にずれて位置するように記載することで、上記表示タイミングが遅延していることを示している。また、図７１（Ａ）の一番左の図と、図７１（Ｂ）の一番左の図とでは、左右方向でみて同じ位置に位置しており、上記表示タイミングが同時であることを示している。これについては、他の図も同様である。他の表示タイミングとして、例えば、図７１（Ａ）の左から３番目の図と図７１（Ｂ）の左から３番目の図では、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像が表示されるタイミングが異なっている。前者は、第３停止ボタンの操作から第１時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタンＳＢを模した画像）およびボタン操作文字表示が表示されているが、後者は、第３停止ボタンの操作から第２時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタンＳＢ３を模した画像）が表示されている。言い換えると、前者では、第３停止ボタンの操作から第１時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタンＳＢ）の操作の有効期間が開始するが、後者では、第３停止ボタンの操作から第２時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタンＳＢ３）の操作の有効期間が開始する。なお、第１時間は第２時間よりも短い時間である。

【０４６１】
サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となる場合には、第１時間と第２時間との差の時間を利用して、筐体の引き画像（全面表示）からボタン配置箇所を拡大するような表示を行ったり、筐体のランプを用いて、演出表示装置Ｓ４０からサブ入力ボタンＳＢ３の位置までに配置されるランプを順番に光らせて遊技者の視線を誘導するようにすることで、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効になるため、サブ入力ボタンＳＢ３を操作すべきことを認識し易くする構成としてもよい。

【０４６２】
サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合には、ボタン操作文字表示が行われず、ボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されるよう構成してもよい。ここでは、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるときよりも大きく演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されている。また、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となるとき（図７１（Ｂ）のとき）は、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるとき（図７１（Ａ）のとき）には発生しない音声が出力される構成としてもよい。例えば、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるときには、演出表示装置Ｓ４０に表示される文字が音声により出力される（ここでは「ボタンを押せ」）が、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となるときには、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるときとは異なる「押すんだ」との音声が出力される構成としてもよい。

【０４６３】
次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢ３が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【０４６４】
なお、図７１（Ａ）のように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢが操作可能となる場合は、図７１（Ｂ）のように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合よりも当選期待度（当り期待度、ＡＴ当選期待度）が比較的低くなっている（相対的に低くなっている、当選期待度の平均値が低くなっている）。

【０４６５】
このように、比較的当り期待度が高いサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合に

サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるタイミングと、比較的当選期待度が低いサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合にサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるタイミングとが、異なるタイミングで表示されるよう構成すること、換言すれば、第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるまでの時間Ａと第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるまでの時間Ｂとを異ならせるよう（時間Ａ＜時間Ｂとしたり、時間Ａ＞時間Ｂとしたりする）構成することで、遊技者がボタン画像の表示タイミングに期待感を持つようになる。

【０４６６】

なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されて結果表示が行われるまでの時間とサブ入力ボタンＳＢ３が操作されて結果表示が行われるまでの時間は同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【０４６７】

＜サブ入力ボタンＳＢとボタン画像の表示位置／サブ入力ボタンＳＢ３とボタン画像の表示位置＞

なお、図７１（Ｂ）に示したように、サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合に、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が大きく表示される構成であってもよいが、この態様には限定されない。

【０４６８】

図７２は、サブ入力ボタンＳＢとサブ入力ボタンＳＢ３とを備える構成において、それぞれのボタンが操作可能である場合に表示されるボタン画像表示の表示態様の別の例を示す図である。

【０４６９】

図７２（Ａ）は、サブ入力ボタンＳＢが操作可能である場合であり、図７１（Ａ）と同様であるため、説明は省略する。

【０４７０】

図７２（Ｂ）は、サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合であるが、図７１（Ｂ）とは、ボタン画像表示であるサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像の表示態様および表示位置が異なっている。

【０４７１】

具体的には、図７２（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が、図７１（Ｂ）にて説明したサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像よりも小さくなっている。また、図７１（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されていたが、図７２（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。

【０４７２】

このように、サブ入力ボタンＳＢ３が遊技機本体の中央から右寄りに設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示されるよう構成してもよい。

【０４７３】

なお、サブ入力ボタンＳＢが中央に設けられていない場合も想定される。サブ入力ボタンＳＢが中央より右側に設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示される構成としてもよく、サブ入力ボタンＳＢが中央より左側に設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像）も中央よりも左寄りに表示される構成としてもよい。

【０４７４】

このように、ボタン画像の表示位置と操作すべきサブ入力ボタンの位置を対応させることで、遊技者は、サブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であるのか、それともサブ入力ボタンＳＢ３を操作すべき状況であるのかを直感的に把握することができる。

【０４７５】
＜＜継続画像の表示態様＞＞
次に、継続画面の表示態様について説明する。なお、ここで説明する継続画面の表示態様は、後述する他の実施形態に適宜適用することが可能である。
【０４７６】
ここでは、複数ゲームに亘って継続される連続演出において、連続演出が次ゲームに継続されることを示すまたは継続する可能性を示す表示（以下、「継続画像」と称する）の表示態様について説明する。
【０４７７】
＜継続画像の表示方法＞
図７３は、継続画像の方法の一例を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「サメを撃退せよ！」の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示され、連続演出が開始されている。
【０４７８】
次に、第１停止操作が行われると、第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。
【０４７９】
次に、第２停止操作が行われると、第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。
【０４８０】
次に、第３停止操作が行われると、第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、サメが泳ぎ続けている演出表示が行われている。
【０４８１】
ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「ＮＥＸＴ」の文字が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。なお、ここでは、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ薄く表示された「ＮＥＸＴ」の文字が移動するように表示され、右下で視認し易い状態（実体化した状態ともいう）で表示されている。演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動するときは、右下に表示されるときよりも文字が薄い、半透明、エフェクトが発生する等により遊技者が継続画像の文字を視認し難い態様となっており、仮表示画像と称することもある。なお、継続画像は演出表示装置Ｓ４０の下部ではなく上部に表示される構成であってもよく、画像表示装置Ｓ４０の一部（一部の領域）に表示されていればよい。
【０４８２】
次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の２ゲーム目が開始される。ここでは、ヒトが舟に乗ってサメを追っている演出表示が行われている。
【０４８３】
次に、第１停止操作が行われると、２ゲーム目の第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、ヒトとサメとが遭遇したため、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。
【０４８４】
次に、第２停止操作が行われると、２ゲーム目の第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。
【０４８５】
次に、第３停止操作が行われると、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、投げたヤリが

サメに当たらなかった演出表示が行われている。このとき、さらに次ゲーム（３ゲーム目）へと継続する場合には、１ゲーム目と同様に、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ薄く表示された「ＮＥＸＴ」の文字（仮表示画像）が移動するように表示され、右下で実体化した状態で表示されている。

【０４８６】

次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の３ゲーム目が開始される。

【０４８７】

３ゲーム目は、スタートレバーＤ５０操作時、第１停止操作時、第２停止操作時において、２ゲーム目と同様の進行による演出表示を行い、第３停止操作時に抽選結果を示す表示（以下、連続演出結果表示とも称する）が行われる。

【０４８８】

ここでは、第３停止操作時に、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字が表示され、当選であったことを示している。一方、非当選であった場合には、「失敗！？」の文字等が表示され、非当選であったことを示すこととなる。「撃退！」の文字の表示位置と「失敗！？」の文字等の表示位置とは異なる位置に表示されるのが好ましい。これにより、当選であることを示す表示（「撃退！」）と非当選であることを示す表示（「失敗！？」）とを遊技者が認識し易くすることができる。

【０４８９】

なお、ここでは、３ゲーム目まで継続する例を説明したが、必ず３ゲーム目まで継続する必要はなく、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、サメを撃退して抽選結果（当選／非当選）を表示しても良いし、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われ、次ゲームを開始するスタートレバーＤ５０の操作により通常遊技状態の背景画面に戻ることで抽選結果が非当選であったことを示してもよい。

【０４９０】

また、次ゲームへ連続演出が継続する可能性を示すために、継続画像を複数パターン備えていても良い。例えば３ゲーム目まで継続するか否かを２ゲーム目で煽るために、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、継続画像を「ＮＥＸＴ」ではなく、「ＮＥＸＴ？」「ＮＥＸＴ！？」などのように表示してもよい。このような構成において３ゲーム目へ継続する期待度は、ＮＥＸＴ？＜ＮＥＸＴ！？＜ＮＥＸＴ、としてもよい。

【０４９１】

なお、３ゲーム目が２ゲーム目と同様の進行による演出表示である場合を示したが、これに限られず、２ゲーム目と３ゲーム目が異なる演出表示であってもよい。例えば、２ゲーム目でサメを撃退するよりも３ゲーム目でサメを撃退する期待度が高い場合には、３ゲーム目の演出表示を期待度の高い演出表示とすることができ、スタートレバーＤ５０操作時にサメとの距離が近い、第１停止操作時に表示されるサメが小さい、第２停止操作時に表示されるヤリが大きい、等としてもよい。

【０４９２】

このように、継続画像を演出表示装置Ｓ４０にて表示させる際に、遊技者が主に遊技を進行させる動作（スタートレバーＤ５０→左停止ボタンＤ４１→中停止ボタンＤ４２→右停止ボタンＤ４３）の方向（左→右）と同様の方向に表示させることにより、遊技者は違和感なく継続画像を認識することができる。

【０４９３】

＜補足＞

１ゲーム目、２ゲーム目において第３停止操作がされた後、第３停止操作によって表示された演出表示は、次ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０が操作されるまで継続して表示される。つまり、ベットボタンＤ２２０の操作があった場合でも第３停止操作によって表示された演出表示は消去されず、適切なスタートレバーＤ５０の操作（ベット操作→スタートレバー操作）があった場合に、第３停止操作によって表示された演出表

示は消去される。したがって、継続画像も適切なスタートレバーＤ５０の操作があった場合に消去される。

【０４９４】

一方、抽選結果を示す「撃退！」等の表示は、第３停止操作がされた後、ベットボタンＤ２２０が操作された場合に消去する構成してもよいし、継続画像と同様に、適切なスタートレバーＤ５０の操作があった場合に消去する構成としてもよい。

【０４９５】

また、継続画像の表示タイミングとしては、第３停止となる停止ボタンをオンからオフとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ視認し難い態様で「ＮＥＸＴ」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよいし、第３停止となる停止ボタンをオフからオンとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ視認し難い態様で「ＮＥＸＴ」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよい。また、継続画像の表示タイミング（表示契機）を連続演出の種類によって相違させてもよい。

【０４９６】

＜変更例＞

継続画像（「ＮＥＸＴ」）を左下から右下へ移動するように表示する例を説明したが、これに限定されず、演出表示装置Ｓ４０の右側の画面外から右下に表示されるようにフェードインするように表示してもよい。つまり、左方向へ移動するように表示されてもよい。さらに、演出表示装置Ｓ４０の下方の画面外から下部中央に表示されるようにフェードインした後、他の場所へ移動するように表示してもよい。この場合、遊技者が主に遊技を進行させる動作の方向とは異なる方向に継続画像が移動されるため、遊技者は継続画像の動きにより継続画像に注目し易くなる。

【０４９７】

＜連続演出中のＢＧＭの第１の終了タイミング＞

次に、図７４は、連続演出中にデモ画面（デモ演出、デモ表示）／メニュー画面が表示される場合における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示す図である。

【０４９８】

１ゲーム目の演出表示の進行は、図７３と同様であるため省略するが、まず、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出ＢＧＭの出力が開始される。

【０４９９】

その後、第１停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４１）、第２停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４２）、第３停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４３）が行われるが、連続演出ＢＧＭは継続して出力される。

【０５００】

第３停止操作が行われた後、次ゲームの開始契機となるスタートレバーＤ５０の操作がされない場合、第３停止操作により表示された演出表示の表示が継続され、連続演出ＢＧＭの出力も継続される。

【０５０１】

第３停止操作が行われてから所定時間（例えば、６０秒）が経過すると、デモ画面が表示される。デモ画面が表示されると、連続演出ＢＧＭの出力は停止され、デモ中ＢＧＭの出力が開始されるまたはＢＧＭの出力が行われず無音となる。

【０５０２】

一方、第３停止操作が行われてから所定時間が経過する前にサブ入力ボタンＳＢ等が操作されると、メニュー画面が表示される。メニュー画面が表示された場合もデモ画面が表示された場合と同様に、連続演出ＢＧＭの出力は停止され、メニュー中ＢＧＭの出力が開始されるまたはＢＧＭの出力が行われず無音となる。

【０５０３】

デモ画面またはメニュー画面は、連続演出の演出表示よりも前面側のレイヤーに表示さ

れる。つまり、遊技者からはデモ画面またはメニュー画面のみ視認可能であり、連続演出の演出画面は視認不可能であるが、実際には連続演出の演出表示も行われている。

【０５０４】

なお、デモ画面またはメニュー画面が表示される際に、連続演出の演出表示を消去してもよい。

【０５０５】

デモ画面またはメニュー画面の表示が終了すると、デモ画面またはメニュー画面を表示する前に表示されていた連続演出の演出表示が行われる。ただし、連続演出ＢＧＭはこのタイミングでは出力が再開されず、次ゲームの開始となるスタートレバーＤ５０の操作が行われたときに再開される。

【０５０６】

このように、連続演出中はすぐにＢＧＭを停止させることなく、別の表示画面に切り替わるまでＢＧＭを継続して出力することで、遊技者に、有利な状態が生じる可能性のある連続演出の途中で退席せず、遊技を続けた方がよいことを示唆することができる。

【０５０７】

＜連続演出中のＢＧＭの第２の終了タイミング＞

次に、図７５は、連続演出の結果表示が行われる場合における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示す図である。

【０５０８】

演出表示の進行については、図７３と同様であるため省略する。図７４で説明した通り、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出ＢＧＭの出力が開始される。

【０５０９】

その後、連続演出が継続しているため連続演出ＢＧＭの出力も継続される。第３ゲーム目の第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３の操作）が行われると、連続演出結果表示（ここでは、「撃退！」の文字表示、キャラクタの勝利ポーズ）が行われる。

【０５１０】

第３停止操作が行われると、連続演出結果表示が行われるとともに連続演出ＢＧＭの出力は停止される。つまり、連続演出結果表示が行われる際には、ＢＧＭは出力されておらず、ＳＥ（ｓｏｕｎｄ　ｅｆｆｅｃｔ）の出力のみが行われる。

【０５１１】

補足しておくと、ＢＧＭ（ｂａｃｋｇｒｏｕｎｄ　ｍｕｓｉｃ）とは、主体となるものの背景として流れる音楽のことである。例えば、１のゲームの開始から再生される通常ゲームＢＧＭ、ビッグボーナス中に再生されるビッグボーナス中ＢＧＭ、ＡＴ中に再生されるＡＴ中ＢＧＭ等が含まれる。これらＢＧＭはループ再生される場合が多く、音楽の最後まで再生した後は、再度、最初から再生するものも含まれる。ＳＥとは、効果音ともいい、演出の一環として付け加えられる音、状態を説明するために用いられる音のことである。ＳＥは、短い音のみではなく、ある程度長めの音も含まれる。例えば、大当り終了を示すＳＥ、連荘終了を示すＳＥ、ＡＴ終了を示すＳＥ等がある程度長めの音で構成されていた場合であってもこれらを含むことがある。また、ＳＥにはメロディを含んでもよいが、ループ再生はしないものとなっている。

【０５１２】

なお、連続演出結果表示が行われるとともに抽選結果を示すＳＥの出力が行われるが、抽選結果が当選のときには、当選であることを示すＳＥ（例えば、賑やか、明るい、派手といった印象のＳＥ）が出力され、抽選結果が非当選のときには、非当選であることを示すＳＥ（例えば、寂しい、暗い、地味といった印象のＳＥ）が出力される。賑やか、明るい、派手といった印象のＳＥは一般的に、長調のメロディ、はっきりした音、高音が多い、使われている音の数が多い、テンポが速い等といった特徴がある。一方、寂しい、暗い、地味といった印象のＳＥは一般的に、短調のメロディ、はっきりしていない音、低音が多い、使われている音の数が少ない、テンポが遅い等といった特徴がある。

【０５１３】
このように、連続演出結果表示が行われるとき（第３ゲーム目の第３停止操作時）に連続演出ＢＧＭの出力を停止させることで、ここまでの演出表示（連続演出の途中）とは異なり、連続演出結果表示が表示されることを遊技者は認識し易くなる。
【０５１４】
なお、連続演出結果表示が行われるときにはさらに、遊技機のランプ（例えばＬＥＤ）によっても抽選結果が認識可能である。例えば、抽選結果が当選のときには、遊技機のランプが虹色発光態様となり、抽選結果が非当選のときには、遊技機のランプが全体的に消灯する等である。つまり、抽選結果が当選のときと抽選結果が非当選のときとを比較すると、抽選結果が当選のときは比較的明るく構成され、抽選結果が非当選のときは比較的暗く構成される。
【０５１５】
＜継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置＞
同様に図７５を用いて、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置について説明する。なお、上述した通り、演出表示の進行については、図７３と同様であるため省略する。
【０５１６】
１ゲーム目の第３停止操作時および２ゲーム目の第３停止操作時には、継続画像である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。
【０５１７】
一方、３ゲーム目の第３停止操作時には、連続演出結果表示である「撃退！」の文字が演出表示装置Ｓ４０の左下に表示されている。
【０５１８】
このように、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置とは異なるよう構成されていてもよい。１ゲーム目と２ゲーム目の「ＮＥＸＴ」のように、異なるゲームであっても同じ意味合いを遊技者に示す表示は同じ位置に表示する方が遊技者は認識易く、３ゲーム目は連続演出の最終ゲームであるため、「ＮＥＸＴ」とは異なる表示位置に「撃退！」を表示することで、遊技者は「ＮＥＸＴ」と「撃退！」の意味合いが異なるものであると認識し易くなる。
【０５１９】
＜継続画像と連続演出結果表示の表示態様＞
次に、図７５および図７６を用いて、各連続演出における継続画像と連続演出結果表示の表示態様について説明する。
【０５２０】
図７６は、図７３乃至図７５を用いて説明した連続演出（第１連続演出：サメ連続演出）とは異なる連続演出（第２連続演出：花連続演出）を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「花を咲かせろ！」の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示され、連続演出が開始されている。
【０５２１】
次に、第１停止操作が行われると、第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、地面の下に種がある演出表示が行われている。
【０５２２】
次に、第２停止操作が行われると、第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、発芽している演出表示が行われている。
【０５２３】
次に、第３停止操作が行われると、第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、花が咲かず芽の状態のまま

である演出表示が行われている。
【０５２４】
ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「ＮＥＸＴ」の文字が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。
【０５２５】
次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の２ゲーム目が開始される。ここでは、雨雲が発生している演出表示が行われている。
【０５２６】
次に、第１停止操作が行われると、２ゲーム目の第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、雨が降る演出表示が行われている。
【０５２７】
次に、第２停止操作が行われると、２ゲーム目の第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、雨が降り且つ雷が鳴っている演出表示が行われている。
【０５２８】
次に、第３停止操作が行われると、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、連続演出結果表示として、花が咲いた演出表示と「開花！」の表示が行われている。
【０５２９】
図示していないが、次に適切なスタートレバーＤ５０の操作が行われ、次ゲームへと遊技が進行すると、前ゲームの連続演出結果表示で当選であることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す演出表示（例えば、「ＢＯＮＵＳ確定」や「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示、遊技機のランプが虹色発光態様となる等）が行われ、前ゲームの連続演出結果表示で非当選であることが報知された後であれば、連続演出が終了したことを示す移行表示（例えば、ブラックアウトの表示、モチーフキャラクタの表示、遊技機のランプが消灯）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。
【０５３０】
第１連続演出と第２連続演出の継続画像の表示態様を比較してみると、第１連続演出において表示される継続画像（「ＮＥＸＴ」）と第２連続演出において表示される継続画像（「ＮＥＸＴ」）とは同じ表示となっている。
【０５３１】
一方、第１連続演出と第２連続演出の連続演出結果表示の表示態様を比較してみると、第１連続演出において表示される連続演出結果表示（「撃退！」）と第２連続演出において表示される連続演出結果表示（「開花！」）とは異なる表示となっている。
【０５３２】
このように、連続演出は他の演出と比較して比較的当選である期待度が高いため、異なる連続演出であっても共通の態様を用いることで、当該遊技機のルールを遊技者が把握し易くなり、表示される演出に注目し易くなる。演出結果表示では、連続演出における最終的な結果表示であるため、その連続演出に合わせた表示を行うことで、遊技者は当選か非当選かを把握し易くなる。
【０５３３】
＜連続演出の継続回数と当選期待度＞
図７５等を用いて説明した第１連続演出（サメ連続演出）では、最大２回の継続画像が表示され得る。一方、図７６を用いて説明した第２連続演出（花連続演出）では、最大１回の継続画像が表示され得る。
【０５３４】
当選期待度は、第１連続演出の方が第２連続演出よりも高くなるよう構成されている。
【０５３５】
また、第１連続演出において、継続画像が２回表示されるときの当選期待度は、継続画

像が１回表示されるときの当選期待度よりも高くなるように構成されている。
【０５３６】
このように、継続画像の回数が多いほど当選期待度が高くなるよう構成されている。
【０５３７】
継続画像の最大回数が異なる連続演出を備えることで、遊技者はいずれの連続演出が表示されるかについてのみだけでなく、継続画像が何回表示されるのかについても期待するようになる。
【０５３８】
＜継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度＞
次に、図７７を用いて、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度について説明する。演出表示の進行については、図７３と同様であるため省略する。
【０５３９】
図７７では、図７３で表示されていなかったゲーム進行状況表示が行われており、ここでは、演出表示装置Ｓ４０の左下に獲得枚数表示、演出表示装置Ｓ４０の右下にＡＴゲーム数が行われている。
【０５４０】
ゲーム進行状況表示は、他の表示（例えば、演出表示、継続画像、連続演出結果表示等）よりも表示優先度が高く設定されている。具体的には、継続画像である「ＮＥＸＴ」の表示位置とゲーム進行状況表示のＡＴゲーム数の表示の表示位置が重複しているが、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される（前面側のレイヤーに表示される）ため、ＡＴゲーム数の表示は遊技者が全て視認可能となっているが、「ＮＥＸＴ」の一部は遊技者が視認不可能となっている。
【０５４１】
このように、遊技者が獲得した利益（例えば、獲得枚数表示）や利益に関する情報（例えば、ＡＴゲーム数）を表示する場合には、他の表示よりも優先して表示することで、他の表示に隠れて利益を認識することができないといった状況を防止することが可能となる。
【０５４２】
なお、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複して表示される場合において、継続画像の表示優先度を高く設定し、優先して表示する構成としてもよい。これにより、次ゲームへと続くことを示す継続画像を明確に認識させることができる。
【０５４３】
ここでは、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複する構成を説明したが、いずれの表示の視認性も下げないように、ゲーム進行状況表示と継続画像とが重複しない位置に表示してもよい。例えば、ゲーム進行状況表示より上部に継続画像が表示されてもよい。この場合、継続画像は、ゲーム進行状況表示との距離は問わず、ゲーム進行状況表示から離隔した任意の位置に表示することができる。
【０５４４】
＜テロップ表示と継続画像の表示領域＞
次に、図７８を用いて、テロップ表示と継続画像の表示領域について説明する。演出表示の進行については、図７３と同様であるため省略する。
【０５４５】
図７８では、図７３等で表示されていなかった連続演出に関するテロップ表示が行われている。テロップ表示は、連続演出の何ゲーム目のいずれの停止操作（第１停止操作乃至第３停止操作）であるかに対応して表示が行われる。
【０５４６】
テロップ表示は、演出表示装置Ｓ４０の下部に表示され、表示される文字数により表示領域の大きさが異なる。
【０５４７】
テロップ表示と継続画像は重複しないよう構成するのが好ましい。具体的には、第１停

止操作時および第２停止操作時には、継続画像は表示されないため、第３停止操作時よりも長い文字数を表示することが可能である。一方、第３停止操作時には、継続画像が表示されるため、第１停止操作時および第２停止操作時よりも比較的短い文字数で表示され、継続画像と重複しないよう構成される。

【０５４８】

第３停止操作時に表示されるテロップ表示の文字数が多い遊技機では、第３停止操作後、まずテロップ表示を行い、テロップ表示を消去した後、継続画像を表示する構成とするのが好ましい。すなわち、テロップ表示の開始から終了までの期間と、継続画像の表示の開始から終了までの期間を互いに異なるようにする（テロップ表示のタイミングと継続画像の表示のタイミングとが互いに異なるようにする）ことが好ましい。このように構成することで、テロップ表示と継続画像の双方とも視認性が低下することなく、遊技者はそれぞれの表示を明確に視認することができる。

【０５４９】

なお、テロップ表示と継続画像とが重複し、継続画像を優先的に表示する構成としてもよい。上述した通り、一般的に連続演出は継続するほど当選期待度が高くなっているため、次ゲームへと続くことを示す継続画像は、演出表示としての重要度が高い。したがって、遊技者が明確に認識可能なように表示優先度を高くしておくのが好適である。

【０５５０】

＜継続画像の表示態様＞

次に、図７９を用いて、第３停止操作後の継続画像の表示態様について説明する。演出表示の進行については、図７８と同様であるため省略する。

【０５５１】

図７９では、１ゲーム目の第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われた後（図７９において、上段の一番右の図参照）、２ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０の操作が行われていない（図７９において、中段の各図参照）。

【０５５２】

演出表示装置Ｓ４０では、１ゲーム目の第３停止操作である右停止ボタンＤ４３が行われると第３停止操作に対応するテロップ表示と継続画像が表示される。背景には、サメが泳いでいる演出表示がされている。

【０５５３】

その後、２ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされていないため、時間経過に伴い、サメが左右に泳いでいる表示と継続画像である「ＮＥＸＴ」を強調するエフェクト表示が変化している。

【０５５４】

「ＮＥＸＴ」を強調するエフェクト表示は、「ＮＥＸＴ」の文字の周囲を光が右回転するような表示である。

【０５５５】

なお、テロップ表示は、第３停止操作時からの時間経過に伴って変化しないため、第３停止操作時に表示された「できるか！？」が表示され続けている。

【０５５６】

演出表示（サメが左右に泳いでいる表示、継続画像（「ＮＥＸＴ」）および継続画像を強調するエフェクト表示、テロップ表示等）は、次のゲームを開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされるまで、デモ画面になるまでまたはメニュー画面になるまで継続して表示される。なお、第３停止後（第３停止となる停止ボタンのオン→オフとなったタイミング、遊技メダルの払出終了後、リプレイに関する自動ベット終了後）から所定時間の経過によってデモ画面が表示される場合を例示したが、遊技状態によって第３停止後からの時間経過によってデモ画面が表示される場合と表示されない場合とを有するよう構成してもよい。

【０５５７】

このように、次ゲームへの開始操作が行われていないときには、次ゲームへ継続するこ

とまたは継続する可能性があることを示す継続画像をエフェクト等により強調することで、遊技者が当選期待度の高い連続演出中に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。

【０５５８】

なお、継続画像を強調する表示はこれに限られず、エフェクトにより継続画像が点灯・点滅する、エフェクトにより継続画像の周囲が点灯・点滅する、継続画像が動く（例えば、左右に動く）、継続画像が変化する（例えば、大小に変化する）等であってもよい。

【０５５９】

＜連続演出中のテロップ表示と継続画像の表示タイミング＞

次に、図８０を用いて、第３停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングについて具体的に説明する。連続演出の開始から１ゲーム目の第２停止操作までは図７８と同様であるため説明は省略する。

【０５６０】

１ゲーム目の第３停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第３停止操作である右停止ボタンＤ４３の操作が行われると、「できるか！？」のテロップ表示が継続画像の表示に先立ち行われており、図７８等で示した「ＮＥＸＴ」はまだ表示されていない。

【０５６１】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「ＮＥＸＴ」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【０５６２】

２ゲーム目も同様に、第３停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第３停止操作である右停止ボタンＤ４３の操作が行われると、「ダメか・・・」のテロップ表示が継続画像に先立ち行われており、「ＮＥＸＴ」はまだ表示されていない。

【０５６３】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「ＮＥＸＴ」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【０５６４】

このように、第３停止操作時に、まずテロップ表示を行った後、継続画像を行う構成とすることで、遊技者が次ゲームへと継続する可能性が示される継続画像に注目するようになる。

【０５６５】

なお、演出表示装置Ｓ４０に表示される演出表示（背景画像、テロップ表示、継続画像）は、次のゲームを開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされるまで、デモ画面になるまでまたはメニュー画面になるまで継続して表示される。例えば、第３停止操作後、特定期間（例えば、２０秒）が経過した場合であっても、所定期間（例えば、６０秒）を経過していない場合にはデモ画面が表示されないので、演出表示は継続して表示され、演出表示が視認不可能とはならない。

【０５６６】

＜継続画像が表示されるまでの表示態様＞

図８１（Ａ）は、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動するように文字等を視認可能に表示することなく、何かが移動していることのみが視認可能な移動時画像を演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【０５６７】

第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ１が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の左下に移動時画像（ここでは、「ＮＥＸＴ」の文字であると認識不可能であり、何かが移動している様子のみを遊技者が認識可能である画像）が表示され

る。
【０５６８】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ２が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の中央付近に移動時画像が表示される。
【０５６９】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ３が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に移動時画像が表示される。
【０５７０】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ４が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に、移動時画像が消去されて継続画像が表示される。
【０５７１】
次に、図８１（Ｂ）は、継続画像とは異なる画像（何が移動しているのかを遊技者が認識可能である「変化前画像」）を演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。
【０５７２】
第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ１が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の左下に変化前画像（ここでは、野球ボール画像）が表示される。
【０５７３】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ２が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の中央付近に変化前画像が表示される。
【０５７４】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ３が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に変化前画像が表示される。
【０５７５】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ４が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に、変化前画像が消去されて継続画像が表示される。
【０５７６】
このように構成することで、移動する移動時画像や変化前画像に遊技者の注意が向けられるため、その後表示される継続画像を遊技者が認識しやすくなる。
【０５７７】
なお、図８１（Ａ）および図８１（Ｂ）で説明した移動時画像または変化前画像の表示開始位置は上述した位置に限られず、演出表示装置Ｓ４０の表示領域外から左下へフェードインするように移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。また、演出表示装置Ｓ４０の中央の下部から右下に向けてフェードインするよう移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。つまり、移動時画像や変化前画像の開始位置は、演出表示装置Ｓ４０の領域内または領域外のいずれの箇所であっても良い。
【０５７８】
図８１（Ａ）および図８１（Ｂ）で説明した移動時画像または変化前画像の表示態様は、本明細書内において、矛盾が生じない範囲で適宜用いることができる。例えば、図７３乃至図８０において「ＮＥＸＴ」が表示される際に移動時画像や変化前画像を用いることができる。
【０５７９】
次に、図８１（Ｃ）を用いて、変化前画像（または移動時画像）と押し順ナビの表示位置について説明する。
【０５８０】
まず、変化前画像の表示開始位置における変化前画像の表示領域は、左停止ボタンＤ４１に対応する押し順ナビである左停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。
【０５８１】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから第１所定時間（例えば、時間ｔ２）が経過したときの変化前画像の表示領域は、中停止ボタンＤ４２に対

応する押し順ナビである中停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。
【０５８２】
次に、第３停止操作またはスタートレバーＤ５０の操作が行われてから第２所定時間（例えば、時間ｔ３）が経過したときの変化前画像の表示領域は、右停止ボタンＤ４３に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。
【０５８３】
なお、継続表示の表示領域と右停止ボタンＤ４３に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域は、少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。
【０５８４】
ただし、第３停止操作後に押し順ナビが消去された後に、移動時画像または変化前画像の表示が開始されるため、第３停止操作後からゲームのスタートレバーＤ５０の操作前までの間において、押し順ナビ（左停止ナビ、中停止ナビ、右停止ナビ）と移動時画像、変化前画像または継続表示が重複して表示されることはない。
【０５８５】
このように、移動時画像または変化前画像の表示領域と押し順ナビの表示領域は重複し得るが、第３停止操作後に移動時画像または変化前画像の表示開始とすることで、押し順ナビの視認性と移動時画像または変化前画像の視認性のいずれも低下させることがない構成とすることができる。
【０５８６】
なお、図７８を用いて説明したテロップ表示が行われる場合、テロップ表示は、第３停止操作後も継続して表示され続けるため、移動時画像または変化前画像と重複して表示され得る。テロップ表示と移動時画像または変化前画像とが重複して表示される場合には、テロップ表示が優先して表示されても、移動時画像または変化前画像が優先して表示されてもよい。
【０５８７】
＜＜第１実施形態からの変更例１＞＞
次に、第１実施形態に係る変更例１を説明する。図８２は、第１実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図８３および図８４は、第１実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。なお、図８２においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。
【０５８８】
図８２に示すように、変更例１では、メイン遊技状態として、概して＜通常区間＞および＜有利区間＞とを有しており、＜有利区間＞においては、非ＡＴ中状態である通常状態（サブ状態においても通常状態。）と、ＡＴ中状態（換言すれば、ＡＴを実行可能な遊技状態の総称であり、これについては、以後、単に「ＡＴ」または「ＡＴ状態」と言うこともある。）である第１ＡＴと、この第１ＡＴよりも遊技者に有利なＡＴ中状態である第２ＡＴと、初回の第１ＡＴの終了後に移行し、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行う第１ＣＺと、２回目以降の第１ＡＴ終了後または第２ＡＴの終了後に移行し、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行う第２ＣＺとを有している。
【０５８９】
＜有利区間の通常状態＞
＜通常区間＞において、有利区間への移行抽選に当選することで、＜有利区間＞の通常状態（本変更例１では、この＜有利区間＞の通常状態とは、有利区間において、ＡＴを実行していない状態であり、後述の減少区間よりも第１ＡＴおよび第２ＡＴへの移行確率が低い状態であり、ＡＴに関する状態が通常状態であることをいう。）に移行する。この＜有利区間＞の通常状態に移行すると、有利区間クリアカウンタのカウント（ゲーム数のカウント）が開始される。この通常状態においては、所定周期ゲーム数（例えば、５０Ｇ等）毎に第１ＡＴに移行するか否かのいわゆる周期抽選を行う仕様となっている。具体的に

は、所定周期ゲーム数間において、毎ゲーム、第１ＡＴに移行するか否かの移行抽選を行い、当選した場合には、所定周期ゲーム数の最後のゲーム等にて第１ＡＴに移行するか否かを報知するようになっている。また、毎ゲームの第１ＡＴの移行抽選に当選すると、フリーズを発生させるか否かのフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選しなかった場合には、第１ＡＴに移行する一方、フリーズ抽選に当選した場合には、その当選した当該ゲームにてフリーズが発生するとともに演出表示装置Ｓ４０等にてフリーズに対応した演出を実行して第２ＡＴに移行する旨を報知するとともに、第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行して、その当該ゲームの次ゲームから第２ＡＴが開始されるようになっている。また、通常区間から新たに有利区間に移行する場合には、第１ＣＺや第２ＣＺに移行するよう構成してもよい。なお、通常状態を、非ＡＴ状態、通常遊技状態と称してもよい。

【０５９０】

なお、周期抽選については、上述のように、毎ゲームにおいて移行抽選を行っていたが、これに代えて、例えば、最初のゲームにてＡＴに移行するか否かの抽選を行い、ＡＴに当選している場合には最後のゲームにてその旨を報知するようにしたり（仕様１）、所定周期ゲーム数の前半部分において、ＡＴに移行するか否かの移行抽選を行い、その後半部分で、第１ＡＴに移行するか否かを煽る演出を行った後に、第１ＡＴに移行するか否かを報知するようにしたり（仕様２）、或いは、所定周期ゲーム数間において毎ゲーム、所定のポイントを抽選し、その所定のポイントが所定ポイント数に到達したら、適宜のタイミングで第１ＡＴに移行する旨を報知して、第１ＡＴに移行するようにしたり（仕様３）等、適宜の抽選方式が可能である。また、上述の仕様１および２の場合には、最初のゲームや前半部分においてＡＴに当選した際に、上述の仕様３の場合には所定ポイント数に到達した際に、上述と同様なフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選している場合には、フリーズの発生を保留し、最後のゲームまたは後半部分のいずれかのタイミングといったＡＴが当選している旨を報知する際に、フリーズを発生させるようにするというようにすれば良い。要は、ＡＴに移行する前にフリーズによる報知が行えれば良く、フリーズ抽選に当選したら直ちに報知しても良いし、一旦保留してから後のゲームでフリーズ演出を実行しても良い。

【０５９１】

本変更例１では、所定周期ゲーム数を１周期とし、この周期が１０周期目（有利区間に移行してから４５０ゲーム～５００ゲーム目までの周期）となった場合、この１０周期目は天井周期として、必ず、第１ＡＴが当選するようになっている。換言すれば、１周期目から９周期目までは通常周期状態とされ、１０周期目が天井周期状態とされており、１０周期目の所定周期ゲーム数が経過すると第１または第２ＡＴのいずれかに移行するようになっている。また、本変更例１では、天井周期状態においては、通常周期状態よりも、上述のフリーズが発生し易い仕様としている。具体的には、通常周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合において、その当選確率が例えば、１／１０の確率であった場合、天井周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合においては、その当選確率を１／３とするというように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選における当選確率を高めることによって実現可能である。

【０５９２】

なお、１周期のゲーム数は固定としなくてもよく、例えば、１０～５０ゲームの何れかのゲーム数を１周期とするよう、１周期のゲーム数を抽選にて決定するよう構成してもよい。また、周期中の当選役によって、周期終了までの残りゲーム数を減算するよう構成してもよい。

【０５９３】

なお、上述のように通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選の当選確率を高めるようにしたが、これに代えて、例えば、ＡＴ抽選において、当選役に応じた抽選確率でＡＴの当否を抽選する仕様であり、小役やリプレイ役よりも入賞－Ｃ（チェリー）、入賞－Ｄ（スイカＡ）および入賞－Ｅ（スイカＢ）といったレア役の方が、ＡＴ抽選に

当選する確率が高い仕様としている場合、通常周期状態では、小役やリプレイ役でＡＴに当選した場合にのみ（換言すれば、レア役時の当選確率より低い確率でＡＴに当選した場合にのみ）フリーズを発生させる一方で、天井周期状態ではレア役でＡＴに当選した場合にのみ（換言すれば、小役やリプレイ役時の当選確率よりも高い確率でＡＴに当選した場合にのみ）フリーズを発生させることで、フリーズの発生確率を高めることも可能である。なお、レア役は、遊技メダルを払い出す入賞役ではなくリプレイ役としてもよい。具体例としては、レア役として、チェリーリプレイ役、スイカＡリプレイ役、スイカＢリプレイ役を有するよう構成してもよい。また、通常周期状態では、レア役のうち、入賞－Ｅ（スイカＢ）にてＡＴに当選した場合にのみ、フリーズを発生させる一方、天井周期状態では、入賞－Ｃ（チェリー）および入賞－Ｅ（スイカＢ）に当選した場合にフリーズを発生させるようにすることで（フリーズの発生の対象となるレア役の数を増やすことで）、フリーズを発生し易くすることも可能である。さらに、通常周期状態では、フリーズ抽選を実行することで、フリーズが発生したりしなかったりする一方で、天井周期状態では、必ずフリーズを発生させる（１００％フリーズ発生）ような仕様としても良い。要は、通常周期状態よりも、天井周期状態の方が、フリーズが発生し易くなっていれば良く、そのための仕様などについては、特に限定しない。また、フリーズを発生させる場合には、フリーズ抽選に当選した遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合と、フリーズ抽選に当選した遊技の次遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合とを有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、遊技者は、フリーズが発生しなかった遊技にてレア役が停止された場合にも、当該レア役に当選した遊技でフリーズ抽選に当選していることに期待感を抱くことができる。また、フリーズの発生タイミングとしては、スタートレバー操作時、第１停止操作時、第２停止操作時、第３停止操作時、などで発生させてもよい。

【０５９４】

このように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズが発生して第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行するようにして、天井周期状態に到達したとしても、通常周期状態よりも大量出玉につながる第２ＡＴに移行する可能性が高まるようにしているので、天井周期状態が単なる消化ゲームとはならず、むしろ、遊技意欲を増進させるゲームとすることができ、天井周期状態における遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５９５】

なお、本変更例１では、所定の周期数（上述の例では１０周期目）にてＡＴに必ず当選する天井状態とする仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間に移行してから、所定ゲーム数（例えば、５００ゲーム）到達したら、天井状態とするようにしても良く、天井状態とする条件については、特に限定しない。

【０５９６】

この天井状態とする条件においては、有利区間の終了条件の１つである出玉の差枚数上限（最大の差枚数ともいう。具体的には、２４００枚（ＭＹ２４００）等が挙げられる。）だけ、有利区間内に出し切れるように設定するのが好ましい。具体的には、天井ゲーム数の設定にあたり、第１ＡＴにおける１ゲームあたりの平均純増枚数が、例えば、１０枚であった場合、上記２４００枚出すためには、最低限２４０ゲーム必要であり、これを確保するために、有利区間の上限ゲーム数である１５００ゲームから、２４０ゲームを差し引いた１２６０ゲーム未満のいずれかのゲーム数を天井ゲーム数とするようにすることが好ましい。また、本変更例１のように周期抽選を行う仕様においては、その天井周期が終了するのが、上記１２６０ゲーム未満となるように設定することが好ましい。要は、有利区間のゲーム数上限（１５００ゲーム）を満たす前に、有利区間の差枚数上限（２４００枚）を満たすようにすれば良く、この条件を満たす範囲内において、天井状態の条件を設定するようにすれば良い。なお、このように天井状態の条件を設定した場合であっても、例えば、３枚賭けでの遊技を前提とし、３枚賭けでは天井までのゲーム数のカウント（ゲーム数の減算）をするが、２枚賭けではこれを行わない仕様であった場合において、遊技者が誤って２枚賭けの遊技を所定ゲーム数行ったというイレギュラーな状況が発生すると

、この所定ゲーム数間においても、上述のように有利区間のカウントは行われているため、天井状態に到達した際において、有利区間の残りゲーム数が、上記差枚数上限を獲得するために必要なゲーム数に満たなくなることが想定される。このような場合は、上記２４００枚の遊技メダルを獲得することができなくなってしまうが、天井までのゲーム数が残り少なくなった場合に、遊技者が故意に２枚賭けで遊技をして天井に到達させるといった攻略を防止することができる。

【０５９７】

このようにすることで、天井状態に到達しても、有利区間の残りゲーム数が少なくて、有利区間の差枚数上限だけの出玉が得られないという状況を回避することができ、本変更例１のように、フリーズが発生して、第１ＡＴよりも多くの出玉を見込める第２ＡＴに移行した場合においては、折角移行した第２ＡＴが途中で終了する事態を回避することができる。また、特に、多くの出玉を獲得できるエンディング状態（有利区間が終了するまで継続するＡＴ。）を搭載している回胴式遊技機においては、確実に、有利区間の差枚数上限の出玉を確保することができ、多くの出玉を獲得できるという遊技者の期待に応えることができる。

【０５９８】

＜第１ＡＴ＞

第１ＡＴは、＜有利区間＞の通常状態において、ＡＴ抽選に当選する等によって移行し、ナビ演出を実行することで遊技メダルが増加する増加区間とされている。この第１ＡＴは、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）継続し、この所定ゲーム数到達すると終了するようになっている。この第１ＡＴにおいては、初回の第１ＡＴが終了したら第１ＣＺに移行し、２回目以降の第１ＡＴが終了したら、第２ＣＺに移行するようになっている。なお、第１ＡＴの終了条件としては、上述のようにゲーム数が所定ゲーム数に到達することとしているが、これに代えて、例えばナビ回数が所定数に達したことを終了条件としても良いし、或いは、所定の確率で第１ＡＴを終了させる転落抽選を行い、転落抽選に当選したことを終了条件としても良く、その終了条件については特に限定されないことは言うまでもない。

【０５９９】

＜第２ＡＴ＞

第２ＡＴは、主に第１ＣＺから移行可能であり、第１ＡＴよりも長い特定ゲーム数（例えば、１００ゲーム等）継続することによって、第１ＡＴに比べて、遊技メダルを多く獲得可能となっている。この第２ＡＴにおいては、その終了後には、第２ＣＺに移行するようになっている。なお、第２ＡＴにおいては、第１ＡＴよりも長い特定ゲーム数とすることで、第１ＡＴよりも遊技者に有利としたが、例えば、継続ゲーム数については、第１ＡＴと同様な所定ゲーム数であるが、これに加えて、ＢＢ状態（実際はＡＴ中状態であるが演出上はビッグボーナス中のように見せているいわゆる疑似ボーナス）に当選可能とすることでより遊技者に有利としたり、或いは、所定ゲーム数到達の度に、再度第２ＡＴを最初から実行するか否かのループ抽選を行うことでより遊技者に有利とする等してもよく、要は、第２ＡＴにおいて、第１ＡＴよりも遊技者に有利となっていれば良い。

【０６００】

＜第１ＣＺ＞

第１ＣＺは、上述のように、初回の第１ＡＴが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第１ＣＺは、ナビ演出（押し順ナビ）が実行されず、出玉が減少する減少区間とされている。ここで、減少区間とは、３枚賭けの場合、１ゲーム辺りのＩＮ枚数が３枚となる一方、１ゲーム辺りのＯＵＴ枚数の期待値が、この３枚未満である状態であり、１ゲーム辺りのＯＵＴ枚数の期待値がＩＮ枚数未満の状態である。なお、このＯＵＴ枚数の期待値については、押し順ナビが発生した場合にはそれに従って押し順小役を入賞させるとともに、スイカ等の取りこぼしが発生し得る役については、取りこぼし無く入賞させた

場合における期待値であることは言うまでもない。すなわち、減少区間で遊技を継続すると、持ちメダルが減少していくこととなる。

【０６０１】

第１ＣＺでは、毎ゲーム、当選役に応じた第１ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第１ポイントを獲得（付与）すると、その第１ポイントが図示しない第１ポイントカウンタ（副制御基板Ｓ側のカウンタとしてもよいし、主制御基板Ｍ側のカウンタとして当該カウンタ値の情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい）に加算されつつ、図８３に示すように、演出表示装置Ｓ４０の左上部に位置する第１ポイント表示領域ＰＲ１にて獲得した第１ポイントを表示するようになっている（図では、「５」ポイント獲得した状態を示している）。

【０６０２】

この第１ポイント獲得抽選（第１ポイント付与抽選）においては、例えば、小役やリプレイ役等といった当選役の場合には、０～２ポイントのいずれかから選択されるとともに、０～１ポイントに対する選択確率が高い低確率抽選テーブルを用いている一方、レア役等の場合には、１～３ポイントのいずれかから選択されるとともに、１～２ポイントに対する選択確率が高い高確率抽選テーブルを用いており、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第１ポイントが付与され易いようにしている。なお、第１ポイント獲得抽選については、例えば、当選役に関わらず、所定の確率で抽選を行って、いずれかのポイントを付与するようにしても良く、その抽選方式については特に限定しない。

【０６０３】

また、第１ポイント獲得抽選が行われた後においては、獲得した第１ポイントに応じて、後述する現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５に表示するアイコンを決定するアイコン獲得抽選を行うようになっている。具体的には、例えば、０ポイントであった場合（ポイントを獲得できなかった場合）には、アイコン無しか或いは第１ポイント獲得の期待度が低いアイコン（例えば、後述の「泣いているライオン」等）が相対的に選択され易いアイコン獲得低抽選テーブルを用い、１ポイント以上獲得できた場合には（ポイントを獲得できた場合には）、第１ポイント獲得の期待度の高いアイコン（例えば、後述の「笑っているライオン」）が相対的に選択され易いアイコン獲得高テーブルを用いるようにしている。なお、獲得したポイント数（０を含む）と、選択されるアイコン（アイコン無しも含む）との関連性については、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【０６０４】

第１ＣＺの演出状態としては、図８２に示すように、所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）継続して行われる導入ムービー等の演出が行われて、第１ＣＺが開始されること等を遊技者に報知する導入パートと、導入パートの終了後に実行され、第１ポイントを蓄積していくポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートで所定ポイント数（例えば、１０ポイント）ポイントが蓄積されたことに基づいて移行し、第１ＡＴまたは第２ＡＴに移行するか否かの報知を１ゲームにて行うジャッジパートとを有している。

【０６０５】

すなわち、第１ＣＺでは、導入パートの後、ポイント蓄積パートにて第１ポイントが所定ポイント数貯まったら、第１ＡＴまたは第２ＡＴへの移行抽選を行い、この移行抽選に当選した場合には、ジャッジパートにて第１ＡＴまたは第２ＡＴに移行する旨の演出を行い、移行抽選に外れた場合には、ジャッジパートにて第１ＡＴにも第２ＡＴにも移行しない旨の演出を行うようになっている。本変更例１では、移行抽選に当選して第１ＡＴまたは第２ＡＴへの移行が決定している場合、ジャッジパートにおいて、例えば、味方キャラと相手キャラとがバトルするバトル演出を行い、第１ＡＴに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに普通に勝つといった勝利１等の演出を行う。また、第２ＡＴに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに圧勝するといった勝利２の演出を行う。さらに、第１ＡＴにも第２ＡＴにも移行しない場合には、味方キャラが相手キャラに負けるといった敗北の演出を行うようになっている。なお、ジャッジパートは

複数ゲーム間継続可能に構成してもよいし、そのように構成した場合、ポイント蓄積パートの遊技結果および／またはジャッジパートで実行されたゲームの抽選結果に基づいて、毎ゲームにて、第１ＡＴまたは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を実行するよう構成してもよい。

【０６０６】

このジャッジパートにて、敗北の演出を行った後、第１ＣＺの所定ゲーム数が残っている場合（例えば、第１ＣＺ開始から２０ゲーム目にジャッジパートが行われて、残り２０ゲーム残っている場合等）には、ポイント蓄積パートに戻って、再度第１ポイントの蓄積を行い、これが所定ポイント数蓄積されるとジャッジパートに移行するということを、所定のゲーム数に到達するまで繰り返し行われる。また、ポイント蓄積パートにて、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると、その第１ポイントに応じた第１ＡＴまたは第２ＡＴへの移行抽選を行って、ジャッジパートに移行し、上述の勝利１または２であれば、第１ＡＴまたは第２ＡＴに移行し、敗北であれば、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、図８２にて図示するように、有利区間において通常区間への移行条件を充足した場合には、当該ゲーム終了後に通常区間に移行することとなる。例えば、ジャッジパートで敗北することにより、通常区間の移行条件を充足するように構成した場合には、当該ゲーム終了後は＜通常区間＞の通常状態に移行することとなる。

【０６０７】

このように、ポイント蓄積パートとジャッジパートとを繰り返すのであるが、ジャッジパートからポイント蓄積パートに戻って再度第１ポイントの蓄積を最初から行うため、１回目（Ｎ回目）のジャッジパートと２回目（Ｎ＋１回目）のジャッジパートとでは、その勝利期待度（換言すれば、上記移行抽選の当選期待度）は同じとなる。なお、これに代えて、Ｎ回目のジャッジパートよりもＮ＋１回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高く、Ｎ＋１回目のジャッジパートよりもＮ＋２回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高くなるというように、ジャッジパートの繰り返し回数が多いほど勝利期待度が高くなるようにしても良い。具体的には、Ｎ回目に対応するポイント蓄積パートでは、第１ポイントが０ポイントから開始されるのに対し、Ｎ＋１回目に対応するポイント蓄積パートでは第１ポイントが１０ポイントある状態から開始し、Ｎ＋２回目に対応するポイント蓄積パートでは第１ポイントが２０ポイントある状態から開始するというように、繰り返しがある度に初期ポイントを加算することで実現可能である。また、Ｎ回目のジャッジ―パートに対応するポイント蓄積パートよりも、Ｎ＋１回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートの方が、第１ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いるというように、繰り返しがある度に、より第１ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いることでも実現可能である。さらに、ポイント蓄積パートにて第１ポイントを蓄積して所定値以上になると、複数ゲーム間継続するジャッジパート（ジャッジパートに複数ゲーム間滞在可能となっている）に移行するよう構成し、このジャッジパートにおいては、毎ゲーム、上述のようにジャッジパートの繰り返し回数等を含む様々なパラメータ（ジャッジパートが何回目であるのかが１つのパラメータとなっている）に基づいて、移行抽選を行うようにしても良い。この場合、ジャッジパートの繰り返し回数を移行抽選に影響するパラメータの１つとしていることにより、ジャッジパートを繰り返すほど、総合的なジャッジパートの勝率を高くすることができる（Ｎ回目のジャッジパートよりもＮ＋１回目のジャッジパートの方がその勝率が高い）。また、この仕様の場合、複数ゲーム間継続するジャッジパートにおいて、移行抽選に当選したらジャッジパートを終了させて第１ＡＴまたは第２ＡＴに移行（移行抽選結果に応じた遊技状態に移行）させても良いし、移行抽選に当選してもその当選結果をストック（例えば、第１ＡＴが当選したらこれをストック）してジャッジパートを終了させないようにすることで、複数の第１ＡＴまたは第２ＡＴが当選し得るように構成しても良い。要は、ジャッジパートの繰り返し（ポイント蓄積パートの繰り返し）がある度に、上記移行抽選の当選期待度（ジャッジパートでの勝利期待度）が高くなるようになっていれば良く、その具体的手法については特に限定しない。

【０６０８】
なお、上述では、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると強制的にジャッジパートに移行したが、例えば、ジャッジパートの演出が上述のように１ゲームではなく複数ゲーム（Ｎゲームとする。）に亘って行われる場合には、所定のゲーム数のＮゲーム前の段階で、獲得した第１ポイントが所定ポイント数未満であっても強制的にジャッジパートに移行するようにしても良く、要は、第１ＣＺが所定ゲーム数で終わるようにしていれば、第１ＣＺが終了する間際において（所定ゲーム数近くになったゲーム数において）、どのタイミングでジャッジパートに移行するのかは適宜設定可能である。
【０６０９】
導入パートでは、上述のように所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）継続して導入ムービー等による演出が行われる（換言すれば、図８３に示す後述の現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５のアイコン等の表示やポイント獲得領域ＰＲ１でのポイント表示等はなされない。）一方で、この所定ゲーム数の間においても、毎ゲーム、当選役に応じた第１ポイント獲得抽選が行われるようになっている。ここで獲得した第１ポイントについては、導入パートでは報知されず、この導入パート終了後のポイント蓄積パートにて報知されるようになっている。
【０６１０】
ポイント獲得パートでは、図８３に示すように、演出表示装置Ｓ４０の右側部の領域において、上下に並ぶように配置された保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５と、保留表示部Ｓａ１の上方に配置された現表示部ＳＡ１とが表示される演出を実行する。現表示部ＳＡ１には、現在のゲームにおける獲得可能な第１ポイントの期待値を示すアイコン等が表示可能であり、それぞれの保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５には、現在のゲームの次ゲームから所定ゲーム数（５ゲーム後、以後、所定ゲーム数を５ゲームとして説明することもある。）までのゲームにおいて獲得可能なポイントの期待値を示すアイコン等を表示可能となっている。具体的には、導入パートでは、上述のようにその１ゲーム目から５ゲーム目にてそれぞれ、第１ポイント獲得抽選を行っており、導入パートの１ゲーム目～５ゲーム目の第１ポイント獲得抽選結果がそれぞれ、現表示部ＳＡ１、および保留表示部Ｓａ１～Ｓａ４に表示されるようになっている。
【０６１１】
すなわち、本変更例１では、概して、過去のゲームにおいて行われた第１ポイント獲得抽選結果に対応した保留表示が、現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５に表示され、これらの現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５の表示は、毎ゲーム、図８３で見て下から上に一つずつシフトするように移動するとともに、当該ゲームの演出においても、過去の抽選結果（または、現表示部ＳＡ１の表示）に対応した演出態様（過去の第１ポイント獲得抽選で所定のポイントを得ていた場合、当該ゲームにて、所定のポイントを得た旨の演出を実行する等）となる。具体的には、次の通りである。
【０６１２】
現在のゲームにおいては、現在のゲームから５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、現表示部ＳＡ１には、その５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがある（換言すれば、アイコン等の表示がなされないこともある）。また、現在のゲームの１ゲーム後のゲーム（次ゲーム）については、現在のゲームから４ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ１にはその４ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの２ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから３ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ２にはその３ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの３ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから２ゲーム前の第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ３には、その２ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの４ゲーム後については、現在のゲームから１ゲーム前（前ゲーム）の第

１ポイント獲得抽選が反映され、保留表示部Ｓａ４にはその１ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。

【０６１３】

また、現在のゲームで行った第１ポイント獲得抽選結果については、現在のゲームから５ゲーム後のゲームに反映され、保留表示部Ｓａ５に、現在のゲームにて行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。換言すれば、現在のゲームにて行った第１ポイント獲得抽選の結果は、原則として、現在のゲームから所定ゲーム後（Ｎゲーム後）のゲームにおいて獲得するポイントとなるようになっている。

【０６１４】

そして、現表示部ＳＡ１にて表示されているアイコン等（表示なしも含む）の表示は、そのゲームが終了して次ゲームが開始されると消去されて、保留表示部Ｓａ１にて表示されているアイコン等の表示が、ＳＡ１に移動し、保留表示部Ｓａ２にて表示されているアイコン等の表示がＳａ１に移動するといったように、アイコン等の表示が順次繰り上がって表示されるようになっている。この場合、保留表示部Ｓａ５のアイコン等の表示は、保留表示部Ｓａ４に移動するが、この保留表示部Ｓａ５には、前ゲームにて行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等が新たに表示されることとなる。

【０６１５】

なお、現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５のアイコン等の表示については、そのゲームが終了して次ゲームが開始されたタイミングで、上述のように順次繰り上がるように表示されたが（現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５の表示が更新されたが）、これに代えて、そのゲームが終了したタイミング（例えば、最後の停止ボタンＤ４０を離したタイミング、或いは、遊技メダルの払い出しがある場合においてその払出が完了した後の所定のタイミング等）、或いは、そのゲームの次ゲームのベットボタンＤ２２０を押下したタイミング、このベットボタンＤ２２０を離したタイミング、スタートレバーＤ５０を押下したタイミング等の適宜のタイミングであっても良く、要は、そのゲームの次ゲームのリールが回転する前まで（停止操作が可能となる前）に、遊技者に向けてアイコン等の表示を行えるようにしていれば（第１ポイント獲得の期待度を報知するようにしていれば）、そのタイミングについては特に限定しない。

【０６１６】

ここで、図８３において、導入パートが終了したゲームの次ゲーム目（ポイント蓄積パートの１ゲーム目）における演出表示装置Ｓ４０の状態を示すとした場合、導入パートの１ゲーム目（現在のゲームから５ゲーム前のゲーム）に対応する現表示部ＳＡ１には、第１ポイント獲得の期待が高いことを示す「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、遊技者に対して、このゲームではポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。

【０６１７】

また、保留表示部Ｓａ１、Ｓａ４には、ＳＡ１と同様な「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、現在のゲームの次ゲームと、現在のゲームの４ゲーム後において、ポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。さらに、保留表示部Ｓａ２およびＳａ３には何の表示もなされておらず、ポイント獲得の期待度については不明な状態を示している。また、保留表示部Ｓａ５には、「泣いているライオン」のアイコンが表示されており、「笑っているライオン」のアイコンに比べて、第１ポイント獲得の期待度が低いことを遊技者に報知している。

【０６１８】

なお、現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５に表示するアイコン等については、図８３に示すものに限定されず、例えば、「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第１ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第１ポイント獲得の期待度を報知するにあた

り、図８３で示す視覚的な報知の他、例えば、スピーカＳ２０からの演出音といった音による聴覚的な報知や、サブ入力ボタンＳＢを振動させること等による触覚的な報知であっても良い。

【０６１９】

ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数獲得すると、上述のようにジャッジパートに移行する。換言すれば、ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数貯まったゲーム（以後、「到達ゲーム」という。）の次ゲーム（１ゲーム後）は、ジャッジパートとなり、このジャッジパートで敗北の場合には（ＡＴへの移行抽選で当選しなかった場合には）、到達ゲームの次々ゲーム（２ゲーム後）は、ポイント蓄積パートに戻ることとなるのであるが、本変更例１では、このジャッジパートにおいても、第１ポイント獲得抽選を行う仕様としている。また、このジャッジパートにおいては、図８３とは異なる画像等による演出（図示せず）を実行しており、図８３に示すポイント数表示部ＲＰＲ１や、現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５等が表示されないようになっている。

【０６２０】

この場合、上記到達ゲームのときの状態が図８３であったとすると、その次ゲームであるジャッジパートにおいては、図８３とは異なる演出を実行する一方で、内部的に第１ポイント獲得抽選やアイコン獲得抽選を行うとともに、このジャッジパートの５ゲーム前に行ったポイント獲得抽選結果が反映されないようになっている。このジャッジパートで敗北の場合には、第１ポイント獲得パートに戻って、図８３に示すように演出が実行される。また、上述のジャッジパートの５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果は、ジャッジパートから復帰したポイント獲得パート、すなわち、ジャッジパートの次ゲーム（到達ゲームの次々ゲーム）にて反映されるようになっている。

【０６２１】

したがって、ジャッジパートの次ゲームにおいては、そのゲームから６ゲーム（所定ゲーム数である５ゲームに、ジャッジパートの滞在ゲーム数の１ゲームを加算した値）前の第１ポイント獲得抽選結果が反映されることとなる。このため、ここでは、Ｓａ５には、ジャッジパートでの第１ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、Ｓａ４には、到達ゲームでの第１ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、現表示部ＳＡ１には、６ゲーム前の抽選結果が反映されることとなる。換言すれば、ジャッジパートを経由した場合、現表示部ＳＡ１には、所定ゲーム数に、ジャッジパートでの滞在ゲーム数を加算したゲーム数前での第１ポイント獲得抽選結果が反映され、保留表示部Ｓａ５には、ジャッジパートの最終ゲームでの第１ポイント獲得抽選結果が反映されるようになっている。

【０６２２】

なお、本変更例１では、ジャッジパートで敗北の場合にはポイント蓄積パートに移行したが、これに代えて、ジャッジパートで敗北の場合には、導入パートに戻るようにしても良い。この場合、それまでの現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５に表示されていたアイコンが消去され（過去の第１ポイント獲得抽選結果が消去され）、導入パートの所定ゲーム数にて最初から第１ポイント獲得抽選を行うようにしても良い。すなわち、ジャッジパートの終了後には、それまでの第１ポイント獲得抽選結果がリセットされて、導入パートからやり直しとなるようにしても良い。換言すれば、ジャッジパートが終了する度に、現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５が全て非表示となり、導入パートという保留を貯めるための期間を設けているようにしても良い。また、本変更例１では、ジャッジパートにおいては、第１ＡＴや第２ＡＴへの移行抽選の結果を報知するパートであるとともに、第１ポイント獲得抽選も行っていたが、このジャッジパートにおいて、第１ポイント獲得抽選を行わずに、ポイント蓄積パートで蓄積した第１ポイントに応じた第１ＡＴや第２ＡＴへの移行抽選を行い、この抽選結果を報知するような仕様としても良い。

【０６２３】

このように、本変更例１では、第１ＣＺのポイント蓄積パートでは、現在遊技中の現ゲームにおいて、その現ゲーム以前に予め第１ポイント獲得抽選をしておき、その結果を、

その現ゲームに反映するようにしているとともに、予め行った第１ポイント獲得抽選結果を、現表示部ＳＡ１および保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５にて表示して、現ゲームおよびその後の５ゲーム間に亘った第１ポイント獲得の期待度を遊技者に報知するようにしている。このため、今後実行される遊技の結果に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【０６２４】

また、第１ＣＺにおいては、ポイント蓄積パート以外の導入パートやジャッジパートにおいても、第１ポイント獲得抽選を行い、その後のゲームに反映するようにしているため、第１ＣＺ中において、第１ポイント獲得抽選を常時行うことができる。この結果、導入パートやジャッジパートにおけるゲームが、第１ポイント獲得において無駄な消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、導入パートやジャッジパートが無駄な消化ゲームとはならないため（第１ポイント獲得抽選を行っているため）、ゲーム数上限のある第１ＣＺの限られたゲーム数内において、なるべく無駄な消化ゲームを減らすために、導入パートやジャッジパートの実行ゲーム数を削る必要が無く、導入パートやジャッジパートを実行するゲーム数を自由に設定することができ、演出構成等の自由度の向上を図ることができる。

【０６２５】

＜第２ＣＺ＞

第２ＣＺは、２回目以降の第１ＡＴが終了した後または第２ＡＴが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第２ＣＺは、ナビ演出が実行されずに、出玉が減少する減少区間とされている。なお、本変更例１では、第１ＣＺの所定ゲーム数も、第２ＣＺの所定ゲーム数もいずれも同じゲーム数（４０ゲーム）としたが、これに限定されず、第１ＣＺの所定ゲーム数と第２ＣＺの所定ゲーム数とが互いに異なるゲーム数とするようにしても良いことは言うまでもない。また、第２ＣＺの所定ゲーム数は、固定ではなく変動するようにしても良い。具体的には、第２ＣＺに突入した当該ゲームにて、所定ゲーム数を抽選によって決定するようにしても良いし、所定ゲーム数に代えて、所定の確率で抽選される転落抽選に当選した場合に第２ＣＺが終了することで所定ゲーム数を変動するようにしても良い。

【０６２６】

第２ＣＺにおいては、毎ゲーム、第２ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第２ポイントを獲得（付与）すると、その第２ポイントが図示しない第２ポイントカウンタに加算されつつ、図８４に示すように、演出表示装置Ｓ４０の右下部に位置する第２ポイント表示領域ＰＲ２等にて獲得した第２ポイントを表示するようになっている。

【０６２７】

この第２ＣＺにおいては、図８４に示すように、第２ＣＺの開始からその終了までの間、味方キャラと敵キャラとがバトルする演出が実行される。また、演出表示装置Ｓ４０の下部には、左右に並んだ巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５が設けられ、巡回保留表示部Ｓｂ５の右側には、蓄積した第２ポイントを表示する第２ポイント表示領域ＰＲ２が設けられている（図８４では、累積した第２ポイントが３０ポイントある旨を表示している）。

【０６２８】

巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５は、上述した図８３の保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５と同様に、第２ポイントの獲得期待度を示すアイコン等が表示されるようになっている。２ＣＺでは、この第２ＣＺに突入した当該ゲームにおいて、この当該ゲームでの当選役に応じて、巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５のそれぞれに表示するアイコン等を決定するようになっている。図８４に示す例では、巡回表示部Ｓｂ１ではアイコン等としてキャラクタ１が、巡回表示部Ｓｂ３ではアイコン等としてキャラクタ２が、巡回表示部Ｓｂ４ではアイコン等としてキャラクタ３のそれぞれのアイコンが表示されているとともに、巡回表示部Ｓｂ２およびＳｂ５ではアイコン等としてキャラクタ無しの状態となっている。本変更例１で

は、キャラクタ２、キャラクタ１、キャラクタ３の順に、第２ポイントが獲得できる期待度が高いように設定されている。

【０６２９】

なお、巡回各保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示するアイコン等についても、図８４に示すものに限定されず、例えば、上述のように「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第２ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第２ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図８４で示す視覚的な報知の他、聴覚的、触覚的に報知するようにしても良い。

【０６３０】

この巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５は、第２ＣＺに突入した当該ゲームにおいては、一番左の巡回表示部Ｓｂ１の表示（キャラクタ１）が反映され、その次ゲームでは、巡回表示部Ｓｂ１の右隣の巡回表示部Ｓｂ２の表示（キャラクタなし）が反映され、その次々ゲームでは、巡回表示部Ｓｂ３の表示（キャラクタ２）が反映されるというように、１ゲーム毎に左側の巡回表示部から一つずつ右の巡回表示部の表示を反映させるようになっている。そして、一番右側の巡回表示部Ｓｂ５の表示を反映させた次ゲームでは、再び、一番左側の巡回表示部Ｓｂ１の表示を反映するというように、巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５では、１ゲーム毎に順次隣の巡回表示部に移行しつつ各巡回表示部を巡回するようになっている。また、図８４に示す例では、今現在反映されている巡回表示部Ｓｂ３を他の巡回表示部よりも大きくすることで、今現在反映されている巡回表示部がどれなのかを遊技者に示している。

【０６３１】

各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示されるアイコン等については、第２ＣＺに突入した突入ゲームにおいて、各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示するアイコンを決定する抽選を行い、この抽選結果に基づいたアイコン等が表示されるようになっている。なお、このアイコンを決定する抽選においては、一定の確率で抽選しても良いし、上記突入ゲームの当選役に応じた確率で抽選するようにしても良い。

【０６３２】

また、各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示されるアイコン等については、第２ＣＺにおいては毎ゲーム、そのアイコン等を表示する抽選を行っている。具体的には、キャラクタの無しの巡回表示部に新たなキャラクタを表示するキャラクタ獲得抽選と、既にキャラクタが表示されている巡回表示部に、更に良いキャラクタに変更するためのキャラクタ変更抽選を行っている。これらの抽選に当選することで、アイコン等のない巡回表示部に新たなキャラクタが追加されたり、或いは、既にキャラクタのいる巡回表示部に、より良いキャラクタが表示されるようになっている。なお、上記例では、アイコン等としてのキャラクタの追加を行う抽選をしているが、これとは逆に、キャラクタ無しとする抽選を行うようにしても良く、各巡回表示部に対するアイコン等の追加や削除については、適宜設定可能である。これに対し、突入ゲームにおいて決めたアイコン等の変更を行わずに、その第２ＣＺが終了するまで、突入ゲーム時の状態と同じ状態を維持するようにしても良い。

【０６３３】

この第２ＣＺにおいては、毎ゲーム第２ポイント獲得抽選（第２ポイント付与抽選）を行っており、この第２ポイント獲得抽選においては、今現在反映されている巡回表示部の表示と、その時の当選役に応じて行われるようになっている。すなわち、今現在反映されている巡回表示部のキャラクタ１～３やキャラクタ無しといったアイコン等と、その時の当選役との組み合わせに応じた抽選テーブル（図示せず）に基づいて、第２ポイント獲得抽選を行うようにしている。例えば、一番期待度の高いキャラクタ２であれば、当選役が小役やリプレイ役等であっても、必ず、所定数の第２ポイント（例えば、５ポイント）を獲得でき、キャラクタ２とレア役との組み合わせであれば、必ず、第２ポイントを獲得できるとともに、上記所定数の第２ポイントよりも多くのポイント（例えば、２０ポイント等）ようにすることができる。また、キャラクタ無しと小役やリプレイ役との組み合わせ

の場合には、第２ポイントが０となる割合が高く、キャラクタ無しとレア役との組み合わせの場合には、第２ポイントは獲得できる割合が、小役やリプレイ役の場合に比べて高いが、獲得できるポイント数が少ないようにすることもできる。要は、アイコン等の信頼度と当選役の強弱に対応して段階的に適切な第２ポイント付与を行えるよう適宜設定すれば良い。

【０６３４】

第２ＣＺにおいては、上述の第２ポイント獲得抽選を行った結果、例えば、第２ポイントとして１０ポイントを得た場合には、例えば、図８４に示す味方キャラが、敵キャラを攻撃して、敵キャラが１０ポイントのダメージを負う演出を行い、この１０ポイントが、第２ポイント表示領域ＰＲ２に累積的に加算されて、遊技者に第２ポイントを獲得した旨および今現在の累積ポイント数を報知するようになっている。

【０６３５】

ここで、第２ＣＺにおいては、累積した第２ポイントの閾値として、突破値と最大値とを有しており、上述のようにして獲得した第２ポイントが突破値に到達すると、第１ＡＴへの復帰が確定する一方で、最大値に到達すると、第２ＡＴへの移行が確定するような仕様としている。なお、第１ＡＴへの復帰が確定した場合には、図８４に示す敵キャラを倒した演出を実行し、その後は、新たな敵キャラを登場させ、第２ＡＴへの復帰が確定したらその新たな敵を倒す演出を実行する等、演出表示装置Ｓ４０において、第１ＡＴや第２ＡＴに移行する旨を遊技者に報知するようになっている。この第１ＡＴや第２ＡＴに移行する旨の演出としては、要は、その旨を報知することが可能であれば、その態様等については特に限定されないことは言うまでもない。

【０６３６】

また、第２ＣＺにおいては、この第２ＣＺに移行した突入ゲームにおいて、上述の突破値を、この突入ゲームにおける当選役等に応じて決定するようになっており、第２ＣＺの突破値については第２ＣＺに移行する度に抽選にて決定する変動値（換言すれば、第２ＣＺの突入時に決定される初期判定値ともいえる。）とされている。なお、この突入ゲームにて、突破値とともに、上述のように所定ゲーム数を決定するような仕様としても良い。また、第２ＣＺの最大値は、所定の固定値（例えば、１００ポイント等）とされている。この第２ＣＺにおいては、突破値が変動値であるため、最大値と突破値との差が大きい場合（例えば、突破値が３０で、その差が７０である場合等）と、小さい場合（例えば、突破値が７０で、その差が３０である場合等）とが生じることとなる。

【０６３７】

このような場合、最大値と突破値との差が大きい状況Ａでは、突破値までのポイント数が少なく（例えば、第２ポイント数が３０で到達）、突破値から最大値までのポイント数が大きくなるため（例えば、突破値が３０であれば、その後は、第２ポイント数として７０必要）、第１ＡＴには移行し易いが、第２ＡＴには移行し難くなる。これに対し、最大値と突破値との差が小さい状況Ｂでは、突破値までのポイント数が大きく（例えば、第２ポイントが７０で到達）、突破値から最大値までのポイント数が小さくなるため（例えば、突破値が７０であれば、その後は、第２ポイント数として３０で済む）、第１ＡＴに移行し難いが、第１ＡＴへの移行が確定した後は、第２ＡＴに移行し易くなる。

【０６３８】

このように、突破値を変動値とすることで、上述のような状況Ａや状況Ｂが生じることとなるが、このような場合、例えば、状況Ａでは、第１ＡＴに移行し易いことを示す演出態様（例えば、敵キャラに強弱をつけ、比較的弱い敵キャラ（換言すれば、第１ＡＴへの移行に対して高信頼度の演出）を出す等）での演出を行ったり、状況Ｂでは、第１ＡＴが確定するまでは、通常の演出を行い、第１が確定した後は、第２ＡＴに移行し易いことを示す演出態様での演出（上述のように比較的弱い敵キャラを出す等）を行うことが可能である。なお、上述の例では、弱い敵キャラを出すことで、高信頼度であることを示したが、これに代えて、例えば、いわゆるカットイン演出等の頻度が、高信頼度ほど多くしたりというように、演出頻度の切り替わりによって遊技者に報知する等の適宜の演出態様を設

定可能である。要は、初期判定値ともいえる突破値に応じた第１ＡＴや第２ＡＴの移行の信頼度に応じた演出態様であれば良く、その演出態様については特に限定しない。

【０６３９】

なお、本変更例１では、突破値が変動値で、最大値を固定値としたが、これに限られず、突破値を固定値とし、最大値を変動値としたり、或いは、突破値および最大値ともに、固定値または抽選等によって決定される変動値としても良い。また、変動値を決めるにあたり、上述のように第２ＣＺに移行した当該ゲームではなく、第２ＣＺに移行した後の数ゲーム間で決める等、第２ＣＺに移行した後のいずれかのタイミングであっても良い。さらに、変動値を決めるにあたり、上述のようにその決定を行う当該遊技の当選役に応じた抽選ではなく、当選役の有無にかかわらず、別途の抽選（例えば、一定の確率での抽選にて決定等）にて決定するようにしても良い。

【０６４０】

すなわち、この第２ＣＺにおいては、この第２ＣＺの最大滞在ゲーム数である所定ゲーム数の間に、蓄積した第２ポイントが突破値に到達すると（突破値を超えると）、第１ＡＴへの復帰が確定するが、この状態であっても、第２ＣＺが終了せず、その後も、第２ポイントを蓄積していくようになっている。本変更例１では、突破値に到達した後の第２ポイントを蓄積している状況下においては、遊技者には突破値に到達した旨の演出（第１ＡＴへの移行が確定した旨の演出）を行わないようにして、第２ＣＺが終了するまで遊技者に緊張感のある遊技を提供するようにしている。この蓄積した第２ポイントが最大値に到達すると（最大値を超えると）、上記所定ゲーム数前であっても、直ちに最大値に達した旨（第２ＡＴへの移行が確定した旨）の演出を行うとともに、第２ＣＺを終了させて、第２ＡＴに移行するようになっている一方、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第２ポイントが最大値に満たない場合には、第２ＣＺが終了して、第１ＡＴに移行するようになっている。

【０６４１】

なお、本変更例１では、突破値に到達した後の第２ポイントを蓄積している状況下においては、突破値に到達した旨の演出を行わないようにしている一方、最大値に到達したら即報知するようにしているが、これに代えて、上記状況下のいずれかのタイミングで突破値に到達した旨の演出を実行するようにしても良いし、また、最大値に到達した後の次ゲーム等の所定のタイミングで最大値に到達した旨の報知を行うようにしても良く、突破値や最大値に到達した旨の報知の有無やタイミングについては適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本変更例１では、最大値に到達したら第２ＣＺを終了させていたが、これに代えて、最大値に到達した時点で、第２ＣＺの所定ゲーム数が残っていた場合、そのまま第２ＣＺを継続するようにしても良い。この場合、その後に行われるＡＴのゲーム数の上乗せ抽選といった、その後のＡＴに関する抽選を行うようにして、最大値に到達した後の残りゲームにおいて当選したレア役等がいわゆる引き損とならないようにすることが望ましい。

【０６４２】

また、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第２ポイントが最大値に満たない場合には、その時の第２ポイントから突破値を減算した超過分の第２ポイント数に応じて、第２ＡＴへの移行抽選を行い、当選した場合には第２ＡＴに移行し、当選しなかった場合には、第１ＡＴに移行するようになっている。なお、超過分の第２ポイント数に応じた第２ＡＴへの移行抽選については、本変更例１では、第２ポイントが大きければ大きいほど（突破値に超過分の第２ポイントを加算した値が、最大値に近ければ近いほど）、第２ＡＴの当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、超過分の第２ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第２ＣＺにおける所定ゲーム数に到達したゲーム（第２ＣＺの最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第２ＡＴに当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【０６４３】

また、第２ＣＺにおいて、蓄積した第２ポイントが突破値に満たない状態で、所定ゲー

ム数に到達した場合には、その第２ポイント数に応じて第１ＡＴへの移行抽選を行い、当選した場合には第１ＡＴに移行する一方で、第１ＡＴの移行抽選に当選しなかった場合には、第１ＣＺが終了して、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、上述の第２ポイントに応じた第１ＡＴへの移行抽選については、本変更例１では、第２ポイントが突破値に近ければ近いほど、第１ＡＴの当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、第２ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第２ＣＺにおける所定ゲーム数に到達したゲーム（第２ＣＺの最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第１ＡＴに当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【０６４４】

このように、減少区間である第２ＣＺにおいては、第２ポイントの累積値が突破値に到達して第１ＡＴが確定しても、引き続き第２ＣＺを行うことで第１ＡＴでの出玉を減少するようにしているため、射幸性の高い過度の出玉とならないように、その出玉を適切に抑制することができる。また、第１ＡＴが確定した後の第２ＣＺにおいては、第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行するために第２ポイントを最大値まで溜めるというゲーム性を有しているので、突破値に到達した後でも、目的をもって遊技を行うことができ、遊技者の遊技意欲を維持することができる。この結果、第１ＡＴが確定した後の第２ＣＺが単なる消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、蓄積した第２ポイントが最大値に到達すると、上記所定ゲーム数前であっても、減少区間である第２ＣＺが終了して、第２ＡＴに移行するようになっているため、早く最大値に到達すればするほど、出玉の減少を抑制するという実質的な特典を遊技者に付与することができ、遊技の興趣性のさらなる向上を図ることができる。

【０６４５】

なお、本変更例１の第２ＣＺでは、その突入ゲームにおいて、突破値を当該ゲームにおける当選役等に応じて決定する変動値となっているが、ここで決定される突破値については、最大値未満までしか選択できないようにしたり、或いは、最大値も含む値を選択できるようにしたりすることも可能である。後者の場合、決定した突破値が最大値と同じ値となることもあるが（突破値＝最大値）、この場合には、第２ポイントが突破値（＝最大値）に到達したことをもって第２ＣＺ終了させて第１ＡＴに移行する（換言すれば、第２ＡＴには移行しない）ようにしても良い。このように、突破値について、最大値をも含む値を選択できる場合には、突破値として最大値未満の値が選択された場合には、第２ＡＴの移行が可能である一方、突破値として最大値が選択されたら第２ＡＴへの移行が不可能というように、突破値の値に応じて、最大値での恩恵が異なるという仕様の回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【０６４６】

また、この最大値での恩恵については、本変更例１では、第２ＡＴへの移行であったが、これに限定されず、例えば、突破値と最大値との差に応じて恩恵を変更するようにしても良い。具体的には、突破値と最大値との差が第１値（例えば、３０）であれば、第２ＡＴへの移行であるが、その差が第２値（例えば、５０）であれば、第２ＡＴへの移行に加え、例えば、疑似ボーナスを付与し、その差が第３値（例えば、３０）であれば、例えば、エンディング状態に移行するというように、種々の恩恵を付与可能である。この場合、突破値の値によって、最大値における恩恵が変化するので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６４７】

また、本変更例１においては、第２ポイントが突破値未満の状態で所定ゲーム数に到達したことに基づいて第２ＣＺを終了させたが、これに代えて、突破値未満の状態で所定ゲーム数に到達した後は、一定の確率或いは当選役に応じた確率で第２ＣＺを終了させる転落抽選を行い、この転落抽選に当選するまでの間は、引き続き、第２ＣＺを継続させるようにしても良い。この場合、所定ゲーム数に到達した段階で、第２ポイントが突破値未満であっても、転落抽選に当選する前に、第２ポイントと突破値まで到達させるという遊技

性を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。
【０６４８】
＜＜第１実施形態からの変更例２＞＞
次に、第１実施形態からの変更例２について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図８５は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態を示す図であり、図８６は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図８７は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図であり、図８８乃至図９０は、第１実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【０６４９】
この変更例２では、主に、上述の第１実施形態からの変更例１とはボーナス関連の仕様が異なる。図８５に示すように、本変更例２では、１つの１種ＢＢを有しており、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、次の通りである。すなわち、通常遊技状態（非ＲＴ）において、１種ＢＢが当選すると（１種ＢＢ条件装置作動すると）、非ＲＴとは少なくとも１つのリプレイの確率が異なるＲＴ１（換言すれば、第１種ＢＢの内部中のＲＴ状態）に移行し、このＲＴ１において、１種ＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると（１種ＢＢが入賞すると）、１種ＢＢ作動状態（１種ＢＢ中）となり、この１種ＢＢ作動が終了すると、非ＲＴに移行するようになっている。また、本変更例２では、上述のどの状態（非ＲＴ、ＲＴ１、１種ＢＢ作動中（ＲＢ作動時））においても、所定の規定数（例えば、３枚）で遊技を行うようになっている。
【０６５０】
本変更例２における回胴式遊技機のリール配列は、図８６に示す通り、１番から２０番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図８６において、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図８６では、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。本変更例２では、１種ＢＢを構成する図柄組み合わせとしては、第１回胴、第２回胴、第３回胴の順に、「青セブン・赤セブン・赤セブン」からなる第１組み合わせ、「青セブン・赤セブン・青セブン」からなる第２組み合わせ、「青セブン・青セブン・赤セブン」からなる第３組み合わせ、「青セブン・青セブン・青セブン」からなる第４組み合わせ、「金バー・赤セブン・赤セブン」からなる第５組み合わせ、「金バー・赤セブン・青セブン」からなる第６組み合わせ、「金バー・青セブン・赤セブン」からなる第７組み合わせ、「金バー・青セブン・青セブン」からなる第８組み合わせを有している（合計で８種類）。
【０６５１】
すなわち、１種ＢＢに係る図柄組み合わせは、第１回胴に１つだけ存在する青セブンを先頭として（第１回胴を先頭として）、第２回胴にそれぞれ１つずつ存在する赤セブンおよび青セブンと、第３回胴にそれぞれ１つずつ存在する赤セブンおよび青セブンとの組み合わせからなる第１～第４組み合わせと、第１回胴に１つだけ存在する金バーを先頭として、第２回胴の赤セブンおよび青セブンと、第３回胴の赤セブンおよび青セブンとの組み合わせからなる第５～第８組み合わせとなっている。また、この１種ＢＢは、所定枚数の払い出し（例えば、１２５枚）を超えたことを条件に終了するとともに、２回の入賞または２回の遊技が行われると終了するＲＢが連続して作動する仕様となっている。なお、ボーナスについては、この１種ＢＢに限定されず、上述の各実施形態に記載した種々の仕様のボーナス（ＢＢ）を適宜適用することが可能であることは言うまでもない。
【０６５２】
また、本変更例２では、１種ＢＢ内部中のＲＴ１の状態でのみＡＴが発動可能となっており、あえて１種ＢＢの内部中を維持してＡＴを行う第１遊技と、１種ＢＢの当選および入賞を繰り返す第２遊技との両方を実現可能としている。すなわち、前者のＡＴによる第１遊技を行いたい遊技者はあえて１種ＢＢの内部中の状態で１種ＢＢの図柄組み合わせを

外しつつ遊技を行い、後者の１種ＢＢによる第２遊技を行いたい遊技者は１種ＢＢの当選をリーチ目等によって察知したら即座に１種ＢＢを入賞させて１種ＢＢを作動させるようになっている。

【０６５３】

また、本変更例２に係る回胴式遊技機の当選役としては、図８７に示すように、押し順役である押し順ベル群１２３、押し順ベル群１３２、押し順ベル群２１３、押し順ベル群２３１、押し順ベル群３１２、押し順ベル群３２１を有している（以後、これらを総括して単に「押し順ベル群」と言うこともある）。ここで、この図８７においては、１種ＢＢが当選して持ち越されている状態（１種ＢＢの内部中の状態）での押し順ベル群を示している。なお、上記押し順ベル群１２３は、図１０における「役割」に該当し、図１０における押し順ベル１２３の役割となる入賞－Ａ１といった条件装置（名称）の複数の集合体であり、押し順ベル１２３と区分けするために押し順ベル群１２３としている。したがって、この押し順ベル群１２３を構成する条件装置（名称）の一例として、上記入賞－Ａ１が挙げられるが、本変更例２では、押し順ベル群１２３の詳細な条件装置等については省略する。また、他の押し順ベル群１３２等も同様である。

【０６５４】

また、本変更例２の回胴式遊技機において、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１下段、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。なお、本変更例２に係る回胴式遊技機の当選役としては、図８７で示す押し順ベル群以外にも、例えば、図１０および図１１で示した再遊技役（再遊技－Ａ、再遊技－Ｂなど）や、チェリーやスイカＡ等といったレア役等を有しているが、これらの図示および図柄組み合わせについては省略する。また、有効ラインの数や位置についても、リール配列や役構成或いは遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【０６５５】

これらの押し順ベル群は、停止ボタンＤ４０の押下タイミングに関わらず必ず揃うＰＢ＝１の１枚役（引き込み確率が１００％（「ＰＢ＝１」とも称する）の１枚役）と、停止ボタンＤ４０を適切なタイミング（対応する図柄の引き込み範囲内のタイミング）にて押下した場合には揃い、これ以外のタイミングでは揃わないＰＢ≠１の１枚役（引き込み確率が１００％未満（「ＰＢ≠１」とも称する）の１枚役）とが重複して当選した状態となっている。なお、押し順ベル群については、上述のＰＢ＝１の１枚役やＰＢ≠１の１枚役と同様な他の複数種類の１枚役が重複して当選しており、各押し順ベル群においては、互いに重複している１枚役の種類が異なるように設定されているが、これらの他の１枚役の説明については省略する。また、本変更例２では、押し順ベル群については、規定数（例えば、３枚）よりも少ない１枚の払い出しのある１枚役としているが、２枚役であっても良く、要は、規定数よりも少ない枚数の払い出しのある役であれば良い。

【０６５６】

ここで、押し順ベル群のうち、押し順ベル群１２３について説明する。この押し順ベル群１２３は、「リプレイ・ブランク・スイカ」のバトル目１図柄組み合わせに係るバトル目１役、および「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」の非バトル目１図柄組み合わせに対応した非バトル目１役の２種類のＰＢ＝１の１枚役と、「チェリー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン／バー／金バー」の第１こぼし有図柄組み合わせに対応した第１こぼし有役、および「青セブン・赤セブン／青セブン・金バー／バー」の第２こぼし有図柄組み合わせに対応した第２こぼし有役を含む複数種類のＰＢ≠１の１枚役とを構成要素とするものであり、これらが重複当選して当選する当選領域（当選エリア）となっている。なお、押し順ベル群１２３のＰＢ≠１の１枚役においては、第１および第２こぼし有図柄組み合わせ以外にも、複数種類有しているが、ここではその説明を省略する。

【０６５７】

押し順ベル群１２３において、バトル目１図柄組み合わせに係る「リプレイ・ブランク・スイカ」については、左リールＭ５１（第１回胴）に対応した図柄である「リプレイ」は、図８６に示すように、互いに５コマ（最大引き込み範囲は４コマ）おきに等間隔（そ

れぞれの「リプレイ」の間に４つの図柄が介在している状態）で４つ配置されることにより（図８６では、４番、９番、１４番、１９番に配置されている）、引き込み確率を１００％としている。また、中リールＭ５２（第２回胴）に対応した図柄である「ブランク」、および右リールＭ５３（第３回胴）に対応した図柄である「スイカ」も、「リプレイ」と同様に、互いに５コマおきに等間隔で、それぞれ４つずつ配置されていることにより（図８６では、中リールＭ５２の「ブランク」は、１番、６番、１１番、１６番に、右リールＭ５３の「スイカ」は、４番、９番、１４番、１９番に配置されている）、引き込み確率を１００％としている。

【０６５８】

このバトル目１図柄組み合わせが有効ラインに揃った場合、すなわち、左リールＭ５１のいずれかの「リプレイ」が左リールＭ５１下段に、中リールＭ５２のいずれかの「ブランク」が中リールＭ５２中段に、右リールＭ５３のいずれかの「スイカ」が右リールＭ５３下段にそれぞれ停止すると、左リールＭ５１中段には、左リールＭ５１の各「リプレイ」の真上に配置されている「ブランク」または「バー」のいずれかが停止し（図８６において、第１回胴の５番、１０番、１５番、２０番の図柄をそれぞれ参照）、中リールＭ５２中段には「ブランク」のいずれかが停止し、右リールＭ５３中段には、右リールの各「スイカ」の真上に配置されている「ブランク」のいずれかが停止する（図８６において、第３回胴の５番、１０番、１５番、２０番の図柄をそれぞれ参照）。この結果、見た目上は、「ブランク／バー・ブランク・ブランク」の図柄組み合わせが、左リールＭ５１中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段といった、中段の一直線のラインに揃う（見た目上、中段揃いブランク）。

【０６５９】

押し順ベル群１２３において、非バトル目１図柄組み合わせに係る「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」については、左リールＭ５１の「リプレイ」と、右リールＭ５３の「スイカ」においては、上述の非バトル目１図柄組み合わせと同様であるが、中リールＭ５２の「チェリー／スイカ」については、中リールＭ５２において、「チェリー」と「スイカ」とが交互に５コマおきに等間隔で配置されており、「チェリー」か「スイカ」のいずれかを必ず引き込めるようになっているが、中リールＭ５２中段には「チェリー」か「スイカ」のいずれかが停止するため、見た目上、「ブランク」の左右テンパイ崩れの状態となって中段揃いブランクとはならない。

【０６６０】

押し順ベル群１２３において、第１こぼし有図柄組み合わせに係る「チェリー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン／バー／金バー」については、右リールＭ５３の「赤セブン／青セブン／バー／金バー」は、それぞれの図柄が互いに５コマずつの等間隔に配置されているため、「赤セブン／青セブン／バー／金バー」のいずれかを有効ライン上に必ず引き込むことが可能な一方、左リールＭ５１の「チェリー」は左リールＭ５１に１つしかなく、また、中リールＭ５２の「赤セブン／青セブン」については、中リールＭ５２にそれぞれ１つずつしかないため、これらを引き込めるタイミングで停止ボタンＤ４０を押下しないと、これらの図柄を有効ライン上に停止できずに取りこぼすこととなる。なお、第２こぼし有図柄組み合わせについても、同様であるので、ここではその説明を省略する。

【０６６１】

ここで、押し順ベル群の後に付されている「１２３」等の数字については、「１」は第１回胴、「２」は第２回胴、「３」は第３回胴を示しており、例えば、押し順ベル群１２３とは、「第１回胴（左リールＭ５１）」、「第２回胴（中リールＭ５２）」、「第３回胴（右リールＭ５３）」の順（いわゆる左中右の順に停止ボタンＤ４０を押下する順押しの押し順）で、リールを停止させた場合に、ＰＢ＝１の１枚役のうち、バトル目１図柄組み合わせが、上述の個数優先制御によって優先して引き込まれて、有効ラインにバトル目１の図柄組み合わせに係る１枚役が揃う押し順（以後、「第１正解打順」という）を示している。これは、他の押し順ベル群も同様であり、「１３２」は、左中右の順（いわゆる

挟み打ちの順）に、「２１３」は中左右の順（中順押しの順）に、「２３１」は中右左の順（中逆挟み順）、「３１２」は右中左（逆押しの順）、「３２１」は（逆挟み順）を示している。なお、「１２３」および「１３２」の打順の組み合わせを、左リールＭ５１に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「左１ｓｔ」と、「２１３」および「２３１」の打順の組み合わせを、中リールＭ５２に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「中１ｓｔ」、「３２１」および「３１２」の打順の組み合わせを、右リールＭ５３に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「右１ｓｔ」と称することもある。

【０６６２】

また、押し順ベル群１２３は、「１３２」の打順を行った場合、上述の個数優先制御によって非バトル目１図柄組み合わせが揃うようになっている（以後、この非バトル目１図柄組み合わせが揃う打順を「第２正解打順」という。）。換言すれば、押し順ベル群１２３は、左１ｓｔの打順（第１および第２正解打順）の場合は、いずれの打順でも１枚役を引き込むが、第１正解打順である「１２３」では、バトル目１図柄組み合わせの方を引き込み、第２正解打順である「１３２」では、非バトル目１図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。

【０６６３】

また、押し順ベル群１２３においては、中１ｓｔや右１ｓｔの打順（以後、これらのように正解打順でない打順を「不正解打順」と言うこともある。）の場合には、個数優先制御によって、第１または第２こぼし有役に対応した第１および第２こぼし有図柄組み合わせを優先して引き込むため、これらの図柄組み合わせを停止可能な適切なタイミングで停止ボタンＤ４０を押下した場合には、第１または第２こぼし有役（１枚役）が入賞するが、これらの図柄組み合わせを停止することができない不適切なタイミングの場合には、第１または第２こぼし有役を取りこぼす。ここで、上述のように、図８７では、１種ＢＢが内部中であり、この不適切なタイミングで押下した際においては、第１および第２こぼし有図柄組み合わせが揃わないため、１種ＢＢを引き込み可能なタイミングであれば、１種ＢＢに係る図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。すなわち、中１ｓｔや右１ｓｔの打順の場合には、取りこぼし（入賞無し）か、１枚役か、１種ＢＢ入賞かのいずれかとなる。

【０６６４】

以上、押し順ベル群１２３について説明したが、他の押し順ベル群１３２等については、第１および第２正解打順が異なること、見た目上のバトル目１の表示ラインが異なること（図８７のバトル目２においては、見た目上右上がりラインに揃う等。以後、バトル目１やバトル目２を総括して単に「バトル目」と言うこともある。）、重複している１枚役が異なること等以外は、押し順ベル群１２３と同様であって、図８７に示した通りであるため、その説明を省略する。なお、ここでは、１種ＢＢが入賞可能な押し順ベル群について説明したが、このような押し順ベル群に加え、不正解打順だと１枚役または取りこぼしのみで、１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群や、１種ＢＢの非内部中の状態では、上述の１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群と同様とし、１種ＢＢの内部中になるとどの打順においても１枚役が入賞する（打順不問で１枚役が入賞する）ような押し順ベル群等を設けるようにしても良い。

【０６６５】

ここで、上述のようにＡＴによる第１遊技を行う場合には、あえて１種ＢＢ内部中の状態を維持するようにするため、１種ＢＢが入賞しないようにする必要がある。また、本変更例２では、１種ＢＢ内部中において、１種ＢＢの入賞可能性があるのは、図８７に示す押し順ベル群に当選したときのみとなっている（換言すれば、これらの押し順ベル群が１種ＢＢが入賞可能な当選エリア（全当選領域のうちの一部の当選領域）となっているともいえる）。このような仕様において、押し順ベル群のいずれかが当選した場合、例えば、上述の押し順ベル群１２３が当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に、左１ｓｔの押し順を表示する押し順ナビを行う。このとき、第１遊技を行いたい遊技者は、その押し順ナビに

従うことで、１種ＢＢを入賞させずに、１枚役を入賞させることができ、１種ＢＢ内部中状態を維持することができるようになっている。

【０６６６】

本変更例２では、例えば、押し順ベル群１２３が当選した場合において、所定の確率でバトル目１を表示する第１正解打順をナビするか否かのバトル目表示抽選を行い、これに当選した場合には、第１正解打順の押し順ナビを行い、当選しなかった場合には、第２正解打順の押し順ナビを行う（換言すれば、第１正解打順の押し順ナビを行わずに、バトル目１を表示しないようにする）。具体的には、バトル目表示抽選に当選した場合には、例えば、図３７の左側に図示しているように、押し順表示装置においては、左、中、右の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置Ｓ４０においても、左、中、右の押し順である旨の表示がなされることとなる。一方、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、押し順表示装置においては、左、右、中の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置Ｓ４０においても、左、右、中の押し順である旨が表示される。すなわち、本変更例２では、バトル目表示抽選の当否によって、主制御基板Ｍにて制御される押し順表示装置および副制御基板Ｓにて制御される演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが報知または示唆する押し順が相違することとなる。ここで、本変更例２において、「押し順ナビ」言った場合には、断り書きがあった場合を除き、上述の押し順表示装置および演出表示装置Ｓ４０の少なくとも一方による押し順の表示がなされていることを言う。

【０６６７】

なお、バトル目表示抽選に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて左、中、右の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、左１ｓｔ（第１停止が左リールであり、その後の操作態様については指示しない）である旨を表示し（中、右の押し順については表示されないので、実質的に２択ナビとなっている）、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、演出表示装置Ｓ４０では左、右、中の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合と同様に、左１ｓｔである旨を表示するというように、演出制御装置Ｓ４０ではバトル目表示抽選の当否によって、押し順指示が相違する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、１枚役を入賞可能な最低限の押し順指示である左１ｓｔという旨のみを表示するようにしても良い。また、これとは逆に、演出表示装置Ｓ４０においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、左１ｓｔである旨の表示を行う一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合には、左、中、右の押し順である旨を表示し、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、左、右、中の押し順である旨を表示するようにしても良く、要は、押し順表示装置および演出表示装置Ｓ４０の少なくとも一方にて、バトル目表示抽選の当否に応じた正確な押し順を表示するようにしていれば良い。

【０６６８】

ここで、第２正解打順の押し順は、左右中の順であり、この場合に表示される出目としては、「ブランク・リプレイ・ブランク」である。すなわち、左右中の順で停止操作を行う過程で、左中と停止操作を行った時点では、「ブランク・回転中・ブランク」というように、バトル目を構成するブランクが左右にテンパイしている状態となっている。したがって、遊技者は、最後の中リールＭ５２に対応する停止ボタンＤ４０を押下するまで、バトル目が表示されるという期待感を持続させることができる。

【０６６９】

また、バトル目表示抽選に当選した場合、この当選に基づいて、ＡＴ抽選を行う。なお、バトル目表示抽選に当選した際に行われる抽選は、このＡＴ抽選の他、例えば、通常よりもＡＴに移行し易いいわゆるチャンスゾーンを搭載している場合には、このチャンスゾーンへの移行抽選を行ったり、レア役等の当選時に行われるＡＴ抽選において、その当選確率を相対的に高くしたいわゆる高確状態への移行抽選を行ったりする等しても良く、要は、遊技者に有利な抽選等の得点を付与するようにすれば、その態様については特に限定しない。

【０６７０】

また、本変更例２では、第１正解打順では、バトル目を表示し、第２正解打順では非バトル目（具体的には、バトル目を構成するブランクが、左および右リールに聴牌した状態で中リールにブランク以外の図柄が停止する態様の出目）を表示するようにしているが、これに代えて、非バトル目として、バトル目を構成するブランクが、その図柄組み合わせにおいて、１つまたは０のバラバラな出目（例えば、１つの場合は「任意の図柄／ブランク／任意の図柄」、０の場合は図柄組み合わせ中にブランクが存在しないもの）となる１枚役を用意して、この１枚役の押し順ナビを行うことで、バラバラな出目を表示するようにしても良い。要は、バトル目を構成する図柄組み合わせでなければ、非バトル目としては、どのような図柄組み合わせでも良く、これを第２正解打順の出目となるようにしても良い。

【０６７１】

ここで、非ＡＴ中状態における押し順ベル群の合算の当選確率（押し順ベル群全体の当選確率）をＡ（例えば、１／８）とし、非ＡＴ状態におけるバトル目表示抽選による当選確率をＢ（例えば、１／２０）とし（換言すれば、バトル目が表示される確率ＣはＡ×Ｂであり、例えば、１／８×１／２０で１／１６０となる）、非ＡＴ状態におけるレア役であるチェリーの当選確率をＤ（例えば、１／６０）とし、レア役であるスイカの当選確率をＥ（例えば、１／１００）とした場合、上記カッコ内の例示をまとめると、以下の（１）および（２）の関係が成立するようになっている。

（１）バトル目が表示される確率（出現率）Ｃ＜チェリーの当選確率（出現率）Ｄ

（２）バトル目が表示される確率Ｃ＜スイカの当選確率（出現率）Ｅ

すなわち、バトル目が表示される確率Ｃよりも、各種レア役（チェリー、スイカ）が表示される確率Ｄ、Ｅの方を高くなるようにしている。なお、上記カッコ内の数値は、いずれも例示であり、適宜の数値を設定可能であることは言うまでもない。

【０６７２】

このように、遊技が開始可能となる規定数（３枚）よりも遊技メダルの払出の少ない（１枚）第１正解打順の押し順ナビをする場合であっても、ＡＴ抽選といった遊技者に有利な特典を付与するようにしているので、遊技者に対して、１種ＢＢを入賞させて１種ＢＢによる第２遊技を行うのか、あえて規定数よりも遊技メダルの払い出しの少ない第１正解打順の押し順ナビに従ってＡＴ抽選を受けるのかを選択させることができる（仮に、ＡＴ抽選を行わない場合には、規定数よりも少ない払出しかないため、遊技１を選択するメリットが減少する）。また、メダル払出の少ない第１正解打順を選択した場合であっても、ＡＴ抽選を受けることができるというメリットが生じるので、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。さらに、バトル目の出現率を各種レア役よりも低く設定することで、遊技者から見てレア役によるＡＴ抽選を主軸としながらも、その合間に、バトル目によるＡＴ抽選を受けるというお得感を得ることができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０６７３】

また、押し順ベル群が当選したときの押し順ナビにおいては、このナビ通りに停止操作をしながらバトル目が表示されるか否かに注目させることができるので（ナビ通りに停止操作を行う動作が単なる遊技の消化ではなくなるので）、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、上記バトル目表示抽選による当選確率Ｂを調整するだけで、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様としたり、バトル目が表示される確率を各種レア役のいずれかと同一としたりする仕様としたりすることができる。この結果、例えば、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様とした場合には、バトル目によるＡＴ抽選を主軸としながらも、その合間に、レア役によるＡＴ抽選を受けることができるという遊技性を提供することができる等、バトル目表示抽選による当選確率Ｂを調整するだけで、様々な遊技性を提供することが可能となる。

【０６７４】

＜ＡＴ中の仕様＞

次に、本変更例２におけるＡＴ中の演出について説明する。本変更例２では、上述のようにレア役が当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいてＡＴ抽選を行っており、このＡＴ抽選に当選するとＡＴに移行する。このＡＴ中においては、入賞することで規定数よりも多い押し順小役（例えば、１０枚）の押し順ナビを実行することで、出玉を増やすようにしている。また、上述の押し順ベル群が当選した場合には、それぞれの押し順ベル群の正解打順（例えば、押し順ベル群１２３であれば、左１ｓｔのいずれかの押し順）の押し順ナビを行う。

【０６７５】

このＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態と、ＡＴ中のレア役に当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいたバトル演出実行抽選に当選することによって移行してバトル演出を行うバトル演出状態とを有しており、ＡＴ中の通常状態のゲーム数のカウントが所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）に到達したことを終了条件として終了する。また、本変更例２のＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態の間（所定ゲームの間）に行われるバトル演出状態の後述するラストジャッジ抽選に当選する（バトル演出に勝利する）ことで、上記所定ゲーム数が再セットされてＡＴを繰り返すというように、所定ゲーム数の間において、その所定ゲーム数を再セットするか否かによってＡＴが繰り返し行われるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決まるいわゆるＳＴ仕様となっている。また、このバトル演出状態においては、ＡＴ中の通常状態のカウントが行われないようになっている。

【０６７６】

具体的には、ＡＴ開始後、ＡＴ中の通常状態を、例えば１０ゲーム消化した後にバトル演出状態に移行し、このバトル演出状態を、例えば１０ゲーム実行した後に敗北によってＡＴ中の通常状態に戻った場合には、ＡＴ中の通常状態のカウントは１０ゲームの次の１１ゲームとなるようになっている。なお、バトル演出状態においても、所定ゲーム数のカウントを行うような仕様としても良く、バトル演出状態において所定ゲーム数のカウントの有無については遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能である。

【０６７７】

また、本変更例２では、バトル演出状態のラストジャッジ抽選に当選したことに基づいて、いわゆる疑似ボーナス（ＡＴの１形態であり、押し順ナビによって出玉を増やすものではあるが、演出表示装置Ｓ４０においては、ＡＴではなく、あたかもボーナス中であるような演出を行うもの）が確定し、この疑似ボーナスを消化した後に、所定ゲーム数が再セットされたＡＴ中の通常状態に移行するようになっている。また、ラストジャッジ抽選結果の一部で（バトル演出の勝利の一部の大勝利で）、所定ゲーム数に到達したことに基づいて高確率（例えば、９８％等）でＡＴを継続させるループ抽選が行われ、ループ抽選に当選することで所定ゲーム数が再セットされてＡＴを継続させる特別ＡＴ（なお、高確率でループすることによって、有利区間が終了するまで（有利区間を完走するまで）ＡＴが継続し易いが、有利区間の完走が確定しているわけではないことは言うまでもない。）に移行することもあるようになっている（これらについては後述する）。なお、特別ＡＴの仕様については、上述したものの他、有利区間の完走は確定しないが、他のＡＴに比して上乗せ確率を高くした仕様であっても良く、要は、他のＡＴよりも遊技者に有利なＡＴであれば良い。また、他のＡＴについては、所定ゲーム数に到達したことをＡＴの終了条件（ゲーム数管理のＡＴ）としている場合において、特別ＡＴでは、純増枚数等が所定枚数に到達したことをＡＴの終了条件（枚数管理のＡＴ）とする仕様に切り替え、演出表示装置Ｓ４０においても、残りゲーム数表示から、残り枚数表示に切り替える仕様としても良い。また、本変更例２においては、ＡＴが１０００ゲーム継続した場合や、ＡＴ中の純増枚数（ＭＹ）が２０００枚を超えたら、上述のエンディング状態となって、有利区間が終了するまでＡＴが継続するようになっている。

【０６７８】

一方、ＡＴ中の通常状態においては、レア役やバトル目（以後、これらを総括して「レア役等」と言うこともある）に基づいたＡＴ抽選の他、バトル演出実行抽選の当選確率を変動させる状態決定抽選を行うようになっており、この状態決定抽選の抽選結果に応じて

、バトル演出実行抽選の当選確率が低い低確状態か、この低確状態よりもバトル演出実行抽選の当選確率の高い高確状態のいずれかに移行可能となっている。また、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ中の通常状態において、上記低確状態であれば、例えば、昼間の状態を示す演出を行いやすい状態とし、上記高確状態であれば、例えば、夕方や夜の状態を示す演出（夜であれば、高確状態が確定）を行いやすい状態とし、ＡＴ中の通常状態において、バトル演出への移行し易さを示唆するようにしている。

【０６７９】

次に、バトル演出状態について説明する。このバトル演出状態は、このバトル演出状態を終了させる終了抽選を毎ゲーム行っており、この終了抽選に当選したことに基づいて終了するようになっている。このバトル演出状態においては、毎ゲームにおいて、終了抽選の他に、特定のポイントを獲得するバトルポイント抽選を行っており、この特定のポイント等に基づいて行われるラストジャッジ抽選により、ＡＴ継続となる所定ゲーム数の再セットとなるか否かを決定するようになっている（これについては後述する）。バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選と同様に、バトル演出状態中の当選役に応じて行われ、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が特定のポイントを獲得し易かったり、相対的に多くの特定ポイントを獲得し易いようになっている。なお、この特定のポイントについては、バトル演出結果を決めるために用いられる内部的なパラメータであり、その数値については演出表示装置Ｓ４０等には表示されない一方、バトル演出において、味方キャラや敵キャラのダメージ具合等を表示することによって、特定のポイントがどのくらいあるのかを示唆するようにしている。

【０６８０】

また、バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選の他、バトル目を利用した抽選も行うようになっており、次に、これについて図８８乃至図９０に基づいて説明する。バトル演出状態においては、Ｎゲーム目（バトル演出状態に移行した最初の遊技も含む）の遊技において、その遊技での当選役に応じて、図８８に示すように、演出表示装置Ｓ４０のうち、各リールＭ５１～５３のそれぞれの真上に設けられた第１～第３領域ＰＲ５～７のそれぞれに表示される表示対象を決定する表示選択抽選を行う。

【０６８１】

この表示対象としては、特定のポイント獲得の期待度が低いことを示唆する「敵先制」、特定のポイント獲得の期待度が「敵先制」よりも高いことを示唆する「味方先制」、ポイント獲得の期待度が、「敵先制」と「味方先制」との間の「拮抗」がある。以後、第１～第３領域ＰＲ５～７にそれぞれ配置される「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」といった表示対象の組み合わせを、「表示配列」ということとする。なお、表示対象としては、「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」といった文字ではなく、図８３や図８４にて示した図形によるアイコン、或いは、文字とアイコンとの組み合わせであっても良く、その表示態様や種類については特に限定しない。

【０６８２】

本変更例２では、Ｎゲーム目において、最後の停止操作を行ったことに基づいて、Ｎゲーム目の当選役に対応した表示配列を決定する表示配列抽選を行う。具体的には、小役やリプレイ役の場合には、「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」がそれぞれ第１～第３領域ＰＲ５～７に１つずつランダムに配置される表示配列となり易い通常表示配列抽選を行い、レア役等の場合には、例えば、全部「味方先制」である表示配列や、２つが「味方先制」で残り１つが「敵先制」或いは「拮抗」の組み合わせが第１～第３領域ＰＲ５～７にランダムに配置される表示配列となり易い有利表示配列抽選を行うというように、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が遊技者に有利な表示配列となり易い表示配列抽選を行うようになっている。また、本変更例２では、表示配列抽選として、上述の通常表示配列抽選、有利配列抽選の他、例えば、全部「敵先制」または「拮抗」である表示配列や、２つが「敵先制」で残り１つが「味方先制」或いは「拮抗」の組み合わせが選択され易い不利配列抽選を有している。

【０６８３】

この表示配列抽選によって、表示配列が決定されると、図示しない記憶手段にその表示配列を記憶し、Ｎゲーム目の次ゲームであるＮ＋１ゲーム目においてスタートレバーＤ５０を押下した後から最初の停止操作を行う前までの間の所定のタイミングで、記憶手段に記憶していた表示配列、例えば、図８８に示すように、左リールＭ５１に対応した第１表示領域ＰＲ５には「敵先制」、中リールＭ５２に対応した第２表示領域ＰＲ６には「味方先制」、右リールＭ５３に対応した第３表示領域ＰＲ７には「拮抗」といった表示配列が表示される。本変更例２では、この表示対象のうち、押し順小役の押し順ナビにおける最初に停止操作されるリールに対応した表示対象が、バトルポイント抽選に反映されるようになっている。なお、上記所定のタイミングとしては、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後からスタートレバーＤ５０の押下前のいずれかのタイミングであっても良いし、また、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後から、Ｎ＋１ゲーム目において最初の停止操作を行う前までのいずれかのタイミングであっても良い。

【０６８４】

すなわち、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０の押下による当選役が、上述の押し順小役であった場合、この押し順小役の正解打順（１０枚の払い出しが行われる図柄組み合わせが表示される押し順）の押し順ナビが行われるが、この押し順のうち、最初に停止するリールに対応した表示対象がバトルポイント抽選に反映される。換言すれば、Ｎゲーム目において表示配列（バトルポイント獲得抽選に反映される対象の候補であり、ＡＴ継続（ＡＴへの移行）に関する内容の候補（仮の内容）ともいえる）を決定し、Ｎ＋１ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作を行うことで、Ｎゲーム目で決定した表示配列のうち、どの表示対象を反映するのかを決定する（上記内容の候補からどれを選択するのかを決定、或いは、上記内容の候補のうち、Ｎ＋１ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作に応じた仮の内容を、ＡＴ継続に係る内容として決定するともいえる）ようになっている。換言すれば、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後に、主制御基板Ｍにて、内容の候補を決定して表示し、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０押下時の当選役に基づいて、内容の候補からどの内容を選択するのかを決定し、その内容に基づいてバトルポイント獲得抽選を行うようになっている。

【０６８５】

具体的には、主制御基板Ｍにおいては、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０が押下されて、押し順小役が当選した場合、Ｎゲーム目で決定した内容の候補である左リールの「敵先制」、中リールの「味方先制」、右リールの「拮抗」のうち、当選した押し順小役において最初に停止するリール（正解押し順に対応したリール）に対応したバトルポイント抽選を行う。また、主制御基板Ｍは、Ｎ＋１ゲーム目において前記押し順小役が当選した場合には、副制御基板Ｓに「敵先制」等の演出を演出表示装置Ｓ４０に表示させるためのコマンドを送信し、バトルポイント抽選結果に関するコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓにおいてはこれらの各種コマンドに応じた演出を演出表示装置Ｓ４０等に実行させる。

【０６８６】

例えば、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０を押下した後において、副制御手段Ｓによって、演出表示装置Ｓ４０の第１～第３領域ＰＲ５～７にそれぞれ配置された表示配列が、図８８で示すように、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」であり、押し順小役の正解打順が中左右（２１３）の順であった場合（換言すると、上記内容の候補として、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」が選択された場合）、最初に停止操作される中リールＭ５２に対応した「味方先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなる（換言すると、上記内容の候補から「味方先制」を決定、或いは、上記仮の内容のうち、「味方先制」という仮の内容を、ＡＴ継続に係る内容として決定するともいえる）。この場合においては、図８９に示すように、中リールＭ５２を停止操作すると、演出表示装置Ｓ４０において、左右（第１および第３表示領域ＰＲ５、７）の「敵先制」、「拮抗」という表示が消えて中リールＭ５２に対応した中（第２表示領域ＰＲ６）の「味方先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を行って、バトルポイント抽選に「味方先

制」が反映されることを遊技者に報知する。
【０６８７】
　また、図８８の状態において、押し順小役の正解打順が左中右（１２３）の順であった場合、最初に停止操作される左リールＭ５１に対応した「敵先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなり、図９０に示すように、左リールに対応した左（第１表示領域ＰＲ５）の「敵先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラに攻撃される演出を行って、バトルポイント抽選に「敵先制」が反映されることを遊技者に報知する。
【０６８８】
　このように、Ｎゲーム目で表示配列抽選を行って内容の候補を決定して表示し、Ｎ＋１ゲーム目の押し順小役の正解打順に応じて内容の候補から、最終的な内容を決定するのであるが、バトル演出状態が継続している間は、この最終的な内容を決定するＮ＋１ゲーム目においては、同時に次ゲームの表示配列抽選も行うこととなる（換言すれば、Ｎ＋１ゲーム目は、その次ゲームから見てＮゲーム目に相当するということである）。すなわち、バトル演出状態の突入時のゲーム（バトル演出状態の１ゲーム目でありＮゲーム目）においては、バトル演出状態に突入する旨を報知する導入演出等を行う一方で、次の２ゲーム目（Ｎ＋１ゲーム目）のための表示配列抽選を行う。次の２ゲーム目では、上述の１ゲーム目にて行った表示配列抽選で決定した表示配列から、反映する表示対象を決定するのであるが、これと同時に、その次の３ゲーム目のための表示配列抽選を行う（１ゲーム目から見てＮ＋１ゲーム、３ゲーム目から見てＮゲーム）。そして、この３ゲーム目においては、２ゲーム目に行った表示配列抽選での表示配列から、反映する表示対象を決定するとともに、その次の４ゲーム目のための表示配列抽選を行うという制御をバトル演出状態の最終ゲームまで繰り返して行うようになっている。
【０６８９】
　本変更例２では、上述のようにして「味方先制」が反映されたゲームにおいては、味方キャラの攻撃が確定し、所定数の特定のポイントが獲得できるようになっている。このとき、上述のように、次のゲーム用の表示配列抽選を行うが、このときの表示配列抽選においては、上述の有利表示配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「味方先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、有利な配列表示となり易いようにしている。このように、「味方先制」が反映されると、その次ゲームにおいては有利な配列表示となり易いようにしているので、「味方先制」が反映された後は、連続して「味方先制」が反映され易くなり、遊技の興趣性の向上を図ることができる。
【０６９０】
　また、「敵先制」が反映されたゲームにおいては、特定のポイントが獲得できないとともに、敵キャラの攻撃が確定する。また、このゲームにおいては、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合には、上述の不利配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「敵先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、不利な配列表示となり易いようにしており、この抽選は次ゲームの配列を決定するための抽選といえる。このとき、図９０に示すように、敵キャラが味方キャラを攻撃する演出を行うことで、次ゲームにおいて、不利な配列表示となり易いことを報知する。一方、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選に当選しなかった場合には、上述の通常配列抽選が行われる。この場合、演出表示装置Ｓ４０においては、味方キャラが敵キャラの攻撃を回避する演出を行うことで、次ゲームにおいて不利な配列表示が出難くなることを報知する。このように、「敵先制」が反映されると、その次ゲームにおいては不利な配列表示となり易いようにしているので、「敵先制」が反映された後は、上述の「味方先制」とは逆に、連続して「敵先制」が反映され易くなって、上述の「味方先制」と併せてメリハリのある遊技を行うことができる。
【０６９１】
　また、「拮抗」が反映されたゲームにおいては、別途、「味方先制」か「敵先制」かを、例えば、それぞれが５０％の割合で選択されるように抽選（なお、この抽選確率については、遊技機の仕様などに応じて適宜設定可能であることは言うまでもない）し、この抽

選結果に応じた処理を行う（上述の「味方先制」または「敵先制」が反映されたゲームと同様な処理を行う）。

【０６９２】

なお、本変更例２では、上述のように「味方先制」、「敵先制」、「拮抗」などの内容の候補から最終的な内容を決定し、当該決定された最終的な内容が次ゲームの配列表示抽選に影響を及ぼしていたが、これに代えて、これらの反映された最終的な内容に関係なく、その遊技における配列表示抽選を独自に行う仕様としても良いことは言うまでもない。換言すると、配列表示抽選を実行する場合において、過去の抽選結果を参照せずに実行するよう構成してもよい。

【０６９３】

また、本変更例２では、ＡＴ中において、払出が規定数（例えば、３枚）よりも多い押し順小役（例えば、１０枚役。以後、１０枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約１／２）の方が、上述の押し順ベル群を含む払出が規定数よりも少ない押し順役（例えば、１枚役。以後、１枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約１／８）よりも高くなるように設定されている。また、押し順ナビ演出を行う際においては、払出が規定数よりも多い押し順小役のための押し順なのか、払出が規定数よりも少ない押し順役なのかを報知せず、単に、どの押し順で停止操作をするべきかを報知している。このようにすることで、押し順ナビが発生した際において、この押し順ナビが、遊技メダルが減る１枚役ナビよりも、遊技メダルが増える１０枚役ナビである確率が高いため、押し順ナビが発生すること自体が、遊技者にとってうれしい事象となる。この結果、遊技者は遊技メダルが増える期待感をもって停止操作を行うことができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０６９４】

ここで、Ｎ＋１ゲーム目がレア役であった場合（先制確定）、特定のポイントを獲得するとともに、Ｎゲーム目にて行った表示配列抽選にて決定して記憶手段に記憶していた表示配列を消し（第１～第３表示領域ＰＲ５～７に表示配列が表示されない。）、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を実行する。なお、レア役等の場合においては、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントの獲得が確定するようにしても良く、この場合には、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントが確定した旨を、例えば、味方キャラが「味方先制」の場合よりも強い攻撃をする等によって遊技者にその旨を報知するようにしても良い。

【０６９５】

また、Ｎ＋１ゲーム目が押し順ベル群であった場合において、非バトル目の第２正解打順の押し順ナビを行った場合には、上述の押し順役が当選した場合と同様な処理を行う。一方、バトル目の第１正解打順の押し順ナビを行った場合には、このＮ＋１ゲーム目で決定した表示対象が、「敵先制」や「拮抗」であっても、強制的に「味方先制」となって、上述の「味方先制」と同様な処理を行い、決定した表示対象が「味方先制」である場合には、上述のレア役が当選した場合と同様な処理を行う。なお、上記レア役が当選した場合や、バトル目が表示された場合には、勝利確定となる抽選を別途行い、これに当選することで、ＡＴ継続が確定するようにしても良い。

【０６９６】

ここで、このバトル目の第１正解打順の押し順ナビを行った場合において、遊技者の押しミスによって、第１正解打順とは異なる押し順を行ったときであっても、バトル目が表示されたものとして、バトル目が表示された場合と同様な処理（上述のＡＴ抽選等）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選した状況下における押しミスした遊技者の救済を図っている。一方、非バトル目の第２正解打順の押し順ナビを行った際に、遊技者の操作ミス或いは故意によって、第１正解打順を行ってバトル目が表示された場合には、非バトル目扱いとし、非バトル目時と同様な処理（上述のように、押し順小役が当選した扱い）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選していない状況下で、操作ミス或いは意図的に押し順ナビを無視することで、バトル目が表示され

たとしても、これを非バトル目扱いとすることで、遊技の公平性を担保することができる。同様の観点で、例えば、左リールが「敵先制」で、中リールが「味方先制」であって、左１ｓｔとなる押し順ベルに当選し、押し順ナビの最初の停止リールが左リールであり、「敵先制」に対応した演出が実行されている状況において、遊技者が故意に中リールを押下した場合であっても、「敵先制」に対応した抽選結果が反映される（演出に関しても、「敵先制」に対応した演出が実行される）ようにして、遊技の公平性を担保するようにしている。

【０６９７】

バトル演出状態においては、上述のように、毎ゲームにおいて終了抽選を行っており、終了抽選に当選したことに基づいて、ラストジャッジ抽選を行い、このラストジャッジ抽選結果に応じて、ＡＴの所定ゲーム数を再セットするか否か（ＡＴを継続するか否か）を決定するようになっている。このラストジャッジ抽選は、それまでに獲得した特定のポイントと、バトル演出状態の継続ゲーム数とに基づいて行われる。本変更例２では、獲得した特定のポイントに、バトル演出状態の継続ゲーム数に応じた継続ポイントを加算した値が高ければ高いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなっている。換言すれば、特定のポイントが高ければ高いほど、そして、バトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなって、ＡＴが継続し易い仕様となっている。

【０６９８】

例えば、特定のポイントと継続ポイントを加算した加算値が、第１値（例えば、１００）を以上であれば、特別ＡＴが確定し、これに対応した演出として、味方キャラが敵キャラに圧勝する大勝利といった演出を実行して、特別ＡＴへの移行を報知する。また、加算値が第１値よりも少ない第２値（例えば、７０）以上であった場合には、ＡＴの継続が確定した上で、所定の確率で特別ＡＴの移行抽選を行い、これに当選した場合には特別ＡＴに、外れた場合には、ＡＴの継続が確定して、味方キャラが敵キャラに勝利するといった演出を実行して、ＡＴが継続する旨を報知する。また、第２値未満であった場合には、その値に応じた確率（例えば、０～１０であれば、ＡＴ継続率１０％、１１～２０であればＡＴ継続率２０％等）で抽選を行い、この抽選結果に応じて特別ＡＴへの移行またはＡＴの継続の有無が決定されるようになっている。なお、上述のＡＴ継続に代えて、疑似ボーナスを当選させたり、或いは、疑似ボーナス当選後にＡＴ継続するといった特典を付与するようにしても良い。

【０６９９】

以上説明したように、本変更例２では、Ｎゲーム目で表示配列抽選を行い、Ｎ＋１ゲーム目の押し順小役の正解打順（押し順ナビの表示態様）に応じて表示対象を決定し、その表示対象に基づいたバトルポイント抽選を行うようにしているので、押し順ナビが単なる消化ゲームとなることを防止することができる。また、押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるようにしているとともに、ＡＴ中においていわゆる捨てゲームを無くすことができる。また、遊技者から見て、自分で引いた押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるため、自力感を抱きつつ、ＡＴ中のゲームに集中することができる。さらに、ＡＴを継続させるか否かのラストジャッジ抽選においてバトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、特別ＡＴの移行やＡＴの継続がしやすいようにしているので、ＡＴ中のバトル演出状態において、いわゆる捨てゲームを無くすことができるとともに、特定のポイントがあまり獲得できていない状態であっても、ＡＴの継続の期待度を高めることができる。

【０７００】

なお、ラストジャッジ抽選の抽選方式としては、上述の例に限定されず、例えば、終了抽選の当選に基づいて一定の確率で抽選する等の適宜の抽選方式を適用可能であることは言うまでもない。この一例としては、バトルポイント抽選を行う代わりに、上述の「味方先制」等の際においては、ラストジャッジ抽選に当選する確率を高める状態アップ（チャンスアップ）抽選を行い、この抽選に当選した回数（個数）に対応した値と、上述のバトル演出状態の滞在ゲーム数に対応した継続ポイントとを加算した加算値による抽選を行う

ようにするというものが挙げられる。
【０７０１】
　また、他の例としては、例えば、一番下の低確テーブルから段階的に当選確率を高くした複数の抽選テーブルを用意し、どの抽選テーブルを用いるのかを決めるランクアップ抽選を行い、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルによる抽選を行ったり、或いは、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルを基準として、上述継続ポイントが第１値であれば、この基準となったテーブルよりも一段階上の抽選テーブルで、第１値よりも大きい第２値であれば、この基準となったテーブルよりも二段階上の抽選で―ブルで抽選を行うといったように、ランクアップ抽選で決定した抽選テーブルに対して、継続ポイントの値を加味した抽選テーブルにて抽選するものが挙げられる。また、単純に、ラストジャッジ抽選を行うゲームが、バトル演出状態に突入してから、７ゲーム目、１７ゲーム目というように、所定のゲーム数であればＡＴの継続が確定したり、或いは、１０ゲーム以内或いは５０ゲーム以降にラストジャッジ抽選が実行されれば確定するというように、その滞在ゲーム数に応じた抽選を行うようにしても良い。
【０７０２】
　また、本変更例２では、押し順によって１種ＢＢの入賞を回避する仕様としているが、これに代えて、一の規定数でのみ遊技が可能な仕様とし（いわゆる３枚賭けでのみ遊技が可能なマックスベットオンリー仕様等）、全当選領域（全当選エリア）のうち、１種ＢＢが単独で当選する領域を極端に狭くし（確率を極端に低くし）、それ以外の当選領域については、引き込み確率が１００％の１枚役の小役やリプレイ等で埋めるようにする仕様も採用可能である。この場合、１種ＢＢが単独で当選する確率としては、例えば、１／６５５３６～４／６５５３６等が挙げられる。このようにすることで、１種ＢＢが入賞可能となる１種ＢＢの単独当選がほとんどないため、押し順によって１種ＢＢの入賞を回避する必要がほとんどなくなる。なお、これについては、１種ＢＢの入賞図柄組み合わせとして、各リールにおいてそれぞれ１つずつしか存在せず、かつ、目押しのし難い図柄とすることで、より１種ＢＢが入賞しにくくなるので好適である。また、上述の仕様の他、例えば、「１種ＢＢ＋役Ａ＋役Ｂ」の当選領域、「１種ＢＢ＋役Ｃ＋役Ｄ」の当選領域というように、１種ＢＢが必ず他の役と重複している当選態様とし（単独で当選する領域が存在しない）、例えば、抽選結果が、「１種ＢＢ＋役Ａ＋役Ｂ」の当選領域であり、所定の押し順かつ所定の押し位置で停止操作した場合にのみ、１種ＢＢを引き込むリール停止制御とすることによって、上述の押し順や停止位置以外にて停止操作することで１種ＢＢの入賞を回避する仕様とすることも可能である。さらに、１種ＢＢに代えて、ＲＢとしても良い。
【０７０３】
＜有利区間に移行した際の処理＞
　次に、有利区間に移行した際の処理について説明する。なお、ここで説明する処理については、他の実施形態に適用することが可能であり、特に、「通常区間」と「有利区間」とを有する遊技機に適用することが好適である。
【０７０４】
　本変更例２では、有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００のＲＡＭ領域のいずれかに記憶する（以後、単に「ＲＡＭに記憶」という。）処理を行うようになっている。そして、この所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶した所定の情報に基づいて（記憶した所定の情報を参照して）、ＡＴ等の有利状態に関する内容を決定するようになっている。換言すれば、記憶した所定の情報がＡの場合とＢの場合とでそれぞれＡＴ等の有利状態に関して決定する内容が異なるというように、記憶した所定の情報に応じて決定する有利状態に関する内容が異なる（換言すれば、互いに有利状態に関する内容が異なる複数のモードのうち、どのモードに移行するのかが異なる）ようになっている。なお、ＲＡＭに所定の情報としてＡが記憶されている場合には、ＡＴ等の有利状態に関する内容を決定するにあたり、所定の情報としてＢが記憶されている場合よりも不利になるように（例えば、出玉率が

低くなるように設定する等）その内容を決定するようにしている。なお、ＲＡＭに所定の情報としてＲＴ状態を記憶するよう構成した場合において、ＲＡＭに記憶する情報として、非ＲＴに対応する情報とＲＡＭクリア後の情報とが同一となるよう構成してもよい。

【０７０５】

このようにすることで、不正行為により主制御基板ＭのＲＡＭ等が外されたり不正なものと交換されたりして、記憶されていた所定の情報が消去された場合には、その後ＲＡＭに非ＲＴに対応する値が記憶されることとなり、この状態で有利区間に移行したとしても、ＲＡＭに非ＲＴ以外のＲＴ状態に対応する値が記憶されている場合と比して不利な状態とすることができ、不正行為の希釈化を図ることができる。なお、上述の説明では、所定の情報を、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００のＲＡＭ領域のいずれかに記憶したが、所定の情報の記憶領域としては、これに限定されず、所定の情報を記憶可能な領域であれば適宜の記憶領域を使用することができることは言うまでもない。

【０７０６】

次に、上記所定の情報や、ＡＴに関する内容、特定および所定のタイミング等を具体的にした各種態様について説明する。

＜態様１＞

この態様１では、遊技に関する所定の情報として「ＲＴ状態」を、有利状態に関する内容として「ＡＴの当選確率」を、特定のタイミングとして、有利区間の移行が決定した決定ゲーム（以後、「有利区間の移行が決定した決定ゲーム」を単に「決定ゲーム」という。）における第１のタイミング（例えば、リールが定常回転（定速回転）になった後または最初の停止操作の後或いは最後の停止ボタンＤ４０を押下して離した後のいずれかから次遊技のベットボタン押下までのいずれかのタイミング等）を、所定のタイミングとして、有利区間の開始ゲーム（決定ゲームの次ゲームであり、以後、「有利区間の開始ゲーム」を単に「開始ゲーム」という。）における第２のタイミング（例えば、スタートレバーＤ５０の押下後からリールが定常回転状態になる前までまたは最初の停止操作の前までのいずれかのタイミング等）を適用したものである。

【０７０７】

この態様１では、毎ゲーム（全てのゲームに対する毎ゲームであっても良いし、例えば、非ＲＴを参照しない仕様であれば、非ＲＴ以外のＲＴ状態といった所定の遊技状態に滞在している状況下での毎ゲームであっても良い。）ＲＴ状態をＲＡＭに記憶するようにしている。具体的には、そのゲームのスタートレバーＤ５０を押下したときにおいては、ＲＡＭには、そのゲームの前ゲームのＲＴ状態が記憶された状態を維持しており、上記決定ゲームにおける第１のタイミングで、ＲＡＭにそのゲームのＲＴ状態を記憶する（ＲＡＭに記憶したＲＴ状態を更新する）。そして、上記開始ゲームにおける第２のタイミングにて、このときに記憶されているＲＴ状態（この開始ゲームの前ゲームである決定ゲームで記憶されたＲＴ状態）に応じたＡＴの当選確率（ＡＴに関する内容）でＡＴ抽選を行う。

【０７０８】

例えば、そのときに記憶されているＲＴ状態が非ＲＴであれば、１／３の当選確率でＡＴ抽選を行い、そのときに記憶されているＲＴ状態がＲＴ１であれば、１／２の当選確率でＡＴ抽選を行う。そして、この開始ゲームの次ゲームから、このＡＴ抽選結果に基づいた遊技、すなわち、ＡＴに当選していれば有利区間におけるＡＴ状態となり、ＡＴに当選していなければ、有利区間の通常状態となる。なお、ＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率は、上述の確率に限定されずに適宜の当選確率を適用可能であるし、また、上記例ではＲＴ１よりも非ＲＴの方がＡＴの当選確率を高くしているが、ＲＴ１よりも非ＲＴの方がＡＴの当選確率を低くするなど、適宜の設定が可能であることは言うまでもない。

【０７０９】

なお、有利状態に関する内容としては、上記ＡＴ抽選に代えて、例えば、遊技状態に関する仕様として、レア役当選等のＡＴの抽選契機におけるＡＴ抽選確率が互いに異なるモード１、２（モード１よりもモード２の方がＡＴ抽選確率が高い）を用意し、ＲＡＭに記憶されているＲＴ状態が非ＲＴであればモード１をセットし、ＲＡＭに記憶されているＲ

Ｔ状態がＲＴ１であればモード２をセットするというように、有利区間における遊技状態が異なる仕様とするようにしても良い。また、モード１、２については、ＡＴの抽選契機におけるＡＴ抽選確率の他、例えば、モード１の天井ゲーム数が１０００ゲームであるのに対し、モード２の天井ゲーム数がモード１より少ない５００ゲームというように、天井ゲーム数に関するものであっても良く、要は、有利区間における各種遊技状態に関するものであれば特に限定しない。これについては、他の態様についても同様である。

【０７１０】

＜態様２＞

この態様２では、毎ゲームＲＴ状態をＲＡＭに記憶するのではなく、有利区間の移行が決定した決定ゲームのときにのみＲＴ状態をＲＡＭに記憶する点で態様１とは異なる。すなわち、上記決定ゲームにおいては、この決定ゲームにおける上記第１のタイミングで、そのときのＲＴ状態をＲＡＭに記憶する。そして、有利区間の開始ゲームにおける第１のタイミングで、そのときに記憶されているＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率でＡＴ抽選を行う。この態様２の場合、ＲＡＭに記憶されたＲＴ状態は、上記開始ゲームにて参照された後に消去しても良いし、この有利区間が終了して通常区間に移行した後に再び有利区間に突入した際に更新されるようにしても良い。

【０７１１】

＜態様３＞

この態様３では、遊技に関する所定の情報および有利状態に関する内容は、上記態様１と同じであり、所定のタイミングとして、決定ゲームにおける第３のタイミング（例えば、決定ゲームにおいて所定の情報を記憶した後から有利区間の開始ゲームの開始前までのいずれかのタイミング）を適用したものである。すなわち、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおいて、ＲＴ情報をＲＡＭに記憶した後、上記決定ゲームにおける第３のタイミングにて、ＲＡＭに記憶されているＲＴ情報に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。

【０７１２】

＜態様４＞

この態様４では、遊技に関する所定の情報として「作動している条件装置」を適用した点が、上記態様３と異なる。すなわち、以下の状況１～３となる。

（状況１）１種ＢＢに当選していない状況下において、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおける内部抽選結果が小役やリプレイ役やレア役等（以後、小役等ということもある。）であった場合には、作動している条件装置はこの内部抽選結果と同じ「小役等」となる。

（状況２）１種ＢＢに当選している（１種ＢＢの当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果がハズレであった場合には、作動している条件装置は「１種ＢＢ」となる。

（状況３）１種ＢＢに当選している（１種ＢＢの当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果が小役等であった場合には、作動している条件装置は、「１種ＢＢ＋小役等」となる。

上記（状況１）～（状況３）の遊技（決定ゲーム）における第３のタイミングにて、「作動している条件装置」に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。このように構成することにより、（状況１）と（状況２）と（状況３）とでＡＴ当選確率を異ならせることができる。

【０７１３】

例えば、「作動している条件装置」がレア役であれば、１／３の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が小役であれば、１／５の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が「１種ＢＢ＋レア役」であれば１／２の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が「１種ＢＢ＋小役」であれば１／４の当選確率でＡＴ抽選を行うといった例が挙げられる。この態様４では、そのゲームにおいて小役等の当

選があった場合、「小役等」の場合と、「１種ＢＢ＋小役等」の場合との２パターンの「作動している条件装置」が生じることとなり、所定の情報の種類が多岐となる（すなわち、小役等の種類の数に加えて、これらと１種ＢＢとの組み合わせの数だけ所定の情報の種類がある。また、１種ＢＢを複数種類有していたり、これに加えてＲＢなどを有しているとさらにその種類が増加することとなる）ため、ＡＴに関する内容を多岐とすることができる。

【０７１４】

＜態様５＞

この態様５では、遊技に関する所定の情報および有利状態に関する内容は、上記態様１と同じであり、特定のタイミングとして、開始ゲームにおける第２のタイミング（例えば、スタートレバーＤ５０を押下した後から最初の停止操作が行われるまでまたはリールが定常回転状態となる前までの間のいずれかのタイミング等）を適用し、所定のタイミングとして、開始ゲームにおける第３のタイミング（例えば、上記開始ゲームにおける第２のタイミング後から有利区間の開始ゲームが終了する前のいずれかのタイミング等）を適用したものである。

すなわち、有利区間の開始ゲームにおいては、この開始ゲームにおける第２のタイミングでそのときのＲＴ状態をＲＡＭに記憶し、その後、上記開始ゲームにおける第３のタイミングにて、記憶したＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームの次ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。

【０７１５】

以上、態様１～５を例示したが、遊技に関する所定の情報としては、上述のＲＴ状態や内部抽選結果（作動している条件装置）の他、例えば、ＲＴ状態の継続ゲーム数、通常区間の滞在ゲーム数、小役、リプレイ役、ボーナスといった当選役にそれぞれ条件装置番号が割り振られている場合にはその条件装置番号といった適宜の情報を適用することが可能であり、遊技に関する所定の情報については特に限定されないことは言うまでもない。同様に、有利状態に関する内容としては、上述のＡＴの当選確率の他、繰り返しになるが、いわゆる天井ゲーム数（所定の情報に応じて天井ゲーム数が異なる等）、ゲーム数でＡＴに移行するゲーム数管理の仕様においてＡＴに移行する初当たりのゲーム数（モード１よりもモード２の方が初当りゲーム数が短い等）や、初当たりし易いゾーン（例えば、所定情報に応じて、モード１よりもモード２の方が、０ゲーム～１００ゲームのゾーンよりも、１０１ゲーム～２００ゲームのゾーンの方がＡＴ当選ゲーム数の割り振り確率が高い等）、ＡＴやチャンスゾーンへの移行確率に低確および高確がある仕様において高確への移行確率が異なる（モード１よりもモード２の方が高確に移行し易い等）といった状態移行の態様（上記モード１、２の具体的態様）等があり、この有利状態に関する内容についても特に限定されないことは言うまでもない。

【０７１６】

また、上述のモード１、２の他、初期状態であるモード０を設け、通常区間で有利区間移行抽選に当選した場合において、次ゲームにて有利区間のモード０に移行して、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することで、その次ゲーム（有利区間に当選したゲームの次々ゲーム）にて有利区間のモード１または２に移行するようにしても良い。例えば、上記天井ゲーム数を例に取ると、上記有利区間のモード０のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することによって、その次ゲームにて天井ゲーム数が例えば５００ゲームのモード１または１０００ゲームのモード２に移行する（換言すれば、モード１であればその次ゲームで５００ゲームの天井ゲーム数がセットされ、モード２であればその次ゲームで１０００ゲームの天井ゲーム数がセットされる）よう構成してもよいし、上記有利区間のモード０のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することによって、天井ゲーム数として５００ゲームをセットするまたは１０００ゲームをセットする（モードはモード０のまま）よう構成してもよい。

【０７１７】

＜＜＜第２実施形態＞＞＞

次に、第２実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第２実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第２実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図９１は、第２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り、図９２乃至図１０２は、第２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であり、図１０３および図１０４は、第２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り、図１０５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図１０６は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図１０７乃至図１０９は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図１１０は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役１を説明するための図であり、図１１１は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図であり、図１１２は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【０７１８】

第２実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図９１に示す通りであり、０番から１９番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図９１においては、上述の図８６と同様に、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図９１においても、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。なお、図示はしないが、第２実施形態において、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」の斜め右下がりの１ラインとなっている。

【０７１９】

また、第２実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図９２乃至１０２に示す通りである。ここで、第２実施形態の１種ＢＢは、１つのみしか設けられていないが、例えば、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄといった複数種類設けられていても良い。図９２乃至図１０２における「規定数」とは上述のようにいわゆるベット数のことであり、「規定数および遊技状態」の欄の「３枚」、「２枚」はそれぞれ、３枚賭けでの遊技、２枚賭けでの遊技の意味である。

【０７２０】

第２実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図１０３および図１０４に示す通りである。図１０３および図１０４において、「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号７の「入賞－Ａ１条件装置」では、その構成要素は、入賞０１、入賞１０～１７、入賞２６～２７、入賞４２～４３、入賞６６～６７であり、これらの役が重複当選していることを示している。また、図１０３および図１０４の「１種ＢＢ条件装置未作動時」は、１種ＢＢが非内部中の状態を示し、「１種ＢＢ条件装置作動時」は、１種ＢＢが内部中の状態を示している。また、これらの「１種ＢＢ条件装置非作動時」および「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄の記載も、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図１０３の「入賞・再遊技」の番号７の「入賞－Ａ１条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。先ず、「１種ＢＢ条件装置未作動時」の「１２３」等は、上述の「押し順ベル１２３」の「１２３」と同義であり（すなわち、上述のように、「１」は左停止ボタンＤ４１、「２」は中停止ボタンＤ４２、「３」は右停止ボタンＤ４３をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「２＊＊」は、上述の中１ｓｔを示している。「３＊＊」も同様に、上述の右１ｓｔを示しており、別の欄の記載ではあるが、「１＊＊」は左１ｓを示している。また、「１／１」、「１／２」、「１／８」

はそれぞれの入賞率を示している。例えば、「１２３：１／１で入賞０１」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞０１に係る図柄組み合わせが１００％入賞（引き込み率１００％）することを意味し、「２＊＊：１／８で入賞２６～２７１，６６」は、中１ｓｔでリールを停止させた場合、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞することを意味する。

【０７２１】

これらの入賞率のうち、例えば、中１ｓｔでリールを停止した場合、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞する場合について、説明すると以下の通りである。この場合、図９７および図９９に示すように、入賞２６に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・セブン」、入賞２７に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・ブランク」、入賞６６に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・チェリー」である。これらの入賞２６～２７、６６のそれぞれの中リールＭ５２の図柄である「ベルＢ」（以後、この種の図柄については、単に「ベルＢ」と言うこともあれば、「ベルＢ」図柄とも言うこともある。）は、中リールＭ５２に互いに５個コマおきに等間隔で４つ配置されていることにより、その入賞率は１／１となる。また、この中リールＭ５２に「ベルＢ」が停止している状態において、右リールＭ５３にて入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄は、「セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、１０番から１９番までの合計１０コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、その入賞率は１／２となる。また、左リールＭ５１にて入賞２６～２７、６６のそれぞれに係る図柄組み合わせを構成する「セブン」図柄は、左リールＭ５２に１つのみしか配置されていないため、その入賞率は１／４となる。したがって、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせにおいては、左リールＭ５１の入賞率が１／４、中リールＭ５２の入賞率が１／１、右リールＭ５３の入賞率が１／２であるため、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせ全体の入賞率は１／８（「１／４」×「１／１」×「１／２」＝「１／８」）となる。

【０７２２】

ここで、図１０３の「入賞・再遊技」の番号２の「リプレイ／バー揃い」は、図１０における当選番号２に対応する「逆押し白７揃いリプレイ」と同様であり、揃う図柄が図１０においては「白７」であるのに対し、図１０３では「バー」である点が異なる。すなわち、図１０３の「１種ＢＢ条件装置未作動時」の欄の「右１ｓｔ：バー揃い」とは、遊技者が、右１ｓｔの打順で、右リールＭ５３の下段に図９１の３番の「ベルＡ」、中リール５２の中段に図３２９の９番の「バー」、左リールＭ５１の上段に図９１の７番の「ベルＡ」が停止するように目押しすることによって、遊技者から見て中段一直線に「バー・バー・バー」が揃う（表示される）ようになっている（実際には、有効ライン上には、再遊技０３に係る図柄組み合わせである図９４の５２番の「ベルＡ・バー・ベルＡ」が表示されている）。また、同欄の「左１ｓｔ：リプレイ」、「中１ｓｔ：リプレイ」は、左１ｓｔまたは中１ｓｔの打順を行った場合には、有効ライン上に「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が揃うことを意味している。さらに、図１０３の「入賞・再遊技」の番号２の「リプレイ／バー揃いフェイク」の「右１ｓｔ：バーフェイク」については、右１ｓｔの打順を行った場合、「バー」図柄がテンパイするものの揃わないことを意味する。すなわち、右１ｓｔの打順を行った場合には、再遊技０１に係る図柄組み合わせのいずれか（図９２の２番から５番の図柄組み合わせ）が停止されるようになっており、上述の遊技者の目押しにより、右リールＭ５３の下段に図９１の３番の「ベルＡ」、中リールＭ５２中段に図９１の９番の「バー」は停止され得るが、左リールＭ５１の上段に停止する図柄は「リプレイ」であり、左リールＭ５１のそれぞれの「リプレイ」の下には「バー」がないため、左リールＭ５１にてバーが外れるようになっている。

【０７２３】

また、第２実施形態では、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）に応じてＡＴに関する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有している。具体的には、図１０４に示すように、概して、押し順および／または停止タイミング（以後、単に、「押し順および停止

タイミング」と言う。）によって入賞する図柄組み合わせが異なるスラッシュ役Ａ乃至Ｈ（以後、これらを総括して「目押しスラッシュ役１」と言うこともある。）が設けられているが、この目押しスラッシュ役１（特定役）および、この目押しスラッシュ役１における「１種ＢＢ条件装置非作動時」および「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄の説明については後述する。また、図１０３および図１０４の「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号７の「入賞－Ａ１条件装置」では、その構成要素は、入賞０１、入賞１０～１７、入賞２６～２７、入賞４２～４３、入賞６６～６７であり、これらの役が重複当選していることを示している。

【０７２４】

なお、第２実施形態では、目押しスラッシュ役１を例に取って説明するが、後述の各変更例の目押しスラッシュ役２、３、目押しスラッシュ役（弱チェ）等を総括して、単に「目押しスラッシュ役」ということもあるし、この「目押しスラッシュ役」と後述する変更例の「押し順スラッシュ役」とを総括して、単に「スラッシュ役」ということもある。すなわち、「スラッシュ役」とは、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）によって、ＡＴに関する抽選（遊技者に有利な特典）が異なる役の総称である。

【０７２５】

また、第２実施形態の１種ＢＢは、図１０５に示すように、１種ＢＢは「ベルＢ・スイカＡ・チェリー」の図柄組み合わせの１種類のみである。この１種ＢＢは、例えば、３３枚を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、この１種ＢＢは、ＲＢが連続作動する仕様であり、このＲＢは例えば、２回の遊技または２回の入賞、或いは作動している１種ＢＢの終了をもって終了する。また、これらの１種ＢＢ作動中（ボーナス中）は、３枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【０７２６】

また、第２実施形態において、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、図１０６に示す通りである。この図１０６に示すように、１種ＢＢが当選していない通常時（通常遊技状態）、１種ＢＢが当選して持ち越されている１種ＢＢ内部中の状態（１種ＢＢ条件装置作動中の状態）では非ＲＴに滞在している。換言すれば、非ＲＴにおいては、非ＲＴにおける通常遊技状態である非ＲＴ（通常時）と、非ＲＴにおける１種ＢＢ内部中である非ＲＴ（１種ＢＢ条件装置作動中）との２つの遊技状態を有しているともいえる。また、１種ＢＢの当選後に、１種ＢＢに係る上述の図柄組み合わせ（１種ＢＢ作動図柄）が表示されて１種ＢＢ作動中となると、ＲＴ１に移行する。そして、１種ＢＢ作動終了時を契機に、非ＲＴに移行する。なお、第２実施形態の１種ＢＢは、１種ＢＢ内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、１種ＢＢ内部中を維持するようになっている一方で、１種ＢＢ作動中（ＲＴ１中）に設定変更を行った場合には、この状態（ボーナスに関する状態等）がクリアされて非ＲＴとなるようにしている。また、第２実施形態では、１種ＢＢ内部中では非ＲＴとしているが、これに代えて、１種ＢＢ内部中においては、１種ＢＢが当選していない通常時とは異なるＲＴ状態として、例えばＲＴ２に滞在する仕様であっても良い。

【０７２７】

これらの非ＲＴ（通常遊技状態）、非ＲＴ（１種ＢＢ条件装置作動中）、ＲＴ１（１種ＢＢ作動中）における各条件装置（ボーナス条件装置、入賞・再遊技）の置数等については、図１０７乃至図１０９に示すとおりであり、その置数全体（乱数分母）は、６５５３６である。これらの図１０７乃至図１０９において、ＲＴ状態を示す「非ＲＴ（通常時）」等の左欄の「１」等の数字は、単に識別するための数字であり、「１」は３枚賭け時の非ＲＴ、「２」は３枚賭け時の１種ＢＢ条件装置作動中、「３」は３枚賭けＢＢ作動中にそれぞれ対応している。また、「抽せん」および「有利区間移行」のそれぞれの欄の「〇」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽せん」の欄の「〇」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技－Ａ」等の条件装置（単に、「役」と言うこともある。）が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「Ｒ１」～「Ｒ６」は設定値を示しており、

それぞれ設定１～設定６であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役に対応した置数（乱数分母である上記６５５３６の乱数分子）である。さらに、「有利区間」の欄の「〇」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る（第２実施形態では、１００％移行する）ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない（有利区間への移行抽選を行わない）ことを示している。

【０７２８】

＜目押しスラッシュ役１＞

次に、上述の目押しスラッシュ役１について説明するが、スラッシュ役Ａ乃至Ｈについては、所定の押し順および所定の停止タイミングに応じて入賞可能な構成要素（その条件装置を構成するそれぞれの当選役）が異なること以外は同様であるので、スラッシュ役Ａのみ説明し、その他のスラッシュ役Ｂ乃至Ｈについてはその説明を省略する。

【０７２９】

図１０４に示すように、スラッシュ役Ａは、「１種ＢＢ条件装置未作動時」と「１種ＢＢ条件装置作動時」とでリール停止制御手段による停止制御が異なっている。スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置未作動時」では、この欄にも記載のように、左１ｓｔの打順では、全てのリールに対して上述の個数優先制御が適用されて、入賞１０～１１のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞して、規定数よりも少ない１枚の払い出しを受ける。これについては、図１０４にも示すように、中１ｓｔの打順においても、右１ｓｔと打順においても同様である。

【０７３０】

具体的には、入賞１０に係る図柄組み合わせは、図９６の１０５番で示すように「リプレイ・セブン・ブランク」であり、入賞１１に係る図柄組み合わせは、図９６の１０５番で示すように「リプレイ・セブン・セブン」である。入賞１０および入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄はいずれも「リプレイ」であり、この「リプレイ」については、図９１に示すように、互いに５コマおきに等間隔で４つ配置されており、その入賞率（全停止ボタンをランダムに押下した（上述の「適当押し」した）ときに、その当選役に係る図柄組み合わせが揃う確率）は１００％（１／１）である。入賞１０および入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄はいずれも「セブン」であり、この「セブン」は中リールＭ５１において、１４番の１つしか配置されていないため、１／４が入賞率となる。入賞１０および入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄は、入賞１０が「セブン」であり、入賞１１が「ブランク」である。

【０７３１】

ここで、左リールＭ５１および中リールＭ５２にそれぞれ入賞１０または入賞１１に係る図柄組み合わせを構成する「リプレイ」・「セブン」が有効ラインに停止した場合において、右リールＭ５３にて停止可能なのは「セブン」または「ブランク」である。図９１に示すように、「セブン」は１４番に配置され、「ブランク」は「セブン」の５コマ上の１９番に配置されているため、最大引き込み範囲の４コマを考慮すると、１０番から１９番までの合計１０コマの範囲で「セブン」または「ブランク」が引き込み可能であるため、この状態での「セブン」および「ブランク」の入賞率は１／２となる。すなわち、入賞１０および入賞１１については、左リールＭ５１の入賞率が１／１、中リールＭ５２の入賞率が１／４、右リールの入賞率が１／２となるため、全体としての入賞率は１／８（１／１×１／４×１／２）となる。したがって、左１ｓｔの打順においては、１／８の入賞率で入賞１０または１１が入賞することとなる。中１ｓｔの打順も同様にして、１／８の入賞率で１枚の払い出しを伴う入賞２６または２７が入賞し、右１ｓｔの打順も同様にして、１／８の入賞率で１枚の払い出しを伴う入賞４６または４７が入賞する。

【０７３２】

なお、第２実施形態では、最大引き込みの４コマの基準となるのが、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングが図９１に示す１番の「ブランク」であれば（具体的には、有効ラインの中心（１コマの中心）の位置を基準位置として、押下したタイミングの後に、最初

に上記基準位置を通過する図柄が１番の「ブランク」の中心であれば）、このブランクを基準としてその次の２番から４コマ分である５番の「チェリー」まで（１番から５番まで）の範囲が最大引き込み範囲としているというように、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングでのコマを基準としているが、これに代えて、以下のようにしても良い。すなわち、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングが１番の「ブランク」である場合、その次のコマである２番の「ベルＡ」基準（実際に押下したコマに＋１したコマを基準）としてその次の３番から４コマ分である６番の「バー」までの範囲を最大引き込み範囲とするようにしても良い。これについては、上述の他の実施形態においても同様である。

【０７３３】

スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置作動時」では、この欄に示すように、規定数よりも少ない１枚の払い出しを伴う１枚役である入賞１０、１１、２６、２７（それぞれ、図９６の１０５番、１０６番、図９７の１２１番、１２２番参照）と、この１枚役の取りこぼし、これらよりも多くかつ規定数よりも多い１５枚の払い出しを伴う１５枚役である入賞０９（図９６の１０４番参照）とのいずれかが、押し順および停止タイミングに応じて、枚数優先制御または個数優先制御によって入賞し得るようになっている。以後、上述の１枚役の入賞および１枚役の取りこぼし（払出は０枚となる）を「安め入賞（低め入賞と称するようにしても良い。）」、１５枚役の入賞を「高め入賞」と言うこともあり、この安め入賞に係る図柄組み合わせ（１枚役の図柄組み合わせ、この１枚役の取りこぼしであるハズレ図柄組み合わせ）を「安め図柄組み合わせ」、高め入賞に係る図柄組み合わせを「高め図柄組み合わせ」と言うこともある。なお、第２実施形態では、安め入賞は１枚役、高め入賞は１５枚役としていたが、安め入賞として２枚役、高め入賞として７枚役、１０枚役等を適用しても良く、要は、安め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数よりも、高め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数の方が多ければよい。なお、安め入賞として規定数よりも少ない遊技メダルの払い出しを伴う小役を、高め入賞として規定数以上の遊技メダルの払い出しを行う小役を設定することが好ましい。

【０７３４】

先ず、右１ｓｔの打順では、枚数優先制御が適用されて、その図柄組み合わせがＰＢ＝１の「ベルＡ・ベルＡ・ベルＡ」であり（図９６の１０４番参照）、入賞時の払出枚数が、他の入賞１０、１１、２６、２７の１枚よりも多い１５枚である（１５枚役である）入賞０９が入賞する。

【０７３５】

左１ｓｔの打順では、図９１において、左リールＭ５１の停止タイミングが、１３番から１７番までの５コマ分の範囲であった場合には、上述の枚数優先制御が適用されて、上述の１５枚役である入賞０９が入賞する。一方、左１ｓｔの打順において、左リールＭ５１の停止タイミングが、上記１３番から１７番以外の０番から１２番および１８番から１９番の１５コマ分の範囲であった場合には、スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置未作動時」の左１ｓｔの打順の場合と同様に、上述の個数優先制御が適用されて、入賞１０～１１のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞し、１枚の払い出しを受ける（換言すれば、７／８で取りこぼして０枚となる）。また、中１ｓｔの打順の場合も、上記左１ｓｔの打順と同様に、中リールＭ５２における停止タイミングが１３番から１７番の５コマ分の範囲なら枚数優先制御で高め入賞し、それ以外の１５コマ分の範囲なら個数優先制御で１／８で安め入賞し、７／８で取りこぼしの０枚となる。

【０７３６】

このスラッシュ役Ａの停止制御についてまとめると、図１１０に示すように、左１ｓｔの打順では、左リールＭ５１の停止タイミングが１３番から１７番以外の１５コマ分である低ベースコマであれば、全リールに対して個数優先制御が適用されて１／８で１枚役が入賞し、７／８で取りこぼしの０枚となり（安め入賞）、左リールＭ５１の停止タイミングが１３番から１７番の５コマ分である高ベースコマであれば、全リールに対して枚数優先制御が適用されて１５枚役が入賞する（高め入賞）。中１ｓｔの打順では、上述の低ベースコマであれば、個数優先制御による安め入賞がされ、上述の高ベースコマであれば高

め入賞となる。すなわち、上述の１５コマ分である低ベースコマとは、この１５コマ分を狙う（１５コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、高ベースコマに対して払出枚数の少ない１枚役が入賞し、高ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが低くなり（このため、「低ベースコマ」と称している）、上述の５コマ分の高ベースコマとは、この５コマ分を狙う（５コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、低ベースコマに対して払出枚数の多い１５枚役が入賞し、低ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが高くなる（このため、「高ベースコマ」と称している）ようになっている。また、右１ｓｔの打順では、停止タイミングに関わらず、１５枚役が入賞する高め入賞となる（これを、図１１０では「〇」と表記）。また、他のスラッシュ役Ｂ乃至Ｈについても、上述のとおりスラッシュ役Ａと同様となっている。

【０７３７】

すなわち、第２実施形態では、目押しスラッシュ役１は、停止ボタンＤ４０に対する押し順および停止タイミング（停止ボタンＤ４０の押下タイミング（リールの停止位置））といった操作態様に応じて、安め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞１０、１１、２６、２７に係る図柄組み合わせ、およびこれらの取りこぼしの際に表示される図示しない図柄組み合わせ）と、高め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞０９に係る図柄組み合わせ）とが入賞可能となっている。具体的には、最初に左リールＭ５１または中リールＭ５２を、（左リールＭ５１および中リールＭ５２において、それぞれ図９１の１３番から１７番のいずれかの位置）で停止させると、安め入賞（１枚役またはこの取りこぼしの０枚）が可能となる。

【０７３８】

第２実施形態では、有利区間でかつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいてはＡＴ抽選が行われるが（これについては後述する）、この目押しスラッシュ役１において、高め入賞した場合と安め入賞した場合とで、ＡＴ抽選で参照する抽選テーブルが異なり、高め入賞した場合にはＡＴの当選確率が相対的に低い低確率テーブルを用い、安め入賞した場合には、低確率テーブルよりもＡＴの当選確率が高い高確率テーブルを用いるようになっている（図１１０参照）。すなわち、目押しスラッシュ役１においては、高め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが多い一方でＡＴの当選確率が低い状況となり、安め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが少ない一方でＡＴ当選確率が高い状況となる。これにより、遊技者に対して、遊技メダルの払い出しが安め入賞よりも有利（遊技メダルの払い出しが多い）である代わりに、ＡＴ抽選が安め入賞よりも不利な（ＡＴ抽選が優遇されておらずＡＴが当選し難い）高め入賞を狙うのか、遊技メダルの払い出しが高め入賞よりも不利（遊技メダルの払い出しが少ない）である代わりに、ＡＴ抽選が高め入賞よりも有利な（ＡＴ抽選が優遇されてＡＴが当選し易い）安め入賞を狙うのかの選択させることができるようになる。例えば、持ち遊技メダルが少なく、ＡＴ抽選が優遇されるよりも先ず遊技メダルが欲しいと考えている遊技者であれば、高め入賞を選択し、持ち遊技メダルが充分にあり、多くの遊技メダルよりもＡＴ抽選の優遇を受けたいと考えている遊技者であれば、安め入賞を選択することが考えられる。

【０７３９】

換言すれば、目押しスラッシュ役１において、払出枚数の観点では、右１ｓｔが押し順正解（以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある）で、右１ｓｔ以外が押し順不正解（以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある）であり、ＡＴ抽選の有利度合いの観点では、左１ｓｔ、中１ｓｔが押し順正解（以後、「ＡＴ抽選に関する押し順正解」ということもある。）で、右１ｓｔが押し順不正解（以後、「ＡＴ抽選に関する押し順正解」ということもある）であるともいえる。すなわち、どの操作態様においても、払出枚数の観点またはＡＴ抽選に関する観点で有利となるという長所があるため、遊技者は、所望する遊技性（払出の多い遊技性またはＡＴ抽選が優遇される遊技性）のいずれかを選択することができるようになっている。

【０７４０】
このため、有利区間かつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいては、図３７で示す押し順表示装置（指示モニタ）には、高め入賞が可能な停止ボタンＤ４０の操作態様と、安め入賞が可能な停止ボタンＤ４０の操作態様との両方が指示（報知）されるようになっている。この押し順表示装置による指示態様の種々の表示例を図１１１に基づいて説明する。
【０７４１】
＜非ＡＴ中の目押しスラッシュ役１の指示態様：押し順表示装置＞
図１１１に示すように、２桁の７セグメントの表示方式である押し順表示装置において、高め入賞の操作態様を指示する（高めナビを行う）場合には、上位桁（図３７における２桁の７セグメントのうち、左側の７セグメント）に、高め入賞を示す二本線を表示し、下位桁（図３７における２桁の７セグメントのうち、右側のセグメント）に右１ｓｔを示す「３」という数字（第２実施形態では、左１ｓｔを「１」、中１ｓｔを「２」としている。）を表示する（指示態様１）。なお、この指示態様１においては、図１１１の※印にも示すように、二本線をスラッシュ役の意味とし、例えば、高めナビとして、１を左中右、２を左右中、３を中左右、４を中右左、５を右左中、６を右中左という６つの押し順が指示可能なように設定し、安めナビとして、例えば、７が左１ｓｔ、８が中１ｓｔ、９が右１ｓｔというように、７以降の数字を安めナビとして設定するようにしても良く、押し順ベルの仕様等に応じて適宜設定可能である。
【０７４２】
また、安め入賞の操作態様を指示（安めナビを行う）する場合には、上位桁に、安め入賞を示す三本線を表示し、下位桁に左１ｓｔを示す「１」という数字を表示する（指示態様２）。ここで、第２実施形態の場合には、指示態様２において、図１１０にも示すように、左１ｓｔでも、中１ｓｔでも結果は同じであるため、上記「１」に代えて、下位桁に中１ｓｔを示す「２」を表示しても良い）。
【０７４３】
第２実施形態では、押し順表示装置は、２桁の７セグメントしか設けていない仕様としており、上記の指示態様１および２を同時に表示できない仕様となっている。このため、押し順表示装置には、先ず、指示態様１を表示し、ここから１秒後に指示態様２に切り替え、さらに１秒経過したら指示態様１に戻るというように、所定時間経過毎に指示態様１および２を交互に切り替えることで、遊技者に対して、指示態様１および２を同時に表示可能としている。なお、これに代えて、押し順表示装置として、２対の２桁の７セグメントを左右に並ぶように設け、左の２桁の７セグメントには指示態様１を、右の２桁の７セグメントには指示態様２を行う（押し順の表示を４桁で表示する）ようにしてもよい。
【０７４４】
また、上位桁が高め入賞に対応し、下位桁が安め入賞に対応するように設定して、上位桁に高め入賞が可能な右１ｓｔを示す「３」を表示する高めナビを行い、下位桁に安め入賞が可能な左１ｓｔを示す「３」を表示（上述のように、中１ｓｔを示す「２」を表示でもよい）する安めナビを行う（指示態様３）ようにしてもよい。また、これに加え、それぞれの７セグメントの右下に配置されたＤＰ（デシマルポイント）ランプを点灯させる（指示態様４）ことで、安め入賞および高め入賞のナビをしている旨をわかりやすくするようにしても良い。さらに、出玉率の高い安め入賞（これについては、後述する）というように、出玉率の高い方のＤＰランプのみ点灯させる（指示態様５）ことで、どちらに従えば出玉率が高いか（遊技者にとって有利となるか）が把握できるようにしても良い。なお、図３７で示す例では、押し順表示装置の上記ＤＰが有利区間表示ＹＨを兼用しているため、指示態様４および５を適用する場合には、例えば、７セグメントディスプレイによって構成されたクレジット表示装置Ｄ２００や特別遊技状態表示装置Ｄ２５０等のＤＰを有利区間表示装置ＹＨとしても良いし、また、図１に示すような専用の有利区間表示器ＹＨを設けるようにすれば良い。また、上位桁が目押しスラッシュ役１であることを示す二本線を表示し、下位桁に目押しスラッシュ役１の種別（図１１１では、スラッシュ役Ａであ

ることを示す「Ａ」）を表示するようにしても良い（表示態様６）。
【０７４５】
なお、押し順表示装置による指示としては、上述の指示態様１乃至６のように押し順のみを指示するものの他、押し順および停止タイミング（その表示態様については特に限定しないが、例えば、上位桁に押し順を示す数値、下位桁に押下すべき停止タイミング（停止位置に対応した数値や記号等を表示する等）を指示するようにしても良いことは言うまでもない。
【０７４６】
＜目押しスラッシュ役１の表示態様：演出表示装置Ｓ４０＞
また、第２実施形態では、有利区間かつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいては、上述の押し順表示装置の他、演出制御装置Ｓ４０によっても高め入賞および安め入賞の操作態様の報知を行うことがあり、この演出表示装置Ｓ４０による指示態様を次に説明する。
【０７４７】
先ず、第２実施形態では、目押しスラッシュ役１全体に対して、換言すれば、スラッシュ役Ａ乃至Ｈ（図１０４の「入賞・再遊技」の番号３１～３８）に対して、一つの上記演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）として、例えば、演出グループＡを割り当てる上記マスク処理を行っており、押し順表示装置に押し順ナビを表示しない遊技（指示を実行しない遊技）においては、演出グループＡを副制御基板Ｓに送信するようになっている。この演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、スラッシュ役Ａ乃至Ｈのどれに当選したのかはわからないものの、目押しスラッシュ役１が当選したことが把握できるため、目押しスラッシュ役１が当選したことに基づく示唆演出を行うことが可能となる。具体的には、例えば、演出表示装置Ｓ４０に「スラッシュ！！」といった表示を行う等、目押しスラッシュ役１が当選していることを示す旨の示唆演出（換言すれば、高め入賞および安め入賞の操作態様の報知は行わず、単に目押しスラッシュ役１が当選したということを知らせる程度の演出）を行う。一方、有利区間における押し順表示装置に押し順ナビを表示する遊技（指示を実行する遊技）においては、「入賞・再遊技」の番号等のスラッシュ役Ａ乃至Ｈのどれに当選したかが副制御基板Ｓ側で判別可能な情報（例えば、どのスラッシュ役Ａ乃至Ｈが当選しているのかを示す情報等）を副制御基板Ｓ側に送信する。
【０７４８】
なお、目押しスラッシュ役１および押し順ベル（図１０３および図１０４で示す入賞－Ａ１条件装置乃至入賞－Ａ２４条件装置の総称）に一つの演出グループＡを割り当てた場合においては、この演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、目押しスラッシュ役１なのか押し順ベルなのかが不明であるため、上記の示唆演出を行わないようになっている。この場合、実行可能な演出としては、スラッシュ役を含む何らかの小役が成立した旨の演出等が考えられる。
【０７４９】
また、第２実施形態では、スラッシュ役Ａ乃至Ｈはいずれも、左１ｓｔ、および中１ｓｔにおいては安め入賞であり、右１ｓｔが高め入賞となっているため、上述の演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、左１ｓｔまたは右１ｓｔが安め入賞であり、右１ｓｔが高め入賞である旨の報知を行うことができる。この場合、具体的には、図１１２に示すように、例えば、キャラ同士がバトルしている画像を表示しているといった演出を行っている演出表示装置Ｓ４０において、この演出を邪魔しない表示領域の端の方（図１１２では、演出表示装置Ｓ４０の表示領域のうち、左下の表示領域）にて、左１ｓｔならＡＴ抽選優遇、右１ｓｔなら多くの遊技メダルが獲得できる旨の報知（表示）を行うことで、押し順表示装置とともに遊技者に、どちらの押し順を選択するのかを（高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかを）促すようになっている。
【０７５０】
このように、高め入賞および安め入賞を有する目押しスラッシュ役１を設けていること

により、高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかの選択肢を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。また、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置Ｓ４０においても、高めナビおよび安めナビを行うようにしているので、押し順表示装置のみによる高めナビおよび安めナビに比して、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンＤ４０の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙いまたは安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【０７５１】

ここで、演出表示装置Ｓ４０における上記示唆演出を行う場合には、押し順表示装置における指示態様１乃至６による指示が行われないようになっており、この状況下では、有利区間であっても有利区間表示装置ＹＨを点灯（有利区間に滞在しても有利区間表示装置ＹＨが消灯したまま）させない仕様としている。なお、この場合はＡＴに移行したタイミングや最初の指示実行タイミングで有利区間表示装置ＹＨを点灯させるようにしても良い。これにより、目押しスラッシュ役１が当選して、演出表示装置Ｓ４０による示唆演出が行われた場合であっても、遊技者に対して、指示ではなく示唆程度の内容を報知することができる。

【０７５２】

一方で、演出表示装置Ｓ４０による図１１２で示す安め入賞および高め入賞を指示する演出を行っている場合には、押し順表示装置における指示態様１乃至６が実行するようになっており、この状況下では、有利区間に滞在していれば、有利区間表示装置ＹＨを点灯させるようにしている。なお、第２実施形態において非ＡＴとは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビしないが、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置Ｓ４０にて高め入賞および安め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞および安め入賞に係る操作態様を指示（演出表示装置Ｓ４０でも押し順表示装置でも安め入賞に係る操作態様を報知するよう構成してもよい）している状態を言う。これについては後述する各変更例においても同様である。また、ＡＴとは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビし、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置Ｓ４０にて高め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞に係る操作態様を指示している状態を言う。

【０７５３】

第２実施形態では、レア役のうち、図１０３における再遊技－Ｃ条件装置（通称が強チェリーであり、通称が弱チェリーよりもＡＴの当選確率が高い）が当選した場合においては、スタートレバーＤ５０を押下すると、演出表示装置Ｓ４０に強チェリーが当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出を行う場合があるようにしている。また、目押しスラッシュ役１が当選した場合には、上述の強チェリーと同様に、演出表示装置Ｓ４０に目押しスラッシュ役１が当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出（なお、強チェリーが当選したときと同一のキャラクタをカットインさせても良い（同一の演出態様としても良い）。）を行った後、ＡＴ抽選が優遇されている安め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ抽選が優遇されている旨の演出を行うとともに、スピーカＤ２０からＡＴ抽選が優遇された旨の音声を出力する演出を行う一方で、高め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０においては、１５枚が獲得できた旨の演出を行う（換言すれば、ＡＴ抽選が優遇された旨の演出を行わない。特段、演出を行わないようにしても良い。）とともに、スピーカＤ２０からの音声の出力が無いようにしても良い。

【０７５４】

なお、ＡＴが確定するレア役（例えば、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止するＰＢ≠１の中段チェリー等）を設けている場合には、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止したら、演出表示装置Ｓ４０には例えば、ＡＴ確定の旨の演出を行うとともに、ＡＴが

確定した旨の音声（例えば、上述の安め入賞よりも豪華な音声等）を出力するようにしても良い。この場合、中段チェリーが当選している時点で、ＡＴが確定しているため、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止しなかった場合でも、演出表示装置Ｓ４０の演出やスピーカＤ２０からの出力される音声については、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止した場合と同様とするようにしてもよい。また、中段チェリーが当選しているゲームで、上述の音声の出力を行う等の演出１を行うとともに、中段チェリーが停止した場合にはバックランプ演出といった演出２を行い（演出１に加えて演出２も行う）、中段チェリーが停止しなかった場合には、上述の演出１は行うが上述の演出２を行わなかったり（演出１のみを行う）、或いは、中段チェリーが停止した場合とは異なるバックランプ演出といった演出３を行ったりする（演出１に加えて演出３を行う）といったように、中段チェリーが停止したか否かで演出の一部を相違させるようにしても良い。

【０７５５】

また、通常区間においては、上述の通称が強チェリー等のレア役が当選した場合には、単にレア役が当選した旨の示唆演出を演出表示装置Ｓ４０やスピーカＤ２０によって行うようになっており（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「！」を表示する等）、通常区間において、目押しスラッシュ役１に当選した場合には、ＡＴに移行しないとともに、操作態様の指示も行えないため、上述のレア役が当選した場合と同様な示唆演出を行うようにしている。

【０７５６】

また、第２実施形態では、目押しスラッシュ役１における安め入賞の際のＡＴに関する特典は、ＡＴ抽選が優遇される点であり、ＡＴ中の安め入賞の場合には、特にＡＴに関する特典を付与しない仕様である。このため、第２実施形態では、有利区間であり且つＡＴ中の状況下において、目押しスラッシュ役１が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０において高め入賞の操作態様を具体的に報知（第２実施形態では、＊＊１と表示することで右１ｓｔの打順であることを報知する等）するとともに、押し順表示装置においても上述の高めナビを行うようにしている。このようにすることで、ＡＴ中においては、目押しスラッシュ役１を、ＡＴ中に押し順ナビが行われる押し順ベルである入賞－Ａ１乃至２４条件装置と同様に取り扱うことができ、目押しスラッシュ役１を押し順ベルとして用いることが可能である。また、目押しスラッシュ役１が押し順ベルとして機能するため、非ＡＴ中よりも１５枚役が停止表示する確率を実質的に向上させることができる。

【０７５７】

なお、第２実施形態では、安め入賞および高め入賞を遊技者に選択させる仕様としているため、非ＡＴ中に目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合においても、いわゆる押しミスには該当しないため、演出表示装置Ｓ４０やスピーカＳ２０や装飾ランプユニットＤ１５０等によって、押しミスである旨等の画像表示が行われないことは言うまでもない。一方、ＡＴ中に目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合には、既にＡＴ中であってＡＴ抽選の恩恵を受けられず、単に遊技メダルの払い出しが少なくなって損をするだけであるので、押しミスである旨の画像表示が行われるとともに、例えば、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転したり、ＡＴ中に目押しスラッシュ役１の高め入賞をナビしている仕様の場合には、この高め入賞のナビを行った画像を消去したり、或いは、「ＧＥＴ！！」といった遊技メダルの払い出しを受けた旨の表示をしなかったりするようにしても良い。また、後述の第３実施形態のように、２枚賭けＢＢ内部中において３枚賭けで遊技を行う仕様の場合においても、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて安め入賞に係る操作態様を行っても上述の画像表示は行われない一方、２枚賭けを行った場合には、２枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うようにしても良い。このように、２枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うことで、特に、上述の２枚賭けＢＢ内部中において３枚賭けで遊技を行う仕様での遊技を選択して行っている場合においては、誤って２枚賭けでの遊技を行ってしまっても、誤って２枚賭けをしたことを遊技者に気付かせることができる。

【０７５８】
＜目押しスラッシュ役１当選時におけるＡＴ抽選＞
次に、目押しスラッシュ役１当選時における安め入賞および高め入賞におけるＡＴ抽選の詳細について説明する。目押しスラッシュ役１は、上述のように押し順および停止タイミングに応じて有効ラインに停止し得る図柄組み合わせが異なるため、スタートレバーＤ５０を押下して目押しスラッシュ役１が当選した時点では、どの図柄組み合わせが入賞するのかが不明であり、全リールＭ５０が停止して初めてどの図柄組み合わせが入賞したのかがわかることとなっている。このため、目押しスラッシュ役１の当選時におけるＡＴ抽選については、全リールＭ５０が停止した後の入賞判定から払出処理の前までのいずれかのタイミングで行われるようになっている。すなわち、第２実施形態では、停止した図柄組み合わせを見てＡＴ抽選を行う（停止した図柄組み合わせによってＡＴ抽選を実行する場合と実行しない場合があったり、ＡＴ抽選の当選確率が相違したりする（いずれか片方の構成のみを採用してもよい））ようにしており、上述のように、安め入賞での１枚役や０枚に係る図柄組み合わせの方が、高め入賞の１５枚役（高ベースコマ時の１５枚役も含む）に係る図柄組み合わせよりもＡＴ抽選を優遇するようしている。なお、第２実施形態では、安め入賞での０枚に係る図柄組み合わせでもＡＴ抽選を優遇しているが、この０枚に係る図柄組み合わせの場合には、１枚役に係る図柄組み合わせよりもＡＴ抽選を優遇するようにしても良いし、ＡＴ抽選を行わないようにしても良い。
【０７５９】
例えば、図１８を例に取って説明すると、以下のような制御の流れとなる。図１８のステップＳ１２６９の入賞判定にてＹｅｓの後に、後述するスラッシュ１フラグが立ってなければ（スラッシュ１フラグがＯＦＦであれば）、そのままステップＳ１２７４に進み、スラッシュ１フラグが立っていれば（スラッシュ１フラグがＯＮであれば）、目押しスラッシュ役１の安め入賞に係る図柄組み合わせなのか、高め入賞に係る図柄組み合わせなのか否かを判定し（図柄判定処理を実行し）、高め入賞に係る図柄組み合わせであれば、払出処理の実行よりも前のタイミングで、低確テーブルに基づいてＡＴ抽選を行い、ＡＴ抽選に当選していない場合には次ゲーム以降におけるＡＴの移行をセットせず、ＡＴ抽選に当選している場合には次ゲーム以降におけるＡＴの移行をセットした後、ＡＴ抽選結果に対応した演出コマンド（具体的には、ＡＴに当選した場合にはＡＴに当選した旨やＡＴに移行する旨を報知する演出コマンド、ＡＴに当選していない場合にはＡＴ抽選でハズレとなった旨やＡＴに移行しない旨を報知するための演出コマンド）を生成してステップＳ１２７４に進む。この演出コマンドにおける副制制御基板Ｓへの送信タイミングについては、例えば、ステップＳ１２９３の前までのいずれかのタイミング等の適宜のタイミングを適用可能である。一方、安め入賞に係る図柄組み合わせである場合には、上述の高め入賞の場合の制御の流れにおいて、「低確テーブル」を「高確テーブル」と読み替えた制御の流れと同様にした後、ステップＳ１２７４に進む（以後、この流れの制御を、「目押しスラッシュ１制御」と言う。）。
【０７６０】
なお、第２実施形態では、実際に停止した図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選を行っているが、０枚（ハズレ）の場合においては、図柄組み合わせではなく、払出枚数が０枚であることをもって安め入賞に係る図柄組み合わせと判定した場合と同様に取り扱うようにしても良い。この場合、０枚（ハズレ）に係る図柄組み合わせが複数種類ある場合に比して、払出枚数が０枚という情報のみで済むため、容量の低減を図ることができる。
【０７６１】
また、第２実施形態では、目押しスラッシュ役１のうち、スラッシュ役Ａでは、上述のように１枚役である入賞１０に係る図柄組み合わせが入賞し得、図１０３および図１０４において、入賞－Ａ１乃至Ａ２４条件装置を総括して称した押し順役（押し順ベル）のうち、例えば、図１０３に示すように、左中ベルＡ１（入賞－Ａ１条件装置）においても、１３２の押し順（左右中の押し順）を行った場合には入賞１０に係る図柄組み合わせが入賞し得るため、スラッシュ役Ａ当選時と左中ベルＡ１当選時とでは、同じ図柄組み合わせ

が入賞し得る（同じ出目が表示され得る）。この場合、上述のように、入賞判定のみであると、スラッシュ役Ａが当選したのか、左中ベルＡ１が当選したのかが不明である。このため第２実施形態では、入賞判定よりも前に、目押しスラッシュ役１か否かを判断し、目押しスラッシュ役１であれば、上述の図１８の例で言うと、ステップＳ１２６９の入賞判定にてＹｅｓの後にそのまま上述の目押しスラッシュ１制御を行うようにし、目押しスラッシュ役１でなければ、上述の図１８のステップＳ１２６９でＹｅｓの後にそのままステップＳ１２７４に進む制御を行う（当選した役と停止した図柄組み合わせとで判定する制御を行う）ようになっている。例えば、図１９を例に取って説明すると、図１９におけるステップＳ３６１４でＹｅｓの後に、当選役が目押しスラッシュ役１なのか否かを判定し、目押しスラッシュ役１であれば、目押しスラッシュ役１である旨のスラッシュ１フラグを立て（スラッシュ１フラグをＯＮにし）、目押しスラッシュ役１でなければ、スラッシュ１フラグが立っていない状態を維持（スラッシュ１フラグがＯＦＦの状態を維持）するようになっている（以後、この流れの制御を「制御２」と言う。）。

【０７６２】

このような制御２を設けることにより、押し順スラッシュ役１のいずれかの出目と、押し順役のいずれかの出目とが同一とすることができる分、図柄組み合わせの種類を低減することができ、リール配列や図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。この結果、図柄組み合わせのデータ量も削減することができ、容量の削減にもつながる。

【０７６３】

第２実施形態では、上述のように目押しスラッシュ役１と押し順ベルとにおいて、同一の図柄組み合わせが発生するため、入賞判定の前に、スラッシュ１フラグを立てる処理を行っているが、目押しスラッシュ役１の安め入賞でしか表示されない図柄組み合わせとした場合には、上述の制御２を設ける必要がなくなることは言うまでもない。この場合、制御２がなくなる分、容量の削減を図ることができる。

【０７６４】

なお、第２実施形態では、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選した際には、ＡＴ抽選を行わず、全リールが停止し、そのゲームでの図柄組み合わせが確定した入賞判定から払出処理までの間にＡＴ抽選を行っているが、これに代えて、スタートレバーＤ５０押下して目押しスラッシュ役１が当選した際において、この目押しスラッシュ役１にて表示可能な全ての図柄組み合わせに対してＡＴ抽選を行って、これらのそれぞれの抽選結果をＲＡＭ等に記憶しておき、全リールが停止した後の入賞判定にて、最終的な図柄組み合わせが判定されたら、上記ＲＡＭ等に記憶した各抽選結果のうち、その図柄組み合わせに対応した抽選結果を最終的なＡＴ抽選の抽選結果とするようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機にＡＴ抽選を行い、これに当選した場合にはその旨のフラグを立てる一方で、当選しなかった場合にはフラグを立てないようにし、上記入賞判定後にこのフラグが立っていたら、入賞判定で得た図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選を行い（換言すれば、入賞判定前のＡＴ抽選が第１段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第２段階の抽選であり、これらの第１および第２抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはＡＴ当選という仕様）、入賞判定後にこのフラグが立っていなかった場合にはＡＴ抽選を行わないようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機に所定の確率で当選するＡＴ抽選を行い、その後停止した図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選（停止した図柄組み合わせによってＡＴ抽選の当選確率が相違していても良いし、ＡＴ抽選を実行しない図柄組み合わせを有していても良い）を実行するよう構成しても良い（いずれかのＡＴ抽選に当選した場合には、その後ＡＴに移行することとなる）。

【０７６５】

なお、第２実施形態では、レア役等が当選した場合には、スタートレバーＤ５０押下後において、レア役が当選したらそのままＡＴ抽選を行うというように入賞判定前のいずれかのタイミング（例えば、図１８に示すタイミング等）でＡＴ抽選をする一方で、目押しスラッシュ役１の場合には、入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選を行うようにしている

が、これに代えて、目押しスラッシュ役１以外のレア役等においては、目押しスラッシュ役１に合わせて入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選をするようにしても良い。この場合、ＡＴ抽選に係る処理が一本化できるため、容量の削減を図ることができる。また、有利区間でかつ非ＡＴ中といった通常の遊技であっても、目押しスラッシュ役１で安め入賞狙いすることで、ＡＴ抽選が優遇されるため（ＡＴに関する利益を付与されるため）、遊技者は安め入賞狙いを行うことで、ＡＴに関する期待感を膨らませることができる。

【０７６６】

また、第２実施形態では、上述のように、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した場合には高確テーブルにてＡＴ抽選を行い、高め入賞した場合には低確テーブルでＡＴ抽選を行うが、その次ゲームでレア役等に当選した場合には、当選したレア役等に応じた抽選テーブル（所定の確率）でＡＴ抽選を行うようになっている。換言すると、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合と、目押しスラッシュ役１に当選して高め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合とで、レア役等に当選したゲームにおいては、同一の抽選テーブル（所定の確率）でＡＴ抽選を行うようになっている。すなわち、目押しスラッシュ役１に当選し、安め入賞および高め入賞したことに基づくＡＴ抽選については、目押しスラッシュ役１に当選した当該ゲームでのみ有効であり、次ゲーム以降については何らの影響も与えないようにしている。このようにすることで、遊技者が、目押しスラッシュ役１に当選した当該ゲームにて遊技をやめた場合において、その次の遊技者に対して、目押しスラッシュ役１の当選に基づくＡＴ抽選等の影響を及ぼすことを防止することができる。仮に、目押しスラッシュ役１の高め入賞に基づいて使用される低確テーブルが、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲームの次ゲーム以降も用いられるような仕様とした場合、目押しスラッシュ役１が当選させた遊技者が、その当該ゲームで遊技をやめた場合、その次の遊技者においては、ＡＴ抽選等に関しては最初から不利な状態での遊技を行うこととなって不合理であるが、第２実施形態のように、次ゲーム以降に影響を及ぼさないようにすることでこのような不合理の発生を防止することができる。

【０７６７】

なお、上述の不合理を防止することができれば良いので、目押しスラッシュ役１が当選することで、例えば、所定ゲーム間において、レア役等に当選した際のＡＴの当選確率が高確率状態となるといった仕様を採用した場合には、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲームの次ゲーム以降においてこの高確率状態を維持するようにしても良い。要は、目押しスラッシュ役１の当選した当該ゲームにおいて、高め入賞時に用いられる低確テーブルといった遊技者に不利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役１の当該ゲームにて完結するようにし、上述の高確率状態等といった遊技者に有利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲーム以降も引継ぎ可能とするようにしてもよい。

【０７６８】

＜目押しスラッシュ役１の出玉率等＞

次に、目押しスラッシュ役１における出玉率等について説明する。目押しスラッシュ役１は、上述のように０枚または１枚の遊技メダルが得られる（換言すれば、１５枚の遊技メダルが得られるという特典が付与されないともいえる）左１ｓｔまたは中１ｓｔの押し順による安め入賞と、１５枚の遊技メダルが確実に得られる右１ｓｔの押し順による高め入賞とを有している。第２実施形態では、設定１において、非ＡＴの場合には、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、左１ｓｔまたは中１ｓｔの押し順でかつ低ベースコマを目押しする操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールＭ５１に毎ゲーム６番のバーを目押しする停止操作（小役の取りこぼしを最小限に抑制可能な押下位置での停止操作）を行うとともに、ＡＴの場合には、押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役１当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第１の遊技方法で（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、１７５００ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が１００％未満となるように設定しており、設定１におい

て、非ＡＴの場合には、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、右１ｓｔの押し順の操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールＭ５１に毎ゲーム６番のバーを目押しする停止操作を行うとともに、ＡＴの場合には押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役１当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第２の遊技方法で（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、１７５００ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が１００％未満となるように設定している。

【０７６９】

第２実施形態では、特に第２の遊技方法（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）を行った場合においても、１００％未満とするようにしていることにより、遊技者に第１遊技方法を行わせる（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）意義を生じさせるようにしている（仮に、第２の遊技方法で出玉率が１００％を超える場合には、ずっと第２の遊技方法を行っていれば遊技メダルが増加するため、そもそも第１の遊技方法を行う必然性がなくなる）。ここで、上記においては、設定１を例に取って説明したが、他の設定値についても同様である。また、設定４以上のいわゆる高設定（特に、最高設定である設定６）の場合には、上記各遊技方法においてその出玉率が１００％以上となるように設定しても良いが、高め狙いおよび安め狙いの実効を図るため、上記各遊技方法のそれぞれの出玉率が同一（または、略同一であり、どちらの遊技方法で遊技を実行しても著しい損失が生じない）となるようにすることが望ましい。

【０７７０】

また、第２実施形態では、特定の設定値（例えば、設定１乃至６のいずれか）において、上記第１の遊技方法で所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）を行った場合の出玉率をＡとし、上記特定の設定値において、上記第２の遊技方法で上記所定遊技回数を行った場合の出玉率をＢとした場合、出玉率Ａは出玉率Ｂよりも大きく（出玉率Ａ＞出玉率Ｂ）なるように設定されている。

【０７７１】

すなわち、第２の遊技方法による高め入賞狙いでの操作態様のみを上記所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行って、高め入賞による１５枚を取り続けることで利益を受けた場合よりも、第１の遊技方法による安め入賞狙いでの操作態様のみを例えば上記所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行って、ＡＴ等による利益を受けた場合の方が、上記所定遊技回数遊技した場合の出玉率が多くなるような仕様としている。ここで、有利区間に滞在している場合には、安め入賞狙いについては、高め入賞狙いよりもＡＴ当選しやすい分、ＡＴによる恩恵を受けることで、安め入賞狙いの方が出玉率が高くなるようになっている。また、ＡＴが行えない非有利区間に滞在している場合には、ＡＴが無い分、高め入賞狙いの方が出玉率が高くなるが、第２実施形態では、図１０７にも示すように、全役にて有利区間が当選するため、非有利区間の滞在ゲーム数としては約１ゲーム程度であり、上記所定遊技回数のうちの大部分が有利区間で占められているため、全体としての出玉率は安め入賞狙いの方が多くなるようになっている。

【０７７２】

このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、最終的にはＡＴ等による付与される利益が大きくなって、高め入賞狙いよりも有利となるような遊技性を創出することができる。また、有利区間においては安め入賞狙いを行い、非有利区間では高め入賞狙いを行うというように、有利区間に滞在している場合と、非有利区間に滞在している場合とで、安め入賞狙いと高め入賞狙いとを切り替えるという技術介入性も創出することができる。

【０７７３】

また、第２実施形態では、上記第１遊技方法（安め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定１の出玉率Ｃと、上記第１遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合における設定６の出玉率Ｄとの差αは、上記第２遊技方法（高め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定１の出玉率Ｅと、上記第２遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合に得おける設定６の出玉率Ｆとの差βよりも大きくなるように設定されている。具体的な一例を挙げると、安め入賞狙いの設定１の出玉率Ｃが９７％、設

定６の出玉率Ｄが１１５％であり、高め入賞狙いの設定１の出玉率Ｅが９６％、設定６の出玉率Ｆが９９％であり、安め入賞狙いの設定１と設定６との出玉率の差αは、１８％（１１５％（出玉率Ｄ）－９９％（出玉率Ｃ）＝１８％）であり、高め入賞狙いの設定１と設定６との出玉率の差βは、３％（９９％（出玉率Ｆ）－９６％（出玉率Ｅ））であり、出玉率の差αの方が、出玉率の差βよりも大きくなっている（出玉率の差α＞出玉率の差β）。このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、出玉率の分散が大きくなる（出玉率が荒くなる）遊技性を創出することができる。なお、上記において、設定６の出玉率Ｆ（高め入賞狙いでの出玉率）は９９％としていたが、これを、１００％以上とするようにしても良く、例えば、出玉率Ｆを１０１％とした場合には、第１の遊技方法による安め狙いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行った場合であっても、第２の遊技方法による高め狙いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）場合であっても、いずれも遊技メダルが増加している（出玉率が１００％以上）ことが期待できる。

【０７７４】

また、目押しスラッシュ役１は、上述のように押し順および停止タイミングによって１５枚役が入賞可能となっており、単に押し順正解のみで１５枚役が入賞する押し順役やＰＢ＝１の１５枚役に比べて、その入賞率が低いものとなっているため、その分、上述のベースを下げることができる。この結果、ベースを低くした分、ＡＴの当選確率やＡＴ中における１ゲームあたりの純増枚数（傾斜と称することがある）といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高ＴＹ（低ベースでかつＡＴ１回分の遊技メダル獲得の期待枚数が相対的に高い）の回胴式遊技機を提供することができる。

【０７７５】

＜＜第２実施形態からの変更例１＞＞

次に、第２実施形態からの変更例１を説明する。この変更例１では、上述の第２実施形態とはリール配列が異なっているとともに、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役１に代えて、この目押しスラッシュ役１とは図柄組み合わせ等が異なる目押しスラッシュ役２を適用したこと等が異なる。ここで、図１１３は、第２実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧および目押しスラッシュ役２を説明する図であり、図１１４は、第２実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【０７７６】

本変更例１に係るリール図柄配列は、図１１３で示す通りであり、左リールＭ５１において、「青ランプ」図柄（以後、単に「青ランプ」と言うこともある。）は、１２番とここから５コマ離れた１７番との２つ設けられ、「赤ランプ」図柄（以後、単に「赤ランプ」と言うこともある。）は、２番とここから５コマ離れた７番との２つ設けられて、停止操作タイミングが左リールＭ５１において８番から１７番までの１０コマの範囲であれば引き込めるようになっていることにより、それぞれが１／２の入賞率の図柄となっている。また、中リールＭ５１および右リール５３において、「青ランプ」および「赤ランプ」ともに、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変更例１のリプレイに係る図柄組み合わせは、各リールにそれぞれ、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変更例１の有効ラインは、中段一直線となっている。

【０７７７】

本変更例１に係る目押しスラッシュ役２は、スラッシュ－Ａ条件装置、スラッシュ－Ｂ条件装置を含む複数の条件装置を有しているが、ここでは、これらのスラッシュ－Ａ条件装置、スラッシュ－Ｂ条件装置を説明し、他の条件装置については省略する。スラッシュ－Ａ条件装置では、上述の図１１０で言う「低ベースコマ」での１枚役として、「青ランプ・赤ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役１（ＡＴ抽選においては高確テーブル）と、「青ランプ・青ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役２（ＡＴ抽選において高確テーブル）との２種類が設けられ、上述の図１１０で言う「高ベースコマ」での１５枚役として「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」の高め役（ＡＴ抽選においては低確テ

ーブル）が設けられ、上述の図１１０で言う「右１ｓｔ」で入賞する１５枚役として、「リプレイ・リプレイ・青ランプ」のＰＢ＝１の図柄組み合わせの変則高め役（ＡＴ抽選においては低確テーブル）とが設けられている。また、スラッシュ－Ａ条件装置における左リールＭ５１における高ベースコマは、３番から７番の５コマであり、これ以外が低ベースコマとされ、中リールＭ５１を最初に押した場合には、「青ランプ」が優先的に停止するようになっている。

【０７７８】

したがって、スラッシュ－Ａ条件装置では、左１ｓｔの打順にて、左リールＭ５１に低ベースコマの範囲にて「青ランプ」を目押しして有効ライン上（左リール中段）に「青ランプ」を停止させると、中リールＭ５２の「赤ランプ」および右リールＭ５３の「青ランプ」はそれぞれＰＢ＝１であるため、安め役１が入賞し、左１ｓｔの打順にて、左リールＭ５１に高ベースコマの範囲にて「赤ランプ」を目押しして有効ラインに「赤ランプ」を停止させると、中リールＭ５２の「青ランプ」および右リールＭ５３の「青ランプ」はそれぞれＰＢ＝１であるため、高め役が入賞する。また、スラッシュ－Ａ条件装置において、中１ｓｔの打順にて、中リール中段を押下すると上述のように「青ランプ」が停止し、これによって、表示可能な図柄組み合わせが安め役２の「青ランプ・青ランプ・青ランプ」か、高め役の「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」のいずれかとなるため、左リールＭ５１に「青ランプ」を目押しして停止させると安め役２が入賞し、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しして停止させると高め役が入賞する。なお、スラッシュ－Ｂ条件装置については、スラッシュ－Ａ条件装置における「赤ランプ」と「青ランプ」とが逆になった点のみが異なる（上述のスラッシュ－Ａ条件装置の説明において、「青ランプ」を「赤ランプ」に、「赤ランプ」を「青ランプ」に一律に読み替える）のみであるため、その説明を省略する。

【０７７９】

すなわち、本変更例１においては、左１ｓｔおよび中１ｓｔの場合は、ＡＴ抽選が優遇される安め役（１枚役）または、ＡＴ抽選が優遇されない高め役（１５枚役）が入賞し得、右１ｓｔの場合はＡＴ抽選が優遇されない１５枚役のみが入賞する構成としており、上述の左１ｓｔおよび中１ｓｔのように、高め役（１５枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがある。換言すれば、上述の左１ｓｔ、中１ｓｔのように、安め役（１枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、高め役（１５枚）に係る図柄組み合わせが揃うこともあるともいえる。

【０７８０】

このように、高め役（１５枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがあるようにしているため、例えば、ＡＴの天井ゲーム数が設定されている仕様において、天井ゲーム数が近く、ＡＴ抽選を受けるよりも１５枚役を取った方がメリットがある場合において、本来、安め入賞狙いでＡＴ抽選を受けることを選択した遊技者が、あえて高め入賞狙いに切り替えるというように、本来的には実行されない（本来意図しない）遊技方法による攻略性の実効を低減することができる。

【０７８１】

本変更例１においては、目押しスラッシュ役２のうち、スラッシュ－Ａ条件装置に対して１つの演出グループ（演出グループについては、「演出グループ番号」とも称することもある。例えば、演出グループＡ）が割り当てられ、スラッシュ－Ｂ条件装置にて別の１つの演出グループ（例えば、演出グループＢ）が割り当てられており、副制御基板Ｓにおいては、目押しスラッシュ役２のうち、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立したこと（当選したこと）を把握できるようになっている。有利区間中で非ＡＴの状態で、目押しスラッシュ役２が当選した場合において、副制御基板Ｓには上述の演出グループＡまたはＢ等の情報が送信されており、副制御基板Ｓは、この演出グループＡまたはＢに応じた演出コマンドを生成することで、演出表示装置Ｓ４０等に演出グループＡ

またはＢに応じた演出を実行させるようになっている。
【０７８２】
　具体的には、図１１４に示すように、スラッシュ－Ａ条件装置成立時においては、演出表示装置Ｓ４０には、「そこの図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを青文字で表示し、その背景も青色にするといった演出グループＡに対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ－Ａ条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「青ランプ」を目押しすることで（上述のように、「青ランプ」が停止可能な範囲である８番から１７番までの１０コマの範囲のいずれかのタイミングで左停止ボタンＤ４１を押下することで）、ＡＴ抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しすることで、１５枚の払い出しを受けることができるようになる。換言すれば、本変更例１の演出表示装置Ｓ４０による演出態様（本変更例１の場合には、表示されている色）は、どの図柄（「青ランプ」）を目押しすれば安め入賞狙いが可能なのかというように、安め入賞狙いに対応した停止タイミングを示唆しているといえ、遊技者は、この示唆によって安め狙いの図柄が把握できるとともに、この安め入賞狙いの図柄から高め入賞狙いの図柄（「赤ランプ」）をも把握することができ、この把握に基づいて、遊技者の意思によって安め狙い入賞や高め狙い入賞のいずれかを選択可能としているともいえる。
【０７８３】
　一方、図１１４に示すように、スラッシュ－Ｂ条件装置成立時においては、演出表示装置Ｓ４０には、「そこの図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを赤文字で表示し、その背景も赤色にするといった演出グループＢに対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ－Ｂ条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しすることで、ＡＴ抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「青ランプ」を目押しすることで、１５枚の払い出しを受けることができるようになる。このように、演出グループＡおよびＢに対応した演出においては、セリフの色や背景の色が異なるのみで、他は全く同一の演出を行っており、セリフの色や背景の色によって、成立している条件装置を示唆するようになっている。
【０７８４】
　なお、本変更例１では、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置にそれぞれ演出グループＡおよびＢを割り当てたが、これに代えて、スラッシュ－Ａ条件装置と押し順ベル群Ａ（例えば、図１０３の入賞－Ａ１乃至Ａ８を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）とを演出グループＡとし、スラッシュ－Ｂ条件装置と押し順ベル群Ｂ（例えば、図１０３の入賞－Ａ９乃至Ａ１６を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）を演出グループＢとしても良い。この場合であっても、副制御基板Ｓにおいては、演出グループＡやＢの場合には、一律に、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出を実行することができる。この場合、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置の１枚役の図柄組み合わせと、１５枚役である押し順ベルの取りこぼし時の１枚役の図柄組み合わせとが同一となるようにしても良い。
【０７８５】
　本変更例１では、図示しないが、演出表示装置Ｓ４０にて、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆演出を行っている際においては、押し順表示装置での指示を行っておらず、この場合は、有利区間に滞在していても有利区間表示器ＹＨは点灯しないようにしており、ＡＴが開始されたときに有利区間表示装置ＹＨが点灯するようになっている。なお、有利区間でかつ非ＡＴ中において、押し順表示装置にて、上述の実第１施形態と同様な示唆（図１１１の各態様参照）を行う場合には、上述の第２実施形態と同様に、有利区間表示装置ＹＨを点灯する仕様としている。
【０７８６】

また、本変更例１では、有利区間で非ＡＴ中の状態では、原則として、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出（以後、単に「示唆演出」ということもある。）を行うが、例えば、上述の前兆中や連続演出中といった特定の状況下においては、目押しスラッシュ役２が当選したとしても、上述の示唆演出を行なわないようにしても良い。この特定の状況下としては、上述の前兆中や連続演出中の他、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満（例えば、１００ゲーム未満など）の状況や、例えば、上述のようにＡＴ終了後に指定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）行われる減少区間といった所定の遊技状況や所定の期間等が挙げられる。このようにすることで、遊技者は、前兆演出や連続演出を行っている際に、示唆演出によって目押しなどを強いられることがないため、前兆演出や連続演出に集中することができる。特に、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、無駄な示唆演出を行わないようにすることができる。この結果、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役２が当選してもその示唆演出を行わないようにしているため、前兆中や連続演出中に目押しスラッシュ役２が当選している旨の示唆によって、意図的に高め入賞狙いを行うと言った攻略性を防止することができる。

【０７８７】

なお、上記特定の状況下において、特に、上述のように、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においては、演出表示装置Ｓ４０による高め入賞の操作態様を報知するとともに、押し順表示装置においても、高め入賞の操作態様を指示するようにしても良い。この場合、ＡＴへの移行前に目押しスラッシュ役２が当選することで、出玉を増やすことができる。また、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下にのみ、演出表示装置Ｓ４０による上記報知や押し順表示装置による指示を行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の報知や指示がなされること自体が、ＡＴへの移行が確定した旨の報知とすることができる。さらに、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、演出表示装置Ｓ４０による上記報知や押し順表示装置による指示を高頻度で行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の操作態様の報知や指示がなされることで、遊技者にＡＴの移行への期待感を持たせることができる。

【０７８８】

また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役２が当選していたらその示唆演出を演出表示装置Ｓ４０にて行うような仕様としても良い。この場合における示唆演出の態様としては、例えば、上述の第２実施形態のように既に行われている演出を邪魔しない端の方（イメージ的には、図１１２参照）にて小さく示唆する等というように、図１１４で示す通常の示唆演出とは異なる態様が一例として挙げられる。この示唆演出の他の態様としては、例えば、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示やスピーカからの「バシュン」といった効果音の出力などによって、目押しスラッシュ役２が当選していることを示唆するようにしても良い。

【０７８９】

このように本変更例１においても、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置Ｓ４０にて、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行うので（換言すれば、安め狙い入賞が可能な図柄、高め狙い入賞が可能な図柄の示唆を行うので）、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンＤ４０の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙いまたは安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【０７９０】

また、本変更例１では、上述のように中１ｓｔの押し順で中リールＭ５２を最初に停止した場合、中リールＭ５２の中段に「青ランプ」が停止した場合には、スラッシュ－Ａ条件装置が作動しており、左に「青ランプ」を目押しすれば安め役２が入賞可能であり、中リールＭ５２の中段に「赤ランプ」が停止した場合には、スラッシュ－Ｂ条件装置が作動しており、左に「赤ランプ」を目押しすれば安め役２が入賞可能であることが判別可能となっている（中リールＭ５２の停止図柄を基に、安め役を入賞させるための左リールＭ５１の図柄（停止位置）が特定可能となっている）。このため、エラー等で、演出表示装置Ｓ４０等による上述の示唆を行う演出を行えなくなった（または、視認困難となった）場合であっても、中１ｓｔの押し順を行うことによって、安め入賞狙いおよび高め入賞狙いを滞りなく行うことができる。また、上述のように、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示によって、目押しスラッシュ役２が当選していることを示唆する示唆演出を行った場合においては、遊技者は上述のように中リールの出目で安め入賞２を入賞させる左リールＭ５１の停止位置が把握できるため、遊技者の技量（遊技者の技術介入）によって安め入賞２を入賞させることができるようになる。

【０７９１】

＜＜第２実施形態からの変更例２＞＞

次に、第２実施形態に係る変更例２を説明する。この変更例２では、目押しスラッシュ役として、上述の第２実施形態に係る目押しスラッシュ役１および変更例１に係る目押しスラッシュ役２に代えて、図１１５に示す目押しスラッシュ役３を適用した点等が異なる。この図１１５は、第２実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役３を説明するための図である。

【０７９２】

図１１５に示すように、目押しスラッシュ役３は、概して、図１１０に示す目押しスラッシュ役１を細分化したものである。目押しスラッシュ役３のスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４における左１ｓｔの低ベースコマについては、図１１０に示す目押しスラッシュ役１と同様に、１／８で１枚役である１枚Ａに係る図柄組み合わせが入賞し、７／８で外れ（０枚）に係る図柄組み合わせが入賞する。一方、高ベースコマについては、例えば、目押しスラッシュ役１の高ベースコマである図９１の左リールＭ５１の１３番から１７番までを例に取って説明すると、以下の通りである。図９１において、左リールＭ５１の１３番におけるリプレイのタイミングで停止ボタンを押下した場合には、１４番が１コマスベリ、１５番が２コマスベリ、１６番が３コマスベリ、１４番が４コマスベリとなるが、例えば、１コマ乃至３コマスベリの１４番から１６番までの３コマの範囲内のいずれかで停止ボタンが押下された場合（上記３コマの範囲内のいずれかが停止タイミングであった場合）には、上述の個数優先制御が全リールに対して適用されることによって１枚役である１枚Ｂに係る図柄組み合わせを入賞させ（３／４で１枚役）、１７番のベルＡの停止タイミングである場合には、上述の枚数優先制御が全リールに対して適用されることによって１５枚役（高め）に係る図柄組み合わせ入賞させるようになっている（１／４で１５枚役）。すなわち、高ベースコマのうち、どの図柄に対応した停止タイミングかによって、上述の個数優先制御または枚数優先制御のいずれかが全リールに対して適用されて、１枚役である１枚Ｂまたは１５枚役が入賞するようになっている。

【０７９３】

また、目押しスラッシュ役３は、スラッシュ役Ａ１の場合には、中右左の押し順であれば、上述の高ベースコマでの高めと同一の１５枚役に係る図柄組み合わせが入賞する（図１１５においても、図１１０と同様に「〇」と表記している。以後の変更例についても同様とする）。スラッシュ役Ａ１において、その他の中右左、右左中、右中左の押し順では、ＰＢ＝１の１枚役（押し順ベルこぼしの１枚役）である１枚Ｃに係る図柄組み合わせが入賞する（これを、図１１５では、「こぼし」と表記）。また、スラッシュ役Ａ２乃至Ａ４については、上述のスラッシュ役Ａ１に対して、「〇」の押し順が互いに異なり、これ以外の押し順が「こぼし」となっている。

【０７９４】

スラッシュ役Ａ１においては、左１ｓｔでの高ベースコマ（高め位置）では、上述のように、１５枚役に係る図柄組み合わせまたは１枚役である１枚Ｂに係る図柄組み合わせが入賞可能であるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては上述のように相対的にＡＴ当選がし難い（ＡＴ抽選が優遇されない）低確テーブルが用いられる（ＡＴ抽選弱い）。また、スラッシュ役Ａ１では、左１ｓｔでの低ベースコマ（安め位置）では、１枚役である１枚Ａに係る図柄組み合わせまたは外れの０枚に係る図柄組み合わせであるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関してはいずれも上述のように相対的にＡＴ当選がし易い（ＡＴ抽選が優遇される）高確テーブルが用いられる（ＡＴ抽選強い）。また、スラッシュ役Ａ１では、中右左の押し順（ＡＴ抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順正解）では、１５枚役に係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては上述と同様に低確テーブルが用いられる。さらに、「こぼし」の押し順（ＡＴ抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順不正解）では、１枚役である１枚Ｃに係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては、低確テーブルが用いられる。これについては、スラッシュ役Ａ２乃至４においても同様であるため、これらの説明は省略する。

【０７９５】

すなわち、本変更例２では、上述のように入賞判定から払出処理の間に行われるＡＴ抽選において、１５枚役、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ、０枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルにてＡＴ抽選を行っており、図１１５にも示すように、左１ｓｔの低ベースコマでの１枚Ａおよび０枚の図柄組み合わせの場合には、高確テーブルを用いてＡＴ抽選を行い、その他の１５枚、１枚Ｂ、１枚Ｃについては、低確テーブルにてＡＴ抽選を行うようになっている。なお、高ベースコマでの１枚役である１枚Ｂの場合にはＡＴ抽選そのものを行わない仕様としても良いし、また、高ベースコマにおいて１枚役に代えて取りこぼしの０枚であった場合においても、上述のように低確テーブルにてＡＴ抽選を行う（ＡＴ抽選が優遇されない）か、或いは、ＡＴ抽選そのものを行わない仕様としても良い。

【０７９６】

したがって、同じ１枚役でも、低ベースコマに対応した１枚役である１枚Ａと、高ベースコマや「こぼし」にそれぞれ対応した１枚役である１枚Ｂおよび１枚ＣとでＡＴ抽選の有利度が異なるようになっている。また、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃのそれぞれに対応する図柄組み合わせは、互いに異なっており、遊技者は、１枚役が入賞したときの図柄組み合わせ（出目）によって、高確テーブルによるＡＴ抽選を受けたのか、低確テーブルによるＡＴ抽選を受けたのかが把握できるようになっている。

【０７９７】

換言すれば、本変更例２においては、１５枚役を取りこぼすことにより入賞する１枚Ｂの図柄組み合わせ（１５枚役を取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）と、安め入賞狙いでの１枚Ａまたは０枚の図柄組み合わせ（１枚Ａを取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）とがあるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選においては、１枚Ｂの図柄組み合わせよりも、１枚Ａの図柄組み合わせおよび０枚の図柄組み合わせの方がＡＴ抽選について優遇されていると言える。また、上述の押し順ベルのこぼしの１枚役である１枚Ｃよりも、低ベースコマに対応した１枚役である１枚Ａの方が、ＡＴ抽選について優遇されているといえる。また、上記高ベースコマでの１枚役である１枚Ｂと１５枚役のこぼしの１枚ＣとではそれぞれＡＴ抽選が優遇されておらず、本変更例２では、これらのＡＴの当選確率は同一としている。なお、ＡＴ抽選において、１枚Ａの図柄組み合わせよりも、０枚の図柄組み合わせの方を優遇するようにしたり、或いは、０枚の図柄組み合わせよりも、１枚Ａの図柄組み合わせの方を優遇するようにしたりしても良く、安め入賞狙いにおけるどの図柄組み合わせに対して、ＡＴ抽選をどのぐらい優遇するのかは適宜設定可能である。また、本変更例２では、１枚Ｂおよび１枚ＣのＡＴの当選確率を同一としたが、１枚Ｂよりも１枚Ｃの方がＡＴの当選確率が高いようにする等、ＡＴの当選確率が

互いに異なるようにしても良い。
【０７９８】
このように、本変更例２では、１５枚役、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ、０枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルを参照してＡＴ抽選を行っており、特に、１枚役に関しては複数種類の１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ持たせているとともに、１枚Ａや０枚がＡＴ抽選優遇、１５枚役が払出優遇というように、ＡＴに関する利益と払出に関する利益を明確に区分けしているため、１５枚役狙い、ＡＴ優遇の１枚Ａ狙い、その他の意図等による１枚役の１枚Ｂまたは１枚Ｃ狙いというように、選択できる遊技の幅が広がり、より遊技者の趣向に合わせた遊技性を選択することができる。
【０７９９】
なお、本変更例２における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４を１つの演出グループＡとしても良いし、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４と上述の押し順ベル群Ａとを一つの演出グループＡとしても良いし、或いは、スラッシュ役Ａ１および押し順ベル群Ａを演出グループＡとし、スラッシュ役Ａ２および押し順ベル群Ｂを演出グループＢというように各スラッシュ役Ａ乃至Ｈのそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれを一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。
【０８００】
＜＜第２実施形態からの変更例３＞＞
次に、第２実施形態の第３変更例について説明する。この変更例３では、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役１乃至３に代えて、レア役として機能する目押しスラッシュ役（弱チェ）等を用いるとともに、レア役として機能するスラッシュ役として、目押しによるスラッシュ役の他、押し順による押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を用いた点等が異なる。この図１１６は、第２実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。
【０８０１】
＜レア役としての目押しスラッシュ役＞
本変更例３では、レア役としての目押しスラッシュ役として、弱チェリーとしての「目押しスラッシュ役（弱チェ）」と、強チェリーとしての「目押しスラッシュ役（強チェ）」と、中段チェリーとしての「目押しスラッシュ役（中段チェ）」とを有しており、これらの目押しスラッシュ役の安め入賞時の出目がそれぞれ、弱チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１上段または下段に「チェリー」が停止し、中リールＭ５２、右リールＭ５３は任意の図柄（ＡＮＹ図柄）である図柄組み合わせ）、強チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１上段または下段に「チェリー」が停止しているとともに、中リールＭ５２の中段にチェリーが停止し、右リールＭ５３は任意の図柄である図柄組み合わせ）、中段チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１中段にチェリーが停止し、中リールＭ５２および右リールＭ５３はそれぞれ任意の図柄である図柄組み合わせ）となっている。なお、目押しスラッシュ役（弱チェ）としてのスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４、目押しスラッシュ役（強チェ）としてもスラッシュ役Ｂ１およびＢ２、目押しスラッシュ役（中段チェ）としてのスラッシュ役Ｃ１を総括して「チェリー系目押しスラッシュ役」ということもある。
【０８０２】
目押しスラッシュ役（弱チェ）は、例えば、図１１６に示すように、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４から構成されている。スラッシュ役Ａ１において、左１ｓｔは、上述の図１１５の左１ｓｔと同様に、高ベースコマ（高めポジション）では、１／４で（高ベースコマの１／４のコマで停止操作を受け付けると）１５枚役（高め役）が入賞し、高ベースコマの残り３／４（高ベースコマの３／４のコマで停止操作を受け付けると）で、ハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の１枚役である「安め」が入賞し、低ベースコマ（安めポジション）では１／１で上記弱チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図１１６では「スラ１」と表記）となっている。なお、この構成には限定されず、左１ｓｔの場合に、１５枚役（高め役）に対応する左図柄とハズレの図柄組み合わせに対応する左図柄とを同一にし、左リールの高ベースコマで停止操作を受け付

けた場合には、当該同一の左図柄が停止し、その後、中リールおよび／または右リールの停止制御（個数優先制御となる停止操作範囲と枚数優先制御となる停止操作範囲とを設けること）によって、１／４で１５枚役（高め役）が入賞し、３／４でハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の１枚役である「安め」が入賞するよう構成してもよい。また、中左右の押し順は、図１１５の中右左の押し順と同様に、ＰＢ＝１の１５枚役が入賞する「高め」の押し順となる（図１１５では「〇」と表記しているが、図１１６では「高め」と表記する）。さらに、これ以外の中右左、右左中、右中左のそれぞれの押し順は、上述の「安め」の押し順となる。なお、「安め」の出目については、ハズレの図柄組み合わせではなく、例えば、有効ライン上に互いに異なる図柄が並ぶバラケ目といった図柄組み合わせであるとともに非有効ライン上でも上記バラケ目である出目、或いは、有効ライン上では上記バラケ目であるが、非有効ライン上ではベルの図柄組み合わせが表示されて見た目上はベルが揃っているように見える出目等、１枚役であることを示す出目であっても良く、要は、チェリー等のレア役に係る図柄組み合わせ等でなければ、特に限定しない。

【０８０３】

また、スラッシュ役Ａ２乃至Ａ４における「スラ１」、「高め」、「安め」の割り振りは、図１１６に示す通りである。すなわち、目押しスラッシュ役（弱チェ）は、「スラ１」はスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４において共通の左１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に対して割り振られ、「高め」は、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４において互いに異なる押し順（６通りの押し順全体からして１／６となる１つの押し順）に対して割り振られ、「安め」は、上述の「スラ１」および「高め」以外の押し順（６通りの押し順全体からして１／２となる３つの押し順）に対して割り振られている。

【０８０４】

目押しスラッシュ役（強チェ）は、例えば、図１１６に示すように、スラッシュ役Ｂ１およびＢ２から構成されている。スラッシュ役Ｂ１およびＢ２において、それぞれの左１ｓｔは、上述の図１１５の左１ｓｔと同様に、高ベースコマでは１／２で１５枚役（高め役）が入賞し、１／２で「安め」が入賞し、低ベースコマではＰＢ＝１で上記強チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図１１６では「スラ２」と表記）となっている。また、「高め」については、スラッシュ役Ｂ１では中１ｓｔ（上述の左１ｓｔと同様に６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に、スラッシュ役Ｂ２では右１ｓｔ（上述の左１ｓｔと同様に６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）にそれぞれ割り振られ、「安め」については、スラッシュ役Ｂ１では右１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に、スラッシュ役Ｂ２では中ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）にそれぞれ割り振られている。

【０８０５】

目押しスラッシュ役（中段チェ）は、例えば、図１１６に示すように、スラッシュ役Ｃ１から構成されている。このスラッシュ役Ｃ１では、左１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）には、上述の図１１０の左１ｓｔと同様に、高ベースコマ（高めポジション）では１／１で「高め」が入賞し、低ベースコマでは１／１で、上記中段チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図１１６では「スラ２」と表記）となっている。また、左１ｓｔ以外の中１ｓｔ、右１ｓｔのそれぞれ（６通りの押し順全体からして２／３となる４つの押し順）に対しては、上記中段チェリーとは異なる出目となる「高め」が割り振られている。

【０８０６】

また、上述のチェリー系目押しスラッシュ役においては、上述の第２実施形態や各変更例１および２と同様に、有利区間でかつ非ＡＴの状況下で、チェリー系目押しスラッシュ役が当選すると、入賞判定から払出処理の間に、換言すれば、実際に停止した出目によって、その出目に対応したＡＴ抽選を行うようになっている。このＡＴ抽選においては、中段チェリーの出目が最もＡＴ抽選確率が高く（例えば、１００％でＡＴに当選）、強チェリーの出目（例えば、上述の高確テーブルを用いたＡＴ抽選）、弱チェリーの出目（例え

ば、上述の低確テーブルよりはＡＴの当選確率が高いが、上述の高確テーブルよりもＡＴの当選確率が低い中確率テーブルを用いたＡＴ抽選）の順にＡＴ抽選確率が低くなるように設定されている。また、チェリー系目押しスラッシュ役のうち、目押しスラッシュ役（弱チェ）の当選確率（例えば、１／３０）、目押しスラッシュ役（強チェ）の当選確率（例えば、１／２００）、目押しスラッシュ役（中段チェ）の当選確率（例えば、１／１６３８４）は、この順に当選確率が低くなるように設定されている。

【０８０７】

したがって、図１１６の右側の図で示すように、チェリー系目押しスラッシュ役において、その当選確率は、図１１６で「弱」と表記の目押しスラッシュ役（弱チェ）＞図３５４で「強」と表記の目押しスラッシュ役（強チェ）＞図１１６で「中段」と表記の目押しスラッシュ役（中段チェ）となり（図１１６では、「弱」、「強」、「中段」のそれぞれに対して「大」、「中」、「小」と表記）、スタートレバーＤ５０を押下してチェリー系目押しスラッシュ役が当選した状況（図１１６では「レバＯＮ」と表記）では、まだＡＴ抽選を行っていないため、「弱」、「強」、「中段」のいずれのＡＴの当選確率が「小」となり（換言すれば、ＡＴの当選確率が０ともいえる）、全てのリールが停止して、弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目が表示されてＡＴ抽選を行った状況（図１１６では「全停止」と表記）では、「中段」＞「強」＞「弱」となり、上記適当押し（本変更例３の場合は、全リールに対する適当押しでも良いし、スラ１乃至３以外の４つの押し順に対する適当押しでも良く、いずれも同じ結果となる。）での１５枚役獲得期待値は、「中段」＞「強」＞「弱」となる。なお、図１１６には示されていないが、左１ｓｔでかつ適当打ちでのＡＴの当選期待値についても、「中段」＞「強」＞「弱」となる。なお、本変更例３では、上述の第２実施形態でも説明したように、入賞判定前（スタートレバーＤ５０押下時）のＡＴ抽選が第１段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第２段階の抽選であり、これらの第１および第２抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはＡＴ当選という仕様であるが、これに代えて、上述の第２実施形態のように、入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選を行う仕様等としても良く、その抽選態様については特に限定しない。

【０８０８】

上述のように、目押しスラッシュ役（弱チェ）のスラッシュ役Ａ１では、左１ｓｔの「スラ１」において、高ベースコマでは、１／４で「高め」が入賞し、３／４で「安め」となっている。ここで、６通りの押し順のうちの４つである中１ｓｔおよび右１ｓｔ（換言すれば、「スラ１」以外の押し順であり、以後「変則押し順」ということもある。）では、「高め」が１つであり、「安め」が３つであるので、１／４が「高め」となり、３／４が「安め」となっている。すなわち、「スラ１」の高め入賞狙いにおける１５枚役および１枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役および１枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役Ａ１の当選時におけるそれぞれの出玉率（当該遊技での出玉率、当該遊技での遊技メダルの払出枚数の期待値などとしてもよいし、その後のＡＴへの移行可否を含めた出玉率としてもよい）が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役Ａ２乃至４についても同様である。

【０８０９】

押し順スラッシュ役（強チェ）のスラッシュ役Ｂ１では、左１ｓｔの「スラ２」において、高ベースコマでは１／２で「高め」が入賞し、１／２で「安め」が入賞する一方で、変則押し順では、４通りの変則押し順のうち、２つが「高め」、２つが「安め」であるため、変則押し順では１／２で「高め」が入賞し、１／２で「安め」が入賞するようになっている。すなわち、押し順スラッシュ役（強チェ）についても、「スラ２」の高め入賞狙いにおける１５枚役および１枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役および１枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役Ｂ１の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役Ｂ２についても同様である。

【０８１０】

押し順スラッシュ役（中段チェ）では、左１ｓｔの「スラ３」において、高ベースコマ

では１／１で「高め」が入賞する一方で、変則押し順では、４通りの変則押し順の全てが「高め」であるため、変則押し順では１／１で「高め」が入賞するため、押し順スラッシュ役（中段チェ）についても、「スラ３」の高め入賞狙いにおける１５枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役の入賞率とが同一となって、中段チェリー当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。

【０８１１】

ここで、例えば、変則押し順よりも高め入賞狙いの方が１５枚役の入賞率が高い場合には、変則押し順をせずに、高め入賞狙いを行うという攻略性が生じる。これに対し、本変更例３では、チェリー系目押しスラッシュ役については、高め入賞狙いにおける１５枚役等の入賞率と、変則押し順における１５枚役等の入賞率とが同一となって、チェリー系目押しスラッシュ役の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっているので、上記のような攻略性が意味をなさなくなるため、この種の攻略を防止することができ、公平な遊技性を担保することができる。

【０８１２】

なお、本変更例３では、レア役としての目押しスラッシュ役として、チェリー系目押しスラッシュ役を適用したが、これに代えて、或いは、これに加えて、スイカの出目のスイカ系目押しスラッシュ役や、チャンス目の出目のチャンス目系目押しスラッシュ役を設けるようにしても良いことは言うまでもない。また、上述の演出グループの設定としては、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）であれば、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４を一つの演出グループＡとしても良いし、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４と上述の押し順ベル群Ａとを一つの演出グループＡとしても良いし、或いは、スラッシュ役Ａ１および押し順ベル群Ａを演出グループＡとし、スラッシュ役Ａ２および押し順ベル群Ｂを演出グループＢというように各スラッシュ役Ａ乃至Ｈのそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれが一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。

【０８１３】

＜押し順スラッシュ役＞

また、本変更例３では、上記レア役としての目押しスラッシュ役に加えて、レア役として機能する押し順による押し順スラッシュ役をも用いており、その一例として、図１１６に示すように、弱チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（弱チャンス目）および強チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（強チャンス目）を有している。

【０８１４】

押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｄ１は、左中右では上記「高め」、左右中、右１ｓｔ（右左中および右中左）では、上記「安め」が割り当てられている。また、スラッシュ役Ｄ１の中１ｓｔにおいては、弱チャンス目の出目（例えば、「リプレイ・リプレイ・勲章」が一直線上に停止している図柄組み合わせ等）の１枚役が入賞する押し順（これを図１１６では「スラ４」と表記）となっており、この弱チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、弱チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述の中確率テーブル）にてＡＴ抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｄ２乃至Ｄ１２における各押し順およびこれらに割り当てられた「高め」、「安め」、「スラ４」については、図１１６に示す通りである。

【０８１５】

また、押し順スラッシュ役（チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｅ１は、左１ｓｔでは「高め」、右１ｓｔでは「安め」、中１ｓｔでは強チャンス目の出目（例えば、「勲章・勲章・リプレイ」といった勲章のテンパイハズレ目となる図柄組み合わせ等）の１枚役が入賞する押し順（これを図１１６では「スラ５」と表記）となっており、この強チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、強チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述のように高確テーブル）にてＡＴ抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（強チャンス目）の

うち、スラッシュ役Ｅ２乃至Ｅ６における各押し順およびこれらに割り当てられた「高め」、「安め」、「スラ５」については、図１１６に示す通りである。

【０８１６】

なお、本変更例３では、弱チャンス目や強チャンス目の出目に対応した抽選テーブルとして、上述の中確率テーブルや高確テーブルを用いるようにしているが、この種の各レア役となる出目に対応したＡＴの当選確率は適宜設定可能であることは言うまでもなく、要は、「高め」や「安め」のときよりも高い確率でＡＴ抽選が行われていればよい（ＡＴ抽選が優遇されていればよい）。これについては、上述のチェリー系目押しスラッシュ役についても同様である。また、弱チャンス目の出目の１枚役に代えて、弱チャンス目の出目のハズレ図柄組み合わせ（０枚）とするようにしても良く、弱チャンス目の出目に対応した遊技メダルの払い出し枚数については、規定数未満（０枚も含む）であれば適宜設定可能である。

【０８１７】

ここで、スラッシュ役Ｄ１においては、左中右の押し順だと、「高め」で１５枚役の取得確率が１００％であり、左中右、右左中、右中左の押し順は「安め」で１枚役の取得確率が１００％であるがいずれもＡＴ抽選に関しては上述の低確テーブルが用いられて、ＡＴ当選の期待値が相対的に低くなっている一方、中１ｓｔの「スラ４」については、上述の中確率テーブルが用いられてＡＴ当選の期待値が相対的に高くなっている。これに対して、スラッシュ役Ｄ５においては、中左右の押し順だと「高め」で１５役の取得確率が１００％であり、中右左、右左中、右中左の押し順は「安め」で１枚役の取得確率が１００％であるがいずれもＡＴ当選の期待値が相対的に低くなっている一方、左１ｓｔの「スラ４」については、ＡＴ当選の期待値が相対的に高くなっている。このように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）は、スラッシュ役毎の操作態様によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

【０８１８】

一方、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２の１２のスラッシュ役のうち、左中右の押し順における「高め」は２つ存在し（１／１２）、「安め」は６つ存在し（６／１２）、「スラ４」は４つ存在している（４／１２）。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２の１２のスラッシュ役のうち、左中右以外のどの押し順においても、上述の左中右の押し順と同様に、「高め」は２つ存在し（１／１２）、「安め」は６つ存在し（６／１２）、「スラ４」は４つ存在している（４／１２）。すなわち、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体においては、どの押し順であっても、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

【０８１９】

このように、押し順スラッシュ役は、これを構成するスラッシュ役毎の操作態様によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている一方で、押し順スラッシュ役全体としては、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているので、ばらつきの無い均一性を保った遊技を提供することができる。

【０８２０】

なお、本変更例３における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２を１つの演出グループＡとしても良い（演出グループ設定態様１とする。）。また、スラッシュ役Ｄ１およびＤ２は、「高め」が割り振られている押し順（左中右）は同じであるが、「スラ４」が割り振られている押し順が互いに異なり、この関係は、スラッシュ役Ｄ３およびＤ４、スラッシュ役Ｄ５およびＤ６、スラッシュ役Ｄ７およびＤ８、スラッシュ役Ｄ９およびＤ１０、スラッシュ役Ｄ１１およびＤ１２についても同様である。このため、スラッシュ役Ｄ１およびＤ２の対（偶数個のスラッシュ役）を１つの演出グループＡとし、スラッシュ役Ｄ３およびＤ４の対を１つの演出グループＢとし、スラ

ッシュ役Ｄ３およびＤ４の対を１つの演出グループＣとし、スラッシュ役Ｄ５およびＤ６の対を１つの演出グループＤとし、スラッシュ役Ｄ７およびＤ８の対を１つの演出グループＥとし、スラッシュ役Ｄ９およびＤ１０を１つの演出グループＦとし、スラッシュ役Ｄ１１およびＤ１２の対を１つの演出グループＧとしても良い（演出グループ設定態様２とする）。

【０８２１】

ここで、演出グループ設定態様２においては、例えば、副制御基板Ｓに、演出グループＡが送信された場合には、演出表示装置Ｓ４０にて左１ｓｔで「高め」という報知はできても、「スラ４」については、例えば、図１１７に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における下部でありかつ中停止ボタンＤ４２および右停止ボタンＤ４３の左右に亘る表示領域全体に四角い枠を設け、この枠内に、安め入賞狙い（「スラ４」）では最初に停止すべき停止ボタンが中停止ボタンＤ４２または右停止ボタンＤ４３である旨を示す「１」を表示するというあいまいな報知しか行えない（逆に言うと、高め入賞狙いなら左１ｓｔという報知をしているともいえる）。このような演出グループＡ乃至Ｇに対応した示唆演出が行われた場合は、各演出グループＡ乃至Ｇにおいて安め入賞狙いの操作態様、高め入賞狙いの操作態様が異なるため、このような操作態様に応によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっているといえる。

【０８２２】

一方、演出設定態様１においては、演出表示装置Ｓ４０等において、目押しスラッシュ役が当選した旨の示唆演出しか行えない。この場合においては、上述のように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体では、どの押し順であっても、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているため、この演出設定態様１では、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるといえる。

【０８２３】

ここで、本変更例３においては、有利区間でかつ非ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、その旨の示唆演出を行うようにしている。一方、ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）の場合には、弱チェリーの出目が表示される操作態様（具体的には、スラッシュ役Ａ１の場合には、左１ｓｔでかつ安め入賞可能な停止タイミング）を報知するというように、各スラッシュ役に応じたレア役の出目が確実に表示される操作態様を報知するようになっている。ここで、レア役の出目が表示された場合には、それぞれのレア役の出目に応じた上乗せ抽選等が行われる。

【０８２４】

なお、有利区間で且つ非ＡＴ中において、例えば、上述の前兆中や連続演出中の場合において、例えば、ＡＴの当選確率が相対的に低い押し順スラッシュ役（弱チェ）等が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、「高め」に係る図柄組み合わせを報知し、ＡＴの当選確率が相対的に高い押し順スラッシュ役（強チェ）等が当選した場合には、安め入賞に係る操作態様を示唆する（具体的には、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、左１ｓｔが「スラ２」である旨の示唆を行う等）ようにしても良い。このようにすることで、上述の変更例２と同様に、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

【０８２５】

＜＜第２実施形態からの変更例４＞＞

上述の実施形態では、図１１８において、目押しスラッシュ役１を構成する各スラッシュ役Ａ乃至Ｈに対応する入賞－Ａ２５乃至Ａ３２でも示すように、目押しスラッシュ役１についてはすべて同じ置数となっており、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が同一（設定格差がない）となっているが、これに代えて、本変更例４では、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が互いに異なる（設定格差がある）ようにしている。具体的には、図１１８に示すように、設定１における目押しスラッシュ

役１（図１１８ではスラッシュ役と表記）の置数は１００００であり、ここを基準として、設定値が高くなればなるほど置数が多くなり、設定６ではその置数は２００００となっている（目押しスラッシュ役１の当選確率は設定１＞設定２＞設定３＞設定４＞設定５＞設定６）。このように、設定６の目押しスラッシュ役１の当選確率を設定１よりも高くすることで、設定判別を行うという遊技性を生み出すことができる。また、設定６は設定１よりもＡＴ抽選が優遇され得る目押しスラッシュ役１の当選確率が高いため、設定６の遊技興趣を向上させることができる。

【０８２６】

また、本変更例４では、設定１から６における押し順ベルの当選確率にも設定格差を設けており、図１１８にも示すように、目押しスラッシュ役１とは逆に、設定１の置数が全設定値中、最も高い４００００となっており、ここを基準として設定値が高くなればなるほど置数が少なくなり、設定１ではその置数は３００００となっている（押し順ベルの当選確率は、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６）。また、本変更例４では、各設定値における押し順ベルの置数と目押しスラッシュ役１の置数の合計はいずれも、５００００となっており、押し順ベルの当選確率と目押しスラッシュ役１の当選確率とを合計した当選確率については、どの設定値も同一となるようにしている。

【０８２７】

このような仕様において、押し順ベルと目押しスラッシュ役１とを１つの演出グループＡとして、この演出情報、換言すれば、押し順ベルと目押しスラッシュ役１のいずれかが当選しているという情報を副制御基板Ｓに送信した場合、副制御基板Ｓから演出表示装置Ｓ４０に送信される演出コマンドについては、スタートレバーＤ５０を押下した時点では、押し順ベルまたは目押しスラッシュ役１が当選している旨のあいまいな報知（押し順ベルおよび目押しスラッシュ役１の共通演出ともいえる）を行わせる演出コマンドとなる。一方、全リールが停止して入賞判定によってどの図柄組み合わせが停止したのかが判明した状態においては、副制御基板Ｓは、図１１０で示す低ベースコマの１枚役または０枚に対応した図柄組み合わせが揃って、ＡＴ抽選に関する優遇を受けた場合には、その旨を報知する演出を演出表示装置Ｓ４０等に行わせることとなる。また、図１１０に示す高ベースコマの１５枚に係る図柄組み合わせや、押し順ベルの１５枚に係る図柄組み合わせが表示された場合には、副制御基板Ｓは、演出表示装置Ｓ４０等に、いずれの場合も同じ演出を行わせたり、それぞれで異なる演出を行わせたりする。ここで、押し順ベルと目押しスラッシュ役１とを１つの演出グループＡとした場合においても、上述の第２実施形態でも説明したように、有利区間においては、押し順表示装置にて安め入賞および高め入賞の操作態様の指示が可能（例えば、上述したＡＴ中において実行可能）であり、この押し順表示装置による指示によって遊技者は自己の選択により安め入賞狙いまたは高め入賞狙いが可能となる。また、有利区間且つ非ＡＴ中においては、押し順表示装置にて安め入賞の操作態様の指示を実行する場合があり、有利区間且つＡＴ中においては、押し順表示装置にて高め入賞の操作態様の指示を実行する場合があるよう構成してもよく、遊技者は指示に従うことで最も有利となる遊技方法にて遊技を進行させることができる。また、上述のように、ＡＴ中において、演出表示装置Ｓ４０による高め入賞の操作態様の報知、および押し順表示装置によって高め入賞狙いの指示のみを行う仕様の場合、押し順ベルおよび高め入賞における遊技メダル払出枚数はそれぞれ同一（１５枚）であるため、ＡＴ中において、これらの報知や指示に従って１５枚を取り続けたとしても、ＡＴ中の純増枚数（ＡＴ中の傾斜）を一定とすることができる。

【０８２８】

なお、本変更例４では、目押しスラッシュ役１は設定値が高くなればなるほどその当選確率が高くなり、押し順ベルは設定値が高くなればなるほどその当選確率が低くなるようにしていたが、これに代えて、目押しスラッシュ役１の当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を低くし、押し順ベルの当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を高くするというように、その当選確率（置数）は適宜変更可能である。また、本変更例４では、説明の便宜上、第２実施形態の目押しスラッシュ役１に適用した場合を例に

取って説明したが、上述の各変更例１乃至３にも同様に適用することが可能である。
【０８２９】
＜演出グループの割り当てのまとめ＞
ここで、第２実施形態および上記各変更例にて説明した上記演出グループの割り当ての態様をまとめると、以下の（１）から（４）となる。なお、以下の（１）～（４）については、第２実施形態の目押しスラッシュ役１のスラッシュ役Ａ乃至Ｈを例に取ってまとめている。
（１）スラッシュ役Ａ乃至Ｈに対して１つの演出グループＡを割り当てる態様。
（２）スラッシュ役Ａに対して１つの演出グループＡを割り当て、スラッシュ役Ｂに対して別の１つの演出グループＢを割り当てるというように、スラッシュ役Ａ乃至Ｈそれぞれに１つの演出グループを割り当てる態様。
（３）スラッシュ役Ａ乃至Ｈと上述の押し順ベル群とに対して１つの演出グループを割り当てる態様。
（４）スラッシュ役Ａと上述の押し順ベル群Ａとに対して１つの演出グループＡを割り当て、スラッシュ役Ｂと上述の押し順ベル群Ｂに対して別の１つの演出グループＢを割り当てるというように、１つのスラッシュ役とこれに対応する押し順ベル群とを一組としてそれぞれに対して１つの演出グループを割り当てる態様。
【０８３０】
＜＜その他の変更例＞＞
上述の第２実施形態、変更例１乃至４では、スラッシュ役において、安め入賞した場合（安め入賞に係る図柄組み合わせが表示された場合）の特典の一例として、ＡＴ抽選確率の優遇を例に取って説明したが、これに代えて、スラッシュ役（上述のように、第２実施形態の目押しスラッシュ役１、上述の各変更例の目押しスラッシュ役２、３、目押しスラッシュ役（弱チェ）等と、の「押し順スラッシュ役」と等を総括したもの）が当選したときに、安め入賞した場合には、上記天井までのゲーム数を１以上の複数ゲーム進め、高め入賞した場合には、天井ゲーム数を安め入賞よりも少ないゲーム数（例えば、１ゲーム進める）というように、天井ゲーム数を進める（消化する）ゲーム数が多いことを、特典とするようにしても良い。
【０８３１】
また、上記特典としては、例えば、所定のポイント数以上となったらＡＴ（ポイント上限でＡＴ発動）となる仕様において、スラッシュ役が当選したときに、安め入賞した場合には、複数ポイント数を付与し、高め入賞した場合には、付与するポイントを安め入賞よりも少ないポイント数（例えば、１ポイント）付与するようにしても良く、ポイントの付与数が多いことを特典とするようにしても良い。なお、このポイントについては、ＡＴ発動条件とするものの他、上述のＣＺ発動の条件としたり、ＡＴの当選確率が相対的に高くなる高確状態に移行する条件としたり等、適宜の使途に用いることが可能である。
【０８３２】
また、上記特典としては、例えば、ＡＴ中において、スラッシュ役が当選したときにおいて、高め入賞した場合よりも、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くすることを特典としても良いし、ＡＴの初期ゲーム数を決定するにあたり、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くするようにしても良い。この場合、ＡＴ中にスラッシュ役が当選したことをもって上乗せ抽選を行い、この上乗せ抽選に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０による安め入賞の操作態様の報知（以後、単に「報知」ということもある。）や押し順表示装置による安め入賞の指示（以後、単に「指示」ということもある。）を行い、上乗せ抽選に当選しなかった場合には高め入賞や、上述の１５枚役が入賞可能な「〇」や「高め」に係る操作態様（押し順）の報知や指示を行うようにしても良い。
【０８３３】
また、この上乗せの態様としては、有利区間かつ非ＡＴ中からスラッシュ役でＡＴが当選した場合、上述のゲーム数管理のＡＴにおいて予め定められている初期ゲーム数や、上述の枚数管理のＡＴにおいて予め定められている初期枚数に対して、その初期ゲーム数や

初期枚数の上乗せを行う態様としても良い（換言すれば、初期ゲーム数や初期枚数に対する上乗せが特典ともいえる）。特に、枚数管理のＡＴにおいては、スラッシュ役の低安め入賞の遊技メダルの払い出しが１枚であり、高め入賞の遊技メダルの払い出しが１５枚であった場合、安め入賞の１枚にてＡＴが当選した場合、高め入賞の１５枚に比して、１４枚の遊技メダルを損していると言えるが、この１４枚を上記初期枚数に上乗せするようにしても良い。この場合、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて、獲得枚数を損したとしても、ＡＴ中にその分が補填されるため、高め入賞となった場合と、安め入賞となった場合とで、その後のＡＴによるメダルの獲得を考慮した期待値を同一（または、安め入賞となった場合の方が高め入賞となった場合よりも期待値が高いよう）にすることができる。

【０８３４】

また、上記特典としては、例えば、有利区間で非ＡＴ中において、安め入賞をした回数をカウントし（高め入賞の場合はカウントなし）、このカウントが所定値以上になったことをＡＴの発動条件とするというように、ＡＴの発動条件として用いられることを特典とするようにしても良い。また、安め入賞をした回数が１０回なら１０％でＡＴ当選またはＣＺ当選、２０回なら２０％でＡＴ当選またはＣＺ当選というように、安め入賞した回数に応じてＡＴの当選確率やＣＺ当選確率等が高くなるようにするというように、ＡＴやＣＺの当選確率を高めるパラメータの１つとなることを特典とするようにしても良い。さらに、安め入賞した回数が多ければ多いほど、他のＣＺよりもＡＴに当選しやすい上位のＣＺへの当選確率を高くしたり、他のＡＴよりも有利な上位のＡＴ（継続ゲーム数が多い等）への移行確率を高くしたりするというように、より上位の状態に移行するためのパラメータの１つとなることを特典とするようにしても良い。

【０８３５】

また、上記特典としては、安め入賞した場合の方が、高め入賞した場合よりも、設定値を示唆する設定示唆演出が出やすくしたり、或いは、設定示唆演出のうち、より信頼度の高い設定示唆演出を、安め入賞の方が出やすくしたりというように、設定示唆の頻度や信頼度が高くなることを特典とするようにしても良い。なお、設定示唆演出は、スラッシュ役の当選ゲームにて表示可能に構成してもよいし、ＡＴの終了画面やボーナスの終了画面にて表示可能に構成してもよい。

【０８３６】

以上、列挙したように、スラッシュ役が当選した時における安め入賞の特典としては、種々の特典が考えられ、上述に列挙した得点に限定されるものではないし、また、上述の各特典を以下ように組み合わせることも可能である。

【０８３７】

上述の第２実施形態および各変更例では、スラッシュ役が当選したときにおいて、演出表示装置Ｓ４０にて、安め入賞についてはあいまいな報知を行っているが、これに代えて、ＡＴ抽選等の優遇等の特典が受けられる図柄組み合わせを明示する報知を行うようにしても良い。例えば、図１１０に示すスラッシュ役Ａが当選した場合においては、図１１１や図１１２のような演出ではなく、左１ｓｔ（中１ｓｔ）の押し順で、かつ、左リールＭ５１（中リールＭ５２）において低ベースコマである１３番から１７番以外の個所を目押しする旨の報知、換言すれば、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順および停止タイミングを、演出表示装置Ｓ４０等にて報知するようにしても良い。押し順表示装置においても同様に、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順および停止タイミングを指示するようにしても良い。なお、演出表示装置Ｓ４０による報知については、上述の「低ベースコマである１３番から１７番以外の個所を目押しする旨」を報知するには、例えば、図９１において、１３番から１７番以外の範囲であって、この範囲から離れているとともに、比較的目押しのしやすい６番の「バー」等のシンボルとなる図柄を、演出表示装置Ｓ４０に表示するとともに、「バーを狙え」といった表記を行うこと等が考えられ、その態様については、特に限定しない。

【０８３８】

また、変更例１や３においては、前兆中や連続演出中においては、スラッシュ役が当選

しても示唆演出を行わないようにしていたが、このような状況の他、上述した指示込役物比率を管理するために押し順表示装置による指示を行わないようにすることも考えられる。すなわち、上述した指示込役物比率を、ＲＡＭ等に記憶しておき、この指示込役物比率が所定値（例えば、７０％）を超えそうになったら、スラッシュ役が当選しても、押し順表示装置による指示を行わないようにするとともに、演出表示装置Ｓ４０では上記示唆演出を行わないようにしたり、或いは、押し順表示装置の指示を行わない一方で演出表示装置Ｓ４０では示唆演出を行うようにしたりする。このようにすることによって、指示込役物比率を所望の値になるように管理することも可能である。

【０８３９】

また、スラッシュ役の安め入賞の１枚または０枚に係る図柄を上記バラケ目とし、このスラッシュ役が当選した当該ゲームにおける入賞判定から払出処理の間に、安め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には、その次ゲームにて、いわゆる疑似遊技によって上述の強チェリー等のレア役の出目を表示するようにしても良い。すなわち、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて安め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には、疑似遊技のフラグを立て、安め入賞によるＡＴ抽選が行われなかった場合には（換言すれば、高め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には）、疑似遊技のフラグを立てないようにする。そして、その次ゲームのスタートレバーＤ５０が押下されたときに、疑似遊技のフラグが立っている場合には、主制御基板Ｍが、所定時間のフリーズを設定するとともに、このフリーズ中に、全リールを回転させる回動演出（疑似回転）を行うことで、あたかも、スタートレバーＤ５０の押下によってリールが回転しているように見せる（換言すると、１回の遊技にて２回の遊技が実行されるように見せる）。この状態で、例えば、左停止ボタンＤ４１を押下すると（左停止ボタンＤ４１が押下された旨の信号をメイン制御基板Ｍが受けると）、主制御基板Ｍは、左リールが停止する回動演出（疑似停止）を行うことで、あたかも、左停止ボタンＤ４１の押下によって、左リールが停止したかのように見せる。また、この左停止ボタンＤ４１を押下した際においては、実際のリール停止制御に従い、例えば、疑似遊技にてチェリーを表示させる場合には、チェリーを引き込み可能な範囲であればチェリーを有効ライン上に疑似停止させ、引き込み可能な範囲外であればチェリーの取りこぼし目を表示させる。その後、中停止ボタンＤ４２および右停止ボタンＤ４３の押下により、中リールＭ５２および右リールＭ５３を実際のリール停止制御に従って疑似停止させることで、チェリーの出目や、チェリーの取りこぼし目を表示する。その後、一定時間が経過、または、上記フリーズを維持する所定時間の上限に到達すると、疑似停止していたリールがランダムに始動して疑似遊技であったことを遊技者に示した後、上述の定速回転となって、通常の遊技が実行可能となる。なお、疑似遊技であることを遊技者に示すために、疑似遊技を行っている間においては、演出表示装置Ｓ４０に、例えば、「ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹ」という表示を行う等、疑似遊技である旨を遊技者に報知するようにしても良い。また、上述の疑似停止においては、実際のリール制御に従わずに、上述の左リールＭ５１の「チェリー」を引き込めない６コマ以上離れたタイミングで、左停止ボタンＤ４１が押下された場合であっても、６コマ以上滑ってチェリーを有効ライン上に疑似停止するようにしても良い。

【０８４０】

ここで、上記疑似停止を行う変更例を、変更例３のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役に適用した場合には、例えば、以下のようにすればよい。すなわち、チェリー系目押しスラッシュ役の弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目、押し順スラッシュ役の弱チャンス目の出目、強チャンス目の出目といったそれぞれの出目に代えて、上述のバラケ目とし、例えば、目押しスラッシュ役（強チェ）が当選した場合において、この当該ゲームにて、スラ１の安め入賞がなされても、その出目はバラケ目となるが、上述の疑似遊技のフラグを立てる。そして、その次ゲームのスタートレバーＳ５０を押下すると、上述の疑似遊技が開始され、強チェリーの出目となるように目押しすることで、強チェリーの出目となるように各リールが疑似停止する。このように、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順系スラッシュ役においては、それぞれの安め入賞に対

応した出目を、次ゲームの疑似遊技にて擬似的に表示可能とするようにすればよい。
【０８４１】
このように、スラッシュ役が当選した次ゲームにおいて、疑似遊技にて、レア役の出目を疑似的に表示して遊技者にレア役（実際には、スラッシュ役の安め入賞）が当たった旨を報知することができるため、スラッシュ役の安め入賞に係る図柄組み合わせとして、レア役（見た目上明らかにレア役であると認識できる出目）とする必要が無く、適度なバラケ目とすることができる。この結果、リール配列の作成や各条件装置に対する図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。
【０８４２】
なお、上述の例では、疑似遊技については、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した場合に疑似遊技を行ったが、これに代えて、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した上で、ＡＴ抽選に当選した場合にのみ疑似遊技を発生させたり、或いは、ＡＴ抽選の期待度が高いレア役ほど疑似遊技の実行確率を高くしたり（例えば、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した際に、疑似遊技を実行するか否かの実行抽選を行うが、目押しスラッシュ役（弱チェ）よりも目押しスラッシュ役（強チェ）よりも、上記実行抽選に当選する確率が高い等によって実現可能である）するようにしても良い。この場合、非疑似遊技である通常の遊技においてレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、疑似遊技にて疑似的にレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合の方がＡＴに当選しているという期待を膨らませることができ、遊技の興趣性が向上する。
【０８４３】
また、疑似遊技については、スラッシュ役が当選した次ゲームとしていたが、これに限定されず、その２ゲーム、３ゲーム後であっても良く、要は、スラッシュ役が当選した次ゲーム以降のいずれかのタイミングであれば特に限定しない。この場合、特に、スラッシュ役の次ゲームにおいて、中段チェリー等のフリーズを伴う当選役が当選した場合等、疑似遊技のためのフリーズと、中段チェリー等によるフリーズとが同時に発生した場合には、ＡＴ抽選確率が高い等といったより有利度が高い方（例えば、中段チェリー等のフリーズ）のフリーズを優先して実行し、優先度が低い方（例えば、スラッシュ役によるフリーズ）を消滅させたり、或いは、優先度の高いフリーズが実行された次ゲーム以降に実行するようにすることも可能である。
【０８４４】
上述の第２実施形態、各変更例１乃至４においては、説明の便宜上、第２実施形態の目押しスラッシュ役１、変更例１の目押しスラッシュ役２というように、スラッシュ役の各態様を別々に説明したが、これらの各種スラッシュ役については、例えば、変更例２の目押しスラッシュ役３と変更例３のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役とを組み合わせるなど、第２実施形態、各変更例１乃至４、その他の変更例で記載した事項同士については、適宜組み合わせることが可能である。
【０８４５】
＜＜＜第３実施形態＞＞＞
次に、第３実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。また、第３実施形態は、上述の実施形態に準拠しており、上述の実施形態との相違点以外については、第２実施形態で説明した各種内容を第３実施形態に適用することが可能である。なお、この第３実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第３実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図１１９は、第３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り、図１２０乃至図１２９は、第３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であり、図１３０乃至図１３３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図１３４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図１３５は第３実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊

技状態の一覧であり、図１３６乃至図１４２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。図１４３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役を説明するための図である。

【０８４６】

第３実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図１１９に示す通りであり、０番から１９番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図１１９においては、上述の図８６や図９１と同様に、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図１１９においても、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。なお、図示はしないが、第３実施形態において、有効ラインは「左リールＭ５１中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の中段一直線の１ラインとなっている。

【０８４７】

また、第３実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図１２０乃至１２９に示す通りである。また、第３実施形態の１種ＢＢは、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃの３つ設けられているが、例えば、１種ＢＢ－Ａのみといった単数であってもよいし、３つ以外の複数種類設けられていてもよい。図１２０乃至図１２９における「規定数」とは上述のようにいわゆるベット数のことであり、「規定数および遊技状態」の欄の「３枚」、「２枚」はそれぞれ、３枚賭け（規定数３枚）での遊技、２枚賭け（規定数２枚）での遊技の意味である。このように、第３実施形態においては、役物未作動時（１種ＢＢ未作動時）においては、２枚賭けまたは３枚賭けで遊技を実行可能に構成されている。

【０８４８】

なお、図１２０に図示されているように、第３実施形態においては、１種ＢＢ－Ａまたは１種ＢＢ－Ｂは、３枚賭けで遊技をした場合に当選し得るが２枚賭けで遊技をした場合には当選しないよう構成されており、１種ＢＢ－Ｃは、３枚賭けで遊技を実行した場合に当選しないが２枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得るよう構成されている。

【０８４９】

第３実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図１３０乃至図１３３に示す通りである。図１３０乃至図１３３における「構成要素」とは、図１０３等で示した「構成要素」と同様であり、「非内部中」とは、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃが非内部中の状態（１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃの条件装置が作動していない状態）を示し、「１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃ条件装置作動時」とは、いずれかの１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃが内部中の状態（１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃのいずれかの条件装置が作動している状態）を示している。また、これらの「非内部中」および「１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃ条件装置作動時」の欄の記載も、打順による引き込み優先と引き込み率について示しており、それぞれの欄のかっこ書きにもあるように２枚賭け（規定数２枚）での遊技および３枚賭け（規定数３枚）での遊技において打順や停止操作タイミングによる引き込み優先と引き込み率が共通となっている（停止制御が共通となっている）。

【０８５０】

これについて、図１３０の「入賞・再遊技」の番号４の「入賞－Ａ１条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。先ず、「非内部中」の「１２３」等は、上述の「押し順ベル１２３」の「１２３」と同義であり、（すなわち、上述のように、「１」は左停止ボタンＤ４１、「２」は中停止ボタンＤ４２、「３」は右停止ボタンＤ４３をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「２－－」は、上述の中１ｓｔを示している。「３－－」も同様に、上述の右１ｓｔを示しており、別の欄の記載ではあるが、「１－－」は左１ｓを示している。また、「１／１」、「１／２」、「１／４」はそれぞれの入賞率を示している。例えば、「１２３：１／１で入賞０１」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞０１に係る図柄組み合わせが１００％入賞（引き込み率１００％）することを意味し、「１３２：１／２で入賞７８、７９、８２、８３」は、左、右、中の順でリールを停止させた場合、入賞７８、７９、８２

、８３のいずれかに係る図柄組み合わせが１／２の入賞率で入賞することを意味する。なお、入賞率とは、前述した通りであり、この場合、左、右、中の押し順であり、且つランダムなタイミングで停止操作を行った場合に１／２で入賞７８、７９、８２、８３のいずれかに係る図柄組み合わせが停止表示することを示している。また、「２－－：１／４で入賞３５」は、中１ｓｔでリールを停止させた場合、入賞３５に係る図柄組み合わせが１／４の入賞率で入賞することを意味し、「３－－：１／４で入賞４８」は、右１ｓｔでリールを停止させた場合、入賞４８に係る図柄組み合わせが１／４の入賞率で入賞することを意味する。また、第３実施形態では、２枚賭け時の「非内部中」、３枚賭け時の「非内部中」、２枚賭け時の「１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃ条件装置作動時」、３枚賭け時の「１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃ条件装置作動時」のそれぞれの停止制御は共通となっている（内部中や非内部中を問わず、同一の停止制御をとる）。

【０８５１】

また、第３実施形態では、前述した第２実施形態と同様に、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）に応じてＡＴに関する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有しており、第３実施形態では、スラッシュ役として、押し順スラッシュ役（停止操作タイミングに拘らず、押し順によってスラッシュ有効図柄組み合わせが停止するか否かが決定するスラッシュ役）を適用している。なお、遊技者に遊技媒体とは異なる特典を付与可能な図柄組合せ（ＡＴに係る抽選が優遇される図柄組み合わせや、ＡＴが開始されるまでのゲーム数が短縮される図柄組み合わせ等）をスラッシュ有効図柄組み合わせと称す。

【０８５２】

図１３４に示すように、１種ＢＢとしては、「ブランクＢ・ブランクＢ・ブランクＡ」の図柄組み合わせである１種ＢＢ－Ａと、「ブランクＢ・ブランクＡ・ブランクＡ」の図柄組み合わせである１種ＢＢ－Ｂと、「ブランクＢ・ブランクＢ・マンゴー」の図柄組み合わせである１種ＢＢ－Ｃとの３種類設けられている（以後、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃを総括し、単に、「１種ＢＢ」と称することもある）。１種ＢＢ－Ａおよび１種ＢＢ－Ｂはともに、３枚賭けでのみ当選や入賞が可能となっており、ＲＢ－Ａが連続作動し、２２枚を超える遊技メダルを獲得したことをもって終了する。また、１種ＢＢ－Ｃは、２枚賭けでのみ当選や入賞が可能となっており、ＲＢ－Ｂが連続作動し、例えば、１枚を超える遊技メダルを獲得したことをもって終了する。

【０８５３】

また、第３実施形態において、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、図１３５に示す通りである。この図１３５に示すように、１種ＢＢのいずれも当選していない（持ち越していない）非ＲＴ（非内部中と称することがある）、１種ＢＢ－Ａまたは１種ＢＢ－Ｂが当選して持ち越されている１種ＢＢ－Ａ内部中または１種ＢＢ－Ｂ内部中の状態（１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中の状態）のＲＴ１、１種ＢＢ－Ｃが当選して持ち越されている１種ＢＢ－Ｃ内部中の状態（１種ＢＢ－Ｃ条件装置作動中の状態）のＲＴ２、これらのＲＴ１およびＲＴ２にて１種ＢＢのいずれかに係る図柄組み合わせが表示されることで移行した１種ＢＢ－Ａ中、１種ＢＢ－Ｂ中、１種ＢＢ－Ｃ中（１種ＢＢ－Ａ作動時ＲＢ－Ａ作動中、１種ＢＢ－Ｂ作動時ＲＢ－Ａ作動中、１種ＢＢ－Ｃ作動時ＲＢ－Ｂ作動中）のいずれかの状態（以後、これらを総括して、図１３５にも示すように「１種ＢＢ作動時」と称することもある）の４つの状態がある。

【０８５４】

なお、３枚賭けで当選し得る１種ＢＢの内部中である、１種ＢＢ－Ａ内部中と１種ＢＢ－Ｂ内部中とを、３枚賭けＢＢ内部中と称することがある。また、２枚賭けで当選し得る１種ＢＢの内部中である、１種ＢＢ－Ｃ内部中を、２枚賭けＢＢ内部中と称することがある。また、３枚賭けで当選し得る１種ＢＢの作動時である、１種ＢＢ－Ａ中と１種ＢＢ－Ｂ中とを、３枚賭けＢＢ中と称することがある。また、２枚賭けで当選し得る１種ＢＢの作動時である、１種ＢＢ－Ｃ中を、２枚賭けＢＢ中と称することがある。

【０８５５】

すなわち、第３実施形態においては、概して、３枚賭け（規定数が３枚）でのみ当選お

よび入賞する１種ＢＢ－ＡおよびＢという２つの３枚賭けＢＢと、２枚賭け（規定数が２枚）でのみ当選および入賞する１種ＢＢ－Ｃという１つの２枚賭けＢＢとを有しており、３枚賭けＢＢが当選すると非ＲＴからＲＴ１に移行し（滞在し）、２枚賭けＢＢが当選すると非ＲＴからＲＴ２に移行し、２枚賭けＢＢまたは３枚賭けＢＢのいずれかが入賞するとＲＴ２またはＲＴ３から１種ＢＢ作動時に移行し、２枚賭けＢＢまたは３枚賭けＢＢのいずれかが終了すると、１種ＢＢ作動時から非ＲＴに移行するようになっている。なお、第３実施形態では、２枚賭けＢＢ、３枚賭けＢＢともに、そのボーナス中（１種ＢＢ作動時）はいずれも３枚賭けでの遊技を行うようになっているが、これに限定されず、ボーナス中においては、１枚賭け、２枚賭けでの遊技を実行可能に構成してもよい。

【０８５６】

また、第３実施形態では、２枚賭けにて２枚賭けＢＢ（１種ＢＢ－Ｃ）が当選し、２枚賭けＢＢ（１種ＢＢ－Ｃ）の当選を持ち越すことで２枚賭けＢＢ内部中（ＲＴ２）に滞在することとなるが、この２枚賭けＢＢ内部中において３枚賭けで遊技を行う状態（遊技方法）が一番有利な状態（遊技方法）となっており、この２枚賭けＢＢ内部中での３枚賭けでの遊技を常態とする仕様となっている。すなわち、２枚賭けＢＢおよび３枚賭けＢＢでのメダル獲得期待値よりも、２枚賭けＢＢ内部中にて３枚賭けで行われる遊技におけるメダル獲得期待値の方を高く設定している。また、第３実施形態においては、２枚賭けＢＢ内部中での３枚賭けの遊技でのみＡＴに関する処理を実行し、その他の状態（例えば、ＲＴ１中における２枚賭けまたは３枚賭けの遊技等）ではＡＴに関する処理を実行しない仕様となっている。なお、２枚賭けの遊技においては、遊技状態などに拘らずＡＴに関する処理（ＡＴ抽選など）を実行しないよう構成されている。このように、第３実施形態では、２枚賭けおよび３枚賭けといった複数の規定数での遊技が可能であり、２枚賭けＢＢ内部中における３枚賭けの遊技が常態となっているが、以後において、このような仕様を、単に「投入枚数方式」と称することもある。また、以後において、特に断りがない場合には、３枚賭けでの遊技を行うこと前提に述べることとする。なお、２枚賭けＢＢ内部中以外の遊技状態においても、３枚賭けの遊技にてＡＴに関する処理を実行し得るよう構成してもよい。

【０８５７】

したがって、遊技者から見たら、２枚賭けＢＢや３枚賭けＢＢを入賞させてボーナスによるメダルを獲得するよりも、ＡＴによってメダルを獲得しながら遊技を進行した方が有利であり、結果的に、２枚賭けＢＢ内部中にて３枚賭けで遊技を行うことが常態となる。この２枚賭けＢＢは、上述のように２枚賭けでのみ入賞可能な仕様であるため、２枚賭けＢＢ内部中の状態で３枚賭けの遊技を行っている限り、２枚賭けＢＢが入賞することはなく、２枚賭けＢＢ内部中がそのまま維持される。また、２枚賭けＢＢ内部中の状態で、設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、２枚賭けＢＢ内部中の状態（ＲＴ２の状態）を維持するようになっている一方で、２枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ－Ｃ作動時ＲＢ－Ｂ作動中）、３枚賭けＢＢ内部中（１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中）のＲＴ１、３枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ作動時）にて設定変更を行った場合には、この状態が（ボーナスに関する状態等）がクリアされて非ＲＴとなるようにしている。なお、この構成はあくまで一例であり、２枚賭けＢＢ内部中の状態で設定変更を行った場合に非ＲＴとなるよう構成してもよいし、２枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ－Ｃ作動時ＲＢ－Ｂ作動中）、３枚賭けＢＢ内部中（１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中）のＲＴ１、３枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ作動時）にて設定変更を行った場合に、設定変更前のＲＴ状態を維持するよう構成してもよい。なお、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２に対応する１種ＢＢの状態は、上述の実施形態に限定されず、２枚賭けＢＢ内部中でＲＴ１に移行するようにしたり、或いは、３枚賭けＢＢ内部中でＲＴ２に移行したりする等というように、１種ＢＢの状態といずれかのＲＴ状態との関係は、仕様に応じて適宜設定可能である。

【０８５８】

なお、第３実施形態では、上述の「投入枚数方式」を適用しているが、これに代えて、

３枚賭けＢＢのみ用意し、この３枚賭けＢＢ内部中のＲＴが一番有利な状態とするような仕様とした「単一投入枚数方式」を適用するようにしてもよい。具体的には、非ＲＴ（通常時）において３枚賭けＢＢに当選して内部中になると、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴに移行する。この３枚賭けＢＢ内部中のＲＴにおいては、小役やリプレイに頻繁に当選することで、上述の小役優先制御によって３枚賭けＢＢが入賞できないようにして、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴに滞在し続けるようにしてもよい。また、これには限定されず、３枚賭けＢＢ内部中においても３枚賭けＢＢが入賞し得るように構成してもよい。具体的には、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴにおいて、ごく僅かな確率（例えば、４／６５５３６等）でハズレとなり、当該ハズレとなった遊技にて特定の停止操作を行った場合にのみ、３枚賭けＢＢが入賞し得るようにしてもよいし、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴにおいて、ごく僅かな確率（例えば、４／６５５３６等）で取りこぼしのある小役（ＰＢ≠１の小役）に当選し、当該取りこぼしのある小役に当選した遊技にて特定の停止操作を行った場合にのみ、３枚賭けＢＢが入賞し得るようにしてもよい。また、３枚賭けＢＢが当選した遊技においてＢＢに対応した図柄組み合わせを停止可能な態様で停止ボタンが操作されたときにのみ３枚賭けＢＢが入賞し得るようにしてもよい。

【０８５９】

これらの３枚賭けでの非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、１種ＢＢ作動時（図１３８等では、１種ＢＢ－Ａ作動時ＲＢ－Ａ作動中、１種ＢＢ－Ｂ作動時ＲＢ－Ａ作動中、１種ＢＢ－Ｃ作動時ＲＢ－Ｂ作動中が相当）における各条件装置（ボーナス条件装置、入賞・再遊技）の置数等については、図１３６乃至１４１に示すとおりであり、その置数全体（乱数分母）は、６５５３６である。これらの図１３６乃至１４１において、ＲＴ状態を示す「非ＲＴ（通常時）」等の左欄の「１」等の数字は、単に識別するための数字であり、「１」は３枚賭け時の非ＲＴ、「３」は３枚賭け時のＲＴ１（１種ＢＢ－Ａ条件装置および１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中。換言すれば、３枚賭けＢＢ内部中にて３枚賭けでの遊技を行う状態）、「５」は３枚賭け時のＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ条件装置作動中）、「７」および「８」はそれぞれ、３枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ－Ａおよび１種ＢＢ－Ｂ作動時ＲＢ－Ａ作動中）、２枚賭けＢＢ中（１種ＢＢ－Ｃ作動時ＲＢ－Ｂ作動中）にそれぞれ対応している。なお、図１４０および１４１は、図１３６乃至１３９にかかる各条件装置の置数を１種ＢＢ、再遊技、入賞（小役）、ハズレといった大枠でくくった場合の合算値を示している。

【０８６０】

また、２枚賭けでの非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２における各条件装置の置数等については、図１４２に示す通りであり、その置数全体（乱数分母）は、６５５３６である。この図１４２において、ＲＴ状態を示す「非ＲＴ（通常時）」等の左欄の「２」等の数字も、上述と同様に、単に識別するための数字であり、「２」は２枚賭け時の非ＲＴ、「４」は２枚賭け時のＲＴ１（１種ＢＢ－Ａ条件装置作動中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動中。換言すれば、３枚賭けＢＢ内部中にて２枚賭けでの遊技を行う状態）、「６」は２枚賭け時のＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ条件装置作動中。換言すれば、２枚賭けＢＢ内部中にて２枚賭けの遊技を行う状態）にそれぞれ対応している。

【０８６１】

これらの図１３６乃至１４２において、「抽選」および「有利区間移行」のそれぞれの欄の「〇」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽選」の欄の「〇」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技－Ａ」等の条件装置（単に、「役」と言うこともある。）が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「Ｒ１」～「Ｒ６」は設定値であり、それぞれ設定１～設定６であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役（条件装置）に対応した置数（乱数分母である上記６５５３６の乱数分子）である。さらに、「有利区間」の欄の「〇」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る（有利区間移行抽選が実行される）ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない（有利区間移行抽選が実行されない）ことを示している。

【０８６２】

この有利区間については、３枚賭けの遊技で移行可能であり、２枚賭けの遊技では有利区間には移行しないようにしている。換言すれば、３枚賭けの遊技では、ＡＴに関する処理を実行可能とする一方で、２枚賭けの遊技ではＡＴに関する処理を実行不可能となっている。ただし、有利区間に移行した後は、３枚賭けの遊技であっても２枚賭けの遊技であっても、有利区間の終了条件となる有利区間中の遊技数の更新や、有利区間中の出玉の差枚数の更新は実行し、有利区間の終了条件を満たした場合には、３枚賭けの遊技であっても２枚賭けの遊技であっても、有利区間は終了するよう構成されている。なお、ＡＴが実行可能な状態は、上述の例に限定されず、例えば、３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けや、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け等でもＡＴが実行可能な仕様とする等、その回胴式遊技機の仕様応じて、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【０８６３】

なお、第３実施形態では、上述のように２枚賭けで遊技を進行すると、有利区間に移行しないためＡＴが実行不可能（ＡＴ状態に移行不可能）であり、ＡＴでの遊技を主軸とする仕様を採用した場合においては、例えば、２枚賭けの遊技を行った場合、演出表示装置Ｓ４０では、それまで行っていた演出に代えて、「２枚賭け遊技中」である旨を示す演出（例えば、そのまま「２枚賭け遊技中」という表示を行う等。同時に、音声等によって２枚賭け遊技中である旨を報知する演出を行ってもよい。）を行って、２枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにしてもよい。この際において、装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０といったランプユニット（下パネルＤ１４０を照らす光源ユニット等を設けている場合には、当然にしてこれも含み、回胴式遊技において、所定の点灯パターン（発光パターン）等によって遊技者に報知可能な発光体であれば特に限定しない。）の点灯態様については、上述の「２枚賭け遊技中」を表示している状況下と、３枚賭けでの遊技中とにおいて、互いに異なるようにして、ランプユニットにおいても、２枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにすることも可能である。また、１種ＢＢ作動時においては、「復帰待機中」等の表示を行って、ＡＴが実行可能な２枚賭けＢＢ内部中に向けて復帰中である旨の演出を行うようにしてもよい。

【０８６４】

＜押し順スラッシュ役＞

次に、第３実施形態における押し順スラッシュ役について説明する。図１３１乃至図１３３に示すように、押し順によって入賞する図柄組み合わせが異なる押し順スラッシュ役（条件装置）として、入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｂ１２条件装置、入賞－Ｃ１～入賞－Ｃ１２条件装置が設けられている。以後、これらを総括して「押し順スラッシュ役」と称し、入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｂ１２条件装置をそれぞれ、スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２と称し、入賞－Ｃ１条件装置～入賞－Ｃ１２条件装置をそれぞれスラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２と称することもある。ここで、これらの押し順スラッシュ役をまとめた一覧を図１４３に示す。この図１４３における「高め」は、第２実施形態で説明した「高め」と同様であり、「安め」は、第２実施形態で説明した「こぼし１枚」と同様である。すなわち、「高め」は１５枚役に係る図柄組み合わせなどの相対的に払出枚数が多い図柄組み合わせであってＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行しない図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせではない図柄組み合わせ）であり、「安め」は１枚役に係る図柄組み合わせなどの相対的に払出枚数が少ない図柄組み合わせであってＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行しない図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせではない図柄組み合わせ）である（以後、「安め」を「スラッシュ無効図柄組み合わせ」と称することもある）。なお、「安め」に係る払出枚数は、「安め」が停止することとなる遊技の規定数よりも少ない枚数となるよう構成してもよい。また、「スラＢ」は、スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２において、１枚役のうち、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行し得る図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせ）が表示される１枚役である入賞１７～１８、７８～８５を示し、「スラＣ」は、スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２において、１枚役のうち、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行し得る図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせ）が表

示される１枚役である入賞１７～１８、７８～８５を示す（具体的には、「スラＢ」や「スラＣ」などの、スラッシュ役におけるＡＴに関する処理等を実行し得る図柄組み合わせが「スラッシュ有効図柄組み合わせ」である）。なお、スラッシュ有効図柄組み合わせに係る払出枚数は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止することとなる遊技（スラッシュ役に当選した遊技）の規定数よりも少ない枚数となるよう構成してもよい。

【０８６５】

図１４３に示すように、押し順スラッシュ役のうち、スラッシュ役Ｂ１は、左中右では「高め」、中１ｓｔではスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラＢ」、左中右および中１ｓｔ以外では「安め」が割り当てられている。すなわち、スラッシュ役Ｂ１においては、停止ボタンを中１ｓｔの操作順序で押下すると、スラッシュ有効図柄組み合わせ（例えば、中段ラインに一直線上に入賞１７に係る図柄組み合わせである「パインＡ・マンゴー・パインＡ」等が停止）が表示されたことに基づいて、入賞判定から払出処理の間のいずれかのタイミングで、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行するようになっている。また、スラッシュ役Ｂ２乃至Ｂ１２における押し順に対応した「高め」、「安め」、「スラＢ」の割り当ては図１４３に示す通りである。

【０８６６】

押し順スラッシュ役のうち、スラッシュ役Ｃ１は、左１ｓｔでは「高め」が、中１ｓｔではスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラＣ」が、右１ｓｔでは「安め」が割り当てられており、スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２よりも、「高め」となる押し順が多くなっている。このスラッシュ役Ｃ１においても、停止ボタンを中１ｓｔの操作順序で押下すると、スラッシュ有効図柄組み合わせ（例えば、中段ラインに一直線上に入賞１８に係る図柄組み合わせである「パインＢ・マンゴー・パインＡ」等が停止）が表示されたことに基づいて、入賞判定から払出処理の間のいずれかのタイミングで、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行するようになっている。また、スラッシュ役Ｃ２乃至Ｃ１２における押し順に対応した「高め」、「安め」、「スラＣ」の割り当ては図１４３に示す通りである。

【０８６７】

ここで、第３実施形態では、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機として、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行しているが、これに代えて、スラッシュ有効図柄組み合わせがＰＢ＝１であることを前提に、このスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順（例えば、スラッシュ役Ｂ１では、左中右の押し順で、ＰＢ＝１でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される）がなされたことを契機として、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行するようにしてもよい。この場合、スラッシュ有効図柄組み合わせを停止させた最後の停止ボタンを離した後の所定のタイミングから払出処理が終了するまでの間のいずれかのタイミングで、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行することとなる。

【０８６８】

なお、「高め」に係る遊技メダル枚数、「スラＢ」・「スラＣ」（スラッシュ有効図柄組み合わせ）および「安め」に係る遊技メダル枚数については、第２実施形態と同様に、「スラＢ」・「スラＣ」および「安め」に係る遊技メダル枚数（本例では１枚）が、「高め」に係る遊技メダル枚数（本例では１５枚）よりも少なければ適宜設定可能であるが、「スラＢ」、「スラＣ」および「安め」については、最大の規定数（例えば、３枚）よりも少ないことが望ましく、「高め」については、最大の規定数よりも多いことが望ましい。また、「安め」が１枚であれば、「スラＢ」・「スラＣ」を０枚とし、「安め」が２枚であれば、「スラＢ」・「スラＣ」を１枚とするというように、「安め」に係る遊技メダル枚数よりも、「スラＢ」・「スラＣ」に係る遊技メダル枚数の方を少なくすることによって、遊技メダルの払出枚数のみの遊技メダル獲得期待値においては、「スラＢ」、「スラＣ」が、一番低くなるようにしてもよい。また、「スラＢ」に係る遊技メダル枚数を、「スラＣ」に係る遊技メダル枚数よりも少なくする代わりに、「スラＢ」の方が「スラＣ」よりもＡＴ当選確率が高いというように、「スラＢ」・「スラＣ」に係る遊技メダル枚数を互いに異なる枚数とし、少ない枚数の方の「スラＢ」においては、多い枚数の方の「

スラＣ」よりもＡＴに関する処理において、より有利な処理を行うようにしてもよい。
【０８６９】
スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２、スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２においては、「高め」に対応した押し順を行った場合には、１５枚役の取得確率が１／１（１００％）であり、「スラＢ」または「スラＣ」に対応した押し順を行った場合、および「安め」に対応した押し順を行った場合は、１枚役の取得確率が１／１となっているが、２枚賭けＢＢ内部中である有利区間かつ非ＡＴ状態（非ＡＴ中）において、「高め」に係る図柄組み合わせや、「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、ＡＴ抽選を行わず、「スラＢ」または「スラＣ」係る図柄組み合わせが表示された場合にはＡＴ抽選を行うようになっている。すなわち、第３実施形態の押し順スラッシュ役においては、「高め」の場合は、獲得できる遊技メダル数は、「スラＢ」や「スラＣ」に比して多いもののＡＴ抽選を行わないようにしている一方、「スラＢ」や「スラＣ」の場合は、獲得できる遊技メダル数は「高め」に比して少ないものの、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を行うといった特典を付与するようにしている。
【０８７０】
第３実施形態では、有利区間での非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技において、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０や図３７に示す押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが入賞可能な押し順を必ず指示する（報知する）ようになっている。これらの演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０による指示態様については、上述の実施形態で説明した指示態様１乃至６が適用可能である。なお、押し順表示装置Ｄ２７０にて指示を実行することを、ＡＴを実行する、ナビを実行する、報知遊技を実行する、などと称することがある。
【０８７１】
このように、第３実施形態の押し順スラッシュ役は、有利区間での非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技において、いずれかの押し順スラッシュ役が成立すると、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順が報知（指示）されるとともに、指示に従って停止操作を行うと、スラッシュ有効図柄組み合わせが必ず表示されるようになっているため、報知された押し順に従っている限り、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されないという事態（取りこぼし）が発生することがなく、確実にスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことに起因する特典を受けることができる。また、遊技者が誤って、報知された押し順とは異なる押し順を行ったとしても、１５枚役または１枚役のいずれかを必ず獲得できるので、誤った押し順を行った遊技者の救済を図ることができる。
【０８７２】
ここで、第３実施形態では、上述のように、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機として、ＡＴに関する処理を実行している一方、２枚賭けでの遊技では、ＡＴに関する処理を実行しないようにしているが、押し順スラッシュ役においては、２枚賭けでの遊技であっても、３枚賭けの遊技であっても当選するとともに、スラッシュ有効図柄組み合わせも表示可能となっている。
【０８７３】
具体的には、図１３６乃至図１３９に示すように、３枚賭けの非ＲＴ中、ＲＴ１（３枚賭けＢＢ内部中）、ＲＴ２（２枚賭けＢＢ内部中）においては、押し順スラッシュ役である入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｂ１２条件装置（スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２）、入賞－Ｃ１～入賞－Ｃ１２条件装置（スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２）にはそれぞれ、置数が割り振られて当選し得る状態となっている一方、図１４２に示すように、２枚賭けの非ＲＴ中、ＲＴ１（３枚賭けＢＢ内部中）、ＲＴ２（２枚賭けＢＢ内部中）においても、押し順スラッシュ役である入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｂ１２条件装置（スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２）、入賞－Ｃ１～入賞－Ｃ１２条件装置（スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２）にはそれぞれ、置数が割り振られて当選し得る状態となっている。また、これらの押し順スラッシュ役が当選した場合における停止制御は、図１３１乃至図１３３に示すように、２枚賭けの

遊技であっても３枚賭けの遊技であっても、非ＲＴ、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｃ条件装置作動時（換言すれば、２枚賭けＢＢ内部中および３枚賭けＢＢ内部中）においては、それぞれ同一の停止制御を行うようになっている。すなわち、図１４３でもまとめたように、例えば、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２のいずれかの状況において、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、中１ｓｔの押し順を行うとスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラＢ」）が表示されるようになっている。

【０８７４】

このように、２枚賭け、３枚賭けが可能で、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技を常態とするという投入枚数方式の回胴式遊技機において、遊技者が誤って２枚賭けでの遊技を行うというように、常態とは異なる遊技方法で遊技を行った場合において、いずれかの押し順スラッシュ役が当選しても、３枚賭けでの遊技にていずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合と同様なスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにすることができる。また、２枚賭けの非ＲＴ中、ＲＴ１（３枚賭けＢＢ内部中）、ＲＴ２（２枚賭けＢＢ内部中）、３枚賭けの非ＲＴ中、ＲＴ１（３枚賭けＢＢ内部中）、ＲＴ２（２枚賭けＢＢ内部中）といったどの遊技状態においても、押し順スラッシュ役が当選し得るとともに、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示され得るようにしているため、どの遊技状態においても、出目の相違による違和感がなく、スムーズに遊技を行わせることができる。

【０８７５】

なお、本例では、どの遊技状態においても、同一の押し順スラッシュ役を設けているとともに、この押し順スラッシュ役の当選確率や停止制御を同一としたが、これに代えて、遊技状況に応じて異なる押し順スラッシュ役を設けたり、押し順スラッシュ役の当選確率を互いに異ならせたり（具体的には、非ＲＴよりもＲＴ１の方が押し順スラッシュ役の当選確率を高くしたり、或いは、２枚賭けの遊技の方が、３枚賭け遊技よりも押し順スラッシュ役の当選確率を低くする等）、押し順スラッシュ役の停止制御を互いに異ならせたり（具体的には、同一の押し順スラッシュ役当選時において、２枚賭けでは中１ｓｔでスラッシュ有効図柄組み合わせが表示され、３枚賭けでは左１ｓｔでスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるようにする等）するようにしてもよい。要は、どの遊技状態においても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示され得るようになっていればよい。

【０８７６】

なお、上述の例では、有利区間でかつ非ＡＴ状態においては、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合においては、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが入賞可能な押し順を必ず指示する（報知する）ようにしていたが、これに限定されず、例えば、ＡＴ状態への移行が確定し、ＡＴ状態への移行のための準備中状態である場合や、ＡＴに関する処理を行うことができないペナルティ状態の場合等のように、ＡＴに関する処理を行う必要性に乏しい状況（必要性がない状況）であったり、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理を行えない状況であったりする場合においては、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知を行わないようにしてもよい。この場合においては、押し順スラッシュ役が当選しても、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０による報知自体を一切行わないようにしてもよいし、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を報知する等、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが表示される押し順を報知するようにしてもよい。

【０８７７】

一方、有利区間でかつＡＴ状態（ＡＴ中）においては、既にＡＴ状態であり、スラッシュ有効図柄組み合わせによるＡＴ抽選等の処理を行う必要がないため、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、「高め」が入賞可能な押し順を指示するようになっている。すなわち、ＡＴ抽選が実行されないため、遊技メダルの払出枚数が最も多くなる押し順を指示することとなる。また、非有利区間の場合には、押し順に関する指示を行えないため、非有利区間においていずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合であっても、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０による報知が行われない（演出表示装

置Ｓ４０において遊技者が押し順を認識可能な示唆を行ってもよい）。なお、有利区間でかつＡＴ状態においても、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合においては、演出表示装置Ｓ４０や図３７に示す押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を必ず指示するようにしても良く、この押し順に従ってスラッシュ図柄が表示された場合には、例えば、ＡＴ上乗せ抽選（ＡＴゲーム数上乗せ抽選と称することがある）を行ったり、上乗せ特化ゾーン（ＡＴの上乗せ特化状態と称することがある）への移行抽選を行ったりする等のＡＴに関する処理を行うようにしてもよい。

【０８７８】

なお、第３実施形態では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機に、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を行うという特典を遊技者に付与していたが、この特典としては、上述の実施形態やその変更例等で説明した特典が適用可能であることは言うまでもなく、ＡＴに関する処理の他、遊技者に有利となる特典であれば特に限定しない。この他の特典としては、例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されると、所定のポイント（予め定まった一定のポイント数でもよいし、抽選により決定したポイント数でもよい）を付与する（主制御基板Ｍ側の処理としては、所定のカウンタのカウンタ値を加算（または減算）する）ものであってもよい。この所定のポイントの使途としては、例えば、所定のポイントが所定値に到達したことを契機にＡＴが発動する（ＡＴ状態に移行する権利を遊技者に付与する）ようにしたり、ＣＺが発生したり、或いは、ＡＴの高確状態に突入したりなど、所定のポイントを用いてＡＴに関する有利な処理を行うまでのゲーム数が短縮すること等が挙げられる。さらに、スラッシュ有効図柄組み合わせの表示回数のみをカウントするカウンタを設け（換言すれば、「スラＢ」や「スラＣ」ではカウンタの値の更新が行われるが、それ以外の「高め」や「安め」ではカウンタの値の更新が行われないことであり、カウンタ値の更新が行われることが特典ともいえる）、このカウンタの値が所定値に達した場合に、ＡＴが発動するようにしたり、ＣＺが発生したり、或いは、ＡＴの高確状態に突入したりなど、ＡＴに関する有利な処理を行うようにしてもよい。

【０８７９】

また、所定のポイントを用いた一例としては、所定の遊技状態（例えば、有利区間且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中）における３枚賭け遊技にて所定のスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にも、「安め」が停止表示した場合にも、「高め」が停止表示した場合にも、所定のポイントを付与し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が「安め」が停止表示した場合よりも付与する所定のポイント（の期待値）を多くしてもよいし、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が「高め」が停止表示した場合よりも付与する所定のポイント（の期待値）を多くしてもよい。

【０８８０】

＜＜第３実施形態からの変更例１＞＞

次に、第３実施形態からの変更例１を説明する。図１４４は、第３実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役当選時の状態別の停止制御を説明する図である。第３実施形態では、２枚賭けＢＢ内部中におけるスラッシュ役の停止制御と、２枚賭けＢＢ中におけるスラッシュ役の停止制御とはそれぞれ同一であったが、本変更例１では、これらの停止制御が互いに異なる点が主に相違する。なお、本変更例１においても、上述の投入枚数方式を適用しており、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技でのみＡＴに関する処理を実行可能として、この２枚賭けＢＢ内部中での３枚賭けでの遊技を常態とする仕様となっている。

【０８８１】

以下、図１４４を参照しながら、第３実施形態からの変更例１を説明するが、スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２はいずれも同様な停止制御であり、スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２もいずれも同様な停止制御であるため、スラッシュ役Ｂ１乃至Ｂ１２については、スラッシュ役Ｂ１を例にとり、スラッシュ役Ｃ１乃至Ｃ１２については、スラッシュ役Ｃ１を例にと

って説明することで、その他のスラッシュ役についての説明は省略する。これについては、以後の変更についても同様であり、以後の変更例については、例示としてスラッシュ役Ｂ１のみ説明し、その他のスラッシュ役の説明を省略することもある。

【０８８２】

図１４４に示すように、スラッシュ役Ｂ１は、第３実施形態と同様に、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技においては、左中右の押し順では１／１で「高め」となり、左右中の押し順では１／１で「安め」となり、中１ｓｔの押し順では１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラＢ」となり、右１ｓｔの押し順では「安め」となる。換言すれば、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技において、スラッシュ役Ｂ１当選時の遊技では、リール制御手段によって、停止操作に応じた枚数優先制御または個数優先制御が行われるようになっており、ストップスイッチを左中右の順で押下すると、枚数優先制御が適用されることによって「高め」に係る図柄組み合せが停止し、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下すると、個数優先制御が適用されることによって、スラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラＢ」）が停止し、ストップスイッチを左中右の押し順や右１ｓｔの押し順で押下すると、個数優先制御が適用されることによって、スラッシュ無効図柄組み合わせ（「安め」）が停止するようになっている。

【０８８３】

一方、スラッシュ役Ｂ１は、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技においては、どの押し順であっても１／１で「高め」となる。換言すれば、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役Ｂ１が当選した場合は、リール制御手段による停止制御が２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役Ｂ１に当選した場合とは異なり、押し順に関わらず枚数優先制御が適用されて、常に「高め」に係る図柄組み合わせが停止することとなる。このように、第３実施形態からの変更例１においては、同じスラッシュ役Ｂ１に当選した場合においても、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技とで停止制御が相違するよう構成されている。

【０８８４】

また、スラッシュＣ１においても、スラッシュＢ１と同様に、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技とでは停止制御が異なる。２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技において、スラッシュ役Ｃ１当選時の遊技では、左１ｓｔの押し順では、枚数優先制御によって「高め」に係る図柄組み合わせが停止し、中１ｓｔの押し順では、個数優先制御によってスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラＣ」）が停止し、右１ｓｔの押し順では、個数優先制御によって、スラッシュ無効図柄組み合わせ（「安め」）が停止するようになっている。

【０８８５】

本変更例１では、有利区間で且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にて、例えば、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中１ｓｔの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中１ｓｔの押し順にてストップスイッチを操作すると、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、１枚の遊技メダルを獲得するとともに、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理が実行される。

【０８８６】

一方、ＡＴを実行不可能な２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にて、例えば、上述の２枚賭けＢＢ内部中のときと同じスラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、どの押し順でも「高め」となるため、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０による報知は行われない（なお、演出表示装置Ｓ４０にて、ＢＢ中である旨の演出を行ったり、何らかの小役が当選した旨の演出を行ったりするようにしてもよいことは言うまでもない）。この状態で、遊技者が、例えば、２枚賭けＢＢ内部中のスラッシュ役Ｂ１当選時と同じ中１ｓｔの押し順にてストップスイッチを操作すると、「高め」に係る図柄組み合わせが表示されて、ＡＴ抽選等のＡＴに関する処理が実行されない代わりに、スラッシュ有効図柄組み合わせよりも多い１５枚の遊技メダルを獲得する。なお、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にてスラッ

シュ役Ｂ１に当選した場合においても、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役Ｂ１に当選した場合と同様のナビを押し順表示装置Ｄ２７０および／または演出表示装置Ｓ４０にて実行するよう構成してもよい。そのように構成することによって、遊技者は遊技状態が遷移することによって混乱することなく遊技を進行することができる。

【０８８７】

すなわち、本変更例１では、ＡＴを実行可能な有利区間かつ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中、ＡＴを実行不可能な２枚賭けＢＢ中といった互いに異なる遊技状態においてそれぞれ、同じスラッシュ役Ｂ１に当選したときの停止制御を互いに異ならせることで、それぞれの遊技状態において同一の押し順で（上記例だと、中１ｓｔの押し順）ストップスイッチを操作したとしても、有利区間でかつ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでの常態の遊技であって、ＡＴの実行が望まれている状況（ＡＴ状態への移行を目指している状況）では、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにする一方、遊技者が誤って２枚賭けＢＢを入賞させて、ＡＴに関する処理が不可能な２枚賭けＢＢ中となってしまったイレギュラーな状況では、ＡＴに関する処理を実行しない代わりに、より多くの遊技メダルを獲得できるように「高め」に係る図柄組み合わせを表示するようにしている。なお、２枚賭けＢＢ中においては、演出表示装置Ｓ４０のみで、「高め」に係る図柄組み合わせが当選している旨を報知したり、遊技を盛り上げるために、どの押し順でも「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるのにも関わらず、例えば、演出表示装置Ｓ４０のみで（換言すれば、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順の表示は行われない）、中右左等の押し順を表示する演出を行うようにしてもよい。

【０８８８】

このように、同じ押し順スラッシュ役に当選しかつ同じ押し順を実行した場合であっても、遊技状態に応じた適切な停止制御を適用することで、ＡＴが望まれている遊技状態では、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示させてＡＴに関する処理を実行する一方、ＡＴを実行しない遊技状態では、より多くの遊技メダルを獲得できる「高め」に係る図柄組み合わせ表示するようにすることができる。このため、ＡＴが望まれている遊技状態でＡＴに関する処理を行わない「高め」に係る図柄組み合わせを表示したり、或いは、ＡＴが実行できない遊技状態で、「高め」よりも払出枚数の少ないスラッシュ有効図柄組み合わせを表示したりするといった遊技者に不利益となる状況を防止することができ、遊技状態に応じた適切な図柄組み合わせを表示することができる。

【０８８９】

なお、本変更例１では、押し順スラッシュ役を例にとって説明したが、これに限定されず、第２実施形態で説明した目押しスラッシュ役を適用するようにしてもよい。具体的には、有利区間且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中の状態で３枚賭けで遊技を実行した場合には、図１１０のスラッシュ役Ａと同じ停止制御（スラッシュ有効図柄組み合わせが停止し得る停止制御）を適用し、有利区間且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ中の状態で３枚賭けで遊技を実行した場合には、どの押し順でも必ず「高め」が停止する停止制御（図１１０においては、左１ｓｔ、中１ｓｔ、右１ｓｔのいずれもが、停止タイミングに関わらず、「高め」である１５枚役が入賞する「〇」となる）を適用すること等が挙げられる。

【０８９０】

また、本変更例１では、回胴式遊技機として、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けを常態とする仕様（遊技状態の移行をしないでＡＴ等を実行する仕様）を前提として説明したが、これに限定されるものではない。例えば、回胴式遊技機として、規定数としてすべての遊技状態において３枚賭けのみが可能であり、かつ上述のＪＡＣＩＮ抽選タイプの３枚賭けＢＢを適用し、この３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技を常態としつつも、３枚賭けＢＢ中におけるＲＢ内部中にてＡＴを実行する仕様を前提とするようにしてもよい。この場合、３枚賭けＢＢ内部中にＡＴが当選する（ＡＴ状態に移行することが確定する）と、当選を持ち越していた３枚賭けＢＢを入賞させて、３枚賭けＢＢ中における一般中に移行し、ＡＴ準備中となる。その後、３枚賭けＢＢ中における一般中にＲＢに当選して３枚賭けＢＢ中におけるＲＢ内部中に移行すると、ＡＴ準備中の状態が終了して、３枚賭けＢＢ中

におけるＲＢ内部中の状態でＡＴが実行されることとなる。このような仕様（このような仕様をボーナス中ＡＴタイプと称することがある）を前提とした場合、ＡＴ準備中の状態である３枚賭けＢＢ中における一般中では、ＡＴが実行されることが確定（ＡＴ抽選に当選）しているため、スラッシュ役に当選した際に、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意義に乏しいものとなる。このため、このような仕様を前提とした場合には、３枚賭けＢＢ内部中におけるスラッシュ役Ｂ１の停止制御は、図１４４に示す２枚賭けＢＢ内部中と同様とする一方で、ＡＴ準備中である３枚賭けＢＢ中における一般中のスラッシュ役Ｂ１の停止制御については、例えば、どの押し順でも、「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるようにする（具体的には、３枚賭けＢＢ中における一般中においては、全押し順において、「１／１で入賞７６、７７」とする等が挙げられる）ことで、３枚賭けＢＢ中における一般中にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示しないようにすることができる。また、ＡＴ準備中である３枚賭けＢＢ中における一般中のスラッシュ役Ｂ１の停止制御の変形例として、どの押し順でもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてＡＴに関する処理が実行される（例えば、いわゆる上乗せ特化ゾーンのように、ＡＴ上乗せ抽選が実行される）ようにし、ＡＴ準備中である３枚賭けＢＢ中における一般中を遊技者にとって相対的に有利な状態としてもよいし、３枚賭けＢＢ内部中と同様の停止制御であるが、どの図柄組み合わせが表示された場合にもＡＴに関する処理を実行するよう構成してもよい。

【０８９１】

このようにすることで、ＡＴに係る処理を行う意義に乏しい遊技状態において、ＡＴに係る処理を行う契機となるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されることを防止することができ、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されることに起因した遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０８９２】

なお、上述した構成以外にも、スラッシュ役に当選した場合の停止制御を遊技状態によって相違させるよう構成してもよく、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意味のない遊技状態や、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意義に乏しい遊技状態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示させない停止制御を行うようにすればよい。また、本変更例１では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御とを相違させていたが、停止制御を相違させるための遊技状態としては、これら以外の遊技状態を適宜適用してもよく、要は、停止制御を相違させるために互いに異なる遊技状態になっていればよい。具体例としては、所定の１種ＢＢの内部中と非内部中とでスラッシュ役当選時の停止制御を相違させてもよい。所定の１種ＢＢの内部中にてスラッシュ役に当選した場合には、作動している条件装置が「所定の１種ＢＢ＋スラッシュ役」となり、非内部中にてスラッシュ役に当選した場合には、作動している条件装置が「スラッシュ役」となり、作動している条件装置と停止制御とを対応させることで、所定の１種ＢＢの内部中の３枚賭け遊技と非内部中の３枚賭け遊技とでスラッシュ役当選時の停止制御を相違させることができる。

【０８９３】

＜＜第３実施形態からの変更例２＞＞

次に、第３実施形態からの変更例２について説明する。図１４５は、第３実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の状態別の停止制御を説明する図であり、図１４６は、第３実施形態からの変更例２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のフローチャートであり、図１４７は、図１４６のステップＳ４０００の処理で呼び出されて実行されるリール停止制御処理を示すサブルーチンであり、図１４８は、図１４６のステップＳ４２００で呼び出されて実行されるＡＴ抽選実行処理を示すサブルーチンである。

【０８９４】

第３実施形態からの変更例１では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技におけるスラッ

シュ役の停止制御と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御とは互いに相違していたが、本変更例２では、それぞれの停止制御が変更例１とは異なる態様である点で相違する。また、本変更例２においても、上述の投入枚数方式を適用しているが、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技でも、２枚賭けＢＢ中の３枚賭けの遊技でもＡＴに関する処理を実行可能となる仕様としている。以下、図１４５乃至１４８を参照しながら、第３実施形態からの変更例２を説明するが、本変更例２では、スラッシュ役Ｂ１を例にとって説明することで、その他のスラッシュ役についての説明は省略する。

【０８９５】

図１４５に示すように、スラッシュ役Ｂ１は、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技においては、左中右の押し順では１／１で「高め」となり、左右中の押し順では１／１で「安め」となり、中１ｓｔの押し順では１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラＢ」となり、右１ｓｔの押し順では「安め」となる（この停止制御を「第１停止制御」と称することもある）。

【０８９６】

一方、スラッシュ役Ｂ１は、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技においては、左中右の押し順と、右１ｓｔの押し順では、２枚賭けＢＢ内部中と同様であるが、中１ｓｔの押し順では、１／２で「スラＢ」となる。すなわち、本変更例２では、２枚賭けＢＢ内部中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチ（停止ボタンと称することがある）を中１ｓｔの押し順で押下した場合は、必ずスラッシュ有効図柄組み合わせを表示する一方で、２枚賭けＢＢ中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技で、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合、必ずスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するのではなく、１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようになっている（この停止制御を「第２停止制御」と称することもある）。すなわち、本変更例２では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技という遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合が異なるようになっている。

【０８９７】

なお、図１４５においては、２枚賭けＢＢ内部中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合は、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７、１８が停止し、２枚賭けＢＢ中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合は、１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞７８、７９、８２、８３が停止するよう構成したが、これには限定されず、停止し得るスラッシュ有効図柄組み合わせを同一としてもよい。具体的には、２枚賭けＢＢ内部中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合は、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７、１８が停止し、２枚賭けＢＢ中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合は、１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７、１８が停止するよう構成してもよい。

【０８９８】

２枚賭けＢＢ中の状況でスラッシュ役Ｂ１に当選した３枚賭け遊技では、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合は、１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止するよう構成したが、ストップスイッチを中１ｓｔの押し順で押下した場合における、残りの１／２では、「高め」に係る図柄組み合わせが停止するよう構成してもよいし、「安め」に係る図柄組み合わせが停止するよう構成してもよい。

【０８９９】

図１４６乃至１４８のフローチャートに沿って本変更例３におけるスラッシュ役当選時の状態別の停止制御等を説明するが、その説明にあたり、図１４６は、第１実施形態にて説明した図１８と同様であるため、図１８と同様な制御には同一の符号を付することによってその説明を省略または簡略化し、主に相違点のみ説明することとする。

【０９００】
図１４６に示すように、ステップ１２６３の処理を経た後のステップ４０００で、リール停止制御処理を実行し、その後、上述の図１８で説明した各種処理を経て、ステップ４１００で遊技区間移行制御処理を行ってから、ステップ４２００でＡＴ状態移行制御処理を行う。ここで、ステップ４１００においては、概して、通常区間の状態で有利区間への移行抽選に当選していたら有利区間に移行させる制御を実行したり、或いは、有利区間の終了条件を満たしていたら有利区間から通常区間に移行させる制御を実行したり等の遊技区間移行制御処理が行われる。
【０９０１】
ここで、第１実施形態においては、図３１の遊技区間移行制御処理において、ステップ３５１６やステップ３５２０で、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間または有利区間に決定する処理を実行しているが、第３実施形態からの変更例２においては、以下のように構成されている。
（１）通常区間である状況にて遊技が実行され、有利区間移行抽選に当選した場合には、遊技区間移行制御処理において、有利区間フラグをオフからオンにする。
（２）有利区間である状況にて遊技が実行され、当該遊技にて有利区間が終了する場合には、遊技区間移行制御処理において、有利区間フラグをオンからオフにする。
上記のように、有利区間フラグを有しており、有利区間である場合には有利区間フラグがオンとなっており、通常区間である場合には有利区間フラグがオフとなっている。
【０９０２】
次に、ステップ４０００に係るリール停止制御処理について説明する。図１４７に示すように、ステップ４００１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの内部抽選結果が押し順スラッシュ役か否かを判定する。ステップ４００１でＮｏの場合は、ステップ４００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、作動している条件装置に基づいてリール停止制御を決定し、ステップ４００７に移行する。このステップ４００６では、例えば、押し順スラッシュ役以外の条件装置である再遊技－Ａ１条件装置等が作動している場合には、この再遊技－Ａ１条件装置に基づいたリール停止制御を決定するという処理を行う。
【０９０３】
また、ステップ４００１でＹｅｓの場合は、ステップ４００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技状態が２枚賭けＢＢ内部中であるか否かを判定し、遊技状態が２枚賭けＢＢ内部中であると判定した場合には（ステップ４００２でＹｅｓ）、ステップ４００３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止制御を上述の第１停止制御（図１４５の「２枚賭けＢＢ内部中」の欄を参照）に決定し、ステップ４００７に移行する。一方、ステップ４００２で、遊技状態が２枚賭けＢＢ内部中でないと判定した場合には（ステップ４００２でＮｏ）、ステップ４００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技状態が２枚賭けＢＢ中であるか否かを判定する。
【０９０４】
ステップ４００４で、遊技状態が２枚賭けＢＢ中でないと判定した場合には（ステップ４００４でＮｏ）、ステップ４００６に進む。また、ステップ４００４で、遊技状態が２枚賭けＢＢ中であると判定した場合には（ステップ４００４でＹｅｓ）、ステップ４００５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止制御を上述の第２停止制御（図１４５の「２枚賭けＢＢ中」の欄を参照）に決定し、ステップ４００７に移行する。
【０９０５】
なお、同図においては、ステップ４００３、ステップ４００５、ステップ４００６にて、停止制御を決定するよう構成しているが、これには限定されず、結果として作動している条件装置に基づいて停止制御が実行されればよい。
【０９０６】
次に、ステップ４００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタンの操作があったか否か判定し、いずれかの停止ボタンの操作があった場合には（ステップ

４００７でＹｅｓ）、ステップ４００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリールの停止位置を決定されているリール停止制御に基づいて決定し、次の処理（ステップ１２６６の処理）に移行する。

【０９０７】

次に、ステップ４２００に係るＡＴ抽選実行処理について説明する。図１４８に示すように、ステップ４２０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、停止した図柄組み合わせがスラッシュ有効図柄組み合わせか否かを判定し、スラッシュ有効図柄組み合わせであると判定した場合には（ステップ４２０１でＹｅｓ）、ステップ４２０２に進む。ステップ４２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技区間は有利区間か否かを判定し、有利区間であると判定した場合には（ステップ４２０２でＹｅｓ）、ステップ４２０３に進む。ステップ４２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は非ＡＴ状態か否かを判定し、非ＡＴ状態であると判定した場合には（ステップ４２０３でＹｅｓ）、ステップ４２０４に進む。

【０９０８】

ステップ４２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（例えば、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。具体的には、有利区間で且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中での３枚賭け遊技にて、例えば、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中１ｓｔの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中１ｓｔの押し順にてストップスイッチを操作すると、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、１枚の遊技メダルが払い出されるとともに、ＡＴ抽選が実行される。一方、有利区間で且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ中での３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合にも、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中１ｓｔの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中１ｓｔの押し順にてストップスイッチを操作すると、１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示され、１枚の遊技メダルを獲得するとともに、ＡＴ抽選が実行される。

【０９０９】

すなわち、本変更例２では、上述のように、同一の押し順スラッシュ役であっても、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技といった遊技状態（規定数も含めて遊技状態としている）に応じてリール停止制御が異なり、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技（１／１で表示）の方が、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技（１／２で表示）よりもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されやすい仕様となっているが、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技であっても２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技であっても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されれば、これに基づいて、上記ステップ４２０５にてＡＴ抽選を行うようになっている。なお、本変更例２では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたのを契機としてのＡＴに関する処理の一例として、ＡＴ抽選の実行を挙げているが、これに限定されず、上述のように、ポイント付与等の特典であってもよいことは言うまでもない。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。

【０９１０】

次に、ステップ４２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定し、ＡＴに当選したと判定した場合には（ステップ４２０５でＹｅｓ）、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をＡＴ状態に決定する。一方、ステップＳ４２０５で、ＡＴに当選していないと判定した場合には（ステップ４２０５でＮｏ）、ステップ４２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技の状況に基づいて次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、次の処理（ステップ３４００の処理）に移行する。なお、ステップ４２０７では、次ゲームにおいても非ＡＴ状態を維持することを決定する場合や、有利区間残りゲーム数カウンタを更新に伴い次ゲームのＡＴに関する状態を決定する場合や、有利区間でかつ非ＡＴ状態において、所定の天井ゲーム数でＡＴ状態が実行される仕様であれば、

天井ゲーム数のカウンタを更新に伴い次ゲームのＡＴに関する状態を決定する場合などを有している。なお、ステップ４２０１、ステップ４２０２又はステップ４２０３でＮｏの場合にも、ステップ４２０７に移行する。

【０９１１】

このように、本変更例２では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技であっても、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技であってもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されればＡＴ抽選等のＡＴに関する処理を実行するようにしているので、２枚賭けＢＢ内部中から２枚賭けＢＢ中に移行といった遊技状態の遷移によってＡＴに関する処理が実行されないといった遊技者に不利益となる状況が発生することを防止することができる。また、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技の方が、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技よりもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されやすいリール停止制御とすることで、遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変化させることができる。この結果、どの遊技状態で押し順スラッシュ役が当選したかで、スラッシュ有効図柄組み合わせの表示の難易度を変化させることができ、押し順スラッシュ役の当選ゲームの遊技性の向上を図ることができる。さらに、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技であっても、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技であってもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されればＡＴ抽選を行うようにしているため、ＡＴ抽選に係る処理については、図１４８のステップ４２０４の１つのみで済むので、制御負荷の軽減を図ることができる。

【０９１２】

なお、本変更例２では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技では１／１の割合、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技では１／２の割合でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにしているが、これらの割合については、適宜変更可能である。また、リール停止制御を変更するための遊技状態としては、２枚賭けＢＢ内部中や２枚賭けＢＢ中に限定されるものではなく、適宜の遊技状態を適用することが可能である。

【０９１３】

また、本変更例２においても、変更例１と同様に、第２実施形態で説明した目押しスラッシュ役を適用するようにしてもよい。具体的には、有利区間且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ中の状態の３枚賭け遊技では、図１１０のスラッシュ役Ａと同じリール停止制御を適用し、２枚賭けＢＢ内部中の状態では、左１ｓｔの低ベースコマにおいては、例えば、１／４で１枚、３／４で０枚が停止するリール停止制御を適用することで、押下タイミングによるスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更し、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技の方が２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技よりも、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される割合が高くなるようにすること等が挙げられる。

【０９１４】

また、本変更例２では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技または２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にスラッシュ役Ｂ１に当選した場合はいずれも、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知が行われていたが、例えば、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技ではスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知を行う一方で、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技ではそのような報知を行わないようにする等、遊技状態に応じて、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置Ｄ２７０による押し順報知の有無を切り換えるようにしてもよい。

【０９１５】

＜＜第３実施形態からの変更例３＞＞

次に、第３実施形態からの変更例３について説明する。図１４９は、第３実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置による押し順報知の態様を示すイメージ図である。第３実施形態からの変更例２では、リール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更していたが、本変更例３では、リール停止制御の相違に加え、演出表示装置Ｓ４０による押し順報知の態様の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更している点が相違する。以下、図１４９を参照しなが

ら第３実施形態からの変更例３を説明する。

【０９１６】

先ず、本変更例３においては、２枚賭けＢＢ内部中にスラッシュ役Ｂ１に当選した場合のリール停止制御と、２枚賭けＢＢ中にスラッシュ役Ｂ１に当選した場合のリール停止制御については、第３実施形態からの変更例２と同様であり、図１４５に示す通りとなっている。本変更例３では、有利区間で且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ内部中での３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、図１４９（ａ）に示すように、演出表示装置Ｓ４０では、｛「―」、「１」、「―」｝というように、最初に停止するリールが中リールである旨の「１」を表示する。また、不図示であるが、押し順表示装置Ｄ２７０においても、最初に停止するリールが中リールである旨が表示（指示が実行）されることとなる。具体例としては、「＝８」と表示される。このように構成することで、スラッシュ有効図柄組み合わせが確実に停止する（１／１で停止する）押し順を報知する（フルナビを行う）ことができる。なお、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順を報知することを、ＡＴを実行する、指示を実行する、ナビを実行する、押し順ナビを実行する、報知遊技を実行するなどと称することがある。

【０９１７】

一方、有利区間で且つ非ＡＴ状態の２枚賭けＢＢ中での３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、図１４９（ｂ）に示すように、演出表示装置Ｓ４０では、｛「×」、「？」、「？」｝というように、左リールについては、最初に押下するとスラッシュ有効図柄組み合わせが停止しない旨の「×」を表示しているが、中リール、右リールについては、どちらを停止させればよいのかが不明という旨の「？」を表示する。また、不図示であるが、押し順表示装置Ｄ２７０においても、中リールまたは右リールを第１停止とする旨が表示（指示が実行）されることとなる。具体例としては、「＝Ｃ」と表示される。このように構成することで、中リールか、右リールかのいずれかを最初に押下すれば、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止するため、１／２の確率でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される２択ナビとなっている。なお、本例においては、押し順表示装置Ｄ２７０の表示は、「左中右」が「＝１」、「左右中」が「＝２」、「中左右」が「＝３」、「中右左」が「＝４」、「右左中」が「＝５」、「右中左」が「＝６」、「左１ｓｔ」が「＝７」、「中１ｓｔ」が「＝８」、「右１ｓｔ」が「＝９」、「左または中１ｓｔ」が「＝Ａ」、「中または右１ｓｔ」が「＝Ｃ」、「左または右１ｓｔ」が「＝Ｅ」、のように対応している（あくまで一例であり変更しても問題ない）。

【０９１８】

なお、演出表示装置Ｓ４０による報知態様は、図１４９に示したものに限定されず、種々の報知態様を適用することができる。例えば、第１停止と第２停止と第３停止との組み合わせで６択の押し順のいずれか１の押し順でスラッシュ有効図柄が停止するスラッシュ役を有するよう構成した場合において、中左右の押し順でスラッシュ有効図柄が停止するスラッシュ役に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０に、｛「２」、「１」、「３」｝を表示し、押し順表示装置Ｄ２７０に「＝３」を表示して、中左右の順にリールを停止させる旨の報知を行ったり、或いは、演出表示装置Ｓ４０に、｛「？」、「１」、「？」｝と表示し、押し順表示装置Ｄ２７０に「＝８」を表示して、最初に停止するリールのみ報知し、そのほかの押し順は不明とする選択ナビを行うようにしたりしてもよい。また、押し順の報知としては、押し順表示装置Ｄ２７０のみによる報知を行ってもよいし、演出表示装置Ｓ４０および押し順表示装置Ｄ２７０の両方で報知を行うようにしてもよい。

【０９１９】

ここで、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技の場合は、図１４５にも示すように、中１ｓｔの押し順を行えば１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示する停止制御となっているとともに、押し順ナビとしてもフルナビを行っているため、スラッシュ有効図柄組み合わせは、１／１で表示されることとなる。一方、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技の場合は、中１ｓｔの押し順であっても、図１４５にも示すように、中１ｓｔの押し順では１／２でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示するリール停止制御となっている上に、演出

表示装置Ｓ４０でも上述の２択ナビを行うようにしているため、スラッシュ有効図柄組み合わせは、１／４で表示されることとなる。

【０９２０】

すなわち、本変更例３では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技という遊技状態に応じたリール停止制御の相違で、スラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせた上で、演出表示装置Ｓ４０の表示態様の相違でスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせることによって、結果的に、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技という遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を変更するようにしている。また、本変更例３においては、変更例２と同様に、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技であっても、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技であっても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されれば、図１４８のステップ４２０４で示したＡＴ抽選が行われる。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。

【０９２１】

本変更例３においては、第３実施形態からの変更例２と同様な作用効果を奏するとともに、演出表示装置Ｓ４０による報知態様を変更するだけの簡単な構成で、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技といった遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更することができる。

【０９２２】

なお、本変更例３では、第３実施形態からの変更例２と同様に遊技状態に応じたリール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせた上で（リール停止制御の相違による停止割合の変更）、押し順表示装置Ｄ２７０の表示態様の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせる（押し順ナビの相違による停止割合の変更）ことで、遊技状態に応じたスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせたが、これに代えて、例えば、遊技状態に応じたリール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合が異なっておらず、押し順表示装置Ｄ２７０の表示態様の相違によってのみスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせるよう構成してもよい。

【０９２３】

＜＜第３実施形態からの変更例４＞＞

次に、第３実施形態からの変更例４について説明する。本変更例４では、遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の扱いが異なる点が、第３実施形態と異なる。本変更例４においては、例えば、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、図１４３で示すように、中１ｓｔの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラＢ」）が表示されるリール停止制御を行い、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役Ｂ１が当選した場合にも、図１４３で示すように、中１ｓｔの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラＢ」）が表示されるリール停止制御を行うようにしている。すなわち、本変形例４では、第３実施形態と同様に、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にて押し順スラッシュ役が当選した場合、２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にて押し順スラッシュ役が当選した場合のいずれもであっても、図１４３に示す共通のリール停止制御を行う。

【０９２４】

本変更例４では、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、中１ｓｔの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、ＡＴに関する処理を行う。また、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合において、左中右の押し順では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示され、左右中の押し順等では、スラッシュ無効図柄（「安め」）が表示され、この場合には、ＡＴに関する処理を行わない。

【０９２５】

一方、本変更例４では、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、中１ｓｔの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたにも関わらず、ＡＴに関する処理を行わないようになっている。また、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技にて、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合において、左中右の押し順では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示され、左右中の押し順等では、スラッシュ無効図柄（「安め」）が表示され、この場合にも、ＡＴに関する処理を行わない。

【０９２６】

このように、本変更例４では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技または２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技においてスラッシュ役が当選した場合、いずれも同じリール停止制御を実行しているため、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技と、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技とでそれぞれ同じ押し順を行った場合、中１ｓｔであれば、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるというように、同じ図柄組み合わせが表示される。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。

【０９２７】

しかしながら、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ＡＴに関する処理を行い、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ＡＴに関する処理を行わないようにしているため、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合は、ＡＴによる遊技メダルの獲得が期待できる一方で、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ＡＴによる遊技メダルの獲得が期待できない。このため、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技の方が、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技よりも、出玉率が高くなるようにすることができる。

【０９２８】

また、停止制御が同一となる２つの遊技状態においても、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合に、ＡＴに関する処理を実行する場合とＡＴに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよいし、２枚賭けＢＢ内部中でありＡＴに関する状態が状態Ａである場合の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ内部中でありＡＴに関する状態が状態Ｂである場合の３枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合に、ＡＴに関する処理を実行する場合とＡＴに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよい。ＡＴに関する処理を実行しない状態の一例としては、ＡＴ抽選に当選した後であってＡＴ状態に移行する前のＡＴ前兆状態において、新たにＡＴ抽選を実行しないように構成してもよいし、ＡＴ状態が所定期間以上（例えば、１０００ゲーム以上）継続した場合やＡＴ状態での獲得枚数が所定数以上（例えば、１０００枚以上）となった場合に移行可能なエンディング状態において、新たにＡＴ上乗せ抽選を実行しないように構成してもよい。

【０９２９】

このように、遊技状態に応じた押し順スラッシュ役当選時のリール停止制御が共通の場合には、それぞれの遊技状態において同じ押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるが、遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせに基づいたＡＴに関する処理を行う状況と行わない状況との両方を発生させることで、押し順スラッシュ役当選時に同じ押し順を行ったとしても、遊技状況に応じて異なる出玉率を創出することができる。

【０９３０】

なお、本変更例４では、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ＡＴに関する処理を行わないようにしていたが、これに代えて、以下のようにしてもよい。すなわち、２枚賭けＢＢ中で

も、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止した場合にＡＴに関する処理が可能であることが前提のもと、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技で、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合において、中１ｓｔの押し順を行ってスラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ＡＴに関する処理を行うようにする一方で、左右中の押し順等では、１枚役であるスラッシュ無効図柄組み合わせ（「安め」）が表示された場合も、１５枚役である「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合も、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合と同様に取り扱って、ＡＴに関する処理を行うようにしてもよい。なお、このように、スラッシュ役当選時において、いずれの図柄組み合わせが停止したかに拘らずＡＴに関する処理を実行する遊技状態としては、２枚賭けＢＢ中には限定されず、他の遊技状態であってもよい。また、停止制御が同一となる２つの遊技状態においても、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合に、ＡＴに関する処理を実行する場合とＡＴに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよいし、２枚賭けＢＢ内部中でありＡＴに関する状態が状態Ａである場合の３枚賭け遊技と、２枚賭けＢＢ内部中でありＡＴに関する状態が状態Ｂである場合の３枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合に、ＡＴに関する処理を実行する場合とＡＴに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよい。

【０９３１】

＜＜第３実施形態からの変更例５＞＞

次に、第３実施形態からの変更例５について説明する。図１５０は、第３実施形態からの変更例５に係る回胴式遊技機における状態別のＡＴに関する抽選を示す図である。本変更例５では、概して、有利区間のＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の状態Ａ、有利区間の非ＡＴ状態でかつ２枚賭けＢＢ内部中の状態Ｂ、非ＲＴ状態である状態Ｃといった、状態Ａ乃至Ｃのそれぞれにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の期待値がそれぞれ異なる仕様となっている。なお、期待値とは、当該遊技における払出枚数の期待値（払出枚数に関する期待値と称することがある）と、当該遊技にて実行されるＡＴ抽選の当選確率とＡＴ抽選当選時の期待獲得枚数（ＡＴ抽選に当選した場合におけるＡＴ開始からＡＴ終了までに増加する遊技メダルの平均値）とを考慮した期待値（ＡＴに関する期待値と称することがある）との和である。なお、期待値が高いと遊技者にとって有利となる。また、本例においては、設定１である場合について詳述する。以下、図１５０を参照しながら、本変更例５について説明する。なお、状態Ａ、状態Ｂおよび状態Ｃのいずれにおいても、３枚賭けで遊技をした場合を例示している。

【０９３２】

図１５０に示すように、上記状態Ａ乃至Ｃでスラッシュ役Ｂ１に当選した場合には、左１ｓｔの押し順で、「高め」に係る図柄組み合わせ（１５枚払出）が表示され、中１ｓｔの押し順で、「スラＢ」に係る図柄組み合わせ（１枚払出のスラッシュ有効図柄組み合わせ）、右１ｓｔの押し順で、「安め」に係る図柄組み合わせ（１枚払出のスラッシュ無効図柄組み合わせ）が表示される共通の停止制御となっている（他のスラッシュ役についても同様に、状態Ａ乃至Ｃで共通の停止制御となっている）。なお、同図においては、設定１である場合を例示している。

【０９３３】

状態Ａでは、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、いずれもＡＴに関する抽選（ＡＴに関する処理）は行われない。なお、状態Ａは遊技者にとって有利な遊技状態であるため、状態Ａで遊技を進行する（押し順ナビが実行された遊技では押し順ナビに従って停止操作を行う）と遊技メダルが増加していくよう構成されている。

【０９３４】

状態Ｂでは、「高め」に係る図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合におけるＡＴに関する抽選（ＡＴに関する処理）は行われないが、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、７９／１００で当選するＡＴ抽選が行わ

れる。なお、状態Ｂは遊技者にとって有利でない遊技状態であるため、状態Ｂで遊技を進行する（押し順ナビが実行された遊技では押し順ナビに従って停止操作を行う）と遊技メダルが減少していくよう構成されている。なお、同図の構成はあくまで一例であり、状態Ｂにおける「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合にも、ＡＴに関する処理を実行し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においても、状態Ｂにてスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の方が、「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、ＡＴ抽選の当選確率などのＡＴに関する特典が相対的に多く（大きく）なるよう構成してもよい。また、後述する期待値についても、状態Ｂにてスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の方が、「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、期待値が高くなるよう構成してもよい。

【０９３５】

状態Ｃでは、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、いずれもＡＴに関する抽選（ＡＴに関する処理）は行われない。なお、状態Ｃは遊技者にとって有利でない遊技状態であるため、状態Ｃで遊技を進行すると遊技メダルが減少していくよう構成されている。

【０９３６】

＜状態Ａ乃至Ｃの期待値＞

次に、各状態Ａ乃至Ｃにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値と、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値とについてそれぞれ説明する。

【０９３７】

＜状態Ａの期待値＞

状態Ａにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１５枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１５枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１５枚＋０枚＝１５枚となる。

【０９３８】

状態Ａにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋０枚＝１枚となる。

【０９３９】

状態Ａにおいて、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋０枚＝１枚となる。

【０９４０】

このように、状態Ａにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役Ｂ１）が当選した遊技では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１５枚）の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１枚）、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１枚）よりも高くなっている。

【０９４１】

なお、変形例として、状態Ａにおいてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場

合に、ＡＴに関する処理としてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。このように構成した場合、状態Ａにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役Ｂ１）が当選した遊技では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値の方が、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値、および「安め」係る図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値よりも高くなるよう構成してもよい。

【０９４２】

＜状態Ｂの期待値＞

状態Ｂにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１５枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１５枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１５枚＋０枚＝１５枚となる。

【０９４３】

状態Ｂにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに当選した場合の期待獲得枚数が１００枚であり、７９／１００でＡＴ抽選に当選するため、１００枚×７９／１００＝７９枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋７９枚＝８０枚となる。

【０９４４】

状態Ｂにおいて、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋０枚＝１枚となる。

【０９４５】

このように、状態Ｂにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役Ｂ１）が当選した遊技では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（８０枚）の方が、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１５枚）、および「安め」係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１枚）よりも高くなっている。

【０９４６】

＜状態Ｃの期待値＞

状態Ｃにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１５枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１５枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１５枚＋０枚＝１５枚となる。

【０９４７】

状態Ｃにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋０枚＝１枚となる。

【０９４８】

状態Ｃにおいて、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、１／１で１枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、１枚となる。また、この場合におけるＡＴに関する期待値は、ＡＴに関する抽選を行わないため、０枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示

される押し順を行った場合の期待値は、１枚＋０枚＝１枚となる。
【０９４９】
このように、状態Ｃにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役Ｂ１）が当選した遊技では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１５枚）の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１枚）、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（１枚）よりも高くなっている。
【０９５０】
このように、同じ押し順スラッシュ役が当選したとしても、遊技状態（状態Ａ乃至Ｃ）に応じて、最も有利となる押し順が異なるため、遊技にバリエーションを持たせることができる。また、遊技状態に応じて最も有利となる押し順を異ならせることによって、どの押し順が最も有利なのかが分かり難くすることができ、攻略性の防止を図ることができる。
【０９５１】
また、本変更例５では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合において、それぞれの入賞音が互いに異なるよう構成してもよい。このようにすることで、入賞音による期待値の相違を遊技者に示唆することができる。
【０９５２】
また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。
【０９５３】
また、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを同一としてもよい。このように構成することで、ＡＴ状態にて違和感なく遊技をすることができ、スラッシュ役に当選したにも拘らずＡＴに関する処理が実行されないことで、遊技者が損をしたかのように感じてしまう事態を防止することができる。
【０９５４】
また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。このように構成することで、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合においても、遊技者はスラッシュ役に当選したことを認識することができる。
【０９５５】
また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを同一としてもよい。
【０９５６】
また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚

数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを同一としてもよい。このように構成することで、遊技者は遊技状態に拘らず押し順ベル役が当選したことを認識することができる。

【０９５７】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。このように構成することで、遊技者はＡＴ状態であることを入賞音から察知することができる。

【０９５８】

なお、上述した押し順ベル役の「高め」に係る図柄組み合わせと、スラッシュ役の「高め」に係る図柄組み合わせとは、同一の図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよいし、異なる図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよい。

【０９５９】

また、本変更例５では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合において、それぞれのバックランプ演出が互いに異なるよう構成してもよい。このようにすることで、バックランプ演出による期待値の相違を遊技者に示唆することができる。

【０９６０】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。

【０９６１】

また、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。このように構成することで、ＡＴ状態にて違和感なく遊技をすることができ、スラッシュ役に当選したにも拘らずＡＴに関する処理が実行されないことで、遊技者が損をしたかのように感じてしまう事態を防止することができる。

【０９６２】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。このように構成することで、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合においても、遊技者はスラッシュ役に当選したことを認識することができる。

【０９６３】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。

【０９６４】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。このように構成することで、遊技者は遊技状態に拘らず押し順ベル役が当選したことを認識することができる。

【０９６５】

また、有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。このように構成することで、遊技者はＡＴ状態であることをバックランプ演出から察知することができる。

【０９６６】

なお、上述した押し順ベル役の「高め」に係る図柄組み合わせと、スラッシュ役の「高め」に係る図柄組み合わせとは、同一の図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよいし、異なる図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよい。

【０９６７】

また、本変更例５では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、停止ボタンＤ４０を操作した際にスピーカＳ２０から出力される操作音（停止音と称することがある）に関して以下のように構成してもよい。なお、停止音は停止ボタンＤ４０の操作を受け付けたタイミング（オフからオンとなったタイミング）で出力される。なお、停止音は停止ボタンＤ４０がオンからオフとなったタイミングで出力されるように構成してもよい。

【０９６８】

有利区間の非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、左第１停止が正解となる押し順ナビが実行されている遊技において、第１停止として左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、特殊停止音（例えば、「バシュン」）を出力する一方、第１停止として中停止ボタンＤ４２を操作した場合または第１停止として右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。すなわち、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行された遊技において、第１停止として、正解となる停止ボタンＤ４０を操作した場合には特殊停止音を出力する一方、不正解となる停止ボタンＤ４０を操作した場合には特殊停止音を出力しないように構成してもよい。なお、不正解となる停止ボタンＤ４０を操作した場合には、スラッシュ役に当選していない遊技（例えば、再遊技に当選した遊技）における停止音と同一の停止音を出力してもよいし、スラッシュ役に当選した遊技における不正解となる停止ボタンＤ４０を操作した場合専用の停止音を出力してもよい。また、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行された遊技において、第１停止として正解となる停止ボタンＤ４０を操作した場合には、その後の第２停止となる停止ボタンＤ４０を操作した場合と第３停止となる停止ボタンＤ４０を操作した場合にも、特殊停止音を出力するよう構成してもよいし、第２停止となる停止ボタンＤ４０を操作した場合と第３停止となる停止ボタンＤ４０を操作した場合とでは、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者はスラッシュ役に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止可能であることを第１停止の時点で認識することができる。

【０９６９】

また、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、「高め」に対応した押し順ナビとして左第１停止が正解の押し順ナビが実行されている遊技において、第１停止としてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することとなる中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成

してもよいし、特殊停止音を出力するよう構成してもよい。なお、押し順ナビの正解となる停止操作や操作する停止ボタンについてはあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【０９７０】

また、有利区間のＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、「高め」に対応した押し順ナビとして左第１停止が正解の押し順ナビが実行されている遊技において、第１停止として「高め」が停止表示することとなる左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。なお、押し順ナビの正解となる停止操作や操作する停止ボタンについてはあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【０９７１】

また、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行されていない遊技において、第１停止としてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することとなる停止ボタンＤ４０を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよいし、特殊停止音を出力するよう構成してもよい。

【０９７２】

なお、本変更例５では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、例えば、図１３０に示す入賞－Ａ１条件装置の「押し順ベルＡ」に係る図柄組み合わせが表示された場合と同じ１５枚の払出を伴うが、この「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数と、上記「押し順ベルＡ」に係る図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数とが互いに異なるようにして、それぞれの期待値が異なるように構成してもよい。

【０９７３】

なお、本変更例１乃至５では、投入枚数方式を適用した例で説明したが、単一投入枚数方式を適用してもよい。具体的には、図１４５において、２枚賭けＢＢ内部中に代えて、３枚賭けＢＢ内部中とし、２枚賭けＢＢ中に代えて、３枚賭けＢＢ中と読み替え、有利区間かつ非ＡＴ中の３枚賭けＢＢ内部中において、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合と、３枚賭けＢＢ中において、スラッシュ役Ｂ１に当選した場合とで、上述と同様に、同一押し順であっても、３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技ではスラッシュ有効図柄組み合わせを表示し、３枚賭けＢＢ中の３枚賭け遊技では「高め」に係る図柄組み合わせを表示するようにしてもよい。

【０９７４】

また、第３実施形態からの変更例１乃至５では、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数と、「安め」の払出枚数はともに１枚で同じとしていたが、例えば、「安め」の払出枚数を１枚とし、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を０枚としたり、或いは、「安め」の払出枚数を２枚とし、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を１枚としたりする等、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を、「安め」の払出枚数よりも少なくするようにしてもよい。

【０９７５】

＜＜第３実施形態からの変更例６＞＞

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第３実施形態からの変更例６として説明する。

【０９７６】

＜１種ＢＢ－Ｃ内部中且つ通常区間における抽選＞

はじめに、図１５１は、第３実施形態からの変更例６における、１種ＢＢ－Ｃ内部中（２枚賭けＢＢ内部中）且つ通常区間における抽選に関する表である。同図においては、１種ＢＢ－Ｃ内部中且つ通常区間にて実行された遊技において、入賞－Ｂ１と再遊技－Ｂに当選した場合を例示している。また、同図においては、３枚賭けで遊技を実行した場合について例示している。

【０９７７】

まず、入賞－Ｂ１はスラッシュ役であり、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において

、入賞－Ｂ１に当選した場合には、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７または入賞１８が１／１で停止表示することとなる。また、再遊技－Ｂは再遊技役（リプレイと称することもある）であり、押し順に拘らず再遊技０１～０３のいずれかが停止表示することとなる。なお、１種ＢＢ－Ｃは、第３実施形態と同様に２枚賭けで当選し得る２枚賭けＢＢである。

【０９７８】

また、第３実施形態からの変更例６においては、通常区間である１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した場合も、再遊技－Ｂに当選した場合も、有利区間移行抽選を実行するよう構成されており、入賞－Ｂ１に当選した場合には１／１で有利区間移行抽選に当選し、再遊技－Ｂに当選した場合には３／５で有利区間移行抽選に当選する。すなわち、通常区間である１種ＢＢ－Ｃ内部中において、入賞－Ｂ１に当選した場合には必ず有利区間に移行する。

【０９７９】

なお、図１５１においては、スラッシュ役として入賞－Ｂ１のみを図示しているが、第３実施形態からの変更例６においては、スラッシュ役を複数種類有しており、１種ＢＢ－Ｃ内部中において、いずれのスラッシュ役に当選した場合にも、有利区間移行抽選を実行するよう構成してもよいし、１／１で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。

【０９８０】

なお、図１５１においては、通常区間である１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技を実行する場合を例示しているため、スラッシュ役に当選した遊技においてはナビを実行しない。より具体的には、スラッシュ役に当選した遊技において有利区間移行抽選に当選した場合においても、当該遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせに係るナビも「高め」に係る図柄組み合わせに係るナビも実行されない。

【０９８１】

なお、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に、有利区間移行抽選に４／５で当選するなど、有利区間移行抽選に当選しない場合を有するよう構成してもよく、このように構成した場合においても、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合の方が、スラッシュ役以外の条件装置（例えば、再遊技－Ｂ）に当選した場合よりも有利区間移行抽選の当選確率が高い（有利区間に移行しやすい）よう構成してもよい。

【０９８２】

また、図１５１に図示するように、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選し、有利区間移行抽選に当選した場合には、次の遊技のＡＴに関する状態が状態Ａとなり、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、再遊技－Ｂに当選し、有利区間移行抽選に当選した場合には、次の遊技のＡＴに関する状態が状態Ｂとなるよう構成されている。

【０９８３】

なお、第３実施形態からの変更例６では、１種ＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選し、有利区間移行抽選に当選した場合の処理としては、入賞－Ｂ１に当選した遊技に係る図１４６におけるステップ４１００の遊技区間移行制御処理で、有利区間に移行するよう構成されている。前述したように、有利区間フラグを有しており、有利区間である場合には有利区間フラグがオンとなり、通常区間である場合には有利区間フラグがオフとなるよう構成されており、図１４６のステップ４１００の遊技区間移行制御処理で有利区間フラグがオンとなる。その後、図１４６のステップ４２００のＡＴ状態移行制御処理で、有利区間フラグがオンであるため、ＡＴに関する処理として、状態Ａに移行することが決定されることとなる。このように、第３実施形態からの変更例６では、有利区間移行抽選に当選した遊技においては、有利区間フラグがオンとなった後に、ＡＴに関する処理が実行されるよう構成されている。

【０９８４】

なお、ＡＴに関する状態が移行するタイミングとしては、有利区間移行抽選に当選した

遊技における全リール停止後の所定タイミングとしてもよいし、有利区間移行抽選に当選した遊技の次回の遊技におけるスタートレバーＤ５０の操作受付後の所定タイミングとしてもよい。

【０９８５】

状態Ａは天井ゲーム数が５００ゲームであり、状態Ｂは天井ゲーム数が１０００ゲームであり、状態Ｂよりも状態Ａの方が有利な状態となっている。なお、天井ゲーム数とは、前述したように、ＡＴ状態に移行しないまま、その遊技状態で天井ゲーム数分の遊技を実行するとＡＴ状態に移行することとなるゲーム数である。

【０９８６】

このように、第３実施形態からの変更例６においては、通常区間且つ所定の遊技状態（１種ＢＢ－Ｃ内部中）の３枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選が実行され、１／１で当選するよう構成されている。また、通常区間且つ所定の遊技状態（１種ＢＢ－Ｃ内部中）の３枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態とが相違するよう構成されている。なお、状態Ａの方が状態Ｂよりも遊技者にとって有利なＡＴに関する状態であるため、第３実施形態からの変更例６においては、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態の方が、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態よりも有利になっている。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。

【０９８７】

このように構成することで、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、必ず有利区間に移行する（または有利区間に移行する可能性が高い）、且つ遊技者にとって有利なＡＴに関する状態に移行することを遊技者に認識させることができ、有利区間だけでなく通常区間でスラッシュ役に当選した場合にも、遊技者は有利な事象が発生することに期待感を抱くことができる。

【０９８８】

なお、上述した構成には限定されず、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態とが同一となり得るよう構成してもよく、一例としては、通常区間である所定の遊技状態（１種ＢＢ－Ｃ内部中）の３枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態は、４／５で状態Ａ、１／５で状態Ｂであり、スラッシュ役以外（例えば、再遊技－Ｂ）に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態は、２／５で状態Ａ、３／５で状態Ｂである、すなわち、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態との移行の傾向（割合）を相違させてもよい。このように構成した場合においても、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態の方が、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行するＡＴに関する状態よりも、相対的に有利となるよう構成してもよい。

【０９８９】

第３実施形態からの変更例６においては、通常区間である所定の遊技状態（１種ＢＢ－Ｃ内部中）において、スラッシュ役に当選した場合には、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にも、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、有利区間移行抽選を実行し、必ず当選するよう構成されている。

【０９９０】

なお、第３実施形態からの変更例６においては、２枚賭けで当選し得る１種ＢＢ－Ｃの内部である場合について詳述したが、これには限定されず、３枚賭けで当選し得る１種Ｂ

Ｂ－Ａの内部中（３枚賭けＢＢ内部中）にも適用可能である。また、スラッシュ役以外の有利区間移行抽選が実行される条件装置として再遊技－Ｂを例示したが、あくまで一例であり、他の条件装置においても、通常区間で当選した場合に、有利区間移行抽選が実行され、且つ有利区間移行抽選の当選確率がスラッシュ役当選時よりも低いよう構成してもよい。

【０９９１】

＜その他の構成＞

第３実施形態からの変更例６においては、以下のように構成してもよい。また、以下の構成は複数組み合わせても問題ない。

【０９９２】

＜構成１＞

通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合とで、いずれの場合も有利区間移行抽選が実行されるが、実行される演出が相違する。一例としては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にはスピーカＳ２０から「ジュワン」という特殊音が出力される一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合には特殊音は出力されない。また、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出が特殊態様で実行される一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合にはバックランプ演出が通常態様で実行される。また、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には所定のフリーズが実行される（演出表示装置Ｓ４０においてもフリーズ演出が実行される）一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合には所定のフリーズが実行されない。これらの１または複数を適用してもよい。

【０９９３】

このように構成することで、停止表示した図柄組み合わせと実行される演出とを対応させることができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

【０９９４】

＜構成２＞

通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合において、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合にも有利区間移行抽選を実行する（第３実施形態からの変更例６と同様）。スラッシュ役とは異なる押し順ベル役（押し順ベルと称することがある）に当選した場合にも、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示し得る。具体例としては、図１５１における入賞０７が停止表示し得る。通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合に、入賞０７が停止表示すると有利区間移行抽選が実行され得る一方、押し順ベル役に当選した場合に、入賞０７が停止表示しても有利区間移行抽選が実行されない。なお、スラッシュ役に当選した遊技で入賞０７が停止表示した場合にも、押し順ベル役に当選した遊技で入賞０７が停止表示した場合にも有利区間移行抽選を実行するよう構成してもよく、その場合には、スラッシュ役に当選した遊技で入賞０７が停止表示した場合の方が押し順ベル役に当選した遊技で入賞０７が停止表示した場合よりも有利区間移行抽選の当選確率が高くなるよう構成してもよい。

【０９９５】

このように構成することで、遊技者は、入賞０７が停止表示された際に、スラッシュ役に当選したのか押し順ベル役に当選したのかが判別困難となり、その後の遊技の展開に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【０９９６】

＜＜第３実施形態からの変更例７＞＞

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第３実施形態からの変更例７として説明する。

【０９９７】

＜スラッシュ役の抽選置数＞
はじめに、図１５２は、第３実施形態からの変更例７における、抽選置数に関する表である。
【０９９８】
同図上段は、２枚賭けで当選し得る１種ＢＢ－Ｃの条件装置が作動している１種ＢＢ－Ｃ内部中（２枚賭けＢＢ内部中）において、３枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得るスラッシュ役の一覧である。
【０９９９】
第３実施形態からの変更例７においては、当選し得るスラッシュ役として、入賞－Ｂ１条件装置～入賞－Ｂ１２条件装置の１２種類と入賞－Ｃ１条件装置～入賞－Ｃ１２条件装置の１２種類との合計２４種類のスラッシュ役を有している。なお、本明細書においては、入賞－Ｂ１条件装置を、単に入賞－Ｂ１と称することがあり、他の条件装置についても同様である。
【１０００】
第３実施形態からの変更例７においては、スラッシュ有効図柄組み合わせは、入賞１７～１８と入賞７８～８５となっている。また、いずれのスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合においても、払出枚数は１枚となっている。
【１００１】
また、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）は、第３実施形態と同様に、払出枚数は１５枚または１枚となっている。
【１００２】
次に、同図下段は、１種ＢＢ－Ｃ作動中において、３枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得る役の一覧である。入賞－Ｈ条件装置は、払出枚数が１５枚の図柄組み合わせ（構成要素）で構成されており、入賞－Ｉ条件装置は、払出枚数が１枚の図柄組み合わせ（構成要素）で構成されている。
【１００３】
ここで、同図に示すように、１種ＢＢ－Ｃ作動中に当選し得る入賞－Ｉ条件装置の図柄組み合わせ（構成要素）には、１種ＢＢ－Ｃ内部中に停止され得るすべてのスラッシュ有効図柄組み合わせ（入賞１７～１８と入賞７８～８５）が含まれている。
【１００４】
また、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）についても、払出枚数が１５枚（前述した「高め」）の図柄組み合わせ（構成要素）はすべて入賞－Ｈ条件装置の図柄組み合わせ（構成要素）に含まれており、払出枚数が１枚（前述した「安め」）の図柄組み合わせ（構成要素）はすべて入賞－Ｉ条件装置の図柄組み合わせ（構成要素）に含まれている（払出枚数は第３実施形態と同様）。
【１００５】
また、図示するように、１種ＢＢ－Ｃ内部中において各スラッシュ有効図柄組み合わせに係る抽選置数の合計は、入賞１７～１８が７６６０（８４５×８＋１００×９＝７６６０）、入賞７８～８５が３７８０（８４５×４＋１００×４＝３７８０）となっている。なお、抽選置数の分母は６５５３６である。他方、１種ＢＢ－Ｃ作動中において、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいる入賞－Ｉ条件装置の抽選置数は２８５９８である。１種ＢＢ－Ｃ内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、入賞１７～１８の抽選置数が大きくなっており、１種ＢＢ－Ｃ内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、入賞７８～８５の抽選置数が大きくなっている。
【１００６】
なお、入賞１７～１８と、入賞７８～８５については抽選置数の合計が同一のものを纏めて、１種ＢＢ－Ｃ内部中と１種ＢＢ－Ｃ作動中の置数を比較したが、１つの図柄組み合わせで比較した場合にも、１種ＢＢ－Ｃ内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。具体例としては、入賞１７については、１種ＢＢ－Ｃ内部中の抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ－Ｃ作動中にて当選し得る入賞１７を含んでいる入賞－Ｉ

条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。同様に、入賞７８については、１種ＢＢ－Ｃ内部中の抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ－Ｃ作動中にて当選し得る入賞７８を含んでいる入賞－Ｉ条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。このように、入賞１７～１８、入賞７８～８５のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。

【１００７】

なお、不図示であるが、１種ＢＢ－Ｃ内部中におけるスラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）に係る抽選置数の合計を、払出枚数が１枚の図柄組み合わせ（構成要素）については入賞－Ｉ条件装置と比較し、払出枚数が１５枚の図柄組み合わせ（構成要素）については入賞－Ｈ条件装置と比較すると、すべての図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれにおいて、１種ＢＢ－Ｃ内部中におけるスラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）に係る抽選置数よりも、１種ＢＢ－Ｃ作動中における入賞－Ｉ条件装置または入賞－Ｈ条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。具体例としては、１種ＢＢ－Ｃ内部中における払出枚数が１５枚となる入賞０７の抽選置数の合計は、１８９０（８４５×２＋１００×２＝１８９０）であり、１種ＢＢ－Ｃ作動中における、入賞０７を含んでいる入賞－Ｈ条件装置の抽選置数は１０７４７であり、１種ＢＢ－Ｃ内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。

【１００８】

なお、本例においては、１種ＢＢの作動中として１種ＢＢ－Ｃ作動中を例示したが、これには限定されず、１種ＢＢ－Ａ作動中など、３枚賭けで当選し得るＢＢの作動中に適用してもよい。

【１００９】

このように構成することで、スラッシュ役に含まれるすべての図柄組み合わせ（構成要素）において、１種ＢＢ－内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、抽選置数が大きくなるように構成され、１種ＢＢ－内部中よりも１種ＢＢ－Ｃ作動中の方が、有利であることを担保することができる。

【１０１０】

また、不図示であるが、第３実施形態からの変更例７においては、第３実施形態と同様に押し順ベル役を有しており、１種ＢＢ－Ｃ内部中における押し順ベル役に含まれる図柄組み合わせ（構成要素）についても、払出枚数が１枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞－Ｉ条件装置に、払出枚数が１５枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞－Ｈ条件装置にすべて含まれているよう構成されている。また、１種ＢＢ－Ｃ内部中における押し順ベル役に含まれる図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中における抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ作動中（１種ＢＢ作動時と称することがある）における入賞－Ｉ条件装置または入賞－Ｈ条件装置の抽選置数の方が大きくなっているよう構成してもよい。

【１０１１】

なお、押し順ベル役とは、押し順によって停止表示する図柄組み合わせおよび払出枚数が相違し得る条件装置のうち、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいない条件装置であり、第３実施形態においては入賞－Ａ１条件装置～入賞－Ａ１２条件装置となっている。

【１０１２】

また、スラッシュ役と押し順ベル役とで同一の図柄組み合わせを含むよう構成してもよく、このように構成した場合においても、すべてのスラッシュ役と押し順ベル役とに含まれる図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中における抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ作動中における入賞－Ｉ条件装置または入賞－Ｈ条件装置の抽選置数の方が大きくなっているよう構成してもよい。

【１０１３】

また、１種ＢＢ－Ｃ内部中において、スラッシュ役における最も大きい抽選置数（同図

においては８４５）よりも、押し順ベル役における最も小さい抽選置数の方が大きくなるよう構成してもよい。
【１０１４】
なお、第３実施形態からの変更例７においては、スラッシュ役に含まれる図柄組み合わせの払出枚数が、１枚と１５枚の場合を例示したが、これには限定されず、１枚を０枚に変更してもよいし、１枚を２枚に変更してもよいし、１５枚を１０枚に変更してもよい。例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数が１枚、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の払い出し枚数を２枚または１５枚に構成した場合には、１種ＢＢ－Ｃ作動中において、払出枚数が２枚の図柄組み合わせ（構成要素）で構成される入賞－Ｊ条件装置を設け、払出枚数が１枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞－Ｉ条件装置に、払出枚数が１５枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞－Ｈ条件装置に、払出枚数が２枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞－Ｊ条件装置に、含まれるよう構成し、さらに、払出枚数が２枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中における抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ作動中における入賞－Ｊ条件装置の抽選置数の方が大きく、払出枚数が１枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中における抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ作動中における入賞－Ｉ条件装置の抽選置数の方が大きく、払出枚数が１５枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、１種ＢＢ－Ｃ内部中における抽選置数の合計よりも、１種ＢＢ作動中における入賞－Ｈ条件装置の抽選置数の方が大きくなるよう構成してもよい。
【１０１５】
＜＜第３実施形態からの変更例８＞＞
次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第３実施形態からの変更例８として説明する。
【１０１６】
＜サブ入力ボタン操作時の演出＞
はじめに、図１５３は、第３実施形態からの変更例８における、サブ入力ボタンＳＢの操作に係る演出のイメージ図である。
【１０１７】
＜Ａ：入賞－Ｂ１当選、第１停止前にサブ入力ボタン操作＞
図１５３におけるＡは、有利区間である所定の遊技状態の３枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技に関するイメージ図である。なお、所定の遊技状態の一例としては、１種ＢＢ－Ｃ内部中の有利区間である非ＡＴ状態である。また、所定の遊技状態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することで、ＡＴに関する処理が実行され得るよう構成されている。
【１０１８】
まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、演出表示装置Ｓ４０にはスラッシュ有効図柄組み合わせに対応する中左右（２１３）の順で停止操作を行う旨の押し順ナビ画像が表示される。また、演出表示装置Ｓ４０の左上の領域には、前述したポイント（非ＡＴ状態にて蓄積されていくポイントであり、ポイント数やポイント数表示と称することがある）が表示されている。また、不図示であるが、押し順表示装置Ｄ２７０にもナビ（指示）が表示されることとなる。なお、押し順ナビ画像は副制御基板Ｓ側に係る押し順ナビの表示であり、ナビ（指示）は主制御基板Ｍ側に係る押し順ナビの表示である。
【１０１９】
その後、サブ入力ボタンＳＢが操作され、演出表示装置Ｓ４０には、「押し順ナビに従うとポイント獲得チャンス！」との説明画像が表示される。また、説明画像の表示とポイントの表示とは表示領域が重複し得るよう構成されており、説明画像の表示の方がポイントの表示よりも前面に表示される。説明画像と押し順ナビ画像との表示領域が重複し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、説明画像の方が押し順ナビ画像よりも前面に表示されるよう構成してもよいし、押し順ナビ画像の方が説明画像よりも前面に表示されるよう構成してもよい。なお、前面に表示されることを、表示優先度が高いと称

してもよい。
【１０２０】
このように、所定の遊技状態におけるスラッシュ役に当選した遊技においては、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けてから第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けるまでの間にサブ入力ボタンＳＢを操作すると、説明画像が表示されるよう構成されている。
【１０２１】
＜Ｂ：入賞－Ｂ１当選、第１停止後にサブ入力ボタン操作＞
図１５３におけるＢは、前述したＡと同様に、有利区間である所定の遊技状態の３枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技に関するイメージ図である。
【１０２２】
まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、演出表示装置Ｓ４０にはスラッシュ有効図柄組み合わせに対応する中左右（２１３）の順で停止操作を行う旨の押し順ナビ画像が表示される。また、演出表示装置Ｓ４０の左上の領域には、ポイントが表示されている。
【１０２３】
その後、第１停止として中停止ボタンＤ４２が操作され中リールＭ５２が停止する。その後、サブ入力ボタンＳＢが操作されるが、図示するように説明画像は表示されない。
【１０２４】
このように、第３実施形態からの変更例８においては、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選すると、押し順ナビ画像が表示され、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けてから第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けるまでの間にサブ入力ボタンＳＢを操作すると説明画像が表示される一方、第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンＳＢを操作しても説明画像は表示されないよう構成されている。なお、同図においては、「中左右」の押し順に対応する押し順ナビが実行される遊技について例示したが、他の押し順に対応する押し順ナビが実行された場合についても、第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンＳＢを操作しても説明画像は表示されない。また、「中左右」の押し順に対応する押し順ナビが実行される遊技において、第１停止として左停止ボタンＤ４１を操作するなど、押し順ナビが報知する押し順とは異なる停止ボタンを操作した（押し順ミスをした）場合においても、第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンＳＢを操作しても説明画像は表示されないよう構成されている。
【１０２５】
なお、前述したように、所定の遊技状態とは、例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にＡＴ抽選が実行され得る有利区間であり且つ非ＡＴ状態（非ＡＴ遊技状態、通常遊技状態と称することがある）が該当し、ＡＴ状態においてスラッシュ役に当選した遊技においては、どのタイミングでサブ入力ボタンＳＢを操作しても説明画像が表示されないよう構成してもよい。
【１０２６】
所定の遊技状態において入賞－Ｂ１に当選した場合には、中１ｓｔの押し順で停止操作を行った場合のみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能に構成されているため、第１停止操作を実行した後にはサブ入力ボタンＳＢを操作した場合においても、説明画像を表示しないよう構成されている。このように構成することによって、実行中の遊技ではすでにスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示する可能性がないにも関わらず説明画像が表示されてしまう事態を防止することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。
【１０２７】
また、所定の遊技状態でありスラッシュ役に当選した遊技において、サブ入力ボタンＳＢが操作されて説明画像が表示された場合には、押し順ナビが報知する押し順に従って停

止操作を行っている場合には第３停止（最終停止）となる停止ボタンを操作するまで（入力を受け付けるまで、またはオンからオフとなるまで）は説明画像が表示され続ける一方、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で説明画像が消去されるように構成してもよい。

【１０２８】

また、第３実施形態からの変更例８においては、操作演出を実行可能に構成してもよい。操作演出とは、遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢの操作を促し、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合に、ＡＴ状態への移行期待度やボーナス当選期待度などを報知する演出である。

【１０２９】

＜Ｃ：入賞－Ｂ１当選、第３停止後にサブ入力ボタン操作＞

図１５３におけるＣは、有利区間である所定の遊技状態の３枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技に関するイメージ図である。

【１０３０】

まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、遊技者はすべてのリールを停止させ、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０の左上の領域には、前述したポイントが表示されている。すべてのリールが停止した後、操作演出が実行され、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像（ボタン画像Ａと称することがある）が表示される。その後、サブ入力ボタンＳＢが操作され、演出表示装置Ｓ４０には、ＡＴ状態に移行する可能性を示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」と表示される。

【１０３１】

なお、操作演出は、スラッシュ役以外の役に当選した場合にも実行可能であり、例えば、チェリー役やスイカ役などのいわゆるレア役に当選した遊技においても、操作演出を実行するよう構成してもよい。

【１０３２】

このように、第３実施形態からの変更例８においては、サブ入力ボタンＳＢを操作することで実行され得る演出として、説明画像の表示と操作演出とを有し、説明画像に対応するサブ入力ボタンＳＢの有効期間と、操作演出に対応するサブ入力ボタンＳＢの有効期間とを相違させることで、遊技者はサブ入力ボタンＳＢを操作した後の演出が何を示唆しているのかで混乱し難くすることができる。また、サブ入力ボタンＳＢの有効期間だけでなく、サブ入力ボタンＳＢを操作した後に表示される画像（演出）も相違させることで遊技者の混乱を防止している。

【１０３３】

＜その他の構成＞

また、サブ入力ボタンＳＢの有効期間においては、サブ入力ボタンＳＢに設けられているサブ入力ボタンＬＥＤ（サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤと称することがある）を点灯させるよう構成してもよく、このように構成した場合には、説明画像に対応するサブ入力ボタンＳＢの有効期間においては、サブ入力ボタンＬＥＤは白色にて点灯し、操作演出に対応する有効期間においては、サブ入力ボタンＬＥＤは白色、赤色、虹色にて点灯可能に構成してもよい。また、操作演出に対応する有効期間におけるサブ入力ボタンＬＥＤの点灯色はＡＴ状態への移行期待度を示唆するよう構成してもよく、ＡＴ状態移行期待度は高いものから「虹色→赤色→白色」としてもよい。このように構成することにより、遊技者はサブ入力ボタンＬＥＤが赤色や虹色に点灯した場合には、操作演出に対応する点灯色であることと、その後のＡＴ状態への移行期待度が高いことを認識することができる。なお、説明画像に対応するサブ入力ボタンＬＥＤの点灯色（発光色と称する場合がある）と操作演出に対応するサブ入力ボタンＬＥＤの点灯色とは同一とならないように構成してもよく、このように構成することで、遊技者は、サブ入力ボタンＬＥＤの点灯色を視認することで、説明画像と操作演出とを混同しないこととなる。

【１０３４】
　また、操作演出として、サブ入力ボタンＳＢを操作することで説明画像が表示されることを示唆する演出を実行可能に構成してもよい。一例としては、サブ入力ボタンＳＢを操作することで説明画像が表示されることを示唆する演出を実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０に「ＰＵＳＨ」と表示されたボタン画像Ｂを表示し、図１５３のＣにて前述した操作演出を実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０に「ＰＵＳＨ」と表示されたボタン画像Ａを表示するよう構成してもよい。ボタン画像Ｂの表示開始タイミングを、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けてから第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けるまでの間としてもよいし、ボタン画像Ｂが表示される操作演出にてサブ入力ボタンＳＢを操作して説明画像が表示される期間を、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けてから第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けるまでの間としてもよい。
【１０３５】
　また、ボタン画像Ｂはボタン画像Ａよりも、表示領域を小さくしてもよいし、形状が異なっていてもよい。また、ボタン画像Ａは押し順ナビ画像と表示領域が重複し得る一方、ボタン画像Ｂは押し順ナビ画像と表示領域が重複しないように構成してもよい。
【１０３６】
　なお、第３実施形態からの変更例８においては、前述したメニュー画面を表示可能に構成してもよく、このように構成した場合には、メニュー画面に対応するサブ入力ボタンＳＢの有効期間（サブ入力ボタンＳＢを操作することでメニュー画面が表示される期間）においては、サブ入力ボタンＬＥＤは白色にて点灯するよう構成してもよい。なお、サブ入力ボタンＬＥＤは点滅するように構成してもよく、点滅における点灯と消灯を繰り返すときの点灯についても、点灯色として上述した構成を適用可能である。
【１０３７】
　また、上述したサブ入力ボタンＬＥＤの点灯色に関する構成を、操作演出の実行時に演出表示装置Ｓ４０に表示されるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像に適用してもよい。すなわち、演出表示装置Ｓ４０に表示されるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像の表示態様（表示色）を複数種類有するよう構成してもよい。
【１０３８】
　また、遊技者が触れる（または手を近づける）ことで操作受付が可能なタッチパネルを有し、所定の遊技状態におけるスラッシュ役に当選した遊技において、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けてから第１停止となる停止ボタンＤ４０の操作を受け付けるまでの間にタッチパネルを操作することにより、説明画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるよう構成してもよい。なお、タッチパネルを演出表示装置Ｓ４０とは異なるサブ表示装置が有するよう構成した場合には、説明画像もサブ表示装置に表示するよう構成してもよい。
【１０３９】
　また、入賞－Ｂ１に当選した遊技において、すべてのリールＭ５０が回転しており、説明画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されている状況において、ナビ（指示）とは異なる停止ボタンを操作した場合（押し順ミスをした場合）には、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転する（視認性が低くなる）よう構成してもよいし、説明画像の表示が消去されるよう構成してもよい。
【１０４０】
　なお、スラッシュ役に当選した遊技においてスラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数は、スラッシュ役に当選した遊技状態における最大の規定数よりも少ない払出枚数または払い出しを伴わない（払出枚数が０枚）となるよう構成することが好適である。なお、当該構成は本明細書におけるすべての実施例に適用可能である。
【１０４１】
　また、有利区間での非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間でのＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中

の３枚賭け遊技にて押し順ベル役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

【１０４２】

また、有利区間での非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間でのＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

【１０４３】

また、有利区間でのＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間での非ＡＴ状態かつ２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

【１０４４】

また、スラッシュ役または押し順ベル役に当選した遊技にて押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている押し順ナビ画像を消去するよう構成してもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されているナビを継続して表示するよう構成してもよい。

【１０４５】

＜＜＜第４実施形態＞＞＞

次に、設定値を複数段階（設定１、設定２、設定３、設定４、設定５、設定６の６段階）有し、１種ＢＢ（単にＢＢと称することもある）を複数有する遊技機に適用可能な構成を、以下に詳述する。なお、第４実施形態は他の実施形態と適宜組合せてよい。

【１０４６】

第４実施形態に係る遊技機は、役抽選で当選し得る１種ＢＢとして、１種ＢＢ１、１種ＢＢ２、１種ＢＢ３、１種ＢＢ４、１種ＢＢ５、１種ＢＢ６の６種類の１種ＢＢを有しており、詳細は後述することとなるが、遊技の大半をいずれかの１種ＢＢ内部中で遊技し、１種ＢＢ１内部中、１種ＢＢ２内部中、１種ＢＢ３内部中、１種ＢＢ４内部中、１種ＢＢ５内部中、１種ＢＢ６内部中でそれぞれ出玉率が異なる。なお、１種ＢＢ内部中とは、１種ＢＢに当選した遊技（１種ＢＢに当選し、１種ＢＢの条件装置が作動した遊技）において、当選した１種ＢＢが作動することとなる図柄組合せが有効ラインに停止表示されず当該１種ＢＢの当選を持ち越している状態である。また、１種ＢＢが作動することとなる図柄組合せが有効ラインに停止表示することを１種ＢＢが入賞すると称することもある。さらに、１種ＢＢ内部中は当選を持ち越している１種ＢＢが入賞すると終了する。また、１種ＢＢの条件装置は一度作動すると当該１種ＢＢが入賞するまで作動を継続する（上記持ち越している状態）。

【１０４７】

１種ＢＢ内部中の出玉率は、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜１種ＢＢ３内部中＜１種ＢＢ４内部中＜１種ＢＢ５内部中＜１種ＢＢ６内部中の順に大きくなるよう構成している。なお、一度いずれかの１種ＢＢ内部中に移行すると、特定の状況を除いて当選を

持ち越している１種ＢＢが入賞しないようにしている。特定の状況とは例えば、小役優先制御を採用した上で、役抽選において抽選置数が４／６５５３６である所定の抽選結果（所定の小役に当選）となった遊技において、所定の小役を取りこぼしかつ１種ＢＢが入賞可能となる所定の押し順かつ所定の押下位置（押下タイミング）でストップスイッチを操作した場合である。なお、抽選置数において、４／６５５３６以外の６５５３２／６５５３６については、小役（上記所定の小役を除く）やリプレイ等に対応した図柄組合せが停止表示し得る抽選結果となるように構成し、小役（上記所定の小役を除く）を取りこぼし得る（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には１種ＢＢに対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすることで、１種ＢＢが入賞しないようになっている。また、抽選置数は４／６５５３６でなくてもよいが、１種ＢＢが入賞し得る機会は少ない方が好ましい。このように構成することにより、一度いずれかの１種ＢＢ内部中に移行した場合に、当該１種ＢＢ内部中で遊技し続けるといった遊技性を創出することができることとなる。

【１０４８】

なお、第４実施形態に係る遊技機で非内部中に当選し得る６種類の１種ＢＢ（１種ＢＢ１～１種ＢＢ６）はそれぞれ単独で当選することはなく、必ず小役（上記所定の小役を除く）や再遊技役（リプレイと称することもある）と重複して当選するようにしている。例えば、１種ＢＢが小役（上記所定の小役を除く）とのみ重複するよう構成してもよいし、１種ＢＢが再遊技役とのみ重複するよう構成してもよいし、１種ＢＢが小役（上記所定の小役を除く）と重複する場合と再遊技役と重複する場合とがあるよう構成してもよい。そして小役優先制御を採用した上で、小役（上記所定の小役を除く）を取りこぼし得る操作態様（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には１種ＢＢに対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすることで、非内部中であって１種ＢＢが当選した遊技において１種ＢＢが入賞しないようにしている。このようにすることで、例えば、遊技者が、１種ＢＢ１が作動することとなる図柄組合せを狙い続けて、意図的に出玉率の低い１種ＢＢ１内部中に移行しないようにするといった攻略打ちを防止できる。第４実施形態では、６種類の１種ＢＢは必ず小役（上記所定の小役を除く）等と重複して当選するようにしていたが、遊技機の仕様に応じて、６種類の１種ＢＢの少なくとも１つが、単独で当選するようにしてもよい。

【１０４９】

また、第４実施形態に係る遊技機では１種ＢＢ内部中において、当選を持ち越している１種ＢＢが入賞し得るようにしたが、入賞しないようにしてもよく、この場合は１種ＢＢに当選した遊技において当該１種ＢＢの入賞機会があればよい。より具体的には、１種ＢＢが当選した遊技において１種ＢＢが単独で当選する（他の役と同時当選しない）場合を有するよう構成したり、ボーナス優先制御を採用して１種ＢＢと小役とが同時当選する場合でも１種ＢＢが入賞する場合を有するよう構成したりしてもよい。また、１種ＢＢ内部中において１種ＢＢが入賞しないようにするには、例えば、小役優先制御を採用した上で、全抽選置数（６５５３６／６５５３６）を小役やリプレイ等に対応した図柄組合せが停止表示し得る抽選結果となるように構成し、小役を取りこぼし得る操作態様（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には１種ＢＢに対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすること等が挙げられる。そうすることで、一度いずれかの１種ＢＢ内部中に移行すると設定変更等をして非内部中に移行する場合を除いて当該１種ＢＢ内部中で遊技を続けることとなるため、出玉率が安定した遊技を提供できる。

【１０５０】

また、いずれかの１種ＢＢ内部中において、当選を持ち越している１種ＢＢが入賞し得る機会を多くしてもよい（例えば、役抽選において抽選置数が上記所定の抽選結果（４／６５５３６）よりも大きい６５／６５５３６である特定の抽選結果となった場合等）。そうすることで、非内部中に移行する機会が増えるため、相対的に出玉率の高い１種ＢＢ内部中に移行できる可能性を高くでき、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、すでに相対的に出玉率の高い１種ＢＢ内部中であると遊技者が推測した場合には、１種

ＢＢが入賞しないストップスイッチの操作態様（押し順や押下位置等）で遊技を行うことで、現在の１種ＢＢ内部中のまま遊技を続けることができる。このように、遊技者はいずれの１種ＢＢ内部中に滞在しているかを推測しつつ１種ＢＢを入賞させるか否かを選択しながら遊技可能といった新たな遊技性を創出できる。

【１０５１】

また、第４実施形態に係る遊技機では１種ＢＢの種類を設定値の数と同じ６種類としたが、これに限らず１種ＢＢを複数種類備えていればよく、１種ＢＢの種類を設定値の数よりも少なくしてもよいし、１種ＢＢの種類を設定値の数よりも多くしてもよい。

【１０５２】

また、当選を持ち越している１種ＢＢが入賞可能な遊技であることを、遊技開始時に液晶表示装置（単に液晶と称することもある）での演出やランプの発光、特定音の出力等で示唆してもよい。こうすることで、例えば、遊技者が相対的に出玉率の低い１種ＢＢ１内部中であると推測した場合には１種ＢＢ１を入賞させ（１種ＢＢ１作動中に移行させ）て、１種ＢＢの作動終了後に非内部中に戻すことで、相対的に出玉率の高い１種ＢＢ６内部中に移行し得る１種ＢＢ６の当選に期待でき、また、相対的に出玉率の高い１種ＢＢ６内部中であると推測した場合には１種ＢＢ６を入賞させずに１種ＢＢ６内部中を維持させるといった遊技性を創出できる。

【１０５３】

第４実施形態に係る遊技機のＲＴ遷移について説明する。第４実施形態に係る遊技機では図１５４に示す通り、ＲＴとして、非ＲＴ（非内部中）、ＲＴ１（１種ＢＢ１内部中）、ＲＴ２（１種ＢＢ２内部中）、ＲＴ３（１種ＢＢ３内部中）、ＲＴ４（１種ＢＢ４内部中）、ＲＴ５（１種ＢＢ５内部中）、ＲＴ６（１種ＢＢ６内部中）、ＲＴ７（１種ＢＢ１作動中）、ＲＴ８（１種ＢＢ２作動中）、ＲＴ９（１種ＢＢ３作動中）、ＲＴ１０（１種ＢＢ４作動中）、ＲＴ１１（１種ＢＢ５作動中）、ＲＴ１２（１種ＢＢ６作動中）を有している。

【１０５４】

非ＲＴにおいて１種ＢＢ１～１種ＢＢ６のいずれかに当選すると当選した１種ＢＢの条件装置が作動し、条件装置が作動した１種ＢＢの種類に応じて当該遊技の終了時にＲＴ１～ＲＴ６のいずれかに移行し得るようになっており（図１５４の（１）～（６）のいずれか）、その後、ＲＴ１～ＲＴ６のいずれかにおいて当選を持ち越している１種ＢＢが入賞すると入賞した１種ＢＢが作動し、作動した１種ＢＢの種類に応じて当該遊技の終了時にＲＴ７～ＲＴ１２のいずれかに移行し得るようになっている（図１５４の（７）～（１２）のいずれか）。そして、ＲＴ７～ＲＴ１２のいずれかにおいて、作動している１種ＢＢの終了条件を満たして１種ＢＢが終了すると当該遊技の終了時に非ＲＴへ移行し得るようになっている（図１５４の（１３））。なお、第４実施形態に係る遊技機では上述した通り非内部中であって１種ＢＢが当選した遊技において１種ＢＢが入賞しないようにしているため、非ＲＴから直接ＲＴ７～ＲＴ１２のいずれかに移行することはないが、１種ＢＢが当選した遊技において当選した１種ＢＢが入賞し得るようにした場合は非ＲＴから直接ＲＴ７～ＲＴ１２に移行し得るようにしてもよい。

【１０５５】

第４実施形態に係る遊技機では、設定変更によって作動している１種ＢＢの条件装置に関する情報、および作動している１種ＢＢに関する情報をクリアし、設定変更後の１遊技目は非ＲＴからスタートするようにしている。さらに、非ＲＴにおいて遊技を実行しいずれかの１種ＢＢ内部中となった場合には、遊技店の管理者はいずれの１種ＢＢ内部中であるかを確認できるようにしている（詳細は後述する）。そうすることで、遊技店の管理者は設定変更後にいずれかの１種ＢＢ内部中に移行するまで遊技し、所望する１種ＢＢ内部中に移行しなかった場合には、再度設定変更をするといった作業を繰り返すことで、所望する１種ＢＢ内部中に移行させてから営業を開始させることが可能である。

【１０５６】

また、設定変更後に遊技店の管理者は遊技を実行しないようにし、非ＲＴで営業を開始

することで、遊技者の遊技結果によって１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中のいずれにも移行し得る状況にすることも可能であるため、遊技店が多様な方法で営業可能である。

【１０５７】

第４実施形態に係る遊技機では１種ＢＢ１～１種ＢＢ６のうち、いずれの１種ＢＢ内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選（天井ゲーム数（非ＡＴ期間の最大ゲーム数と称することがある）決定抽選、ＡＴ初当たり抽選（有利区間かつ非ＡＴである場合に実行し得る抽選であり、ＡＴに移行するか否かの抽選）、ＡＴ中の上乗せ抽選（ＡＴ中のＡＴの延長に関する抽選であり、ＡＴ上乗せ抽選、ＡＴゲーム数上乗せ抽選と称することがある）、ＣＺ抽選、高確率移行抽選等）に差を設けている。そうすることで、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜・・・＜１種ＢＢ６内部中の順に出玉率が高くなるようにしている。以下に具体的に説明する。なお、出玉率とは、ＯＵＴ（払出し数）枚数をＩＮ（賭け数）枚数で除算することで算出される値である。第４実施形態における出玉率は、最大の出玉率を得ることができる遊技方法で遊技した場合の設計上の出玉率であり、一の遊技状態が開始してから終了するまでの出玉率であってもよいし、一の遊技状態における一遊技あたりの平均の出玉率（例えば、１遊技に必要なＩＮ枚数が３である一の遊技状態で１７５００回遊技した場合の総ＯＵＴ枚数を６０３７５だと仮定すると、１遊技あたりの平均のＯＵＴ枚数は３．４５（６０３７５／１７５００）となり、１遊技あたりの平均の出玉率は１１５（３．４５／３×１００）％であってもよい。

【１０５８】

第４実施形態に係る遊技機では、いずれの１種ＢＢ内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けるために、一の遊技において作動している条件装置の組合せに応じて出玉率に関する抽選を行う。例えば、１種ＢＢ１内部中においてチェリーに当選した遊技では、１種ＢＢ１の当選を持ち越しているため、作動している条件装置は１種ＢＢ１とチェリー（以下、１種ＢＢ＋チェリーのように記載する）であり、１種ＢＢ１＋チェリーという条件装置の組合せに応じて上記天井ゲーム数決定抽選等の出玉率に関する抽選を行う。また、１種ＢＢ６内部中においてチェリーに当選した遊技では、作動している条件装置は１種ＢＢ６＋チェリーであり、１種ＢＢ６＋チェリーという条件装置の組合せに応じて上記天井ゲーム数決定抽選等の出玉率に関する抽選を行う。このように、いずれの１種ＢＢ内部中であるか（いずれの１種ＢＢの当選を持ち越しているか）によって、同じチェリーに当選した場合であっても、作動している条件装置の組合せが相違するため、出玉率に関する抽選（ＡＴ初当たりの当選確率など）を相違させることができる。なお、役抽選においていずれかの役（１種ＢＢ、小役、再遊技役等）が当選すると、当選した役に対応する条件装置が作動する。１種ＢＢに係る条件装置は、作動してから当該１種ＢＢが入賞するまで作動する。他方、小役または再遊技役に係る条件装置は、入賞の有無に拘わらず当該小役または再遊技役が当選した遊技の終了時に作動を終了する。

【１０５９】

図１５５には条件装置の組合せに応じたＡＴ初当たり抽選の一例について記載している（有利区間であり非内部中、１種ＢＢ作動中でない場合に実行され得る）。条件装置の組合せが１種ＢＢ１＋チェリーの遊技では、１０／２４０でＡＴ当選、２３０／２４０でＡＴ非当選となる。条件装置の組合せが１種ＢＢ２＋チェリーの遊技では、２０／２４０でＡＴに当選し、２２０／２４０でＡＴ非当選となる。条件装置の組合せが１種ＢＢ３＋チェリーの遊技では、３０／２４０でＡＴ当選、２１０／２４０でＡＴ非当選となる。条件装置の組合せが１種ＢＢ４＋チェリーの遊技では、４０／２４０でＡＴ当選、２００／２４０でＡＴ非当選となる。条件装置の組合せが１種ＢＢ５＋チェリーの遊技では、５０／２４０でＡＴ当選、１９０／２４０でＡＴ非当選となる。条件装置の組合せが１種ＢＢ６＋チェリーの遊技では、６０／２４０でＡＴ当選、１８０／２４０でＡＴ非当選となる。このように、同じチェリーに当選した遊技において、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜・・・＜１種ＢＢ６内部中の順にＡＴ初当たり抽選が優遇されるようにしている。

【１０６０】

作動している条件装置の組合せに応じて相違させる出玉率に関する抽選としては、天井

ゲーム数決定抽選、ＡＴ初当たり抽選、ＡＴ中の上乗せ抽選、ＣＺ抽選、高確率移行抽選のうちいずれか１つとしてもよいし、複数を相違させてもよい。

【１０６１】

図１５６には条件装置の組合せに応じた天井ゲーム数決定抽選の一例について記載している。条件装置の組合せが１種ＢＢ１＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、２０／２４０で天井２５６ゲームが選択され、３０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、１９０／２４０で天井７６８ゲームが選択される。条件装置の組合せが１種ＢＢ２＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、４０／２４０で天井２５６ゲームが選択され、４０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、１６０／２４０で天井７６８ゲームが選択される。条件装置の組合せが１種ＢＢ３＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、６０／２４０で天井２５６ゲームが選択され、５０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、１３０／２４０で天井７６８ゲームが選択される。条件装置の組合せが１種ＢＢ４＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、８０／２４０で天井２５６ゲームが選択され、６０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、１００／２４０で天井７６８ゲームが選択される。条件装置の組合せが１種ＢＢ５＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、１００／２４０で天井２５６ゲームが選択され、７０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、７０／２４０で天井７６８ゲームが選択される。条件装置の組合せが１種ＢＢ６＋リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、１４０／２４０で天井２５６ゲームが選択され、８０／２４０で天井５１２ゲームが選択され、２０／２４０で天井７６８ゲームが選択される。このように、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜・・・＜１種ＢＢ６内部中の順に天井２５６ゲームに決定される割合（換言すれば、相対的に低い天井ゲーム数が決定される割合）が高くなり、天井ゲーム数が優遇されるようにしている。なお、第４実施形態に係る遊技機において天井ゲーム数決定抽選は有利区間の１遊技目に行う。即ち、天井ゲーム数決定抽選で天井２５６ゲームに決定した場合には、新たに有利区間に移行してから２５６ゲーム消化した場合に、ＡＴが開始されたり、ＡＴ当選の前兆が開始されたりするといった遊技者に有利な事象が発生するよう構成されている。また、天井ゲーム数決定抽選は有利区間の１遊技目以外にも実行し得るよう構成してもよく、例えば、ＡＴ終了後の１ゲーム目において有利区間が継続している場合にも実行するよう構成してもよい。

【１０６２】

図１５７には条件装置の組合せに応じたＡＴ中（いわゆる、上乗せ特化ゾーンや継続バトル等の特殊な状態を除く）におけるＡＴゲーム数の上乗せ抽選の一例について記載している。条件装置の組合せが１種ＢＢ１＋チェリーの遊技では、１２０／２４０で上乗せなし、１２０／２４０で上乗せありとなる。条件装置の組合せが１種ＢＢ２＋チェリーの遊技では、１００／２４０で上乗せなし、１４０／２４０で上乗せありとなる。条件装置の組合せが１種ＢＢ３＋チェリーの遊技では、８０／２４０で上乗せなし、１６０／２４０で上乗せありとなる。条件装置の組合せが１種ＢＢ４＋チェリーの遊技では、６０／２４０で上乗せなし、１８０／２４０で上乗せありとなる。条件装置の組合せが１種ＢＢ５＋チェリーの遊技では、４０／２４０で上乗せなし、２００／２４０で上乗せありとなる。条件装置の組合せが１種ＢＢ６＋チェリーの遊技では、２０／２４０で上乗せなし、２２０／２４０で上乗せありとなる。このように、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜・・＜１種ＢＢ６内部中の順にＡＴゲーム数の上乗せがされやすくなるようにしている。また、図１５７に示す通り、ＡＴゲーム数の上乗せが決定された場合の上乗せゲーム数の期待値についても１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜・・・＜１種ＢＢ６内部中の順に高くなるようにしている。なお、第４実施形態に係る遊技機では、作動している条件装置の組合せによって、ＡＴゲーム数の上乗せ抽選の当選確率が相違する構成を例示したが、これには限定されず、作動している条件装置の組合せによって、上乗せゲーム数の期待値（平均値）を相違させてもよい。

【１０６３】

非内部中においては、１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中の６つのＲＴ状態よりも、出玉率が高くなるようにしている。そうすることで、遊技者が非内部中から遊技を開始する場合に、１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中よりも有利な出玉率に関する抽選を受けられるため、遊技店の営業開始時における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。また、非内部中における出玉率に関する抽選は、出玉率が１種ＢＢ１内部中以下になるようにしてもよい。設定変更後かいずれかの１種ＢＢの作動終了後以外に、ＲＡＭを抜き差しする等何らかの不正が行われた場合にも非内部中に移行するため、非内部中における出玉率に関する抽選を出玉率が１種ＢＢ１内部中以下になるように構成することで、不正が行われた場合にも遊技店が著しい不利益を被ることを防止できる。

【１０６４】

なお、第４実施形態に係る遊技機ではいずれの１種ＢＢ内部中であるかに応じて変化する条件装置の組合せを利用して出玉率に関する抽選に差を設けたが、これに限らず、作動している条件装置の組合せがいずれであるかを判定して出玉率に関する抽選を実行するのではなく、作動している条件装置の組合せに応じて停止制御を変え（同一の停止順および停止操作タイミングとした場合にも、作動している条件装置の組合せによって有効ラインに停止する図柄組合せが相違し得る）、有効ラインに停止した図柄組合せに基づいて出玉率に関する抽選を行ってもよい。

【１０６５】

具体的には例えば、１種ＢＢ１内部中に再遊技Ａに当選した場合は「リプレイ・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させ、１種ＢＢ６内部中に再遊技Ａに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させる。また、１種ＢＢ１内部中に再遊技Ｂに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させ、１種ＢＢ６内部中に再遊技Ｂに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」有効ラインに停止させる。そして、再遊技Ａ、再遊技Ｂどちらに当選した遊技においても、有効ラインに「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が停止した場合よりも有効ラインに「チェリー・リプレイ・リプレイ」が停止した場合の方が出玉率に関する抽選を優遇する。なお、再遊技Ａ、再遊技Ｂの役抽選における当選確率はＲＴに応じて変化しないようにする。そうすることで、１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中で再遊技Ａ、再遊技Ｂの当選確率を同一にしながらも、出玉率に関する抽選に差を設けることが可能となる。

【１０６６】

以上のように第４実施形態に係る遊技機ではいずれの１種ＢＢ内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けているが（なお、各１種ＢＢ内部中の出玉率の具体的な一例としては、図１５８に示す通りである。）、さらに設定値に応じて役抽選における１種ＢＢ１～１種ＢＢ６の当選確率を異ならせることで、設定に応じて移行しやすい１種ＢＢ内部中が異なっており、実質的に設定値に応じて出玉率に差を設けている。そうすることで、設定１＜設定２＜・・・＜設定６の順に出玉率が高くなるようにしている（なお、各設定値の出玉率の具体的な一例としては、図１５９に示すとおりである。）。

【１０６７】

図１６０には役抽選における設定値ごとの１種ＢＢの当選確率について記載している。設定１～設定６はいずれも３２７６８／６５５３６で１種ＢＢ１～１種ＢＢ６のいずれかに当選し得るようにしている。そして、図１６０に示す通り、設定１は１種ＢＢ１に最も当選しやすく、設定２は１種ＢＢ２に最も当選しやすく、設定３は１種ＢＢ３に最も当選しやすく、設定４は１種ＢＢ４に最も当選しやすく、設定５は１種ＢＢ５に最も当選しやすく、設定６は１種ＢＢ６に最も当選しやすくしている。また、偶数設定（設定２、設定４、設定６）は偶数の１種ＢＢ（１種ＢＢ２、１種ＢＢ４、１種ＢＢ６）に当選しやすく、奇数設定（設定１、設定３、設定５）は奇数の１種ＢＢ（１種ＢＢ１、１種ＢＢ３、１種ＢＢ５）に当選しやすくしている。

【１０６８】

また、第４実施形態に係る遊技機では、各１種ＢＢ内部中の出玉率を設定値によらず同一にしている。換言すると、同一のＲＴ状態（１種ＢＢ１内部中、１種ＢＢ２内部中、１

種ＢＢ３内部中、１種ＢＢ４内部中、１種ＢＢ５内部中、１種ＢＢ６内部中のいずれか）であれば、設定値がいずれであるかに拘らず出玉率を同一にしている。そうすることで一度いずれかの１種ＢＢ内部中になると設定変更するか１種ＢＢを入賞させて再度非内部中に移行させてそれまでとは異なる１種ＢＢ内部中に移行させるかしない限りは、出玉率が一定となるため、設定値に関係なく遊技者の運によって出玉率が上下するといった遊技性を創出できる。なお、例えば、設定値に応じて小役の当選確率に設定差を設ける（その他、ＡＴに関する出玉率には設定差は設けない）ことで各１種ＢＢ内部中の出玉率に設定差を設けてもよい。そうすることで遊技者にとっていわゆる高設定（一般的には設定４～設定６）で遊技することに対して出玉的な恩恵を与えることができる。

【１０６９】

上述した通り、第４実施形態に係る遊技機では、各１種ＢＢ内部中の出玉率を設定値によらず同一にしているとともに、上述のようにいずれの１種ＢＢ内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けているため、例えば、設定１かつ１種ＢＢ６内部中である場合の出玉率は、設定６かつ１種ＢＢ１内部中である場合の出玉率よりも高くなる。また、設定１かつ１種ＢＢ１内部中である場合の出玉率は、設定６にかつ１種ＢＢ６内部中である場合の出玉率よりも低くなる。このように第４実施形態に係る遊技機ではいずれの設定値であるかだけでなく、いずれの１種ＢＢ内部中であるかによっても出玉率が変化し得るといった従来にはない遊技性を創出するこができる。

【１０７０】

また、第４実施形態に係る遊技機では、設定確認状態において、いずれの１種ＢＢに当選しているか（１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中、非内部中のいずれであるか）を確認できるようにしている。なお、設定確認状態は、上述の設定キーを保有している遊技店の管理者は移行させることができるが、設定キーを保有していない遊技者は移行させることができないようになっている。

【１０７１】

具体的には、いずれの１種ＢＢに当選しているか（１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中、非内部中のいずれであるか）を設定確認状態において液晶に表示しているのだが、これに限らず獲得枚数表示器やクレジット数表示器に表示してもよいし、設定値表示器の横に専用の表示器を設けて表示してもよい。また、設定値表示器に、設定値と、いずれの１種ＢＢに当選しているかとを交互に表示してもよい。設定確認状態で、いずれの１種ＢＢに当選しているかを確認できるようにすることで、遊技店の管理者が、いずれの１種ＢＢに当選しているかを容易に確認できるため、出玉率を抑えて営業したい場合には１種ＢＢ１内部中になるまで設定変更する等して、所望する１種ＢＢ内部中で営業を開始できる。また、設定したはずの１種ＢＢ内部中よりも出玉率が高すぎるような場合にも容易に確認できるため、不正や故障等によるものか遊技者の運によるものかを早急に把握でき、不正や故障等により遊技店が意図せぬ不利益を被ることを防げるといった効果を有する。

【１０７２】

なお、設定確認状態において遊技店の管理者が確認できる遊技状態として、１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中、および非内部中のみを確認可能にし、その他の遊技状態は確認できない（非表示）よう構成してもよいし、１種ＢＢ作動中などのその他の遊技状態も確認可能に構成してもよい。

【１０７３】

第４実施形態に係る遊技機では、設定１～設定６のいずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出や特定の設定値でしか実行されない設定確定演出をそれぞれ複数種類実行し得るようにしている。ここで、設定示唆演出として、例えば、設定１＜設定２＜設定３・・・＜設定６の順に実行割合が高くなるような設定示唆演出を実行してもよいし、奇数設定の方が偶数設定よりも実行割合が高くなるような設定示唆演出を実行してもよい。

【１０７４】

また、設定確定演出として、例えば、設定１で実行されないことで実行された時点で設

定１以外（設定２～設定６のいずれか）が確定するような設定確定演出を実行してもよいし、奇数設定では実行されないことで実行された時点で偶数設定が確定するような設定確定演出を実行してもよい。さらにまた、設定示唆演出の種類に応じて設定値による実行割合の差に大小関係をもってもよい。例えば、設定示唆演出αの設定１の実行割合と設定６の実行割合とを比較すると設定６の方が設定１よりも２倍実行されやすく、設定示唆演出βの設定１の実行割合と設定６の実行割合とを比較すると設定６の方が設定１よりも５倍実行されやすいといった大小関係である。

【１０７５】

また、設定示唆演出や設定確定演出に加えて、１種ＢＢ１～１種ＢＢ６のいずれの１種ＢＢ内部中かを示唆する１種ＢＢ示唆演出や特定の１種ＢＢ内部中でしか実行されない１種ＢＢ確定演出をそれぞれ複数種類実行し得るようにしている。ここで、１種ＢＢ示唆演出として、例えば、１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜１種ＢＢ３内部中＜・・・＜１種ＢＢ６内部中の順に実行割合が高くなるような１種ＢＢ示唆演出を実行してもよいし、奇数の１種ＢＢ内部中の方が偶数の１種ＢＢ内部中よりも実行割合が高くなるような１種ＢＢ示唆演出を実行してもよい。また、１種ＢＢ確定演出として、例えば、１種ＢＢ１内部中では実行されないことで実行された時点で１種ＢＢ１内部中以外（１種ＢＢ２内部中～１種ＢＢ６内部中のいずれか）が確定するような１種ＢＢ確定演出を実行してもよいし、奇数の１種ＢＢ内部中では実行されないことで実行された時点で偶数の１種ＢＢ内部中が確定するような１種ＢＢ確定演出を実行してもよい。さらにまた、１種ＢＢ示唆演出の種類に応じていずれの１種ＢＢ内部中であるかによる実行割合の差に大小関係をもってもよい。例えば、１種ＢＢ示唆演出αの１種ＢＢ１内部中の実行割合と１種ＢＢ６内部中の実行割合とを比較すると１種ＢＢ６内部中の方が１種ＢＢ１内部中よりも２倍実行されやすく、１種ＢＢ示唆演出βの１種ＢＢ１内部中の実行割合と１種ＢＢ６内部中の実行割合とを比較すると１種ＢＢ６内部中の方が１種ＢＢ１内部中よりも５倍実行されやすいといった大小関係である。

【１０７６】

設定示唆演出、設定確定演出、１種ＢＢ示唆演出、１種ＢＢ確定演出の実行態様として、所定の１枚絵（動きのある１枚絵のように見える動画でもよい）を液晶に表示してもよいし、実行中の演出の視認性を低下させないように液晶の右下（左下や右上、左上等液晶の端であればよい）にキャラクタを表示してもよいし、ＡＴ中における総獲得数が所定数（例えば、４５６や６６６等）を超えた場合に「○○○枚ＯＶＥＲ！」（○○○は任意の数字であり所定数である。例えば、４５６であれば設定４、設定５、設定６のいずれかであることが確定し、６６６であれば設定６が確定する等）を液晶に表示してもよい。また、所定の台詞や所定音をスピーカから出力してもよいし、演出ランプを特定色で発光させてもよい。

【１０７７】

設定示唆演出、設定確定演出、１種ＢＢ示唆演出、１種ＢＢ確定演出の実行タイミングとして、ＡＴ当選が報知された遊技の終了時やＡＴ終了画面（一のＡＴが終了する遊技もしくは一のＡＴが終了する遊技の次の遊技に、終了画面として当該ＡＴでの総獲得数や総ゲーム数を表示する）が表示されるタイミングに実行すればよい。また、通常区間における遊技のいずれかのタイミングで実行してもよい。なお、これらの設定示唆演出、設定確定演出、１種ＢＢ示唆演出、１種ＢＢ確定演出については、本明細書の他の実施形態においても適用可能であることは言うまでもない。

【１０７８】

第４実施形態に係る遊技機では、有利区間ランプをＡＴ開始時（例えば、ＡＴ開始画面を表示する遊技のスタートスイッチ操作時やＡＴ準備中に移行した遊技のスタートスイッチ操作時、または一の有利区間に移行してから最初に押し順ナビを行う遊技のスタートスイッチ操作時等）に点灯させるようにしている。仮に一の有利区間に当選した遊技の終了時に有利区間ランプを点灯させてしまうと、遊技者が遊技店の営業開始直後に遊技を開始する際に有利区間ランプが点灯していると設定変更がされていないかもしくは設定変更後

に遊技店側が数ゲーム回しいずれかの１種ＢＢ内部中になるまで遊技した可能性が高くなってしまい遊技意欲が低下してしまうおそれがある。それを防止するために有利区間ランプをＡＴ開始時に点灯させるようにしている。なお、詳細については記載しないが、第４実施形態に係る遊技機では通常区間における一の遊技において約１／１．２で有利区間への移行が決定するため、遊技店の管理者が設定変更後にいずれかの１種ＢＢ内部中に移行するまで遊技した場合は有利区間に移行している可能性が高い。

【１０７９】

一方で有利区間ランプを有利区間に当選した遊技の終了時に点灯させてもよく、この場合は、遊技者が遊技を開始する際に有利区間ランプが点灯していないと設定変更かつ１種ＢＢ非内部中である可能性が高くなり、遊技意欲を向上させることができる。

【１０８０】

以上、発明を説明するために記載した各実施形態の技術内容は、それぞれの実施形態同士を適宜組み合わせることは差し支えない。

【１０８１】

＜＜第４実施形態からの変更例１＞＞

第４実施形態においては、設定値を複数段階（設定１、設定２、設定３、設定４、設定５、設定６の６段階）有し、１種ＢＢ（単にＢＢと称することもある）を複数有する遊技機に適用可能な構成について詳述したが、このような構成は第４実施形態のみには限定されない。そこで、設定値を複数段階有し、１種ＢＢを複数有する遊技機に適用可能な第４実施形態とは異なる構成を、第４実施形態からの変更例１として、第４実施形態との相違点について以下に詳述する。なお、第４実施形態からの変更例１は他の実施形態と適宜組合せてよい。

【１０８２】

第４実施形態からの変更例１に係る遊技機は、第４実施形態と同様に、役抽選で当選し得る１種ＢＢとして、１種ＢＢ１、１種ＢＢ２、１種ＢＢ３、１種ＢＢ４、１種ＢＢ５、１種ＢＢ６の６種類の１種ＢＢを有しており、遊技の大半をいずれかの１種ＢＢ内部中で遊技する。また、１種ＢＢ１内部中、１種ＢＢ２内部中、１種ＢＢ３内部中、１種ＢＢ４内部中、１種ＢＢ５内部中、１種ＢＢ６内部中でそれぞれ出玉率が異なる。

【１０８３】

また、第４実施形態からの変更例１においては、有利区間であり且つ非ＡＴ状態（非ＡＴ遊技状態と称することがある）にてＡＴ抽選に当選すると、その後ＡＴ状態（ＡＴ遊技状態と称することがある）に移行するよう構成されている。

【１０８４】

＜１種ＢＢ１内部中と１種ＢＢ２内部中との停止制御の比較＞

はじめに、図１６１は、スラッシュ役当選時の制御に関する図である。同図においては、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２に当選した場合のみ例示している。また、同図においては、３枚賭けにて遊技を実行した場合の停止制御を例示している。

【１０８５】

入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２は、前述した押し順スラッシュ役であり、構成要素における入賞１７と入賞１８がスラッシュ有効図柄組み合わせである。なお、前述したように、非ＡＴ状態にてスラッシュ役に当選した場合に、ＡＴに関する処理（例えば、ＡＴ抽選）を実行し得ることとなる図柄組み合わせをスラッシュ有効図柄組み合わせと称している。

【１０８６】

なお、同図における「押し順」に関しては、前述したように、「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る。

【１０８７】

１種ＢＢ１内部中において、入賞－Ｂ１に当選した場合には、「中左右」または「中右左」の押し順（中１ｓｔの押し順と称することがある）で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７または入賞１８が１／１で停止表示することとなる。

なお、入賞－Ｂ１は押し順スラッシュ役であるため、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をした場合には、停止操作のタイミングに拘らず、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。他の押し順についても、停止操作タイミングによって停止表示し得る構成要素の組み合わせが相違しないよう構成されている。

【１０８８】

また、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ２に当選した場合には、どの押し順で停止操作をしても、スラッシュ有効図柄組み合わせ（入賞１７または入賞１８）が停止表示しないよう構成されている。このように構成されていることから、１種ＢＢ１内部中であり、有利区間であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することによってＡＴ抽選を実行し得るが、入賞－Ｂ２に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないためＡＴ抽選を実行しないよう構成されている。なお、第４実施形態からの変更例１においては、有利区間であり且つ非ＡＴ状態である場合に３枚賭けで遊技を実行し、スラッシュ役に当選した場合には、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能な押し順をナビ（指示）するよう構成されている。また、有利区間であり且つ非ＡＴ状態である場合に３枚賭けで遊技を実行した場合においては、ＡＴ抽選の実行有無、ＡＴ抽選の当選確率、入賞に基づく払出枚数などを考慮した期待値（遊技者の利益度）は、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせよりもスラッシュ有効図柄組み合わせの方が高くなっている。

【１０８９】

次に、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した場合には、どの押し順で停止操作をしても、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないよう構成されている。

【１０９０】

また、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ２に当選した場合には、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞１７または入賞１８が１／１で停止表示することとなる。なお、入賞－Ｂ２は押し順スラッシュ役であるため、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をした場合には、停止操作のタイミングに拘らず、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。他の押し順についても、停止操作タイミングでは停止表示し得る構成要素の組み合わせが相違しないよう構成されている。

【１０９１】

このように構成されていることから、１種ＢＢ２内部中であり、有利区間であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ２に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することによってＡＴ抽選を実行し得るが、入賞－Ｂ１に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないためＡＴ抽選を実行しないよう構成されている。

【１０９２】

第４実施形態からの変更例１においては、停止表示された図柄に基づいてＡＴ抽選を実行する（停止表示された図柄を参照してＡＴ抽選を実行するか否かやＡＴ抽選の当選確率が決定される）よう構成されており、所定の遊技状態において、入賞－Ｂ１に当選した遊技で入賞１７または入賞１８が停止表示した場合と、入賞－Ｂ２に当選した遊技で入賞１７または入賞１８が停止表示した場合とでは、同一のＡＴ抽選（同一の当選確率のＡＴ抽選）を実行するよう構成されている。

【１０９３】

なお、第４実施形態からの変更例１においては、作動している条件装置（の組み合わせ）に基づいて停止制御が決定されるよう構成されており、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「１種ＢＢ１＋入賞－Ｂ１」となり、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した場

合には、当該遊技にて作動している条件装置は「１種ＢＢ２＋入賞－Ｂ１」となり、作動している条件装置が相違しているため、同じ入賞－Ｂ１に当選した場合であっても停止制御が相違し得ることとなる。また、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「１種ＢＢ１＋入賞－Ｂ２」となり、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「１種ＢＢ２＋入賞－Ｂ２」となり、作動している条件装置が相違しているため、同じ入賞－Ｂ２に当選した場合であっても停止制御が相違し得ることとなる。

【１０９４】

このように、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においては入賞－Ｂ１が当選することによってＡＴ抽選が実行される一方、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技においては入賞－Ｂ２が当選することによってＡＴ抽選が実行される。そして、図示するように、入賞－Ｂ１の抽選置数は１０００（分母は６５５３６であるため当選確率は１０００／６５５３６）であり、入賞－Ｂ２の抽選置数は１１００（分母は６５５３６であるため当選確率は１１００／６５５３６）となっていることから、１種ＢＢ２内部中の方が１種ＢＢ１内部中よりもＡＴ抽選が実行される確率が高くなる、換言すると、１種ＢＢ２内部中の方が１種ＢＢ１内部中よりも出玉率（または、ＡＴ抽選の当選確率）が高くなるよう構成することができる。なお、不図示であるが、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２以外の条件装置の当選によって実行されるＡＴ抽選の当選確率を、１種ＢＢ１内部中と１種ＢＢ２内部中とで相違させてもよい。

【１０９５】

＜６つの遊技状態における停止制御の比較＞

また、図１６１においては、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２との２つのスラッシュ役に当選した場合のみを例示したが、あくまで一例であり、第４実施形態からの変更例１においては、スラッシュ役を６種類有している。

【１０９６】

図１６２に図示するように、第４実施形態からの変更例１においては、スラッシュ役として、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ６の６つのスラッシュ役を有しており、図１６１で入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２について詳述したように、入賞－Ｂ３～入賞－Ｂ６についても、作動している条件装置によって停止制御が相違し得るよう構成されている。また、前述したように、１種ＢＢとして、１種ＢＢ１～１種ＢＢ６の６つの１種ＢＢを有している。

【１０９７】

１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ２～入賞－Ｂ６に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。なお、同図における「押し順ベル」とは、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示せず、１枚または１５枚の払い出しとなる（「安め」または「高め」）ＡＴ抽選が実行されない図柄組み合わせのみが停止表示することを示している。

【１０９８】

１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ２に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ３～入賞－Ｂ６に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【１０９９】

１種ＢＢ３内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ３に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ４～入賞－Ｂ６に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【１１００】

１種ＢＢ４内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ４に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ５～入賞－Ｂ６に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【１１０１】
１種ＢＢ５内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ５に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ６に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。
【１１０２】
１種ＢＢ６内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ６に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ５に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。
【１１０３】
このように、第４実施形態からの変更例１においては、どの１種ＢＢ内部中であるかによって、スラッシュ役当選時の停止制御が相違し得るよう構成されている。さらに、図１６１で前述したように、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ６の抽選置数をそれぞれ異ならせることによって、どの１種ＢＢ内部中であるかによって出玉率（または、ＡＴ抽選の当選確率）が相違するよう構成することができる。
【１１０４】
より具体的には、第４実施形態からの変更例１においては、抽選置数は、入賞－Ｂ１：１０００、入賞－Ｂ２：１１００、入賞－Ｂ３：１２００、入賞－Ｂ４：１３００、入賞－Ｂ５：１４００、入賞－Ｂ６：１５００、となっており、抽選置数の少ないものから、「入賞－Ｂ１＜入賞－Ｂ２＜入賞－Ｂ３＜入賞－Ｂ４＜入賞－Ｂ５＜入賞－Ｂ６」となっている。そして、有利区間であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技（１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中のいずれかとなっている）において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、同じ当選確率のＡＴ抽選を実行するよう構成されているため、出玉率（または、ＡＴ抽選の当選確率）は、低いものから、「１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜１種ＢＢ３内部中＜１種ＢＢ４内部中＜１種ＢＢ５内部中＜１種ＢＢ６内部中」となっている。
【１１０５】
なお、第４実施形態からの変更例１においても、第４実施形態と同様に、設定値によって１種ＢＢの当選確率を相違させることで、１種ＢＢ１内部中～１種ＢＢ６内部中の滞在割合を設定値によって相違させるよう構成してもよい。
【１１０６】
また、第４実施形態からの変更例１においては、スラッシュ役の抽選置数を相違させることによって、１種ＢＢ内部中毎の出玉率が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成することによって１種ＢＢ内部中毎の出玉率が相違し得るよう構成してもよい。なお、以下においては、図１６１と同様に、当選し得る条件装置として、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２、１種ＢＢ内部中として、１種ＢＢ１内部中と１種ＢＢ２内部中についてのみ詳述する。
【１１０７】
＜構成１＞
１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した遊技にて入賞１７または入賞１８が停止表示された場合に実行されるＡＴ抽選の当選確率と、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した遊技にて入賞１７または入賞１８が停止表示された場合に実行されるＡＴ抽選の当選確率とを相違させる。
【１１０８】
このように構成することで、遊技者がスラッシュ有効図柄組み合わせの図柄組み合わせを視認しても、どの１種ＢＢ内部中に滞在しているかを推測され難くすることができる。
【１１０９】
＜構成２＞
１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせとして入賞１７～１８が停止表示する一方、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせと

して入賞７８～８５が停止表示する、換言すると、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技と１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技において停止表示し得るスラッシュ有効図柄組み合わせが相違する。

【１１１０】

このように構成することで、遊技者はスラッシュ有効図柄組み合わせを視認することによって、現在の設定値やどの１種ＢＢ内部中に滞在しているかを推測しながら遊技を進行することができる。なお、上述した構成はあくまで一例であり、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においても１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技においても同一のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得るが、入賞１７～１８と入賞７８～８５との停止表示する割合を相違させるよう構成してもよい。

【１１１１】

＜構成３＞

１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した遊技でも入賞－Ｂ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されており、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した遊技でも入賞－Ｂ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されている。１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ１に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合とで、ＡＴ抽選の当選確率が相違する（および／または、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞－Ｂ２に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合とで、ＡＴ抽選の当選確率が相違する）。

【１１１２】

また、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞－Ｂ１に当選した遊技でも入賞－Ｂ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得る一方、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１に当選した遊技（または、入賞－Ｂ２に当選した遊技）でのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成してもよい。

【１１１３】

このように構成することで、当選した１種ＢＢの種類に応じた新たな遊技性を提供することができる。

【１１１４】

このような構成を６つの１種ＢＢ内部中を有する構成に適用した場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下においては、設定１の場合についてのみ詳述する。

【１１１５】

（１）入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ６の抽選置数はすべて１０００で同一となっている。

（２）スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合のＡＴ抽選の当選確率は、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ６で同一となっている。

（３）有利区間であり１種ＢＢ１内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１に当選した場合のみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

（４）有利区間であり１種ＢＢ２内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

（５）有利区間であり１種ＢＢ３内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２または入賞－Ｂ３に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

（６）有利区間であり１種ＢＢ４内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３または入賞－Ｂ４に当選した場合に

スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。
（７）有利区間であり１種ＢＢ５内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４または入賞－Ｂ５に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。
（８）有利区間であり１種ＢＢ６内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５または入賞－Ｂ６に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。
【１１１６】
上記のように構成することで、出玉率（または、ＡＴ抽選の当選確率）を、低いものから、「１種ＢＢ１内部中＜１種ＢＢ２内部中＜１種ＢＢ３内部中＜１種ＢＢ４内部中＜１種ＢＢ５内部中＜１種ＢＢ６内部中」とすることができる。
【１１１７】
なお、第４実施形態からの変更例１においては、スラッシュ役を６種類、１種ＢＢを６種類有するよう構成したが、あくまで一例であり、スラッシュ役の種類数と１種ＢＢの種類数とを同一としてもよいし、スラッシュ役の種類数の方が１種ＢＢの種類数よりも多くしてもよいし、１種ＢＢの種類数の方がスラッシュ役の種類数よりも多くしてもよい。
【１１１８】
なお、第４実施形態からの変更例１においても、第４実施形態にて詳述した、設定示唆演出、設定確定演出、１種ＢＢ示唆演出、１種ＢＢ確定演出などの構成を適用可能であることを補足しておく。
【１１１９】
＜＜＜第５実施形態＞＞＞
次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第５実施形態として説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。
【１１２０】
＜スラッシュ役の構成＞
はじめに、図１６３は、第５実施形態におけるスラッシュ役の構成に関する表である。第５実施形態においては、スラッシュ役として、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ４の４種類のスラッシュ役を有している。また、第５実施形態においては、第３実施形態とは異なり、左リールＭ５１において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る範囲Ａとスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない範囲Ｂとに分かれている（前述した目押しスラッシュであり、押し位置スラッシュと称してもよい。）となっている）。なお、各リールには図柄が２０個（２０コマ）ずつ配置されており、左リールにおいては０～９番が範囲Ａ、１０～１９番が範囲Ｂとなっている。
【１１２１】
図１６３における、「左１ｓｔ範囲Ａ」とは、第１停止操作として左リールの範囲Ａに対応したタイミング（例えば、範囲Ａが有効ライン上に位置しているタイミングであり、以降についても同様である。）で左停止ボタンＤ４１を操作することである。「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作した場合には、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ４のいずれにおいても、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し、１枚の払い出しとなる。このように、「左１ｓｔ範囲Ａ」は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止する役割を担っている。
【１１２２】
図１６３における、「左１ｓｔ範囲Ｂ」とは、第１停止操作として左リールの範囲Ｂに対応したタイミングで左停止ボタンＤ４１を操作することである。「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作した場合には、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ４のいずれにおいても、１／４で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、３／４で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する（中リールと右リールとをランダムなタイミングで停止操作した場合であり、押し順は「左中右」でも「左右中」でも同様となる）。なお、詳細は後述することとなるが、第５実施形態においては、スラッシュ役に当選した遊技において、「左１ｓ

ｔ範囲Ｂ」で停止操作するようナビ（指示）が発生する場合を有しており、その場合には、１／４で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせがいずれであるかをナビ（指示）するよう構成されている。また、停止タイミングによって停止する図柄組み合わせが相違し得る（目押しを必要とする）ため、技術介入手順の役割を担っている。

【１１２３】

図１６３における、左１ｓｔ以外の押し順（中左右、中右左、右左中、右中左であり、押し順ベルの役割を担っている）においては、スラッシュ役毎に１つの押し順で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の３つの押し順で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。具体的には、入賞－Ｂ１に当選した遊技では、「中左右」の押し順で停止操作をすると１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の３つの押し順で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞－Ｂ２に当選した遊技では、「中右左」の押し順で停止操作をすると１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の３つの押し順で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞－Ｂ３に当選した遊技では、「右左中」の押し順で停止操作をすると１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の３つの押し順で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞－Ｂ４に当選した遊技では、「右中左」の押し順で停止操作をすると１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の３つの押し順で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。

【１１２４】

なお、図１６３に図示した払い出し枚数はあくまで一例であり、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の払い出し枚数を１枚から０枚としてもよいし、２枚と図示している払い出し枚数の一部または全部を１枚としてもよいし、１５枚と図示している払い出し枚数の一部または全部を１５枚未満の払い出し枚数としてもよい。

【１１２５】

＜状態遷移図＞

図１６４は、第５実施形態における、ＡＴに関する状態の遷移図である。なお、第５実施形態においては、大半の遊技において有利区間に滞在しており、有利区間が終了して通常区間となると、高確率（例えば、１／３）で有利区間移行抽選に当選して再度有利区間に移行する遊技性となっているため、同図においては有利区間の場合を例示している。また、第３実施形態と同様に１種ＢＢ－Ｃ内部中（２枚賭けＢＢ内部中）の３枚賭け遊技にて遊技を進行する遊技性となっている。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。

【１１２６】

通常遊技状態においては、ナビが実行されないよう構成されている。また、通常遊技状態でスラッシュ役に当選し、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、ＡＴ抽選が実行されることとなる。なお、小役に当選しない遊技が連続するなどにより所定の期間において遊技者の持ちメダルが著しく減少している場合（例えば、４００ゲーム間の出玉率が４０％未満となっている場合）には、押し順ベルの当選遊技にてナビ（最も多い１５枚の払い出しとなるナビ）を実行するよう構成してもよい。

【１１２７】

通常遊技状態にてＡＴ抽選に当選すると、その後の所定のタイミング（次ゲームとしてもよいし、前兆ゲーム数を消化した後としてもよい）にて、ＡＴ開始条件を充足しＡＴ状態１に移行する。

【１１２８】

ＡＴ状態１においては、押し順ベルの当選遊技にてナビ（最も多い１５枚の払い出しとなるナビ）を実行する。また、スラッシュ役の当選遊技には、「左１ｓｔ範囲Ｂ」での停止操作を指示するナビを実行する（詳細は後述する）。

【１１２９】

ＡＴ状態１において、ＪＡＣ役に当選し、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示されると、ＡＴ状態２に移行する。なお、ＪＡＣ役とは、入賞－Ｈ１～入賞－Ｈ３であり、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示する場合を有する条件装置である。また、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示することをＪＡＣＩＮと称することがある。

【１１３０】

また、ＡＴ状態１において、ＡＴ終了条件（例えば、ＡＴ状態１とＡＴ状態２とを合計して、規定のゲーム数を消化する、ナビが規定の回数実行される）を充足すると、通常遊技状態に移行する。

【１１３１】

ＡＴ状態２において、規定のゲーム数（本例では、８ゲーム）を消化すると、ＡＴ状態１に移行する。

【１１３２】

また、ＡＴ状態２において、ＡＴ終了条件（例えば、ＡＴ状態１とＡＴ状態２とを合計して、規定のゲーム数を消化する、ナビが規定の回数実行される）を充足すると、通常遊技状態に移行する。

【１１３３】

このように、第５実施形態においては、ＡＴ開始条件を充足し、ＡＴ状態（ＡＴ状態１とＡＴ状態２とを総称してＡＴ状態としている）となると、ＡＴ終了条件を充足するまでＡＴ状態１とＡＴ状態２とを複数回遷移し得るよう構成されている。

【１１３４】

＜遊技状態毎のナビ態様＞

次に、図１６５を参照して、スラッシュ役当選時のナビ態様について詳述する。同図においては、スラッシュ役として入賞－Ｂ１に当選した場合であり、有利区間であり、１種ＢＢ－Ｃ内部中に３枚賭けで遊技を実行した場合について例示している。

【１１３５】

＜Ａ：通常遊技状態にて入賞－Ｂ１に当選＞

図１６５におけるＡは、有利区間である通常遊技状態（非ＡＴ状態）にて３枚賭けで遊技を実行して入賞－Ｂ１に当選した遊技が実行された場合を例示している。

【１１３６】

有利区間である通常遊技状態にてスタートレバーＤ５０が操作され、スラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技が開始されると、演出表示装置Ｓ４０には押し順ナビ画像などの押し順ナビに関する画像が表示されず、押し順表示装置Ｄ２７０にはナビ（指示）が表示されない。なお、不図示であるが、演出表示装置Ｓ４０には、予告演出に関する画像など、押し順ナビに関する画像以外の画像が表示されている。

【１１３７】

その後、「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作をする（押し順は「左中右」）と、有効ラインに「スイカ・スイカ・ベル」が停止表示することとなる。「スイカ・スイカ・ベル」はスラッシュ有効図柄組み合わせであり、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するとＡＴ抽選（ＡＴに関する処理としてもよい）を実行するよう構成されている。

【１１３８】

なお、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合のＡＴに関する処理としては、１／１０でＡＴ状態への移行権利を獲得するなどのＡＴ抽選を実行するよう構成してもよいし、ＡＴカウンタのカウンタ値を所定数（所定数は、あらかじめ定められた値でもよいし、抽選により決定してもよい）増加させ、当該カウンタ値が所定値に到達するとＡＴ状態への移行権利を獲得するよう構成してもよいし、ＡＴ状態に移行した際の当該ＡＴ状態にて獲得可能な遊技メダルの期待枚数が増加するよう構成してもよい。すなわち、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作を実行すると、２枚または１５枚の遊技メダルを獲得できる一方、「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作を実行すると１枚の遊技メダルしか獲得できない。その代わりに、有利区間である通常遊技状態にてスラッシ

ュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、遊技者にとって有利なＡＴに関する処理を実行することで、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した遊技においては、「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作を実行することが遊技者にとって最も有利に構成されている。

【１１３９】

このように構成されていることから、有利区間である通常遊技状態においては、スラッシュ役に当選してもナビ（指示）が実行されないが、遊技者は常に「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作を実行することで、有利に遊技を進行することができる。

【１１４０】

なお、図１６５においては、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した場合に、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビ画像などの押し順ナビに関する画像を表示しないよう構成したが、これには限定されず、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビ画像は表示しないが、「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作をすると最も有利であることを示唆する画像を表示するよう構成してもよい。具体例としては、「ＣＨＡＮＣＥ」と表示したり、黒色の霧を表示するように構成してもよい。また、「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作をすると最も有利であることを示唆する演出として、スピーカＳ２０から「バシュン」という特殊音が出力されるように構成してもよい。

【１１４１】

＜Ｂ：ＡＴ状態１にて入賞－Ｂ１に当選＞

図１６５におけるＢは、有利区間であるＡＴ状態１にて入賞－Ｂ１に当選した遊技が実行された場合を例示している。

【１１４２】

有利区間であるＡＴ状態１にてスタートレバーＤ５０が操作され、スラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技が開始されると、演出表示装置Ｓ４０には「→→→→→　７を狙え！」との、「左中右」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示される。また、押し順表示装置Ｄ２７０には、「左中右」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作に対応した「＝７」が表示される。

【１１４３】

なお、本例においては、押し順表示装置Ｄ２７０の表示は、「左中右」が「＝１」、「左右中」が「＝２」、「中左右」が「＝３」、「中右左」が「＝４」、「右左中」が「＝５」、「右中左」が「＝６」、「左中右」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作が「＝７」、「右中左」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作が「＝９」、のように対応している（あくまで一例であり変更しても問題ない）。

【１１４４】

その後、ナビ（指示）に従って、「左中右」の押し順で各リールに７図柄を狙って（７図柄周辺のタイミングで）停止操作をすると、有効ラインに「ベル・７・ベル」が停止表示することとなる。「ベル・７・ベル」は１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（最も払出枚数の多い図柄組み合わせを高めと称することがある）である。

【１１４５】

このように、第５実施形態においては、有利区間であるＡＴ状態１にてスラッシュ役に当選した遊技においては、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合に、高めである１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示可能な停止ボタンの操作態様をナビ（指示）するように構成されている。なお、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合に高めである１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示するためには、中リールと右リールとの停止操作タイミングをナビ（指示）する必要がある。すなわち、スラッシュ役当選遊技にて「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合には、その後の停止操作のタイミング（いわゆる、目押し）によって、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するか２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するかが決定されるよう構成されてい

る。
【１１４６】
　具体的には、左リールの範囲Ａ・範囲Ｂと同様に、中リールには０～９番の範囲Ｃと１０～１９番の範囲Ｄとを有しており、右リールには０～９番の範囲Ｅと１０～１９番の範囲Ｆとを有しており、入賞－Ｂ１に当選した場合には、「左リール：範囲Ｂ、中リール：範囲Ｃ、右リール：範囲Ｅ」の停止タイミングで停止操作をすると１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、その他の停止タイミングで停止操作をすると２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。左リールを範囲Ｂで停止操作した場合に、その後の中リールと右リールとの停止タイミングの組み合わせは、「中リール：範囲Ｃ、右リール：範囲Ｅ」、「中リール：範囲Ｃ、右リール：範囲Ｆ」、「中リール：範囲Ｄ、右リール：範囲Ｅ」、「中リール：範囲Ｄ、右リール：範囲Ｆ」との４通り有しているため、スラッシュ役当選遊技にて「左１ｓｔ範囲Ｂ」で中リールＭ５２と右リールＭ５３とに対してランダムに停止操作をした場合には、１／４で１５枚の払い出し、３／４で２枚の払い出しとなっている。
【１１４７】
　なお、入賞－Ｂ１以外のスラッシュ役が当選した遊技にて、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合の、１５枚の払い出しとなる停止タイミングは、入賞－Ｂ２が当選した遊技では「中リール：範囲Ｃ、右リール：範囲Ｆ」であり、入賞－Ｂ３が当選した遊技では「中リール：範囲Ｄ、右リール：範囲Ｅ」であり、入賞－Ｂ４が当選した遊技では「中リール：範囲Ｄ、右リール：範囲Ｆ」となっている。
【１１４８】
　また、遊技者は、入賞－Ｂ１～入賞－Ｂ４のいずれのスラッシュ役に当選したのかを判別できないため、スラッシュ役に当選した遊技にてナビが実行されない場合には、１５枚の払い出しとなる停止タイミングが分からないため、前述したように「左１ｓｔ範囲Ｂ」で中リールＭ５２と右リールＭ５３とに対してランダムに停止操作をして、１／４で１５枚の払い出し、３／４で２枚の払い出しとなる。
【１１４９】
　また、前述したように、有利区間であるＡＴ状態１にて入賞－Ｂ１に当選した場合においては、演出表示装置Ｓ４０には「→→→→→　７を狙え！」との、「左中右」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示されるが、左リールの範囲Ｂに７図柄が配置されており、中リールの範囲Ｃに７図柄が配置されており、右リールの範囲Ｅに７図柄が配置されているため、遊技者は各リールの７図柄周辺で停止操作を行えば、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示させることができるよう構成されている。
【１１５０】
　なお、有利区間であるＡＴ状態１で、入賞－Ｂ２～入賞－Ｂ４に当選した遊技においては、演出表示装置Ｓ４０での表示と押し順表示装置Ｄ２７０でのナビの表示態様は、図１６５のＢ（入賞－Ｂ１に当選した場合）とは相違し、当選したスラッシュ役における１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示可能な停止タイミングを報知（ナビ）するよう構成されている。
【１１５１】
　なお、図１６５のＢの構成はあくまで一例であり、スラッシュ役に当選した遊技での演出表示装置Ｓ４０における表示態様や、図柄組み合わせの構成は変更しても問題なく、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合には、その後の停止タイミングによって、１／４で１５枚の払い出し、３／４で２枚の払い出しとなるよう構成すればよい。
【１１５２】
　演出表示装置Ｓ４０における表示の一例としては、「７・スイカ・７を狙え！」などの各リールにおける停止操作のタイミングを示唆してもよいし、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示したリールＭ５０の画像を表示するよう構成してもよい。
【１１５３】

なお、有利区間であるＡＴ状態１にてスラッシュ役に当選した遊技において、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせに対応していない図柄がいずれかのリールに停止した場合（目押しミスをした場合）、当該目押しミスとなる停止操作をした時点で、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転する（視認性が低くなる）よう構成してもよいし、「→→→→→　７を狙え！」との表示を消去してもよいし、「失敗」などの目押しミスをしたことを遊技者が認識できる表示（スピーカＳ２０から音を出力して報知してもよい）をするよう構成してもよい。

【１１５４】

１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせの構成としては、中リールと右リールとのいずれかのリールにおいて、範囲を４つ（０～４番、５～９番、１０～１４番、１５～１９番の４つ）有するよう構成し、１の範囲で停止操作をした場合に１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するよう構成することで、「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をした場合に、その後の停止タイミングによって、１／４で１５枚の払い出し、３／４で２枚の払い出しとなるよう構成してもよい。

【１１５５】

＜Ｃ：ＡＴ状態２にて入賞－Ｂ１に当選＞

図１６５におけるＣは、有利区間であるＡＴ状態２にて入賞－Ｂ１に当選した遊技が実行された場合を例示している。

【１１５６】

有利区間であるＡＴ状態２にてスタートレバーＤ５０が操作され、スラッシュ役である入賞－Ｂ１に当選した遊技が開始されると、演出表示装置Ｓ４０には「２１３」との、「中左右」の押し順での停止操作を促す押し順ナビ画像が表示され、押し順表示装置Ｄ２７０には「中左右」の押し順での停止操作に対応した「＝３」が表示される。

【１１５７】

その後、「中左右」の押し順で停止操作をすると、有効ラインに「ベル・リプレイ・スイカ」が停止表示することとなる（停止タイミングに拘らず停止表示する）。なお、各リールの下段の無効ライン（有効ラインではない一直線のライン）には、「ベル・ベル・ベル」が停止しており、当該ベルが３つ揃っていることで遊技者は１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示したことを容易に認識することができる。

【１１５８】

なお、図１６３に図示したように、入賞－Ｂ１が当選した遊技においては「中左右」の押し順で停止操作をすることで１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、入賞－Ｂ２が当選した遊技においては「中右左」の押し順で停止操作をすることで１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、入賞－Ｂ３が当選した遊技においては「右左中」の押し順で停止操作をすることで１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、入賞－Ｂ４が当選した遊技においては「右中左」の押し順で停止操作をすることで１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示することとなる。

【１１５９】

このように、第５実施形態においては、有利区間である通常遊技状態においてスラッシュ役に当選した遊技にてナビを実行しないことにより、遊技者は「左１ｓｔ範囲Ａ」で停止操作をし、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示して、１枚の払い出しとＡＴ抽選が実行される。また、有利区間であるＡＴ状態１においてスラッシュ役に当選した遊技にて「左１ｓｔ範囲Ｂ」の停止操作に対応したナビを実行することにより、遊技者は「左１ｓｔ範囲Ｂ」で停止操作をし、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示して、１５枚の払い出しが実行される。また、有利区間であるＡＴ状態２においてスラッシュ役に当選した遊技にて中停止ボタンＤ４２または右停止ボタンＤ４３を第１停止とするナビを実行することにより、遊技者はナビに従って停止操作をし、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示して、１５枚の払い出しが実行される。このように、第５実施形態は、スラッシュ役に当選した場合の遊技状態（ＡＴに関する状態）によって３種類の停止操作を実行して遊技を進行するよう構成されており、スラッシュ役当選時の興趣性を向

上させることができる。
【１１６０】
さらに、有利区間であるＡＴ状態１においては、ナビに従った停止タイミングで停止操作をすることで（いわゆる、目押しをすることで）、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する一方、有利区間であるＡＴ状態２においては、ナビに従った押し順で停止操作をすることで（目押しをせずに）、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されており、ナビを実行するＡＴ状態においても、ＡＴ状態１であるかＡＴ状態２であるかによって、目押しを必要としない状況と目押しを必要とする（技術介入を必要とする）状況とを行き来する、遊技者を飽きさせない遊技機を創出することができる。
【１１６１】
＜ＪＡＣ役の構成＞
次に、図１６６の上段は、第５実施形態におけるＪＡＣ役に関する表である。前述したように、ＡＴ状態１である場合にＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示すると、ＡＴ状態２に移行するよう構成されており、ＪＡＣ図柄組み合わせはＪＡＣ役に当選した遊技にて停止表示し得るよう構成されている。
【１１６２】
第５実施形態においては、ＪＡＣ役として、入賞－Ｈ１～入賞－Ｈ３の３種類のＪＡＣ役を有している。また、「左１ｓｔ」は、左リールＭ５１を第１停止とする停止操作をした場合を示しており、「中１ｓｔ」は、中リールＭ５２を第１停止とする停止操作をした場合を示しており、「右１ｓｔ」は、右リールＭ５３を第１停止とする停止操作をした場合を示している。
【１１６３】
入賞－Ｈ１に当選した遊技においては、「左１ｓｔ」または「中１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。一方、「右１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングによって、１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合とを有する。この２枚の払い出しとなる図柄組み合わせをＪＡＣ図柄組み合わせと称している。すなわち、入賞－Ｈ１に当選した遊技においては、「左１ｓｔ」と「中１ｓｔ」と「右１ｓｔ」とのいずれの停止操作でも、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示してＡＴ状態２に移行する可能性があり、「右１ｓｔ」で停止操作をした場合に、ＪＡＣ図柄組み合わせとは異なる１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。
【１１６４】
入賞－Ｈ２に当選した遊技においては、「中１ｓｔ」または「右１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（ＪＡＣ図柄組み合わせ）が停止表示する。一方、「左１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングによって、１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（ＪＡＣ図柄組み合わせ）が停止表示する場合とを有する。すなわち、入賞－Ｈ２に当選した遊技においては、「左１ｓｔ」と「中１ｓｔ」と「右１ｓｔ」とのいずれの停止操作でも、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示してＡＴ状態２に移行する可能性があり、「左１ｓｔ」で停止操作をした場合に、ＪＡＣ図柄組み合わせとは異なる１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。
【１１６５】
入賞－Ｈ３に当選した遊技においては、「左１ｓｔ」または「右１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（ＪＡＣ図柄組み合わせ）が停止表示する。一方、「中１ｓｔ」で停止操作をすると、停止タイミングによって、１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（ＪＡＣ図柄組み合わせ）が停止表示する場合とを有する。すなわち、入賞－Ｈ３に当選した遊技においては、「左１ｓｔ」と「中１ｓｔ」と「右１ｓｔ」と

のいずれの停止操作でも、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示してＡＴ状態２に移行する可能性があり、「中１ｓｔ」で停止操作をした場合に、ＪＡＣ図柄組み合わせとは異なる１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

【１１６６】

＜入賞－Ｈ１当選時の右リール＞

次に、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示する場合について詳述する。図１６６の下段は、入賞－Ｈ１当選時の右リールに関する表である。ここでは、ＪＡＣ役として入賞－Ｈ１に当選した場合においてのみ詳述する。

【１１６７】

前述したように、ＪＡＣ役である入賞－Ｈ１に当選した場合には、「右１ｓｔ」で停止操作をした場合に、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示しない場合を有するよう構成されている。「右１ｓｔ」で停止操作をした場合の右リールＭ５３の停止タイミングとして、ＪＡＣＩＮ範囲に対応する停止タイミングで停止操作を行うと、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示して、２枚の払い出しが実行され、ＡＴ状態２に移行することとなる。他方、「右１ｓｔ」で停止操作をした場合の右リールＭ５３の停止タイミングとして、外し範囲に対応する停止タイミングで停止操作を行うと、ＪＡＣ図柄組み合わせとは異なる１枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示して、１枚の払い出しが実行される（ＡＴ状態２には移行しない）。ここで、同図における「ＪＡＣＩＮ」とはＪＡＣＩＮ範囲であり、「外し」とは外し範囲である。図示するように、右リールＭ５３において、「１～２番：外し範囲、３～４番：ＪＡＣＩＮ範囲、５～６番：外し範囲、７～８番：ＪＡＣＩＮ範囲、９～１０番：外し範囲、１１～１２番：ＪＡＣＩＮ範囲、１３～１４番：外し範囲、１５～１６番：ＪＡＣＩＮ範囲、１７～１８番：外し範囲、１９～０番：ＪＡＣＩＮ範囲」のように、ＪＡＣＩＮ範囲と外し範囲とが２コマずつ交互に配置されている。

【１１６８】

このように構成されていることから、ＡＴ状態１においてＪＡＣ役として入賞－Ｈ１が当選した遊技において、「右１ｓｔ」でランダムな停止タイミングで（目押しをせずに）停止操作をした場合には、１／２でＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示することとなる。また、「左１ｓｔ」または「中１ｓｔ」で停止操作をした場合には、１／１でＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示することとなる。なお、入賞－Ｈ２に当選した遊技では、左リールＭ５１においてＪＡＣＩＮ範囲と外し範囲とが２コマずつ交互に配置されており、入賞－Ｈ３に当選した遊技では、中リールＭ５２においてＪＡＣＩＮ範囲と外し範囲とが２コマずつ交互に配置されている。

【１１６９】

このような構成から創出可能な遊技性について、以下に詳述する。

【１１７０】

図１６４におけるＡＴ終了条件を、

条件１：ＡＴ状態１において３０ゲーム消化する、

条件２：ＡＴ状態２における８ゲーム消化を３回実行する（ＡＴ状態２の終了条件を３回充足する）

上記条件１と条件２のいずれか一方を充足するとＡＴ終了条件を充足して、通常遊技状態に移行するよう構成してもよい。

【１１７１】

上述したＡＴ終了条件とした場合、ＡＴ開始条件を充足してＡＴ状態１に移行し、ＡＴ状態１に移行してすぐにＪＡＣ役に立て続けに当選した場合には、ＡＴ状態２における８ゲーム消化（当該８ゲームをＪＡＣゲームと称することがある）を２回実行している状況で、ＡＴ状態１の消化ゲーム数が５ゲーム（ＡＴ状態１にて実行可能な残りゲーム数が２５ゲーム）であるにも拘らず、ＪＡＣ役に当選するといった場合がある。このような場合においては、ＪＡＣ役に当選した遊技にてＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示しない方が遊技者にとって高利益となる（ＡＴ状態１で実行されるゲームで１５枚の払い出しに対応したナビが実行され、遊技メダルを増加させることができるため）。

【１１７２】
そこで、例えば、外し範囲のいずれかのコマ（番号）に視認性の高い（目立つ）図柄を配置して、入賞－Ｈ１に当選した遊技にて、演出表示装置Ｓ４０で「７を右リール中段に狙って外せ！」と表示することで、ＪＡＣ役が当選した旨と外し範囲で停止操作する方法とを報知（示唆）することができる（当該表示を表示Ａと称することがある）。
【１１７３】
また、ＡＴ状態１の消化ゲーム数が２５ゲーム（ＡＴ状態１にて実行可能な残りゲーム数が５ゲーム）である状況など、ＡＴ状態１で消化できるゲーム数が少ない状況でＪＡＣ役に当選した場合には、ＪＡＣ図柄組み合わせが停止表示した方が遊技者にとって高利益となる（ＡＴ状態２で８ゲーム消化できるため）。このような場合には、例えば、入賞－Ｈ１に当選した遊技にて、演出表示装置Ｓ４０で「左から押せ！」と表示することで、ＪＡＣ図柄組み合わせが確実に停止する停止操作を報知（示唆）することができる（当該表示を表示Ｂと称することがある）。
【１１７４】
上記表示Ａと表示Ｂに関する構成としては、以下のように構成してもよい。
（１）ＪＡＣゲームの実行回数が０回または１回である状況では、ＪＡＣ役当選時に表示Ｂを表示する。ＪＡＣゲームの実行回数が２回でありＡＴ状態１の消化ゲーム数が所定回数（例えば２０回）未満である場合は、ＪＡＣ役当選時に表示Ａを表示する。ＪＡＣゲームの実行回数が２回でありＡＴ状態１の消化ゲーム数が所定回数（例えば２０回）以上である場合は、ＪＡＣ役当選時に表示Ｂを表示する。
（２）ＪＡＣゲームの実行回数が０回または１回である状況では、ＪＡＣ役当選時に表示Ｂを表示する。ＪＡＣゲームの実行回数が２回である状況では、ＪＡＣ役当選時に表示Ａと表示Ｂの両方を表示する。
（３）ＪＡＣ役当選時には、常に表示Ａと表示Ｂの両方を表示する。
【１１７５】
なお、表示Ａおよび／または表示Ｂを表示する演出を外し演出と称することがあり、外し演出はＡＴ状態１においてのみ実行され得る演出であり、ＡＴ状態２や通常遊技状態にてＪＡＣ役に当選しても外し演出は実行されないよう構成されている。
【１１７６】
＜＜＜第６実施形態＞＞＞
次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第６実施形態として説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。
【１１７７】
＜スラッシュ役の構成＞
はじめに、図１６７は、第６実施形態におけるスラッシュ役の構成に関する表である。第６実施形態においては、スラッシュ役として、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２との２つのスラッシュ役を有している。なお、図１６７においては、１種ＢＢ－Ｃ内部中であり、有利区間であり、非ＡＴ状態である場合の３枚賭け遊技について詳述することとする。なお、本例においては、２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもＡＴに関する処理は実行されないよう構成している。
【１１７８】
入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２は押し順スラッシュ役であり、入賞－Ｂ１に当選した遊技においては、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示する。有利区間である非ＡＴ状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、１枚の払い出しが実行され、７９／１００で当選するＡＴ抽選が実行される。また、「左中右」または「左右中」の押し順で停止操作をすると、１／１で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、１／１で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。

【１１７９】
入賞－Ｂ２に当選した遊技においては、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示する。有利区間である非ＡＴ状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、１枚の払い出しが実行され、１／１００で当選するＡＴ抽選が実行される。また、「左中右」または「左右中」の押し順で停止操作をすると、１／１で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、１／１で２枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。
【１１８０】
このように、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２とは、同一の停止操作（例えば、「右中左」の押し順で停止操作）をすることで、スラッシュ有効図柄組み合わせを停止表示させることが可能となっている。
【１１８１】
また、入賞－Ｂ１に対応する演出グループ番号は８であり、入賞－Ｂ２に対応する演出グループ番号は８であり、どちらも同一の演出グループ番号となっている。第６実施形態においては、非ＡＴ状態では主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに演出グループ番号を送信する（当選した条件装置に関する情報は送信しない）よう構成されている。有利区間である非ＡＴ状態においてスラッシュ役に当選した遊技では、副制御基板Ｓは受信した演出グループ番号に基づいた演出を実行するよう構成されている。
【１１８２】
なお、演出グループ番号に関する構成として、ＡＴ状態においても、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに演出グループ番号を送信するよう構成してもよいし、所定の遊技状態において、スラッシュ役に当選した遊技では主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに演出グループ番号を送信するが、他の条件装置に当選した遊技では主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに演出グループ番号を送信しないよう構成してもよい。
【１１８３】
＜スラッシュ役に関する期待値＞
次に、スラッシュ役に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作のうち最も期待値の高い停止操作をした場合の期待値とについて詳述する。なお、期待値とは、当該遊技における払出枚数の期待値（払出枚数に関する期待値と称することがある）と、当該遊技にて実行されるＡＴ抽選の当選確率とＡＴ抽選当選時の期待獲得枚数（ＡＴ抽選に当選した場合におけるＡＴ開始からＡＴ終了までに増加する遊技メダルの平均値）とを考慮した期待値（ＡＴに関する期待値と称することがある）との和である。なお、期待値が高いと遊技者にとって有利となる。また、本例においては、設定１である場合について詳述する。
【１１８４】
＜入賞－Ｂ１の期待値＞
まず、入賞－Ｂ１に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞－Ｂ１に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合について詳述する。
【１１８５】
入賞－Ｂ１に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合は、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、１枚となっている。また、ＡＴに関する期待値は、ＡＴに当選した場合の期待獲得枚数が１００枚であり、７９／１００でＡＴ抽選に当選するため「１００枚×７９／１００＝７９枚」となっている。このことから、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「１枚＋７９枚＝８０枚」となっている。
【１１８６】
次に、入賞－Ｂ１に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示

しない停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞－Ｂ１に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合について詳述する（払出枚数が最も多いため）。

【１１８７】

入賞－Ｂ１に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合は、１／１で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、１５枚となっている。また、ＡＴに関する期待値は、ＡＴ抽選を実行しないため（ＡＴ抽選に当選しないため）０枚となっている。このことから、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、１５枚となっている。

【１１８８】

このように、入賞－Ｂ１に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなっている。

【１１８９】

＜入賞－Ｂ２の期待値＞

次に、入賞－Ｂ２に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞－Ｂ２に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合について詳述する。

【１１９０】

入賞－Ｂ２に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合は、１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、１枚となっている。また、ＡＴに関する期待値は、ＡＴに当選した場合の期待獲得枚数が１００枚であり、１／１００でＡＴ抽選に当選するため「１００枚×１／１００＝１枚」となっている。このことから、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「１枚＋１枚＝２枚」となっている。

【１１９１】

次に、入賞－Ｂ２に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞－Ｂ２に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合について詳述する（払出枚数が最も多いため）。

【１１９２】

入賞－Ｂ２に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合は、１／１で１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、１５枚となっている。また、ＡＴに関する期待値は、ＡＴ抽選を実行しないため（ＡＴ抽選に当選しないため）０枚となっている。このことから、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、１５枚となっている。

【１１９３】

このように、入賞－Ｂ２に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が低くなっている。

【１１９４】

また、前述したように、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２とは演出グループ番号が同一となっている。換言すると、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２に関する情報は、非ＡＴ状態においてはマスク処理を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。このことから、非ＡＴ状態においては、入賞－Ｂ１に当選した遊技においても入賞－Ｂ２に当選した遊技においても同一の演出を実行するよう構成されている（詳細については後述する）。

【１１９５】

＜入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２とを合わせた期待値＞

ここで、演出グループ番号が８であるスラッシュ役（マスク処理が実行されているスラッシュ役）に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停

止操作をした場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない（最も期待値の高い）停止操作をした場合の期待値とについて詳述する。

【１１９６】

前述したように、有利区間である非ＡＴ状態においては、入賞－Ｂ１に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は８０枚であり、入賞－Ｂ２に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は２枚である。また、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２との抽選置数はいずれも１０００で同一となっているため、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「（８０×１０００＋２×１０００）／（１０００＋１０００）＝４１枚」となっている。

【１１９７】

有利区間である非ＡＴ状態においては、入賞－Ｂ１に当選した遊技における、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は１５枚であり、入賞－Ｂ２に当選した遊技における、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値も同一の１５枚である。このことから、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した遊技における、１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、１５枚となっている。

【１１９８】

このように、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなっている。なお、当該構成は設定１の場合のみでなく、すべての設定において適用してもよい。

【１１９９】

また、第６実施形態においては、スラッシュ役を入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２との２つ有する構成を例示したが、これには限定されず、スラッシュ役の種類数を増減させても問題ない。その場合においても、演出グループ番号が同一となるスラッシュ役を合わせた期待値は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなるよう構成してもよい。

【１２００】

＜スラッシュ役当選時の演出＞

次に、図１６８は、第６実施形態における、スラッシュ役に当選した遊技で実行される演出に関するイメージ図である。同図においては、１種ＢＢ－Ｃ内部中であり、有利区間であり、非ＡＴ状態の３枚賭け遊技において、スラッシュ役（入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２）に当選した場合を例示している。

【１２０１】

有利区間である非ＡＴ状態にてスタートレバーＤ５０が操作され、スラッシュ役（入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２）に当選した遊技が開始されると、演出表示装置Ｓ４０には「←←←←←　７を狙え！」との、「右中左」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示される。また、押し順表示装置Ｄ２７０には、「右中左」の押し順での停止操作に対応した「＝９」が表示される。本例においては、スラッシュ役（入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２）に当選した遊技において、「右中左」の押し順で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず１／１でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するため、必ずしも各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作をする必要はない。また、押し順表示装置Ｄ２７０のナビ（指示）においては、押し順のみをナビ（指示）している。

【１２０２】

なお、図１６８においては、有利区間である非ＡＴ状態にてスタートレバーＤ５０が操作され、スラッシュ役（入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２）に当選した遊技が開始されると、

演出表示装置Ｓ４０にて「←←←←←　７を狙え！」と表示する構成を例示したが、これには限定されず、演出表示装置Ｓ４０にて「右中左」の押し順で停止表示をする旨の押し順ナビ画像（例えば、「３２１」と表示）を表示してもよい。

【１２０３】

なお、本例においては、押し順表示装置Ｄ２７０の表示は、「左中右」が「＝１」、「左右中」が「＝２」、「中左右」が「＝３」、「中右左」が「＝４」、「右左中」が「＝５」、「右中左」が「＝６」、「左中右」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作が「＝７」、「右中左」の押し順且つ各リールの７図柄周辺のタイミングでの停止操作が「＝９」、のように対応している（あくまで一例であり変更しても問題ない）。

【１２０４】

入賞－Ｂ１に当選した遊技においては、ナビ（指示）に従って、「右中左」の押し順で各リールに７図柄を狙って停止操作をすると、有効ラインに「ベル・７・再遊技」が停止表示することとなる。なお、各リールの中段の無効ライン（有効ラインではない一直線のライン）には、「７・７・７」が停止しており、当該７が３つ揃っていることで遊技者はスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示したことを容易に認識することができる。

【１２０５】

入賞－Ｂ２に当選した遊技においては、ナビ（指示）に従って、「右中左」の押し順で各リールに７図柄を狙って停止操作をすると、有効ラインに「７・７・再遊技」が停止表示することとなる。なお、右リールＭ５３と中リールＭ５２の中段には７図柄が停止し、左リールの下段には７図柄が停止している。

【１２０６】

その後、入賞－Ｂ１に係るスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合、演出表示装置Ｓ４０には、「超ＣＨＡＮＣＥ！！」と表示され、入賞－Ｂ２に係るスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合、演出表示装置Ｓ４０には、「ＣＨＡＮＣＥ」と表示される。

【１２０７】

ここで、前述したように、有利区間である非ＡＴ状態においては、入賞－Ｂ１が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が、入賞－Ｂ２が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合よりも有利になっているため、遊技者は演出表示装置Ｓ４０に表示された画像を視認して、当該遊技の期待度（ＡＴ抽選の当選期待度）を容易に認識することができる。また、入賞－Ｂ１に係るスラッシュ有効図柄組み合わせは、各リールの中段の無効ラインに７が３つ揃うこととなり、入賞－Ｂ２に係るスラッシュ有効図柄組み合わせは、右リールＭ５３と中リールＭ５２の中段には７図柄が停止するが、最終停止となる左リールＭ５１の中段には７図柄が停止しない。このように構成することで、遊技者は、停止した図柄組み合わせを視認して、当該遊技の期待度（ＡＴ抽選の当選期待度）を容易に認識することができる。

【１２０８】

このように構成することにより、第６実施形態に係る遊技機は、スラッシュ役を複数種類有しており、期待値を相違させることで、スラッシュ役に当選した遊技の結果に多様性を持たせることができ、遊技者はスラッシュ役の当選に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【１２０９】

なお、入賞－Ｂ１が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせと、入賞－Ｂ２が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせとを同一の図柄組み合わせとしてもよい。このように構成した場合においても、有利区間であり非ＡＴ状態において、入賞－Ｂ１が当選した遊技にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が、入賞－Ｂ２が当選した遊技にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合よりも、遊技者にとって有利（ＡＴ抽選の当選確率が高い）となるよう構成してもよい。

【１２１０】

また、第６実施形態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいない押し順ベル（例えば、２枚の払い出しとなる図柄組み合わせと１５枚の払い出しとなる図柄組み合わせとが停止表示し得る）を有するよう構成してもよく、このように構成した場合には、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２と押し順ベルとの演出グループ番号を同一としてもよい。換言すると、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２と押し順ベルとに関する情報は、非ＡＴ状態においてはマスク処理を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成してもよい。また、入賞－Ｂ１と入賞－Ｂ２と演出グループ番号が同一となる押し順ベルは、一部であってもよいし全部であってもよい。

【１２１１】

また、第６実施形態においては、スラッシュ役以外の条件装置でＡＴ抽選（ＡＴに関する処理）を実行し得るよう構成してもよく、例えば、いわゆるレア役に相当する条件装置であるスイカ役を有するよう構成してもよい。このように構成した場合においては、有利区間であり非ＡＴ状態において、入賞－Ｂ１に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞－Ｂ２に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞－Ｂ１に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよいし、入賞－Ｂ２に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよいし、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよい。

【１２１２】

＜＜＜第７実施形態＞＞＞

次に、第７実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第７実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第７実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。

【１２１３】

＜＜ステージチェンジ演出＞＞

第７実施形態においては、演出表示装置Ｓ４０にてステージチェンジ演出を実行可能に構成されている。第７実施形態においては、前述したように滞在ステージを複数種類有しており、ある滞在ステージから異なる滞在ステージに移行する（ある滞在ステージが設定されている状態から異なる滞在ステージが設定されている状態になる）際に、ステージチェンジ演出（切替演出と称することがある）が実行され得るよう構成されている。詳細は後述するが、ステージチェンジ演出を実行することによって、滞在ステージをスムーズに切り替えることができる。なお、ステージチェンジ演出（の演出態様）を、複数種類有しており、実行されるステージチェンジ演出の種類によって、移行先の滞在ステージの選択傾向が相違するよう構成されている。なお、滞在ステージを演出ステージと称することがある。また、滞在ステージが設定されていることを、滞在ステージがセットされている、滞在ステージを実行すると称することがある。所定の滞在ステージが設定されていると、所定の滞在ステージに対応した演出（演出表示装置Ｓ４０での背景画像の表示やスピーカＳ２０からのＢＧＭの出力、など）が実行されるよう構成されている。

【１２１４】

＜ステージチェンジ演出の一例＞

図１６９は、第７実施形態におけるステージチェンジ演出を実行する場合の一例である。（ａ）に示すように、ＵＩ画像（ゲーム進行状況表示、ＵＩ表示などと称することがある）として、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像ＢとＵＩ画像Ｃとが表示され得るよう構成されている。

【１２１５】

ＵＩ画像とは、複数の滞在ステージに亘って同一（または同系統）の表示態様および同

一の表示領域で演出表示装置Ｓ４０に表示され得る画像であり、遊技者が遊技の状況を把握するために有用な情報などが表示される。なお、ＵＩ画像を遊技情報画像と称することがある。ＵＩ画像Ａは現在の滞在ステージを表示する画像であり、（ａ）においては「海岸ステージ」と表示されている。また、ＵＩ画像Ｂは、現在のクレジット数を表示する画像であり、（ａ）においては「５０」と表示されている。また、ＵＩ画像Ｃは払出枚数を表示する画像であり、実行された遊技によって払い出された遊技メダル数を表示している。ＵＩ画像Ｃの表示態様の一例として、１０の払い出しがあった場合には、（１）「０→１→２→・・・→９→１０」とカウントアップされてゆき（または、「０→１０」のように直ちに払出枚数に切り替わる）、「１０」を３秒間表示した後に「０」が表示される、（２）「０→１→２→・・・→９→１０」とカウントアップされてゆき（または、「０→１０」のように直ちに払出枚数に切り替わる）、「１０」を表示し続け、次ゲームに係るベットがされた場合（または、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けた場合）に「０」が表示される、のように構成してもよい。なお、再遊技役に当選していないゲームにおいては、次ゲームに係るベットがされた場合に「０」が表示され、再遊技役に当選したゲームにおいては、次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作を受け付けた場合に「０」が表示されるよう構成してもよい。なお、ＵＩ画像としては、ボーナスゲーム数、ＡＴ中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する状態における実行されたゲーム数（または、実行されたゲーム数の累積値）や残りゲーム数、遊技に用いる所定のポイント（例えば、遊技の実行毎に蓄積され得るように構成し、１０００ポイントに到達するとＡＴ抽選が実行される）、通常遊技状態ゲーム数（例えば、到達するとＡＴ中状態への移行が決定することとなる天井ゲーム数までの到達割合を遊技者に示すために表示する）、ミニキャラ表示等を表示するように構成してもよい。

【１２１６】

なお、以下の１または複数を充足する画像をＵＩ画像としてもよい。

（１）複数の滞在ステージにて同一の表示態様にて表示され得る画像

（２）複数の滞在ステージにて同系統の表示態様（例えば、ＵＩ画像の外郭を構成する形状は同一であるが色彩が異なる）にて表示され得る画像

（３）通常区間、有利区間、ＡＴ中状態、非ＡＴ状態、ボーナス中、チャンスゾーン中、再遊技役の当選の有無（自動ベットの有無）、クレジット数、払出枚数等といった遊技の状況に関する画像

（４）複数の滞在ステージに亘って所定の表示領域（例えば、図１６９（ａ）におけるＵＩ画像Ａ～Ｃが表示されている領域）に継続して表示される画像

（５）ある遊技に係る、リール回転開始前とリール回転中とリール停止後とで同一の表示領域（例えば、図１６９（ａ）におけるＵＩ画像Ａ～Ｃが表示されている領域）にて表示される画像

【１２１７】

また、演出表示装置Ｓ４０の表示部（本明細書においては、単に、「演出表示装置Ｓ４０」と称することもある。）には、滞在ステージに対応した背景画像が表示されるよう構成されており、（ａ）においては、滞在ステージが海岸ステージであるため、海岸ステージに対応した背景画像が表示されている。第７実施形態においては、背景画像よりもＵＩ画像の方が、表示優先度が高いように構成されている。このように構成することによって、背景画像の種類（滞在ステージの種類）に拘らず、ＵＩ画像を視認することができるため、遊技者は任意のタイミングで遊技の状況を把握することができる。なお、表示優先度が高いことを、視認性が高い、表示プライオリティが高い、前面に表示されているなどと称することがある。

【１２１８】

次に、図１６９を参照してステージチェンジ演出が実行される流れを説明する。まず、（ａ）において、滞在ステージが海岸ステージであり、スタートレバーＤ５０の操作が受け付けられて新たに遊技が実行開始される、次に、（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）のように、演出表示装置Ｓ４０の外側から内側に向かって背景画像やＵＩ画像を黒色で覆い隠すように

ブラックアウトしてゆき（黒色になってゆき）、演出表示装置Ｓ４０の表示領域全体が黒色になり、背景画像が視認できなくなり（非表示となり）、ＵＩ画像も視認できなくなる（非表示となる）。

【１２１９】

その後、（ｅ）→（ｆ）のように、内側から外側に向かって背景画像が表示されてゆき、演出表示装置Ｓ４０の表示領域全体に移行後（ステージチェンジ後）の滞在ステージに対応した背景画像が表示されることとなる。なお、ＵＩ画像Ａには、移行後の滞在ステージに対応した「街ステージ」と表示されている。このように、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で背景画像とＵＩ画像とを視認できないように構成する（非表示にする）ことにより、移行後の滞在ステージがいずれであるかに遊技者を注目させることができるとともに、ステージチェンジ演出の実行前と実行後とでＵＩ画像の表示態様が相違する場合にも、一旦視認できないようにすることで違和感なく滞在ステージを移行させることができる。

【１２２０】

なお、図１６０においては、（ｂ）のように演出表示装置Ｓ４０の表示領域が黒色になり始めてから、（ｆ）のように移行後の滞在ステージに対応する背景画像が演出表示装置Ｓ４０の表示領域全体に表示されるまでを、ステージチェンジ演出の実行期間としており、第７実施形態においては、ステージチェンジ演出の実行期間の少なくともいずれかのタイミングで、背景画像および／またはＵＩ画像が視認できないように構成されていればよい。具体的には、前述の黒色に代えて背景画像および／またはＵＩ画像白色で覆い隠したり（ホワイトアウト）、また、別の色にて覆い隠すようにしたりしても良い。また、背景画像および／またはＵＩ画像を黒色などで覆い隠す際においては、覆い隠された領域には背景画像および／またはＵＩ画像を含まない画像を表示するようにしてもよいし、背景画像やＵＩ画像を残したまま、黒色で覆い隠す画像を背景画像および／またはＵＩ画像の前面に表示することで、背景画像および／またはＵＩ画像が視認できないようにしてもよい。背景画像および／またはＵＩ画像が視認できないようにする手法としては種々のものを適宜適用可能である。

【１２２１】

なお、ＵＩ画像は滞在ステージによって表示態様が相違し得るよう構成してもよく、このように構成した場合においても、ＵＩ画像の色が異なるなどの同系統の表示態様としたり、同一の表示領域に表示するなど、滞在ステージに拘らずに遊技者がＵＩ画像であることを認識し易いように構成することが好適である。

【１２２２】

また、遊技の状況（遊技状態、滞在ステージ、など）によってＵＩ画像の表示有無が相違したり、表示されているＵＩ画像の種類が相違し得るよう構成してもよい。例えば、遊技状態Ａにおいては、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像Ｂとを表示するが、遊技状態ＢにおいてはＵＩ画像Ａのみを表示するよう構成してもよいし、滞在ステージＡにおいては、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像Ｂとを表示するが、滞在ステージＢにおいては、ＵＩ画像を表示しないように構成してもよいし、遊技状態Ａにおいては、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像Ｂとを表示するが、遊技状態ＢにおいてはＵＩ画像ＣとＵＩ画像Ｄ（ＵＩ画像ＣとＵＩ画像Ｄは、ＵＩ画像ＡともＵＩ画像Ｂとも表示領域が異なる、外郭の形状が異なる、色彩が異なる、表示している内容が異なる、などとしてもよい）とを表示するよう構成してもよい。また、遊技状態によってＵＩ画像の表示位置（表示領域）を相違させてもよい。なお、１つの遊技状態で設定し得る滞在ステージを複数種類有していてもよい。なお、遊技状態Ａと遊技状態Ｂには、以下の遊技状態を適用してもよい。

（１）ＡＴ中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する（または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に高い状態）状態を遊技状態Ａ、通常状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行しない状態（または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に低い状態）を遊技状態Ｂ

（２）有利区間のある遊技状態を遊技状態Ａ、通常区間のある遊技状態を遊技状態Ｂ

（３）ボーナスの実行中を遊技状態Ａ、ボーナスの非実行中を遊技状態Ｂ
（４）待機デモ画面の表示中を遊技状態Ａ、待機デモ画面が表示されていない状態を遊技状態Ｂ
　このように構成した場合においても、図１６９に図示するように、ステージチェンジ演出が実行された場合にはＵＩ画像が視認できないタイミングを有するように構成されているため、ＵＩ画像の変化に対して違和感なく遊技を進行できることとなる。なお、押し順役とは、押し順（停止ボタンの停止操作順）によって遊技メダルの払出枚数が相違し得る（高めと安めとが存在する）役であり、図１０における入賞－Ａ１～入賞－Ａ６の押し順ベルなどが押し順役に相当する。また、上述したように、遊技状態としては、ＡＴに関する状態、ＲＴ状態、ボーナスの実行中であるか否か、待機デモ画面の表示中であるか否か、有利区間であるか否かなど、様々な状態を適用することが可能である。
【１２２３】
　なお、図１６９においては、ＵＩ画像として、ＵＩ画像ＡとＵＩ画像ＢとＵＩ画像Ｃとの３種類のＵＩ画像を表示する構成を例示したが、これには限定されず、表示するＵＩ画像の種類数や表示するＵＩ画像の種類は変更しても問題ない。一例としては、前述のＵＩ画像Ｄを新たに加えるよう構成したり、あるいはＵＩ画像ＢとＵＩ画像Ｃとの２種類のＵＩ画像を表示するよう構成し、ステージチェンジ演出の実行前とステージチェンジ演出の実行後とで、表示されるＵＩ画像が同一となるよう構成してもよい。また、ＵＩ画像Ａの現在の滞在ステージを表示する画像については、ＵＩ画像として表示せずに、ステージチェンジ演出の実行後に３秒間表示された後に非表示となるよう構成してもよい。
【１２２４】
　また、同図では、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間でＵＩ画像を視認できない構成を例示したが、これには限定されず、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかのＵＩ画像（ＵＩ画像Ａ、ＵＩ画像Ｂ、ＵＩ画像Ｃのいずれか）が視認できないように構成してもよいし、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかのＵＩ画像の一部が視認できないように構成してもよい。
【１２２５】
＜ＵＩ画像の表示期間＞
　次に、図１７０を参照して、ＵＩ画像の表示期間の一例について詳述する。同図においては、左側から右側に向かって時間が経過するように図示している。まず、図中（１）のタイミングにて、あるゲーム（以降、Ｎ回目のゲームと称することがある）に係るスタートレバーＤ５０の操作に基づくリールの回転が開始する。なお、当該（１）のタイミングから、最小遊技時間（最小時間と称することがあり、本例では４．１秒）の計測が開始される。なお、最小遊技時間とは、前述したように、あるゲームに係るリール回転開始から次のゲームのリール回転開始までの最短の時間であり、本例では４．１秒となっており、図２５に図示する遊技間隔最小時間タイマ（デクリメントタイマ）にて計測される（図２５のステップ１５５４のタイミングが、同図（１）のタイミングと対応している）。
【１２２６】
　ここで、同図においては、Ｎ回目のゲームはハズレが決定されたゲームであり、停止ボタンが有効となってから最短の時間で停止操作を行い、Ｎ回目のゲームに係る全リールが停止してから最短の時間でベット及びＮ＋１回目のスタートレバーＤ５０の操作を受け付けた場合について例示している。
【１２２７】
　その後、リールの回転速度が定速となり、停止ボタンが有効となり、遊技者によって停止操作が行われたことにより、全リールが停止する。Ｎ回目のゲームの実行中（リール回転開始から全リール停止まで）においては、ＵＩ画像は表示されたままとなっている。なお、同図におけるＵＩ画像とは、前述したＵＩ画像ＡとＵＩ画像ＢとＵＩ画像Ｃとを総称している。
【１２２８】

次に、図中（２）のタイミングにて、Ｎ＋１回目のゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作される（スタートレバーＤ５０がオンとなる）が、Ｎ回目のゲームに係るリール回転開始から最小遊技時間が経過していないため、リールの回転は開始しない（スタートレバーＤ５０が操作されてからリールＭ５０が回転開始するまでを、ウエイト中、ウエイトがかかっている、などと称することがある）。また、図中（２）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づき、ステージチェンジ演出が実行開始される。なお、同図におけるステージチェンジ演出の演出態様は、図１６９で図示した演出態様と同一となっている。

【１２２９】

その後、図中（３）のタイミングにて、ステージチェンジ演出により、ＵＩ画像が視認できなくなる。すなわち、図１６９の（ｃ）に図示するように、ステージチェンジ演出の黒色の表示によりＵＩ画像が視認できなくなる。なお、図中（３）のタイミングまでは、Ｎ回目のゲームから継続してＵＩ画像は表示されたままとなっている。

【１２３０】

次に、図中（４）のタイミングにて、Ｎ回目のゲームのリール回転開始から最小遊技時間が経過したことにより、Ｎ＋１回目のゲームに係るリールの回転が開始する。その後、図中（５）のタイミングにて、ステージチェンジ演出により、ＵＩ画像が視認可能となり、以降ＵＩ画像は視認可能な状態を継続する。すなわち、図１６９の（ｅ）及び（ｆ）に図示するように、ステージチェンジ演出の黒色の表示領域が減少してゆき、ＵＩ画像が視認できるようになる（図中（５）のタイミングは、図１６９の（ｅ）と（ｆ）の間のタイミングとなっている）。その後、図中（６）のタイミングにて、ステージチェンジ演出の実行が終了する。その後、図中（７）のタイミングにて、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になる（換言すれば、ステージチェンジ演出の実行は、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になる前に終了する）。このように、第７実施形態においては、ステージチェンジ演出は、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、時間が経過することによって終了するよう構成されている。

【１２３１】

このように、第７実施形態においては、Ｎ回目のゲームに係るリールの回転開始から最短の時間にてＮ＋１回目のゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作を受け付け（ウエイトがかかっている状態でスタートレバーＤ５０の操作を受け付け）且つＮ＋１回目のゲームに係る演出としてステージチェンジ演出が実行された場合、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能となるよう構成されている。このように構成することにより、停止ボタンが有効となった時点ではＵＩ画像が視認可能となっていることにより、遊技の状況が把握できることとなり、遊技者は混乱せずに遊技を進行させることができる。

【１２３２】

なお、Ｎ＋１回目のゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作を受け付けるタイミングを、Ｎ回目のゲームに係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後のタイミングとした場合においては、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能となるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技の状況が把握できることとなり、遊技者は混乱せずに遊技を進行させることができる。

【１２３３】

また、Ｎ＋１回目のゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作を受け付けるタイミングを、Ｎ回目のゲームに係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後のタイミングとした場合においては、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンが有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成してもよい。このように構成することにより、ウエイトがかかっている状況では、遊技者は急いで遊技を進行しているため、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しＵＩ画像が視認可能とすることで、遊技の状況が把握できることとなり、遊技

者は混乱せずに遊技を進行させることができ、他方、ウエイトがかかっていない状況では、遊技者は急いで遊技を進行していないため、Ｎ＋１回目のゲームに係る停止ボタンが有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成することで、遊技者はステージチェンジ演出により注目することができる。

【１２３４】

＜ステージチェンジ演出の実行態様＞

ステージチェンジ演出の実行態様として、以下のように構成してもよい。

（１）スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、時間が経過することによって終了する

（２）スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、所定の停止操作（第１停止、第２停止または第３停止のいずれか）が行われたことに基づいて終了する

（３）所定の停止操作（第１停止、第２停止または第３停止のいずれか）が行われたことに基づいて実行開始され、時間の経過によって終了する

なお、１のステージチェンジ演出の実行態様として、上記（１）～（３）の複数の実行態様を採り得るよう構成してもよいし、第１のステージチェンジ演出は上記（１）の実行態様で実行されるが、第２のステージチェンジ演出は上記（２）の実行態様で実行されるよう構成してもよい。

【１２３５】

また、ステージチェンジ演出に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（１）第１の演出態様で実行された場合よりも、第２の演出態様で実行された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利な滞在ステージに移行し易い

（２）第１の演出態様で実行された場合よりも、第２の演出態様で実行された場合の方が、ＡＴ抽選、ＡＴゲーム数上乗せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

（３）所定のステージチェンジ演出が実行された場合においては、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づいて実行開始された場合よりも、所定の停止操作（第１停止、第２停止または第３停止のいずれか）が行われたことに基づいて実行開始された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利な滞在ステージに移行し易い

（４）所定のステージチェンジ演出が実行された場合においては、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたことに基づいて所定のステージチェンジ演出が実行開始された場合よりも、所定の停止操作（第１停止、第２停止または第３停止のいずれか）が行われたことに基づいて所定のステージチェンジ演出が実行開始された場合の方が、ＡＴ抽選、ＡＴゲーム数上乗せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

（５）第１の滞在ステージでは第１の演出態様、第２の滞在ステージでは第２の演出態様、第３の滞在ステージでは第３の演出態様というように、滞在ステージとステージチェンジ演出の演出態様とに法則が存在する仕様の場合において、第１の滞在ステージにて第２の演出態様が実行される等、法則が異なった（いわゆる法則崩れ）場合の方が、法則が異なっていない場合よりも、ＡＴ抽選、ＡＴゲーム数上乗せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

【１２３６】

＜デモ画面の表示中のＵＩ画像＞

デモ画面の表示中におけるＵＩ画像に関する構成は、以下のように構成してもよい。なお、第７実施形態と同様に、ＵＩ画像を複数種類表示可能な場合について例示している。

（１）デモ画面の表示中においては、すべてのＵＩ画像が視認可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い）となっている

（２）デモ画面の表示中においては、すべてのＵＩ画像が視認不可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い）となっている

（３）デモ画面の表示中においては、第１のＵＩ画像は視認可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い）であるが第２のＵＩ画像は視認不可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い）となっている

（４）デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべてのＵＩ画像が視認可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い）となっている
（５）デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべてのＵＩ画像が視認不可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い）となっている
（６）デモ画面の表示中における所定の期間においては、第１のＵＩ画像は視認可能（デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い）であるが第２のＵＩ画像は視認不可能となっている
【１２３７】
　また、所定のＵＩ画像（例えば、遊技に用いる所定のポイントに関するＵＩ画像）について、ステージチェンジ演出の実行中においては視認不可能となる期間を有するが、デモ画面の表示中においては常時視認可能となるよう構成してもよいし、デモ画面の表示中においては視認不可能となる期間を有するが、ステージチェンジ演出の実行中においては常時視認可能となるよう構成してもよい。
【１２３８】
＜エラー表示中のＵＩ画像＞
　所定のエラーに関するエラー表示（エラー報知と称することがある）の表示中におけるＵＩ画像に関する構成は、以下のように構成してもよい。なお、第７実施形態と同様に、ＵＩ画像を複数種類表示可能な場合について例示している。
（１）エラー表示の表示中においては、すべてのＵＩ画像が視認不可能（エラー表示の方が表示優先後が高い）となっている
（２）エラー表示の表示中においては、第１のＵＩ画像は視認可能（エラー表示の方が表示優先後が低い）であるが第２のＵＩ画像は視認不可能（エラー表示の方が表示優先後が高い）となっている
【１２３９】
　また、所定のＵＩ画像（遊技に用いる所定のポイントに関するＵＩ画像）について、ステージチェンジ演出の実行中においては視認不可能となる期間を有するが、所定のエラーに関するエラー表示の表示中においては常時視認可能となるよう構成してもよいし、所定のエラーに関するエラー表示の表示中においては視認不可能となる期間を有するが、ステージチェンジ演出の実行中においては常時視認可能となるよう構成してもよい。
【１２４０】
＜ステージチェンジ演出を実行しない態様＞
　また、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出Ａを有するよう構成し、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、Ｎ回目のゲームが実行され、Ｎ回目のゲームに係る演出として予告演出Ａが実行された場合には、Ｎ回目のゲームの終了後（最終停止操作が終了したタイミング、Ｎ＋１回目のゲームに係るベットが行われたタイミング、Ｎ＋１回目のゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられたタイミング、など）に、ステージチェンジ演出を実行せずに海岸ステージに対応した背景画像を再度表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、海岸ステージに対応した背景画像を再度表示した際に、滞在ステージの名称を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい（ＵＩ画像として継続して表示してもよいし、ＵＩ画像としてではなく所定時間表示した後に非表示としてもよい）し、滞在ステージの名称をスピーカから音声にて出力するよう構成してもよい。また、複数ゲームに亘って実行され、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる連続演出Ａ（連続演出Ａ専用の背景画像が表示される）を有するよう構成した場合においても、上述した予告演出Ａと同様に、連続演出Ａの終了後に、ステージチェンジ演出を実行せずに滞在ステージに対応した背景画像を再度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、連続演出終了後の滞在ステージが連続演出実行前の滞在ステージから移行していないことを明確に認識することができる。
【１２４１】
＜連続演出終了後のステージチェンジ演出＞

また、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、連続演出Ａが実行された場合において、連続演出Ａの実行終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられたタイミング、など）に、ステージチェンジ演出を実行し、街ステージに移行する（街ステージを設定する）ように構成してもよい。また、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、連続演出Ａが実行された場合において、連続演出Ａの実行終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられたタイミング、など）に、ステージチェンジ演出を実行し、海岸ステージとなる（海岸ステージを設定する）ように構成してもよい。このように、構成することでステージチェンジ演出が実行されたとしても、連続演出Ａ終了後の滞在ステージが連続演出Ａ開始前と相違するか否かを判別されず、遊技者は移行後の滞在ステージに注目することとなる。なお、連続演出Ａの実行中の背景画像（前述の連続演出Ａ専用の背景画像）と海岸ステージ設定中の背景画像とが異なっていることから、連続演出Ａの実行前後の滞在ステージが同一であっても、連続演出Ａの実行中と連続演出Ａの実行後の背景画像は相違することとなり、連続演出Ａの実行中であるか否かの判別を容易にしている。

【１２４２】

なお、図１６９で前述した連続演出Ａの終了後でない状況にて実行され得るステージチェンジ演出と、連続演出の実行終了後に実行されるステージチェンジ演出とが、異なる種類のステージチェンジ演出となるように構成してもよい。このように構成することにより、連続演出Ａの終了後であるか否かを明確に判別することができ、遊技の状況が把握できなくなる事態を防止することができる。

【１２４３】

＜滞在ステージを表示する画像に関する構成＞

また、前述したように、現在の滞在ステージを表示する画像を、ＵＩ画像とせずにステージチェンジ演出の実行後に３秒間表示された後に非表示となるよう構成した場合において、以下のように構成してもよい。

（１）現在の滞在ステージを表示する画像の表示中にスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられて、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出Ａが実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

（２）ステージチェンジ演出が終了しており且つ現在の滞在ステージを表示する画像の表示前のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が受け付けられて、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出Ａが実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

（３）ステージチェンジ演出がスタートレバーＤ５０の操作を契機に終了する場合（再遊技の図柄組み合わせが停止表示した場合としてもよい）において、当該スタートレバーＤ５０の操作を契機として、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出Ａが実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

【１２４４】

＜有利区間の最終ゲームにおけるステージチェンジ演出＞

また、有利区間の最終ゲームの終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられたタイミング、など）には、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。なお、有利区間の最終ゲームとは、次ゲームが通常区間となるゲームであり、有利区間にて連続して実行されたゲーム数が有利区間の上限ゲーム数である１５００ゲームに到達した、有利区間にて獲得した遊技メダル数（差枚数）が上限である２４００枚を超過した、任意の終了条件を充足した（例えば、ＡＴ残りゲーム数が０となった）などの、有利区間の終了条件を充足するゲームである。このように構成することにより、有利区間から通常区間に移行することを遊技者に認識させることができ、有利区間が継続している

と遊技者が誤認してしまう事態を防止することができる。
【１２４５】
＜通常区間の最終ゲームにおけるステージチェンジ演出＞
　また、通常区間の最終ゲーム、換言すると、次ゲームが有利区間となるゲームであり、例えば、有利区間移行抽選に当選したゲームの終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作が受け付けられたタイミング、など）には、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することにより、通常区間から有利区間に移行することを遊技者に認識させることができ、遊技者が有利区間であるにも拘らず遊技を終了してしまう事態を防止することができる。
【１２４６】
＜通常区間と有利区間との比較＞
　また、通常区間にて実行開始されたゲームにて実行されるステージチェンジ演出と、有利区間にて実行開始されたゲームにて実行されるステージチェンジ演出とが、異なる種類のステージチェンジ演出（異なる演出態様のステージチェンジ演出）となるように構成してもよい。このように構成することにより、ステージチェンジ演出を視認することで、通常区間であるか有利区間であるかを判別することができる。
【１２４７】
＜１ゲームで実行される演出＞
　また、あるゲームにおける演出として、ステージチェンジ演出が実行される場合において、当該あるゲームではステージチェンジ演出以外の予告演出を実行しないように構成してもよい。また、あるゲームにおける演出として、ステージチェンジ演出が実行される場合において、当該あるゲームではステージチェンジ演出以外の予告演出として停止ボタンの操作に基づいて実行される予告演出を実行しない（それ以外の予告演出は実行され得る）ように構成してもよい。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。
【１２４８】
＜内部抽選結果との関係性＞
　異なる種類の演出（異なる演出態様）であるステージチェンジ演出Ａとステージチェンジ演出Ｂとを有するよう構成した場合、ステージチェンジ演出Ａの実行可否については内部抽選結果に基づかずに決定されるが、ステージチェンジ演出Ｂの実行可否については内部抽選結果に基づいて決定される（内部抽選結果によって実行可否の選択割合が異なる）よう構成してもよい。一例としては、内部抽選結果が押し順ベルやハズレであった場合よりも、内部抽選結果がチェリーなどのレア役であった場合の方が、ステージチェンジ演出Ｂが実行されやすいように構成してもよく、このように構成した場合、ステージチェンジ演出Ａよりもステージチェンジ演出Ｂの方が、実行された場合に遊技者に有利（ＡＴ抽選に当選している可能性が高い、ボーナスに当選している可能性が高い、など）になるよう構成してもよい。なお、ステージチェンジ演出Ａとステージチェンジ演出Ｂとは、演出態様が異なるように構成してもよいし、演出態様は同一であるが実行開始タイミング（実行開始契機）が異なるように構成してもよい。
【１２４９】
＜ステージチェンジ演出の音量＞
　次に、図１７１を参照して、遊技の状況毎における音量について詳述する。「状態」の項目は、遊技の状態を示しており、同図における「非ＡＴ中」とは、低確率状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行しない状態であり、「ＡＴ中」とは、ＡＴ中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する状態である。また、「メダル空エラー」とは、メダル空エラーが発生しており、メダル空エラーに係るエラー報知が実行されている状態である。
【１２５０】
　また、「滞在ステージ」の項目は、設定されている滞在ステージを示しており、「ステ

ージ共通」については、設定されている滞在ステージに拘らずに実行される演出（またはエラー報知）となっている。「演出名」の項目は、演出の名称を示しており、「音量」の項目は、その演出の実行期間における最大の音量と平均の音量とを示している。なお、音量の単位は「ｄｂ（デシベル）」となっている。

【１２５１】

なお、第７実施形態においては、音量レベルを調整可能に構成されており、音量レベルが大きいとスピーカＳ２０から出力される音量が相対的に大きくなり、音量レベルが小さいとスピーカＳ２０から出力される音量が相対的に小さくなる。音量レベルの変更方法としては、以下のように構成してもよい。

（１）所定の状況にてサブ入力ボタンＳＢを操作してメニュー画面を表示させ、メニュー画面にて音量調整の項目を選択した後、十字キーＳＢ２の上ボタンの操作で音量レベルが１段階上がり、十字キーＳＢ２の下ボタンの操作で音量レベルが１段階下がる

（２）リールが停止している所定の状況にて、十字キーＳＢ２の上ボタンの操作で音量レベルが１段階上がり、十字キーＳＢ２の下ボタンの操作で音量レベルが１段階下がる

（３）デモ画面が表示されている状況にて、十字キーＳＢ２の上ボタンの操作で音量レベルが１段階上がり、十字キーＳＢ２の下ボタンの操作で音量レベルが１段階下がる

【１２５２】

なお、スピーカＳ２０から出力される音量が音量レベルに依存するサウンドと、スピーカＳ２０から出力される音量が音量レベルに依存しないサウンドとを有するように構成してもよい。なお、本明細書においては、ＢＧＭ、音声、効果音、ＳＥ、報知音などを総称してサウンド（または、音）と称することがある。また、エラー報知音として、第１のエラー（例えば、メダル空エラー等のように、エラーの原因が解消して設定／リセットボタンを操作することで解除可能な復帰可能エラー）に係るエラー報知音はスピーカＳ２０から出力される音量が音量レベルに依存するが、第２のエラー（例えば、ＲＡＭクリア等を実行しないと復帰が不可能な復帰不可能エラー等）に係るエラー報知音はスピーカＳ２０から出力される音量が音量レベルに依存しないように構成してもよい。なお、第１のエラーおよび第２のエラーの区分けについては、前述の復帰可能エラー、復帰不可能エラーに限定されず、仕様により適宜設定可能である。

【１２５３】

また、遊技者が操作できず遊技場の管理者のみが操作可能な（例えば、筐体内部に設ける）ボリュームスイッチを設けてもよく、例えば、回動させることで「０～４」までの５段階に設定できるように構成してもよい。このように構成した場合には、前述した音量レベルとボリュームスイッチの態様（設定）とに基づいて、スピーカＳ２０から出力される音量が決定されるよう構成してもよい。なお、前述したスピーカＳ２０から出力される音量が音量レベルに依存しない第２のエラーに係るエラー報知音についても、ボリュームスイッチの態様（設定）に基づいてスピーカＳ２０から出力される音量が変化するよう構成してもよい。

【１２５４】

図１７１に図示する音量については、音量レベルが最大値である５に設定されている場合について例示している。まず、同図上部における、「非ＡＴ中」と「ＡＴ中」と「メダル空エラー」の報知中とについて詳述する。なお、同図における音量レベルはあくまで一例であり、５以外の音量レベルで比較した場合にも、同図と同様の関係性となるように構成してもよい。また、設定変更後または電源断からの復帰後におけるデフォルトの音量レベル（設定変更後と電源断からの復帰後とにおいては、音量レベルはあらかじめ定められたレベルに設定される）で比較した場合にも、同図と同様の関係性となるように構成してもよい。

【１２５５】

＜非ＡＴ中における音量＞

まず、「非ＡＴ中」においては、滞在ステージとして海岸ステージと街ステージとが設定され得るよう構成されている。海岸ステージにおいては、滞在ステージに係るＢＧＭと

して海岸ステージ中ＢＧＭがスピーカＳ２０から出力されることとなる。滞在ステージに係るＢＧＭは、所定の予告演出や所定のエラー報知音などのサウンドを出力していない期間において継続して（繰り返して）出力されるサウンドである。海岸ステージ中ＢＧＭの最大の音量は６５ｄｂであり、平均の音量は５０ｄｂとなっている。なお、滞在ステージに係るＢＧＭは、遊技が終了してから所定時間経過した場合や、デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。また、海岸ステージ中ＢＧＭなどの同図に図示するＢＧＭは、音声や効果音なども含んでいてもよい。また、同図におけるすべてのＢＧＭは、サウンドと置き換えても問題ない。

【１２５６】

次に、街ステージにおいては、滞在ステージに係るＢＧＭとして街ステージ中ＢＧＭがスピーカＳ２０から出力されることとなる。街ステージ中ＢＧＭの最大の音量は７０ｄｂであり、平均の音量は５５ｄｂとなっている。

【１２５７】

また、海岸ステージと街ステージのいずれの滞在ステージにおいても、ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂが実行され得るよう構成されており、ステージチェンジ演出Ａにおけるサウンドの最大の音量は９０ｄｂであり、平均の音量は８０ｄｂとなっている。また、ステージチェンジ演出Ｂにおけるサウンドの最大の音量は１００ｄｂであり、平均の音量は８５ｄｂとなっている。なお、ステージチェンジ演出の音量は、ステージチェンジ演出実行前の滞在ステージには依存しないように構成されている。

【１２５８】

＜ＡＴ中における音量＞

次に、「ＡＴ中」においては、滞在ステージとして宇宙ステージのみが設定され得るよう構成されている。宇宙ステージにおいては、滞在ステージに係るＢＧＭとして宇宙ステージ中ＢＧＭがスピーカＳ２０から出力されることとなる。宇宙ステージ中ＢＧＭ（「ＡＴ中」に出力されるサウンドとしてもよい）の最大の音量は１２０ｄｂであり、平均の音量は１００ｄｂとなっている。

【１２５９】

また、図１７１に図示するように、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの最大の音量は、「メダル空エラー」の報知中における最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの平均の音量は、「メダル空エラー」の報知中における平均の音量よりも大きくなっている。また、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの最大の音量は、「非ＡＴ中」におけるＢＧＭの最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの平均の音量は、「非ＡＴ中」におけるＢＧＭの平均の音量よりも大きくなっている。また、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの最大の音量は、「非ＡＴ中」におけるステージチェンジ演出の最大の音量よりも大きくなっており、「ＡＴ中」におけるＢＧＭの平均の音量は、「非ＡＴ中」におけるステージチェンジ演出の平均の音量よりも大きくなっている。

【１２６０】

なお、「ＡＴ中」における最大の音量となるサウンド（宇宙ステージ中ＢＧＭが出力される状況における最大の音量となるサウンド）は、押し順ナビが実行される際にスピーカＳ２０から出力されるナビボイス（例えば、「左だ！」などの音声であり、ナビ音声と称することがある）や、登場キャラクタが会話する会話ボイス（会話音声と称することがある）となるよう構成してもよい。

【１２６１】

＜エラー報知中における音量＞

次に、「メダル空エラー」の報知については、滞在ステージや遊技状態に拘らず、メダル空エラーが発生した場合（メダル空エラーが発生したと遊技機が判定した場合）に実行されることとなる。メダル空エラーの報知中においては、最大の音量は１１０ｄｂであり、平均の音量は９０ｄｂとなっている。

【１２６２】

なお、同図に示す滞在ステージの種類や、「状態」の種類はあくまで一例であり、変更

しても何ら問題ない。
【１２６３】
＜非ＡＴ中における最大の音量の比較＞
　このように構成されていることから、「非ＡＴ中」においては、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの最大の音量は、滞在ステージに係るＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の最大の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、ステージチェンジ演出Ａよりもステージチェンジ演出Ｂの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することができる。なお、ステージチェンジ演出Ａとステージチェンジ演出Ｂとの表示態様を同一とし、サウンドを異ならせるように構成してもよく、そのように構成した場合にも、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの最大の音量を、滞在ステージに係るＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の最大の音量よりも大きいように構成することにより、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたか否かを遊技者が聞き逃すことを防止することができる。なお、図１７１における「非ＡＴ中」は、「非ＡＴ中」である所定の遊技状態に関する構成を例示しており、「非ＡＴ中」であるすべての遊技状態にて上述した構成を充足している必要はなく、１の遊技状態で充足していればよいことを補足しておく。
【１２６４】
＜非ＡＴ中における平均の音量の比較＞
　また、「非ＡＴ中」においては、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの平均の音量は、滞在ステージに係るＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の平均の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、ステージチェンジ演出Ａよりもステージチェンジ演出Ｂの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することができる。なお、前述では、最大の音量同士、平均の音量同士の比較を行ったが、これらの他、同一の音量レベル（例えば、０～５の６段階のいずれか）、同一のボリュームスイッチの態様（例えば、０～４の５段階のいずれか）での比較においても（以後、単に「同一音量同士」と称することもある）、同様のことが言え、同一の音量レベル（例えば、音量レベルが３等）同士では、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの音量は、滞在ステージに係るＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の音量よりも大きいように構成され、同一のボリュームスイッチの態様（例えば、３段目に設定等）同士では、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Ａまたはステージチェンジ演出Ｂ）のサウンドの音量は、滞在ステージに係るＢＧＭ（海岸ステージ中ＢＧＭまたは街ステージ中ＢＧＭ）の音量よりも大きいように構成されているようにしても、前述と同様に、ステージチェンジ演出Ｂが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することができることは言うまでもない。
【１２６５】
　なお、第７実施形態においては、ステージチェンジ演出が「非ＡＴ中」においてのみ実行され得るよう構成したが、これには限定されず、「ＡＴ中」においてもステージチェンジ演出を実行可能に構成してもよい。このように構成した場合には、「ＡＴ中」においても「非ＡＴ中」と同一のステージチェンジ演出が実行され得るように構成してもよいし、「非ＡＴ中」と「ＡＴ中」とで、実行され得るステージチェンジ演出を相違させてもよい。また、上述したステージチェンジ演出の最大の音量や平均の音量に関する構成は、「ＡＴ中」においても同様に適用可能である（音量の大小関係など）し、本明細書のステージチェンジ演出に関するすべての構成が適用可能である。なお、このような場合においても、「ＡＴ中」は、「ＡＴ中」である所定の遊技状態に関する構成を例示しており、「ＡＴ

中」であるすべての遊技状態にて上述した構成を充足している必要はなく、１の遊技状態で充足していればよいことを補足しておく。

【１２６６】

＜メダル空エラー報知の詳細＞

次に、図１７１の下部におけるメダル空エラーの報知について詳述する。「種別」の項目は、メダル空エラーの報知中にスピーカＳ２０から出力されるサウンドの種類であり、「内容」の項目は、サウンドの具体的な内容であり、「音量」の項目は、その演出の実行期間における最大の音量と平均の音量とを示している。なお、音量の単位は「ｄｂ（デシベル）」となっている。

【１２６７】

第７実施形態においては、メダル空エラーの報知中におけるサウンドとして、エラー効果音とエラーボイスとが出力されるように構成されており、メダル空エラーの報知中は、「エラー効果音を２秒→エラーボイスを３秒→エラー効果音を２秒→エラーボイスを３秒→・・・」のように、エラー効果音とエラーボイスとを交互に出力するよう構成されている。なお、メダル空エラーの報知時は、エラーボイスよりもエラー効果音が先に出力されるよう構成されている。このように構成することにより、エラー効果音によって注意喚起をすることができ、その後のエラーボイスに遊技者を注目させることができる。また、「エラー効果音を２秒」に係る２秒がエラー効果音の１回の出力時間と称しており、「エラーボイスを３秒」に係る３秒がエラーボイスの１回の出力時間と称している。

【１２６８】

エラー効果音とは、「ビービービー」との機械音を出力するサウンドであり、エラーボイスとは、「店員さんを呼んで！」との音声を出力するサウンドであり、機械音であるか音声であるかという点で相違している。第７実施形態においては、エラー効果音の１回の出力時間よりもエラーボイスの１回の出力時間の方が長時間となっており、このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスの方が、１回の出力時間が長時間となり、遊技者はエラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認識し易くすることができる。

【１２６９】

また、エラー効果音とエラーボイスとは出力期間が重複しないように構成されている。

【１２７０】

＜メダル空エラーにおける最大の音量の比較＞

また、メダル空エラーに関しては、エラー効果音の最大の音量は１００ｄｂとなっており、エラーボイスの最大の音量は１１０ｄｂとなっており、エラー効果音の最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きくなっている。このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスを目立たせることができ、エラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認識し易くすることができる。

【１２７１】

＜メダル空エラーにおける平均の音量の比較＞

また、メダル空エラーに関しては、エラー効果音の平均の音量は８５ｄｂとなっており、エラーボイスの平均の音量は９５ｄｂとなっており、エラー効果音の平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きくなっている。このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスを目立たせることができ、エラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認識し易くすることができる。なお、前述の非ＡＴ中の音量の比較の場合と同様に、メダル空エラーにおける最大の音量と、平均の音量との比較の他、同一音量同士においても、同様のことが言えることは言うまでもない。

【１２７２】

なお、同図においては、エラー報知の一例としてメダル空エラーのサウンドについて詳述したが、あくまで一例であり、投入メダル滞留エラーや投入メダル逆流エラーなどの他

のエラーにも適用可能である。
【１２７３】
　また、エラー報知中のサウンドとしては、エラー効果音とエラーボイス以外にもエラー専用のＢＧＭであるエラーＢＧＭを出力し得るように構成してもよい。このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。
（１）エラー効果音とエラーＢＧＭとは出力期間が重複し得る
（２）エラーボイスとエラーＢＧＭとは出力期間が重複し得る
（３）エラー効果音とエラーＢＧＭとは出力期間が重複し得るが、エラーボイスとエラーＢＧＭとは出力期間が重複しない
（４）エラーボイスとエラーＢＧＭとは出力期間が重複し得るが、エラー効果音とエラーＢＧＭとは出力期間が重複しない
（５）エラーＢＧＭの最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きい
（６）エラーＢＧＭの平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きい
（７）エラーＢＧＭの最大の音量よりもエラー効果音の最大の音量の方が大きい
（８）エラーＢＧＭの平均の音量よりもエラー効果音の平均の音量の方が大きい
　なお、前述したように、エラー効果音とエラーボイスとは出力期間が重複しないように構成されている。
　また、第１のエラー報知中のサウンドとしては、エラーボイスとエラー効果音が出力され得る一方、第２のエラー報知中のサウンドとしては、エラーボイスとエラー効果音とエラーＢＧＭとが出力され得るように構成してもよい。さらに、（５）～（８）において、最大の音量や平均の音量に代えて、同一音量同士としてもよい。
【１２７４】
＜エラー効果音とＡＴ中のサウンドとの比較＞
　また、図１７１に図示したように、第７実施形態においては、以下のように構成されている。
（１）メダル空エラー報知中のサウンドの最大の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの最大の音量の方が大きい
（２）メダル空エラー報知中のサウンドの平均の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの平均の音量の方が大きい
（３）メダル空エラーにおけるエラーＢＧＭの最大の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの最大の音量の方が大きい
（４）メダル空エラーにおけるエラーＢＧＭの平均の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの平均の音量の方が大きい
（５）メダル空エラーにおけるエラーボイスの最大の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの最大の音量の方が大きい
（６）メダル空エラーにおけるエラーボイスの平均の音量よりも、「ＡＴ中」における宇宙ステージ中ＢＧＭの平均の音量の方が大きい
　なお、（１）～（６）において、最大の音量や平均の音量に代えて、同一音量同士としてもよい。
　このように構成することにより、ＡＴ中（例えば、ＡＴ中状態）にメダル空エラーとなった場合にも、メダル空エラーの解除後にはメダル空エラー報知中のサウンドよりも大きい音量でＡＴ中のＢＧＭが出力されることとなり、メダル空エラーが発生した場合にも、メダル空エラーの解除後において、ＡＴ中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。
【１２７５】
　また、上記（１）～（６）については、音量レベルによって充足する場合と充足しない場合とを有していてもよいが、このような場合においても、複数の音量レベルのうちの半数以上の音量レベルで上記（１）～（６）を充足するように構成することが好適である。例えば、音量レベルが０～５の６段階である場合には、３段階以上の音量レベルで上記（１）～（６）を充足するよう構成してもよい。これについては、ボリュームスイッチにつ

いても同様である。
【１２７６】
　また、上述した「最大の音量」および「平均の音量」のいずれに関しても、「最小の音量」に置き換えて構成してもよいし、「最大の音量と最小の音量との差分」に置き換えて構成してもよく、このように構成した場合においても、上述した「最大の音量」および「平均の音量」に係る効果と同様の効果を奏することとなる。
【１２７７】
＜上スピーカＳ２１を有する構成＞
　また、第７実施形態においては、スピーカＳ２０を前扉ＤＵの下部に２つ有するよう構成したが、スピーカに関する構成はこれには限定されず、前扉ＤＵの下部に２つ下スピーカＳ２０（第７実施形態におけるスピーカＳ２０を下スピーカＳ２０と称している）を設け、前扉ＤＵの上部に２つ上スピーカＳ２１を設けるよう構成してもよい。このように構成した場合において、所定のサウンドを出力する際には、上スピーカＳ２１から出力される最大の音量よりも下スピーカＳ２０から出力される最大の音量の方が大きいように構成してもよい。なお、所定のサウンドには、図１７１にて例示した、ステージチェンジ演出Ａ、ステージチェンジ演出Ｂ、海岸ステージ中ＢＧＭ、街ステージ中ＢＧＭ、宇宙ステージ中ＢＧＭ、メダル空エラー報知中のサウンドなどが適用可能である。なお、上スピーカＳ２１から出力されるサウンドと下スピーカＳ２０から出力されるサウンドとは同一の種類のサウンドとしてもよいし、異なる種類のサウンドとしてもよい。上スピーカＳ２１から出力される音量よりも下スピーカＳ２０から出力される音量の方が大きいように構成することにより、下皿に遊技メダルが格納されることによって下スピーカＳ２０が塞がれた場合においても、下スピーカＳ２０から出力されるサウンドが聞こえにくくなる事態を防止することができる。
【１２７８】
＜サウンドのテンポに関する構成＞
　また、出力されるサウンドのテンポについて、以下のように構成してもよい。
（１）非ＡＴ中における所定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポよりも、ＡＴ中における特定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（２）非ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポよりも、ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（３）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、非ＡＴ中における所定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（４）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、ＡＴ中における所定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（５）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、非ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（６）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（７）所定のステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、ＡＴ中における特定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（８）所定のステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、非ＡＴ中における特定の滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が遅い
（９）すべてのステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が速い
（１０）すべてのステージチェンジ演出における平均のテンポよりも、非ＡＴ中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係るＢＧＭの平均のテンポの方が遅い
（１１）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、所定のステージチェンジ演出の平均のテンポの方が速い

（１２）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、すべてのステージチェンジ演出における平均のテンポの方が速い
　このように構成することにより、音量に関する構成と同様に、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、ＡＴ中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。
【１２７９】
＜データ容量に関する構成＞
　また、データ容量について、以下のように構成してもよい。
（１）非ＡＴ中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも小さい
（２）非ＡＴ中におけるＵＩ画像の表示に用いるＵＩ画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも小さい
（３）非ＡＴ中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるＵＩ画像の表示に用いるＵＩ画像データのデータ容量よりも大きい
（４）非ＡＴ中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも大きい
（５）非ＡＴ中におけるＵＩ画像の表示に用いるＵＩ画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも大きい
（６）非ＡＴ中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非ＡＴ中におけるＵＩ画像の表示に用いるＵＩ画像データのデータ容量よりも小さい
【１２８０】
　なお、ステージチェンジ演出は、３枚賭けのゲームにおいては実行され得るが、２枚賭けのゲームにおいては実行されないように構成してもよい。
【１２８１】
＜＜＜第８実施形態＞＞＞
　次に、第８実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第８実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第８実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。
【１２８２】
＜＜ナビ画像＞＞
　第８実施形態においては、有利区間である状況で、主制御基板Ｍ側にて押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示可能に構成されている。押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する（押し順ナビを実行すると称することがある）ゲームにおいては、演出表示装置Ｓ４０にてナビ画像を表示可能に構成されている。第８実施形態においては、押し順ベルの当選時において、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の３つのリールの６択の押し順に係るナビ画像（押し順ナビ画像と称することがある）を演出表示装置Ｓ４０に表示可能に構成されている。具体例としては、「１」が第１停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆しており、「２」が第２停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆しており、「３」が第３停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆している。また、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における左側に表示されたナビ画像は左リールＭ５１に対応しており、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における中央付近に表示されたナビ画像は中リールＭ５２に対応してお

り、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における右側に表示されたナビ画像は右リールＭ５３に対応している。例えば、図１７３に図示するように、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」と表示された場合には、第１停止として左リールＭ５１、第２停止として中リールＭ５２、第３停止として右リールＭ５３を停止操作することを示唆している。換言すると、第１停止として左停止ボタンＤ４１、第２停止として中停止ボタンＤ４２、第３停止として右停止ボタンＤ４３を停止操作することを示唆している。なお、本明細書においては、「１」と表示された画像など、１つのナビ画像を「ナビ画像」と称する場合があり、「１２３」と表示された画像など、すべてのナビ画像を総称して「ナビ画像」と称する場合がある。また、ナビ画像を停止操作情報と称することがある。

【１２８３】

＜ナビ画像の一覧＞

まず、図１７２は、第８実施形態における、演出表示装置Ｓ４０に表示されるナビ画像の一覧である。同図においては、一例として、第１停止に関するナビ画像について詳述するが、第２停止および第３停止についても同様である。ナビ画像は、前述したように、「１」、「２」、「３」の数字の画像と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称しており、第８実施形態においては、「１」、「２」、「３」の数字の画像をナビ数字画像、周囲のアイコン画像をナビ背景画像と称している。すなわち、ナビ数字画像とナビ背景画像とを合わせてナビ画像と称している。第８実施形態におけるナビ画像の表示態様としては、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の４つの表示態様を少なくとも有しており、当該４つの表示態様について以下に詳述する。また、ナビ数字画像を数字画像と称することがあり、ナビ背景画像と背景画像と称することがある。なお、第８実施形態におけるナビ画像やナビ画像の表示態様については、図６７、図１４９、図１５３、図１６７等に示す他の実施形態にも同様に適用可能であることは言うまでもない。

【１２８４】

＜ａ：通常態様＞

図１７２における左上に図示するように、通常態様は、ナビ数字画像が通常ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が通常ナビ背景画像となっているナビ画像である。図１７３の（ａ）における「２」や「３」と表示されているナビ画像が通常態様である。現在操作すべきではない停止ボタンに対応したナビ画像（後に操作する予定の停止ボタンに対応したナビ画像）が通常態様にて表示され得るよう構成されており、通常態様にてナビ画像を表示開始した場合には、当該ナビ画像に対応した音声は出力されない（他のナビ画像に対応した音声がスピーカＳ２０から出力される）。

【１２８５】

＜ｂ：強調態様＞

図１７２における右上に図示するように、強調態様は、ナビ数字画像が強調ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が強調ナビ背景画像となっているナビ画像である。図１７３の（ａ）における「１」と表示されているナビ画像が強調態様である。現在操作すべき停止ボタンに対応したナビ画像が強調態様にて表示され得るよう構成されており、強調態様にてナビ画像を表示する場合には、当該ナビ画像に対応した音声が出力される（例えば、左停止ボタンＤ４１に対応した強調画像が表示される場合には、「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される）。

【１２８６】

また、ナビ数字画像について、強調ナビ数字画像は通常ナビ数字画像よりも大きい画像となっている。また、ナビ背景画像について、強調ナビ背景画像は通常ナビ背景画像よりも大きい画像となっている。このように構成することによって、遊技者に対して視覚的に操作すべき停止ボタンを認識させることができる。なお、強調ナビ数字画像や強調ナビ背景画像については、前述のように、通常ナビ数字画像や通常ナビ背景画像（以後、「他のナビ画像」と称することもある）よりも大きい画像とする他、他のナビ画像とは異なる色彩で表示したり、あるいは、他のナビ画像とは異なるフォントや背景で表示したりするよ

うに構成してもよい。要は、強調ナビ数字画像や強調ナビ背景画像は、他のナビ画像とは異なる態様にて遊技者の目を引くことができればよく、仕様などに応じて適宜の態様を選択可能である。これについては、後述の成功態様等についても同様である。

【１２８７】

＜ｃ：成功態様＞

図１７２における左下に図示するように、成功態様は、ナビ数字画像が成功ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が成功ナビ背景画像となっているナビ画像である。図１７４の（ｂ）における「１」と表示されているナビ画像が成功態様である。正解の押し順に対応した停止ボタン（強調態様のナビ画像に対応した停止ボタン）を操作した場合には、正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて成功態様が表示され得るよう構成されており、成功態様にてナビ画像を表示する場合には、次回の押し順に対応した音声が出力される（例えば、次回の押し順に対応した停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、「中だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される）。なお、成功態様のナビ画像は、所定時間表示された後に非表示となるよう構成されており、例えば、０．５秒間成功態様で表示された後、フェードアウトして非表示となる。また、ナビ画像が成功態様にて表示されることを、エフェクトが発生すると称してもよいし、成功態様を押し順正解時のナビ画像と称してもよい。

【１２８８】

また、ナビ数字画像について、成功ナビ数字画像は通常ナビ数字画像よりも大きい画像となっている。また、ナビ背景画像について、成功ナビ背景画像は通常ナビ背景画像よりも大きい画像となっている。このように構成することによって、遊技者に対して視覚的に操作すべき停止ボタンを認識させることができる。

【１２８９】

＜ｄ：失敗態様＞

図１７２における右下に図示するように、失敗態様は、ナビ数字画像が失敗ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が失敗ナビ背景画像となっているナビ画像である。図１７５の（ｂ）における「１」と表示されているナビ画像が失敗態様である。正解の押し順に対応していない停止ボタン（通常態様のナビ画像に対応した停止ボタンであり、不正解の押し順に対応した停止ボタン）を操作した場合には、不正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて、失敗態様が表示され得るよう構成されており、失敗態様にてナビ画像を表示する場合には、失敗音声が出力される（「何をやっているんだ」との、遊技者が不正解の押し順に対応した停止ボタンを操作したことを認識容易な音声が出力される）。これには限定されず、不正解の押し順に対応した停止ボタン）を操作した場合には、不正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて、失敗態様が表示され得る一方、失敗音声は出力されないように構成してもよい。なお、失敗態様には、失敗態様Ａと失敗態様Ｂとの２種類の表示態様を有しており、具体的には、図１７５の（ｂ）における「１」と表示されているナビ画像が失敗態様Ａであり、「２」および「３」と表示されているナビ画像が失敗態様Ｂである。失敗態様Ａは、強調態様にて表示されていたナビ画像に対応する失敗態様であり、失敗態様Ｂは、通常態様にて表示されていたナビ画像に対応する失敗態様である。失敗態様Ａは失敗態様Ｂよりもナビ数字画像およびナビ背景画像が大きくなっている。なお、失敗態様のナビ画像は、所定時間表示された後に非表示となるよう構成されており、例えば、０．３秒間失敗態様で表示された後、フェードアウトして非表示となる。また、失敗態様を、前述したように押し順不正解時のナビ画像と称することがある。また、成功態様と失敗態様とについては、前述した押し順正解時のナビ画像と押し順不正解時のナビ画像の構成を適用可能であり、例えば、成功態様はエフェクトを伴っており、失敗態様はエフェクトを伴わず、成功態様の表示開始から非表示となるまでの時間である消去時間は、失敗態様の表示開始から非表示となるまでの時間である消去時間よりも長時間となるよう構成してもよい。

【１２９０】

また、不図示であるが、通常態様または強調態様で表示開始する場合には、表示開始ア

クションを伴って表示するように構成してもよい。表示開始アクションの具体例としては、小さい円が徐々に大きくなってゆき、通常態様または強調態様の形状となるなどが挙げられる。すなわち、通常態様にて表示される場合には、「表示開始アクション→通常態様」のように表示され、強調態様にて表示される場合には、「表示開始アクション→強調態様」のように表示されることとなる。なお、表示開始アクションを伴わず、通常態様または強調態様にて表示されるように構成してもよい。

【１２９１】

また、不図示であるが、スタートレバーＤ５０の操作の受付に基づいてナビ画像を表示開始し、その後停止ボタンが有効となったタイミングでナビ画像の表示態様が変化し得るように構成してもよい。一例としては、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいて「１２３」のナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示され、「１」の表示は強調態様Ａ、「２」の表示は通常態様Ａ、「３」の表示は通常態様Ａにて表示され、停止ボタンの操作が有効となったタイミングで、「１」の表示は強調態様Ｂ、「２」の表示は通常態様Ｂ、「３」の表示は通常態様Ｂにて表示されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者は停止ボタンに内蔵されたＬＥＤを視認しなくとも、演出表示装置Ｓ４０を視認したまま停止操作を行うことができ、押し順をミスする可能性を軽減することができる。なお、強調態様Ａと強調態様Ｂとの大きさは略同一であり、通常態様Ａと通常態様Ｂとの大きさは略同一である。

【１２９２】

＜ナビ画像の表示に関する構成＞

ここで、第８実施形態に適用可能なナビ画像の表示に関する構成を、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、どのように組み合わせても問題ないし、押し順ナビの態様や電源断のタイミングなどが異なっている場合にも適用可能であることを補足しておく。

【１２９３】

＜ナビ画像表示イメージ図１＞

次に、図１７３は、ナビ画像表示イメージ図１である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１２９４】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。なお、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けたタイミングで最小遊技時間が経過していない場合（ウエイトがかかっている場合）においても、スタートレバーＤ５０の操作に基づいてナビ画像が表示されるように構成されている。

【１２９５】

その後、同図（ａ）から停止操作を行っていない状況にて、同図（ｂ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｃ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に再度表示されることとなる。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、同図（ａ）では出力されていた、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声が、電源復帰後においては出力されない。

【１２９６】

このように、図１７３においては、スタートレバーＤ５０の操作受付後にナビ画像が表

示されている状況下、電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、演出表示装置Ｓ４０にナビ画像が再表示されるが、スピーカＳ２０からの音声（同図においては「左だ」との音声）は出力されないように構成されている。なお、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声など、押し順ナビに関する音声をナビ音声と称することがある。

【１２９７】

このように構成することにより、ナビ画像の表示中に電源断が発生した場合においても、電源復帰後にはナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に再度表示されることにより、遊技者は正解の押し順をすぐに認識することができる。また、電源復帰後にはスピーカＳ２０からの音声を復帰しないように構成することにより、副制御基板ＳのＣＰＵの処理負荷を軽減しつつ、演出表示装置Ｓ４０に迅速にナビ画像を再度表示することができることとなる。

【１２９８】

なお、通常態様または強調態様にてナビ画像が表示される場合においては、電源断が発生していない状況でナビ画像が表示開始される場合には、表示開始アクションを伴って通常態様または強調態様が表示される一方、電源断が発生し、その後電源復帰してナビ画像が表示開始される場合には、表示開始アクションを伴わずに通常態様または強調態様が表示される（電源復帰後にナビ画像が視認可能となった時点で通常態様または強調態様にて表示されている）ように構成してもよいし、電源断が発生し、その後電源復帰してナビ画像が表示開始される場合においても、表示開始アクションを伴って通常態様または強調態様が表示されるように構成してもよい。なお、この構成は、本明細書におけるすべての構成に適用してもよい。

【１２９９】

＜ナビ画像表示イメージ図２＞

次に、図１７４は、ナビ画像表示イメージ図２である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１３００】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３０１】

その後、同図（ｂ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンＤ４１が操作され、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第１停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応する「中だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３０２】

その後、第１停止のみを行っており、第１停止に対応したナビ画像が非表示であり、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が通常態様にて表示されている状況下、同図（ｃ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｄ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が通常態様にて新たに表示開始される。また、スピーカＳ２０からのナビ音声は出力されないように構成されている。このように、電源が復帰した後に

おいては、ナビ画像が新たに表示開始されるよう構成されており、例えば、成功態様にて表示される期間の途中のタイミングにて電源断が発生した場合においても、電源復帰後においては、成功態様にて表示される期間の最初から表示開始することとなる。強調態様や通常態様にて表示する場合も同様に、電源投入後においては、表示される期間の最初から表示開始することとなる。なお、本明細書にて例示した他の構成においても、電源が復帰した後にナビ画像を再度表示する場合には、表示される期間の最初から新たに表示開始するよう構成してもよい。

【１３０３】

このように、図１７４においては、第１停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が通常態様にて表示され、スピーカＳ２０からのナビ音声（「中だ」との音声）は出力されないように構成されている。なお、電源が復帰した後における、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングと第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始されるタイミングとは同時であってもよいし、同時でなくともよい。同時でない場合の一例としては、操作された停止ボタンの順序に対応して、ナビ画像を新たに表示開始するように構成してもよい。例えば、図１７４の場合においては、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始された後に、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始されるように構成してもよい。このように構成することで、押し順ナビが実行されている遊技にて電源断が発生してしまった場合においても、遊技者は、電源復帰後のナビ画像の表示順序を視認することによって、停止ボタンの操作順序をより正確に把握することが可能となる。なお、電源が復帰した後におけるナビ表示の表示開始タイミングに関する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。

【１３０４】

このように構成することで、ナビ画像の表示中に電源断が発生し、その後電断復帰した場合においても、電源断前にどのような停止操作をしていたのかを遊技者が把握することができ、その後の停止操作において押し順ミスが発生してしまう事態を防止することができる。

【１３０５】

また、前述したように、強調態様および成功態様は、通常態様よりも、ナビ数字画像が大きく、ナビ背景画像が大きいように構成されていることから、図１７４においては、スタートレバーＤ５０の操作を受け付けて「左中右」のナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示された場合には、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像が、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。また、第１停止として正解の左停止ボタンＤ５１が操作された場合には、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像とが、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。また、第１停止として正解の左停止ボタンＤ５１が操作された後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像とが、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。

【１３０６】

このように構成することにより、押し順ナビの実行中に電源断が発生した場合において

も、停止操作するべき停止ボタンに対応したナビ画像や、電源断前に最後に停止操作を行った停止ボタンに対応したナビ画像を、他のナビ画像よりも大きく表示することによって、遊技者が混乱せずに停止操作を行うことができる。

【１３０７】

なお、同図においては、強調態様および成功態様が、通常態様よりも、ナビ数字画像とナビ背景画像とのいずれも大きくなっている場合を例示したが、これには限定されず、ナビ数字画像とナビ背景画像との一方が大きくなっているよう構成してもよい。

【１３０８】

＜ナビ画像表示イメージ図３＞

次に、図１７５は、ナビ画像表示イメージ図３である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１３０９】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３１０】

その後、同図（ｂ）において、正解の押し順に対応していない中停止ボタンＤ４２が操作され、すべてのナビ画像が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第１停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。なお、同図においては、ナビ画像が失敗態様にて表示されるとき、強調態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像は相対的に大きい（例えば、通常態様のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きい）よう構成されている一方、通常態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像は相対的に小さいように構成されているが、これには限定されず、強調態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像と通常態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像との大きさを同一としてもよい（他の失敗態様に関する構成においても同様に適用可能である）。

【１３１１】

その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図（ｃ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｄ）において、電源が復帰するが、ナビ画像は表示されないこととなる。なお、電源復帰後においては、スピーカＳ２０からの失敗音声は出力されないように構成されている。なお、これには限定されず、同図（ｂ）に係るナビ画像が失敗態様で表示されたときには失敗音声が出力されない一方、同図（ｄ）に係る電源復帰後においては、スピーカＳ２０から失敗音声が出力され得るよう構成してもよい。

【１３１２】

このように構成することにより、押し順ミスをしている状況（すでに不正解の押し順に対応した停止ボタンに対する停止操作を行っている状況）にて電源断が発生した場合には、電源復帰後にナビ画像を表示しないことで、遊技者に誤った期待感を与えることがなく、電源復帰後においては押し順によって利益が異なると誤認してしまうことを防止することができる。

【１３１３】

また、図１７４にて前述したように、押し順ナビが実行され、第１停止として正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後にお

いて第１停止に対応したナビ画像を成功態様にて表示し、第２停止に対応したナビ画像を強調態様にて表示するよう構成されている一方、押し順ナビが実行され、第１停止として不正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後においてはナビ画像が表示されないように構成されている。

【１３１４】

このように構成することにより、押し順ナビの実行途中で電源断が発生した場合にも、電源復帰後のナビ画像の表示態様（表示有無）を、電源断前の遊技の状況に合わせて適切に表示することができる。

【１３１５】

なお、同図においては、電源復帰後において、スピーカＳ２０から失敗音声を出力しないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後においては、スピーカＳ２０から失敗音声を出力し得るように構成してもよい（他の構成においても同様に適用可能である）。

【１３１６】

＜ナビ画像表示イメージ図４＞

次に、図１７６は、ナビ画像表示イメージ図４である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１３１７】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３１８】

その後、同図（ｂ）において、正解の押し順に対応していない中停止ボタンＤ４２が操作され、すべてのナビ画像が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第１停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３１９】

その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図（ｃ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｄ）の、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、すべてのナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始されることとなる。なお、電源復帰後においては、スピーカＳ２０からの失敗音声は出力されないように構成されている。このように、電源が復帰した後においては、ナビ画像が新たに表示開始されるよう構成されており、例えば、失敗態様にて表示される期間の途中のタイミングにて電源断が発生した場合においても、電源投入後においては、失敗態様にて表示される期間の最初から表示開始することとなる。なお、本明細書にて例示した他の構成においても、電源が復帰した後にナビ画像を再度表示する場合には、表示期間の最初から新たに表示開始するよう構成してもよい。

【１３２０】

このように構成することにより、押し順ミスをしている状況（すでに不正解の押し順に対応した停止ボタンに対する停止操作を行っている状況）にて電源断が発生した場合には、電源復帰後にナビ画像を失敗態様にて再度表示することで、押し順ミスをしたためにナビ画像が表示されないことを遊技者に認識させることができ、電源復帰後にナビ画像が表示されていないことで、遊技者がその後の停止操作に関して混乱してしまう事態を防止することができる。

【１３２１】

また、図１７４にて前述したように、押し順ナビが実行され、第１停止として正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後において第１停止に対応したナビ画像を成功態様にて表示し、第２停止に対応したナビ画像を強調態様にて表示するよう構成されている一方、押し順ナビが実行され、第１停止として不正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後においてはナビ画像をすべて失敗態様にて表示するように構成されている。

【１３２２】

このように構成することにより、押し順ナビの実行途中で電源断が発生した場合にも、遊技者は、電源復帰後のナビ画像の表示態様を視認することで、電源断前の遊技の状況を把握することができる。

【１３２３】

＜ナビ画像表示イメージ図５＞

次に、図１７７は、ナビ画像表示イメージ図５である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１３２４】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３２５】

その後、同図（ｂ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンＤ４１が操作され、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第１停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応する「中だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３２６】

その後、同図（ｃ）にて、正解の押し順に対応した中停止ボタンＤ４２が操作され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第２停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応する「右だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３２７】

その後、第２停止まで停止操作を行っており、第１停止に対応したナビ画像が非表示であり、第２停止に対応したナビ画像が非表示であり、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図（ｄ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｅ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。なお、第１停止に対応したナビ画像は表示されない。また、スピーカＳ２０からのナビ音声は出力されないように構成されている。

【１３２８】

このように、図１７７においては、第２停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表

示開始され、第１停止に対応したナビ画像は表示されず、スピーカＳ２０からのナビ音声（「右だ」との音声）は出力されないように構成されている。

【１３２９】

このように構成することで、ナビ画像の表示中に電源断が発生し、電断復帰した場合においても、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、再表示されたナビ画像を視認することで次に停止操作すべき停止ボタンを認識できるとともに、第１停止に対応したナビ画像は再表示されないことで、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第３停止に集中しやすくなる。

【１３３０】

＜ナビ画像表示イメージ図６＞

次に、図１７８は、ナビ画像表示イメージ図６である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。

【１３３１】

まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３３２】

その後、同図（ｂ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンＤ４１が操作され、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第１停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応する「中だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３３３】

その後、同図（ｃ）にて、正解の押し順に対応した中停止ボタンＤ４２が操作され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第２停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応する「右だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。

【１３３４】

その後、第２停止まで停止操作を行っており、第１停止に対応したナビ画像が非表示であり、第２停止に対応したナビ画像が非表示であり、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図（ｄ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｅ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。また、スピーカＳ２０からのナビ音声は出力されないように構成されている。

【１３３５】

このように、図１７８においては、第２停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに

表示開始され、スピーカＳ２０からのナビ音声（「右だ」との音声）は出力されないように構成されている。
【１３３６】
なお、電源復帰後のナビ画像については、以下のように構成してもよい。
（１）第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングと第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングとは、略同時である
（２）第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されてから所定時間後に、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。
【１３３７】
このように構成することで、ナビ画像の表示中において、正解の押し順による第２停止まで停止操作を行った後、電源断が発生し、電断復帰した場合においても、第１停止および第２停止に対応するナビ画像を成功態様にて表示することにより、電源断以前に第２停止まで正解の押し順にて停止操作を行ったことを遊技者が認識できるとともに、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第３停止に集中しやすくなる。
【１３３８】
＜ナビ画像表示イメージ図７＞
次に、図１７９は、ナビ画像表示イメージ図７である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。
【１３３９】
まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３４０】
その後、同図（ｂ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンＤ４１が操作され、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第１停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応する「中だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３４１】
その後、同図（ｃ）において、正解の押し順に対応していない右停止ボタンＤ４３が操作され、表示されていたすべてのナビ画像（「２」と表示されているナビ画像と「３」と表示されているナビ画像）が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第２停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３４２】
その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図（ｄ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｅ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第１停止に対応した「１」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始される。また、スピーカＳ２０からのナビ音声は出力されないように構成されている。

【１３４３】
　このように、図１７９においては、第２停止として正解の押し順に対応していない停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、電源断の発生前に正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像は成功態様にて新たに表示開始され、電源断の発生前に不正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像および停止操作されていない停止ボタンに対応したナビ画像は失敗態様にて新たに表示開始されることとなる。
【１３４４】
　このように構成することにより、ナビ画像の表示中において、第２停止にて不正解の押し順で停止操作を行った後に電源断が発生し、電断復帰した場合においても、正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像は成功態様にて表示され、不正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像および停止操作されていない停止ボタンに対応したナビ画像は失敗態様にて表示されるよう構成することで、すべての停止ボタンに対応するナビ画像を表示することができ、遊技者はどのタイミングで押し順をミスしたのかまで把握することができ、遊技の状況をより詳細に理解することができる。
【１３４５】
＜ナビ画像表示イメージ図８＞
　次に、図１８０は、ナビ画像表示イメージ図８である。同図においては、押し順ベル（例えば、図１０に示す入賞－Ａ１）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる。
【１３４６】
　まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される。第１停止である左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第２停止である中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンＤ４１に対応する「左だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３４７】
　その後、同図（ｂ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンＤ４１が第１停止として操作され、その後、正解の押し順に対応した中停止ボタンＤ４２が第２停止として操作され、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第２停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第３停止である右停止ボタンＤ４３に対応する「右だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３４８】
　その後、第２停止まで停止操作を行っており、第１停止に対応したナビ画像が非表示であり、第２停止に対応したナビ画像が非表示であり、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図（ｃ）において、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｄ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。なお、第１停止に対応したナビ画像は表示されない。また、スピーカＳ２０からのナビ音声は出力されないように構成されている。
【１３４９】
　このように、図１８０においては、第２停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第２停止に対応した「２」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、第１停止に対応したナビ画像は表示されず、スピーカＳ２０からのナビ音声

（「右だ」との音声）は出力されないように構成されている。
【１３５０】
その後、同図（ｅ）において、第２停止に対応した成功態様のナビ画像が時間経過により非表示となり、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、正解の押し順に対応する右停止ボタンＤ４３が第３停止として操作され、第３停止に対応した「３」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示される。また、成功音声である「成功だ」との音声がスピーカＳ２０から出力される。
【１３５１】
その後、第３停止まで停止操作を行っており、演出表示装置Ｓ４０にナビ画像が表示されていない状況下、同図（ｆ）において、再度電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｇ）において、電源が復帰するが、電源復帰後には当該ゲームに係るナビ画像は表示されないこととなる。なお、電源復帰後においては、スピーカＳ２０からの成功音声は出力されないように構成されている。
【１３５２】
このように構成することで、ナビ画像の表示中において、正解の押し順による第２停止まで停止操作を行った後、電源断が発生し、電断復帰した場合においても、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、再表示されたナビ画像を視認することで次に停止操作すべき停止ボタンを認識できるとともに、第１停止に対応したナビ画像は再表示されないことで、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第３停止に集中しやすくなる。さらに、正解の押し順による第３停止まで停止操作を行った後に電源断が発生し、電源復帰した場合においては、ナビ画像を表示しないことにより、当該ゲームにおける以降の停止操作が必要ない旨を遊技者に示唆することができ、電源復帰以降に停止操作が必要な場合を遊技者に認識させやすくすることができる。
【１３５３】
＜押し順ナビに関する適用可能な構成＞
なお、第８実施形態においては、押し順ナビが実行され、ナビ画像が表示されたゲームにおいて、電源断が発生した場合、電源復帰後にナビ音声が出力されないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後にナビ音声が出力され得るように構成してもよい。例えば、電源復帰後に、左停止ボタンに対応するナビ画像が成功態様で表示され、中停止ボタンに対応するナビ画像が強調態様にて表示される場合には、スピーカＳ２０から「中だ」とのナビ音声を出力するなど、電源断の発生直前にスピーカＳ２０から出力されたナビ音声を、電源復帰後に再度出力するように構成してもよい。なお、この構成は、ナビ画像を表示するすべての構成に適用可能である。
【１３５４】
また、ナビ音声が出力している途中のタイミング（例えば、「左だ」とのナビ音声における「左」まで出力しているタイミング）にて、電源断が発生して電源断時処理が実行された場合、電源復帰後にはスピーカＳ２０からナビ音声が出力されない（電源断前の続きからは出力されない）ように構成してもよい。なお、この構成は本明細書のすべての構成に適用してもよい。
【１３５５】
また、図１８０における２回目の電源断が発生するタイミングである（ｆ）に関する構成として、以下のように構成してもよい。
（１）図１８０の（ｆ）のタイミングが、第３停止操作の後であって、押し順ベル（例えば、入賞－Ａ１）に係る遊技メダルの払出が実行開始される前であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示されない
（２）図１８０の（ｆ）のタイミングが、第３停止操作の後であって、押し順ベル（例えば、入賞－Ａ１）に係る遊技メダルの払出が実行されている途中であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示されない
（３）図１８０の（ｆ）のタイミングが、第３停止操作の後であって、押し順ベル（例えば、入賞－Ａ１）に係る遊技メダルの払出の実行終了後であった場合、電源復帰後にはナ

ビ画像が表示されない
（４）図１８０の（ｆ）のタイミングが、第３停止操作の後であって、押し順ベル（例えば、入賞－Ａ１）に係る遊技メダルの払出が実行開始される前であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示され得る
なお、上記（１）～（４）を複数適用しても問題ない。
【１３５６】
＜ナビ画像表示イメージ図９＞
次に、図１８１は、ナビ画像表示イメージ図９である。同図においては、レア役であるチェリーに当選した場合を例示している。なお、第８実施形態におけるチェリーは、例えば、図１０における入賞－Ｃが相当し、押し順ベルなどの押し順役ではない入賞役であるため、押し順表示装置Ｄ２７０には押し順ナビが表示されない。
【１３５７】
まず、同図（ａ）において、ＡＴ中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーＤ５０が操作され、レア役に対応したナビ画像として「！！！」が強調態様にて演出表示装置Ｓ４０に表示される（強調態様の「！」が３つ表示される）。なお、「！！！」のナビ画像をチャンスナビ画像と称することがある。
【１３５８】
なお、当該ゲームにおいては押し順ナビが実行されておらず、チャンスナビ画像は、レア役に当選した旨を示唆する表示となっている。また、チャンスナビ画像のナビ背景画像（強調態様の背景画像）は、前述した押し順役に係るナビ画像の強調態様（図１７２を参照）と同一（同一の大きさ、同一の形状、同一の色彩）となっている。なお、これには限定されず、チャンスナビ画像の強調態様のナビ背景画像と押し順役に係るナビ画像の強調態様のナビ背景画像とは、形状のみ同一で大きさが異なっていてもよいし、色彩が異なっていてもよい。また、チャンスナビ画像の強調態様のナビ背景画像と押し順役に係るナビ画像の通常態様のナビ背景画像とが同一となるよう構成してもよい。なお、図１７２にて詳述したナビ画像を押し順役に係るナビ画像と称することがある。
【１３５９】
その後、同図（ｂ）において、左停止ボタンＤ４１が操作され、左停止ボタンＤ４１に対応したナビ画像が成功態様にて表示され、その他のナビ画像は強調態様のままとなっている。なお、成功態様にて表示されたナビ画像は、所定時間経過後に非表示となる。その後、中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像とが強調態様にて表示されている状況下、電源断が発生し、演出表示装置Ｓ４０は非表示となる。その後、同図（ｄ）において、電源が復帰し、左停止ボタンに対応したナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、中停止ボタンＤ４２に対応したナビ画像と右停止ボタンＤ４３に対応したナビ画像は強調態様にて新たに表示開始される。
【１３６０】
このように、レア役に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行されず、チャンスナビ画像を表示するよう構成し、且つ、ナビ背景画像を押し順ナビ実行時のナビ画像と同一の表示態様（図１７２の強調表示と同一の表示態様）にて表示し得ることにより、ＡＴ中状態にて違和感なく遊技を進行することができ、期待感を持続させることができる。また、チャンスナビ画像が表示される場合においても、電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、前述した押し順ナビ実行時のナビと同様に、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、違和感なく遊技を進行することができる。
【１３６１】
なお、チェリーを入賞役とし、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示すると遊技メダルが払い出される（例えば、８枚）よう構成した場合において、チェリーに当選したゲームにてチャンスナビ画像が表示され、第３停止となる停止操作が実行された後に電源断が発生した場合においては、以下のように構成してもよい。
（１）第３停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行開始される前に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ

画像が表示されない
（２）第３停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行されている途中に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ画像が表示されない
（３）第３停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出の実行終了後に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ画像が表示されない
（４）第３停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行開始される前に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後には図１８１と同様にチャンスナビ画像が表示され得る
なお、上記（１）～（４）を複数適用しても問題ない。
【１３６２】
　なお、図１８１においては、チャンスナビ画像は、停止操作毎に１つずつ非表示となる（「成功態様→非表示」となる）ように構成したが、これには限定されず、第１停止操作時に３つすべてが非表示となる（「成功態様→非表示」となる）ように構成してもよいし、第１停止および第２停止では非表示とならず、第３停止操作時に３つすべてが非表示となる（「成功態様→非表示」となる）ように構成してもよい。また、これらの構成において、成功態様を表示せずに非表示となるように構成してもよい。
【１３６３】
　また、チャンスナビ画像については、以下のように構成してもよい。
（１）チャンスナビ画像は第１停止操作時に３つすべてが非表示（「成功態様→非表示」）となり、第１停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、３つすべてのチャンスナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。
（２）チャンスナビ画像は第１停止操作時に３つすべてが非表示（「成功態様→非表示」）となり、第１停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。
（３）チャンスナビ画像は第１停止および第２停止では非表示とならず、第３停止操作時に３つすべてが非表示（「成功態様→非表示」）となり、第３停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、３つすべてのチャンスナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。
（４）チャンスナビ画像は第１停止および第２停止では非表示とならず、第３停止操作時に３つすべてが非表示（「成功態様→非表示」）となり、第３停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。
（５）チャンスナビ画像は第１停止操作時に第１停止に対応したチャンスナビ画像が非表示（「成功態様→非表示」）となり、第２停止に対応したチャンスナビ画像及び第３停止に対応したチャンスナビ画像は強調態様にて表示されており、第１停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。
【１３６４】
　なお、チャンスナビ画像の表示中においては、停止操作に基づいたナビ音声はスピーカＳ２０から出力されない。また、押し順ナビ実行時に出力され得る成功音声や失敗音声も、チャンスナビ画像の表示中においてはスピーカＳ２０から出力されない。
【１３６５】
　また、図１８１においてはレア役として、チェリーに当選した場合を例示したが、レア役の種類を変更しても何ら問題ないし、レア役が入賞役である場合における、レア役が入賞した場合の遊技メダルの払出枚数を変更してもよい。
【１３６６】
　また、図１８１においては、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が再度表示され得る構成を例示したが、これには限定され

ず、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が表示されないように構成してもよい。このように構成した場合には、チャンスナビが実行されるゲームは押し順ナビが実行されるゲームではないため、押し順によって遊技者が損をすることがないため、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が表示されない一方、押し順ナビが実行されるゲームにおけるナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にナビ画像が再度表示され得るように構成することで、遊技者が損をする可能性がある場合にのみ、電源復帰後にナビ画像が再度表示されるため、遊技者がより注意をすることとなり、電源断の発生によって遊技者が損をする可能性を減少させることができる。

【１３６７】

また、チャンスナビ画像は、失敗態様を有していない。また、前述したように、入賞役であるチェリーを取りこぼし（最も多い払出枚数とならなかった場合を取りこぼしと称してもよい）の発生し得る役としてもよく、一例としては、停止ボタンの停止態様（押し順および操作タイミング）によって、８枚の払出（高めと称することがある）となる場合と０枚の払出（安め、または取りこぼしと称することがある）となる場合とを有するように構成してもよい。なお、払出枚数はあくまで一例であり、８枚の払出を１０枚としてもよいし、取りこぼしの払出枚数を１枚としてもよい。このように構成した場合、チェリーに当選し、演出表示装置Ｓ４０にチャンスナビ画像が表示されたゲームにおいて、８枚の払出とならない停止タイミングや押し順で停止ボタンの停止操作を行った場合にも、当該停止操作に基づいては、失敗態様ではなく成功態様が表示されることとなる。

【１３６８】

他方、押し順役（例えば、押し順ベル）に当選し、押し順ナビが実行され、演出表示装置Ｓ４０にナビ画像が表示されたゲームにおいて、不正解の押し順となる停止ボタンを操作した場合には、ナビ画像は失敗態様にて表示されることとなる。

【１３６９】

このように、レア役に当選した旨を示唆する表示であるチャンスナビ画像を表示した場合には、失敗態様を表示しない一方、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビをサポートする役割を担っている押し順役に係るナビ画像を表示した場合には、失敗態様を表示し得るよう構成することにより、演出表示装置Ｓ４０にて示唆する内容に沿った表示態様でナビ画像を表示することができ、失敗態様の表示頻度を適切にすることができる。

【１３７０】

また、レア役を再遊技役としてもよい。例えば、レア役であるチェリーを再遊技役としてもよく、このように構成した場合にも、チェリーに当選したゲームにてチャンスナビ画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し得るように構成してもよいし、上述したレア役に関する構成を適用してもよい。

【１３７１】

また、チャンスナビ画像は通常態様を有していない。換言すると、停止操作を行っていない停止ボタンに対応するチャンスナビ画像は、すべて同一の大きさで表示される（強調態様で表示される）ように構成されている。

【１３７２】

＜その他の適用可能な構成＞

なお、第８実施形態においては、押し順役が当選した場合に、６択の押し順ナビを実行する構成を例示したが、３択の押し順ナビを実行するように構成した場合にも、第８実施形態にて詳述した構成を適用してもよい。例えば、左停止ボタンＤ４１が第１停止として正解となる押し順ナビ画像を表示する場合には、左停止ボタンＤ４１に対応した「１」と表示されたナビ画像のみを表示し、第１停止として左停止ボタンＤ４１が操作された場合にはナビ画像が成功態様となり、第１停止として左停止ボタン以外の停止ボタンが操作された場合にはナビ画像が失敗態様となる。

【１３７３】

また、押し順ナビではなく停止タイミングをナビし得るように構成してもよく、例えば

、左リールＭ５１の０～６番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第１範囲と称することがある）と、左リールＭ５１の７～１３番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第２範囲と称することがある）と、左リールＭ５１の１４～１９番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第３範囲と称することがある）と、のいずれかの範囲にて停止操作をした後、中リールＭ５２と右リールＭ５３とを任意のタイミングで停止操作することで高めが停止表示され得るよう構成してもよい。さらに、第１範囲の中央付近に白７を配置し、第２範囲の中央付近に赤７を配置し、第３範囲の中央付近にバーを配置し、演出表示装置Ｓ４０にて、「白７　－　－」、「赤７　－　－」、「バー　－　－」のようにナビ画像を表示するように構成してもよい。このように構成した場合にも、押し順ナビに係るナビ画像と同様の構成を適用可能であり、一例としては、「白７」、「赤７」、「バー」のナビ画像においても、強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。

【１３７４】

また、前述した押し順の概念と停止タイミングの概念を合わせてもよく、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに、２つの停止範囲（例えば、０～９番と１０～１９番）を設け、６択の押し順に正解し、且つ第１停止では正解の停止範囲で停止操作を行うことで高めとなる図柄組み合わせが停止表示するといった、１２択のナビを実行し得るように構成してもよい（「白７　２　３」、「２　赤７　３」のようなナビ画像が表示される）。このように構成した場合にも、前述した押し順ナビに係るナビ画像と同様の構成を適用可能であり、ナビ画像の表示態様として、通常態様や強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。

【１３７５】

また、第８実施形態においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の３つのリールを有する構成を詳述したが、これには限定されず、４つのリールを有するように構成してもよい。このように構成した場合にも、第８実施形態と同様のナビ画像に関する構成を適用可能であり、ナビ画像の表示態様として、通常態様や強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。一例としては、４つのリールの押し順である２４択の押し順役を有し、演出表示装置Ｓ４０にてナビ画像として「１２３４」のように表示してもよい。

【１３７６】

なお、第８実施形態においては様々なナビ画像に関する構成を詳述したが、第８実施形態おけるナビ画像に関する構成は、本明細書におけるすべてのナビ画像の構成と組み合わせることが可能であることを補足しておく。

【１３７７】

＜ＲＡＭ初期化処理に関する構成＞

本明細書におけるすべての実施形態に適用可能なＲＡＭ初期化処理に関する構成を、以下に詳述する。

【１３７８】

本明細書に係る回胴式遊技機においては、主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側にコマンドを送信するためのコマンド送信用バッファを有しており、副制御基板Ｓ側に送信するコマンドをコマンド送信用バッファに一時記憶した後、送信タイミングにて、コマンド送信用バッファに一時記憶されたコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し得るよう構成されている。

【１３７９】

＜電源投入時＞

設定キースイッチがオフの状態で電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、設定キースイッチがオフの状態で電源が復帰した場合、第１のタイミングでＲＡＭ初期化処理が実行され、コマンド送信用バッファが初期化されるよう構成してもよい。また、当該ＲＡＭ初期化処理の実行時にＲＡＭの内容をチェックし、異常があった場合には、ＲＡＭエラーの状態となり、遊技の進行が停止されるよう構成してもよい。ＲＡＭエラーとなった場合には、設定変更を行うことでＲＡＭエラーが解除されるよう構成して

もよい。
【１３８０】
＜設定変更時＞
　設定キースイッチがオフの状態で電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、設定キースイッチがオンの状態で電源が復帰した場合（これには限定されず、電源投入後に設定変更モードとなる場合であればよい）には、以下のいずれかのように構成してもよい。
（構成１）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理を実行せずに設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、ＲＡＭ初期化処理を実行するが、当該ＲＡＭ初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されずにコマンドが保持される。その後、設定キースイッチがオフとなって設定変更モードが終了した以降においても、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理は実行しない。なお、電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オフになっていた場合には、その後、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理を実行する。
（構成２）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理を実行せずに設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、ＲＡＭ初期化処理を実行するが、当該ＲＡＭ初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されずにコマンドが保持される。その後、設定キースイッチがオフとなって設定変更モードが終了した以降において、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。なお、電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オフになっていた場合においても、その後、前述した電源投入時のＲＡＭ初期化処理を実行する。
（構成３）電源投入後に前述した電源投入後のＲＡＭ初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。その後、設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、ＲＡＭ初期化処理を実行するが、当該ＲＡＭ初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されない。
（構成４）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入後のＲＡＭ初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。その後、設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、ＲＡＭ初期化処理を実行するが、当該ＲＡＭ初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されない。
【１３８１】
　構成１及び構成２のように構成した場合には、電源投入後に設定変更モードとなる場合において、電源断の発生前から設定変更モードの終了まではコマンド送信用バッファが初期化されないように構成されることとなり、設定変更モード中に関するコマンドなどが初期化されずに副制御基板Ｓ側に送信することができるため、副制御基板Ｓ側にて設定変更モード中に関する表示を問題なく実行することができる。
【１３８２】
　構成３及び構成４のように構成した場合には、電源投入後に設定変更モードとなる場合において、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合におけるＲＡＭ初期化処理では、コマンド送信用バッファが初期化されないように構成されることとなり、電源投入時のＲＡＭ初期化処理と設定が変更された場合におけるＲＡＭ初期化処理とで、コマンド送信用バッファが二重に初期化されないようにすることができ、不要な処理を設けずに遊技機を設計することができる。

【１３８３】
＜＜＜＜第９実施形態　投入センサによるメダル加算処理＞＞＞＞
　次に、第９実施形態として、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図１８５を参照）。メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクタＤＳ内の投入受付センサＤ１０ｓを通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを通って下方に流下する。そして、投入受付センサＤ１０ｓの更に奥に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第１投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第１投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報、第２投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第２投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

【１３８４】
＜＜＜第９実施形態　投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞＞
　図１８２は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。続いて図中３のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間Ａが、主制御基板Ｍによって算出され、Ａが所定の範囲内（第９実施形態では、４ｍｓ≦Ａ＜１８３ｍｓ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第１投入センサＤ２０ｓが検知を終了するまでの時間Ｂが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｂが所定の範囲内（２ｍｓ≦Ｂ＜１１５ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中４のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第２投入センサＤ２０ｓが検知を終了するまでの時間Ｃが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｃが所定の範囲内（４ｍｓ≦Ｃ＜１８３ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内を通過しているかを判定しており、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【１３８５】
＜＜＜第９実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞
＜＜構成１＞＞
　次に、第９実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図１８３～図１８４は、ステップ１２００のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第９実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図１８

５は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図１８３のフローチャートにおいて、図１７と同内容においては説明を省略する（ステップ１２２０～ステップ１２２５まで、及びステップ１２３２以降）。まず、図１８３において、ステップ１２２６‐１（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６‐１（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（図１８５の中上段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに差し掛かったタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐２（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐３（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１８５の右上段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓに差し掛かったタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐３（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐６（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１８５の左下段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐８（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ１２２６‐９（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオフであるか否かを判定する（図１８５の中下段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐９（第４）でＹｅｓの場合、１枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーＤ５０の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ１２３２に移行する。

【１３８６】

＜効果１＞

第９実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第９実施形態のように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。

【１３８７】

＜効果２＞

また、第２投入センサＤ３０ｓがオフのままであり第１投入センサＤ２０ｓのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第２投入センサＤ３０ｓと比較してメダル投入口１７０から近い位置に備えられている第１投入センサＤ２０ｓによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１３８８】

＜＜＜第９実施形態　投入センサエラーによるサブルーチン＞＞＞

また、ステップ１２２６‐３（第４）、ステップ１２２６‐６（第４）、ステップ１２

２６‐９（第４）でＮｏの場合、ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）により、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第１投入センサ及び第２投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図１８２の第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）のいずれかでＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐５（第４）で、メダル投入エラー処理が実行される。図１８４は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ１２２６‐１２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ１２２６‐１３（第４）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１２２６‐１４（第４）に移行する。尚、１２２６‐１３（第４）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）に係る情報が副制御基板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。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、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いずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ１２２６‐１４（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ１２２６‐１５で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセレクタＤＳ内のメダル投入口Ｄ１７０付近に備えられた投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

【１３８９】

＜＜＜第９実施形態　投入監視カウンタに基づいたエラーの検出＞＞＞

＜＜構成２＞＞

メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが通過する第１のセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓが備えられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサＤ１０ｓがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、投入受付センサＤ１０ｓがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて０→１と加算処理を行う。そして、主制御基板Ｍは、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内の経路を流下し、例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフになったタイミング（図１８２では、４のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて１→０と減算処理を行う。このとき、例えば、図１８２のタイミングチャートで１～４までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処

理が正常に行われないこととなる。例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第２投入センサＤ３０ｓが、投入受付センサＤ１０ｓよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

【１３９０】

＜効果＞

このように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、更に投入受付センサＤ１０ｓの３つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１３９１】

＜＜＜第９実施形態　メダル投入音の出力＞＞＞

第９実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第９実施形態において、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第９実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第９実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【１３９２】

＜＜構成３＞＞

まず、タイミングＡとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図１８２のタイミングチャートにより、Ｃの期間の上限値である１８３ｍｓよりＢの上限値である１１５ｍｓを差し引くと６８ｍｓとなる。つまり、この期間で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

【１３９３】

＜＜構成４＞＞

タイミングＡの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

【１３９４】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副

制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

【１３９５】

＜＜構成５＞＞

次に、タイミングＢとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【１３９６】

＜＜構成６＞＞

タイミングＢの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【１３９７】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

【１３９８】

＜＜構成７＞＞

次に、タイミングＣとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第２のタイミングと同様であるが、更にステップ１２２６‐１５にて主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

【１３９９】

＜＜構成８＞＞

タイミングＣの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【１４００】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【１４０１】

＜＜＜第９実施形態　シュートセンサによるメダルエラー検出＞＞＞

次に、第９実施形態として、シュートセンサＤ４０ｓを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図１８６は、メダルセレクタＤＳ内の遊技メダルの経路において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過した後のメダルの流路部材（第９実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図１８６において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの下方にシュートセンサＤ４０ｓが備えられており、シュートセンサＤ４０ｓは、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第９実施形態

では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【１４０２】

シュートセンサＤ４０ｓによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホッパＨ４０と連通するシュート本体において、シュートセンサＤ４０ｓの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル１枚分の幅であり、１枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第９実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル３枚分の位置がシュートセンサＤ４０ｓにより検知される位置とするが、シュートセンサＤ４０ｓが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【１４０３】

シュートセンサＤ４０ｓの遊技メダルの検知は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサＤ４０ｓによって検知されて、その信号（シュートセンサＤ４０ｓがオンになったタイミングの情報、シュートセンサＤ４０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、シュートセンサＤ４０ｓによって検知された信号に係る情報、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Ｍが、第１投入センサＤ２０ｓもしくは第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサＤ４０ｓが検知するべき時間　以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図１８６における４枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、４枚目の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、もしくは第２投入センサＤ３０ｓにより検知されたタイミングから４枚目の遊技メダルがシュートセンサＤ４０ｓにより検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第９実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

【１４０４】

＜＜第９実施形態　シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞

図１８７は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。その後、図中３のタイミングでシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｄ、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｅが主制御基板Ｍによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサＤ４０ｓの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサＤ４０ｓを備えることで検出することが可能となる。

【１４０５】

＜効果＞
　このように構成することで、例えばシュートセンサＤ４０ｓ付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサＤ４０ｓによる遊技メダルの正常な通過は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサＤ４０ｓによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１４０６】
＜＜＜第１０実施形態＞＞＞
　次に、第１０実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第１０実施形態のすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は第１０実施形態に適用可能である。
【１４０７】
＜＜精算処理実行時に関する作用図＞＞
　まず、図１８８は、第１０実施形態に適用可能な精算処理実行時に関する作用図である。同図においては、ベット数が３且つクレジット数が５０の状況で精算ボタンＤ６０が操作された場合について例示しているが、これには限定されず、ベット数とクレジット数が１以上である場合には、同図と同様の構成が適用可能である。なお、同図の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。
【１４０８】
＜電源断が発生しない場合＞
　まず、同図上段の電源断が発生しない場合の作用について詳述する。ブロッカＤ１００がオンである状況であり、同図（１）のタイミングで、精算ボタンＤ６０がオフからオンとなる。換言すると、精算ボタンＤ６０が押下され、精算ボタンＤ６０の操作が検出されていない状態から精算ボタンＤ６０の操作が検出されている状態となる（以降のオン・オフについても同様）。また、ブロッカＤ１００については、オンである場合には遊技メダルが通過可能な許可状態であり、オフである場合には遊技メダルが通過できない不許可状態である。なお、オフからオンとなることを、オフ→オンや、新たにオンとなると称することがあり、オンからオフとなることを、オン→オフや、新たにオフとなると称することがある。
【１４０９】
　なお、精算ボタンＤ６０が押下されている状態を、精算ボタンＤ６０がオンと称することがあり、精算ボタンＤ６０が操作されている状態と称することがある。また、精算ボタンＤ６０が押下されていない状態を精算ボタンＤ６０がオフと称することがあり、精算ボタンＤ６０が操作されていない状態と称することがある。また、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなることを、精算ボタンＤ６０が押下される、精算ボタンＤ６０が操作されると称することがあり、精算ボタンＤ６０が新たにオフとなることを、精算ボタンＤ６０が押下されなくなる、精算ボタンＤ６０が操作されなくなると称することがある。
【１４１０】
　同図（１）のタイミングで、精算ボタンＤ６０がオフからオンとなったことにより、ブロッカオフ準備期間が開始し、精算準備期間が開始する。ここで、ブロッカオフ準備期間とは、ブロッカＤ１００がオンである状況にて精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってから、ブロッカＤ１００がオフとなるまでの期間である。また、精算準備期間とは、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってから、精算ボタンＤ６０のオンを維持し精算処理が開始するまでの期間である。
【１４１１】

その後、同図（２）のタイミングで、ブロッカオフ準備期間が経過したことにより、ブロッカＤ１００が新たにオフとなる。その後、図中（３）のタイミングで、精算準備期間が経過したことにより、精算処理を開始する。なお、第１０実施形態においては、ベット数とクレジット数とが１以上である場合には、ベット数を精算した後にクレジット数を精算する。精算処理に関する構成としては、以下のいずれの構成も適用可能である。
（１）ベット数とクレジット数とが１以上である状況にて、精算処理が１回実行されると、ベット数が精算された後にクレジット数が精算される。
（２）ベット数とクレジット数とが１以上である状況にて、精算処理が１回実行されると、ベット数のみが精算され、クレジット数は精算されない。その後、再度精算処理が１回実行される（ベット数が０の状況にて精算処理が実行される）と、クレジット数が精算される。

【１４１２】

なお、第１０実施形態においては、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってから、精算準備期間が経過するまでオンを維持する、換言すると精算ボタンＤ６０を長押しすることで精算処理が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなるとすぐに（例えば、０．１秒オンとなると）精算処理が実行され得るよう構成してもよい。

【１４１３】

また、図示するように、精算準備期間は同図（１）のタイミングから同図（３）のタイミングまでの期間となっており、ブロッカオフ準備期間は同図（１）のタイミングから同図（２）のタイミングまでの期間となっており、精算準備期間はブロッカオフ準備期間よりも長くなっている。このように構成することにより、ブロッカＤ１００がオフとなるまでのブロッカオフ準備期間においては、遊技メダルの投入を受け付けることができ、遊技メダルがホッパＨ４０に流入したにも拘らず、ベット数やクレジット数に加算がされない事態を防止することができる。

【１４１４】

その後、同図（４）のタイミングで、ベット数の精算が終了（ベット数に関する精算処理が終了）し、クレジット数に関する精算処理が開始される。その後、同図（５）のタイミングで、クレジット数の精算が終了（クレジット数に関する精算処理が終了）し、ベット数が０、クレジット数が０となって精算処理が終了する。図中（３）から（５）までの、精算処理が開始されてからベット数とクレジット数の精算処理が終了するまでを、１回の精算処理としている。これには限定されず、１回の精算処理が実行された場合には、ベット数が１以上であった場合にはベット数のみが精算され、ベット数が０であり且つクレジット数が１以上であった場合にはクレジット数が精算されるよう構成してもよい。

【１４１５】

第１０実施形態においては、精算処理とは、精算ボタンＤ６０が操作されたことに基づいて、ベット数またはクレジット数の少なくとも一方の精算が実行される処理であり、ベット数とクレジット数の双方が精算されない場合（例えば、ベット数が０でありクレジット数が０である場合）には、精算ボタンＤ６０の操作に基づく所定の処理を実行する場合にも、当該所定の処理を精算処理とは称していない。これには限定されず、精算ボタンＤ６０の操作に基づく所定の処理を精算処理と称してもよい。また、精算ボタンＤ６０が操作されたことに基づいて、ベット数またはクレジット数の少なくとも一方の精算が実行開始されてから精算の実行が終了するまでを、１回の精算処理と称している。

【１４１６】

また、図１８８においては、精算ボタンＤ６０が新たにオンになってから、ブロッカオフ準備期間が経過することでブロッカＤ１００がオンからオフとなるよう構成したが、これには限定されず、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってからすぐにブロッカＤ１００がオンからオフとなるよう構成してもよい。より具体的には、以下のように構成してもよい。
（１）精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってからごく短時間（例えば、割り込み処理１

回分の時間）が経過した後にブロッカＤ１００がオンからオフとなる（ブロッカＤ１００がオンからオフとなるための動作を開始するとしてもよい）。
（２）あるタイマ割り込み時処理にて精算ボタンＤ６０が新たにオンとなったことを検知した場合に、当該あるタイマ割り込み時処理にて、ブロッカＤ１００をオンからオフにするための処理を実行する。
【１４１７】
＜電源断が発生した場合＞
次に、同図下段の電源断が発生した場合の作用について詳述する。ブロッカＤ１００がオンである状況であり、同図（６）のタイミングで、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなったことにより、ブロッカオフ準備期間が開始し、精算準備期間が開始する。
【１４１８】
その後、同図（７）のタイミングで、ブロッカオフ準備期間と精算準備期間とが経過していない状況下、遊技機への電源供給が遮断され、電源断時処理が実行される。より具体的には、「遊技機への電源供給が遮断される→約２０ｍｓ後に遊技機が電源断（電圧の降下）を検知する→電源断時処理が実行開始される→電圧が遊技機の駆動電圧を下回る（遊技機の動作が不安定になる）→電圧が０になる」のように作用することとなる。すなわち、同図（７）のより正確なタイミングは、上記電源断時処理が実行開始されるタイミングとなっている。すなわち、同図（７）のタイミングで電源断時処理が実行開始されたことにより、ブロッカオフ準備期間の計測と精算準備期間の計測が停止することとなる。
【１４１９】
また、遊技機への電源供給が遮断されている状況を電源断中と称してもよいし、遊技機が電源断時処理を実行した後の電圧が０の状況を電源断中と称してもよい。また、遊技機への電源供給が遮断されることを、電源断が発生すると称してもよい。
【１４２０】
その後、同図（８）のタイミングで、遊技機が電源復帰し、ブロッカオフ準備期間の計測と精算準備期間の計測が電源断前の続きから実行されることとなる。なお、同図（７）のタイミングでは、精算ボタンＤ６０が押下されている状況（オンとなっている状況）で電源断時処理が実行開始され、同図（８）のタイミングでは、精算ボタンＤ６０が押下されている状況で電源復帰する場合を例示している。
【１４２１】
その後、同図（９）のタイミングで、ブロッカオフ準備期間が経過したことにより、ブロッカＤ１００が新たにオフとなる。その後、図中（１０）のタイミングで、精算ボタンＤ６０の押下が継続しており、精算準備期間が経過したことにより、精算処理を開始する。
【１４２２】
このように、第１０実施形態においては、ブロッカオフ準備期間の途中で電源断が発生した場合には、電源復帰後には、ブロッカオフ準備期間の計測を続きから実行するよう構成されており、精算準備期間の途中で電源断が発生した場合には、電源復帰後には、精算準備期間の計測を続きから実行するよう構成されている。すなわち、同図における（１）～（２）の期間は、（６）～（７）と（８）～（９）の期間の和と略同一の長さとなっている。
【１４２３】
このように構成することで、電源断が発生した場合にも、電源復帰後においては、精算処理終了までの過程を引き継ぐことができ、精算処理をスムーズに実行することができる。
【１４２４】
なお、精算ボタンＤ６０が押下されておらず、精算準備期間の計測を実行していない状況で、遊技機への電源供給が遮断され、電源断時処理が実行された場合において、その後、精算ボタンＤ６０が押下され、精算ボタンＤ６０が押下された状態で電源復帰した場合には、電源復帰後に精算準備期間が経過しても精算処理は実行されないよう構成されてい

る。これには限定されず、精算ボタンＤ６０が押下された状態で電源復帰した場合にも、電源復帰後に（または、電源復帰後の所定タイミングから）精算準備期間が経過すると精算処理が実行されるよう構成してもよい。

【１４２５】

その後、同図（１１）のタイミングで、ベット数の精算が終了（ベット数に関する精算処理が終了）し、クレジット数に関する精算処理が開始される。その後、同図（１２）のタイミングで、クレジット数の精算が終了（クレジット数に関する精算処理が終了）し、ベット数が０、クレジット数が０となって精算処理が終了する。

【１４２６】

また、ブロッカオフ準備期間を計測する際の一例としては、減算タイマ（デクリメントタイマ）であるブロッカオフタイマを用いて計測するよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技機への電源供給が遮断された場合には、ブロッカオフタイマの計時が停止し、その後、遊技機が電源復帰した場合には、ブロッカオフタイマの計時を続きから実行するよう構成される。なお、設定変更モードへの移行を伴う電源復帰となった場合には、ブロッカオフタイマのタイマ値は初期化されることとなる。また、ブロッカオフタイマはインクリメントタイマとしてもよいしデクリメントタイマとしてもよい。

【１４２７】

また、精算準備期間を計測する際の一例としては、減算タイマ（デクリメントタイマ）である精算準備期間タイマを用いて計測するよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技機への電源供給が遮断された場合には、精算準備期間タイマの計時が停止し、その後、遊技機が電源復帰した場合には、精算準備期間タイマの計時を続きから実行するよう構成される。なお、設定変更モードへの移行を伴う電源復帰となった場合には、精算準備期間タイマのタイマ値は初期化されることとなる。また、精算準備期間タイマはインクリメントタイマとしてもよいしデクリメントタイマとしてもよい。

【１４２８】

また、ブロッカオフ準備期間と精算準備期間とを計測する際の他の例としては、ブロッカオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマとを同一のタイマ（例えば、減算タイマである精算ボタンタイマ）とするよう構成してもよい。一例としては、精算ボタンＤ６０が新たにオンになると精算ボタンタイマが計測を開始し、精算ボタンタイマのタイマ値が所定値になると（精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってからブロッカオフ準備期間が経過すると）ブロッカＤ１００がオンからオフとなる動作を開始し、その後、精算ボタンタイマのタイマ値が特定値（例えば、０）になると精算処理が実行開始されるよう構成してもよいし、精算ボタンＤ６０が新たにオンになると精算ボタンタイマが計測を開始し、精算ボタンタイマのタイマ値が所定値（例えば、０）になる（精算ボタンＤ６０が新たにオンとなってからブロッカオフ準備期間が経過したときであり、第１条件を充足すると称することがある）とブロッカＤ１００がオンからオフになる動作を開始し、その後、ブロッカＤ１００がオフになった後の所定のタイミングで、第１条件を充足したことに基づいて精算処理が実行開始される（この例では精算準備期間は計測していないが、精算ボタンＤ６０が新たにオンになってから精算準備期間が経過したときに精算処理が開始されるよう構成されている）よう構成してもよい。

【１４２９】

なお、第１０実施形態においては、ブロッカオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマとをそれぞれ有する構成としているが、第１０実施形態のすべての構成において、ブロッカオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマとを同一のタイマとした構成を適用することができる。より具体的には、第１０実施形態におけるブロッカオフタイマを精算ボタンタイマに置き換えてもよいし、精算準備期間タイマを精算ボタンタイマに置き換えてもよい。

【１４３０】

なお、電源断が発生した場合には、ブロッカＤ１００がオフとなるよう構成してもよく、このように構成した場合、図中（７）のタイミングで電源断が発生すると、ブロッカＤ

１００がオフとなり、その後図中（８）のタイミングで、電源が復帰してブロッカＤ１００がオンとなり、その後図中（９）のタイミングで、ブロッカオフ準備期間が経過してブロッカＤ１００がオフとなる。

【１４３１】

＜＜遊技メダルの投入に関するイメージ図＞＞

次に、図１８９は、第１０実施形態に適用可能な遊技メダルの投入に関するイメージ図である。同図においては、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入される場合を例示している。なお、同図の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。

【１４３２】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入される。同図においては、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたタイミングを、遊技メダルがすべてメダル投入口Ｄ１７０に流入したタイミングとしてもよいし、メダル投入口Ｄ１７０の上端よりも遊技メダルの上端の位置が鉛直下方となったタイミングとしてもよいし、メダル投入口Ｄ１７０と水平の位置から遊技メダルが視認できなくなったタイミングとしてもよい。なお、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたタイミングを上記のいずれのタイミングにしたとしても、遊技メダルの流下速度の差は微差であり、第１０実施形態の構成及び第１０実施形態に適用可能な構成に対する影響は生じないことを補足しておく。

【１４３３】

また、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入される場合においては、メダル流路ＤＲの方向に勢いをつけず、遊技メダルから指が離れて自由落下をする場合を例示している。なお、遊技者が実行可能な程度の勢いをつけて、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入される場合においても、第１０実施形態の構成及び第１０実施形態に適用可能な構成に対する影響は生じないことを補足しておく。

【１４３４】

また、同図におけるメダルセレクタＤＳの構成は第９実施形態で前述した構成と同様であり、メダル流路ＤＲには、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とを有しており、第１投入センサＤ２０ｓの近傍にはブロッカＤ１００を有している。

【１４３５】

なお、同図の構成はあくまで一例であり、同図における投入受付センサＤ１０ｓを有さずに、シュートセンサＤ４０ｓを有するよう構成してもよいし、投入受付センサＤ１０ｓとシュートセンサＤ４０ｓとの両方を有するよう構成してもよい。

【１４３６】

その後、遊技メダルがメダル流路ＤＲを流下していき、図中（２）のタイミングで、遊技メダルの中心がブロッカＤ１００におけるブロッカ通過確定位置を通過することとなる。ここで、ブロッカ通過確定位置とは、当該ブロッカ通過確定位置に遊技メダルが位置している状況にて、ブロッカＤ１００がオンからオフとなったとしても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入される（ホッパＨ４０に案内される）こととなるブロッカＤ１００の（長手方向における）位置である。第１０実施形態におけるブロッカ通過確定位置は、以下のように定義してもよい。

（１）ブロッカ通過確定位置に遊技メダルが到達している場合、ブロッカＤ１００が不許可状態となるために、許可状態から動作を開始しても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入されることとなる位置

（２）ブロッカ通過確定位置に遊技メダルが到達している場合、ブロッカＤ１００が不許可状態となっていても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入されることとなる位置

（３）ブロッカＤ１００のメダル流路ＤＲの入り口から見て最も遠い位置（ブロッカＤ１００の端の位置）をブロッカ通過確定位置とする

（４）ブロッカＤ１００の長手方向における中心の位置をブロッカ通過確定位置とする

【１４３７】

また、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達することを、遊技メダルがブロッカを通過すると称することがある。

【１４３８】

その後、遊技メダルがメダル流路ＤＲを流下していき、図中（３）のタイミングで、当該遊技メダルにより、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオンとなり、クレジット加算処理が実行される。すなわち、当該遊技メダルが正常に投入され、クレジット数（またはベット数）に１が加算される。

【１４３９】

ここで、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたタイミング（図中（１）のタイミング）から、遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達したタイミング（図中（２）のタイミング）までの期間を、ブロッカ通過期間と称しており、第１０実施形態の遊技機においては、図１８８にて前述した精算準備期間はブロッカ通過期間よりも長くなっている。このように構成することにより、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入された後に精算ボタンＤ６０を押下（長押し）した場合にも、当該投入された遊技メダルの投入を正常に受け付けることができ、遊技メダルがホッパＨ４０に流入したにも拘らず、ベット数やクレジット数に加算がされない事態を防止することができる。

【１４４０】

また、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に１加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなっている。

【１４４１】

なお、クレジット加算処理が実行される契機としては、以下のいずれの構成を適用してもよい。

（１）第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフ→第１投入センサＤ２０ｓがオン、第２投入センサＤ３０がオフ→第１投入センサＤ２０ｓがオン、第２投入センサＤ３０がオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオンとなったことを契機にクレジット加算処理が実行される。

（２）第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフ→第１投入センサＤ２０ｓがオン、第２投入センサＤ３０がオフ→第１投入センサＤ２０ｓがオン、第２投入センサＤ３０がオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなったことを契機にクレジット加算処理が実行される。

なお、上記（１）及び（２）は、クレジット加算処理ではなく、ベット数に加算されるベット加算処理に置き換えて適用することが可能である（例えば、ベット数が上限数である３でない場合に遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入された場合）。

【１４４２】

なお、第１０実施形態においては、クレジット数の上限数が５０であり、ベット数の上限数が３である状況にて、遊技メダルが１枚正常に投入された場合には、以下のように作用することとなる。

（１）ベット数が０～２である場合には、ベット加算処理が実行され、ベット数に１加算される

（２）ベット数が３、且つクレジット数が５０未満の場合には、クレジット加算処理が実行され、クレジット数に１加算される

（３）ベット数が３、且つクレジット数が５０の場合には、ベット数加算処理もクレジット加算処理も実行されない（遊技メダルが下皿に返却される）

【１４４３】

なお、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが３枚連続で投入される（３枚の遊技メダルが接している状況で投入される）場合において、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に３加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよいし、１枚目の遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０に投入されてから

、３枚目の遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達するまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよい。
【１４４４】
　また、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが３枚連続で投入される（３枚の遊技メダルが接している状況で投入される）場合において、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に３加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよいし、１枚目の遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０に投入されてから、３枚目の遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達するまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよい。
【１４４５】
　また、メダル投入口Ｄ１７０から１枚の遊技メダルが投入されてから、ブロッカ通過確定位置に到達するまでの時間を３倍した、３枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよいし、メダル投入口Ｄ１７０から１枚の遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に１加算されるまでの時間を３倍した、３枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよい。
【１４４６】
　また、メダル投入口Ｄ１７０から１枚の遊技メダルが投入されてから、ブロッカ通過確定位置に到達するまでの時間を３倍した、３枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよいし、メダル投入口Ｄ１７０から１枚の遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に１加算されるまでの時間を３倍した、３枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよい。
【１４４７】
　また、本明細書における遊技機は、ベット数及びクレジット数が０である状況にて、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが正常に投入された場合には、ベット数に１加算するよう構成してもよいし、クレジット数に１加算するよう構成してもよい。また、ベット数及びクレジット数が０である状況にて、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが正常に投入された場合にクレジット数に１加算するよう構成した場合には、第１０実施形態におけるベット数に１加算する構成をクレジット数に１加算する構成に置き換えて適用することが可能である。
【１４４８】
＜＜精算ボタンに関する構成＞＞
　第１０実施形態の遊技機においては、精算ボタンＤ６０に関する構成として、以下の構成を適用することが可能である。なお、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルが投入されるタイミングは、図１８９の（１）と同一のタイミングである。なお、以下に記載しているベット数やクレジット数についてはあくまで一例であり、例示していないベット数やクレジットに以下の構成を適用しても何ら問題ないことを補足しておく。
【１４４９】
＜構成１＞
　クレジット数が０、ベット数が０、ブロッカＤ１００がオンである所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下され、精算ボタンＤ６０のオンが検出され、精算準備期間タイマの計測が開始される。→精算準備期間が経過するよりも前に、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、ベット数が１となる。→精算準備期間が経過し（精算準備期間タイマのタイマ値が０となり）、精算処理が実行され、ベット数が精算される。
このように構成することにより、精算準備期間内に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過した遊技メダルを精算することができるので、遊技を終了する際に、ベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。なお、

遊技メダルが投入されなかった場合には、以下のような作用となる。
　クレジット数が０、ベット数が０、ブロッカＤ１００がオンである所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下され、精算ボタンＤ６０のオンが検出され、精算準備期間タイマの計測が開始される。→精算準備期間が経過しても（精算準備期間タイマのタイマ値が０となっても）精算処理が実行されない。
【１４５０】
＜構成２＞
　クレジット数が０、ベット数が０である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、ベット数が１となり、精算処理は実行されない。
このように構成することにより、遊技メダルを投入するという遊技者の意思を優先した制御を実装することができ、遊技機の稼働が増加し易くすることができる。
【１４５１】
　なお、上記構成２においては、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなるとすぐに（例えば、０．１秒オンとなると）精算処理が実行され得る構成にも適用可能である。
【１４５２】
＜構成３＞
　クレジット数及び／またはベット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、クレジット数またはベット数が１加算され、精算処理が実行される。
このように構成することにより、遊技メダルを投入するという遊技者の意思と、精算するという遊技者の意思との両方を反映することができ、遊技者の意思に応じた制御を実装することができ、操作性を向上させることができる。また、構成３を適用した具体例として、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、以下に例示していない構成についても、構成２を適用することで実現する構成は、第１０実施形態に適用することができる。
【１４５３】
　なお、上記構成３においては、ベット数が０～２である状況で、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０を押下したことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生した場合にはベット数が１加算される。また、ベット数が３であり、クレジット数が５０未満である状況で、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０を押下したことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生した場合には、クレジット数が１加算されることとなる。
【１４５４】
＜構成３－１＞
　ベット数が０～２であり、クレジット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、ベット数が１加算され、精算処理が実行され、ベット数が精算されるが、クレジット数は精算されない。
【１４５５】
＜構成３－２＞
　ベット数が３であり、クレジット数が１以上５０未満である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と

、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、クレジット数が１加算され、精算処理が実行され、ベット数が精算されるが、クレジット数は精算されない。

【１４５６】

＜構成３－３＞

ベット数が０～２であり、クレジット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、ベット数が１加算され、精算処理が実行され、ベット数もクレジット数も精算される。

【１４５７】

＜構成３－４＞

ベット数が３であり、クレジット数が１以上５０未満である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、クレジット数が１加算され、精算処理が実行され、ベット数もクレジット数も精算される。

【１４５８】

なお、上記構成３においては、精算ボタンＤ６０が新たにオンとなるとすぐに（例えば、０．１秒オンとなると）精算処理が実行され得る構成にも適用可能である。

【１４５９】

＜構成４＞

クレジット数が上限数の５０であり、ベット数が上限数の３である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過して、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、第２投入センサＤ３０がオフとなり、クレジット数もベット数も加算されず、投入した遊技メダルは返却され、精算処理が実行される。

このように構成することにより、遊技を終了する際に、クレジット数やベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。

【１４６０】

＜構成５＞

クレジット数及び／またはベット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルの投入と、精算ボタンＤ６０が押下されたことによる精算ボタンＤ６０のオンの検出とが同時に発生する。→ベット加算処理もクレジット加算処理も実行されず、精算処理が実行される。

このように構成することにより、精算するという遊技者の意思を優先することができ、遊技を終了する際に、クレジット数やベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。

【１４６１】

＜払出中の精算ボタンの押下＞

ベルなどの入賞役が入賞したことにより、遊技メダルが払い出されている（下皿に払い出されていてもよいし、クレジットに加算されていてもよい）途中のタイミングで精算ボタンＤ６０を押下した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）遊技メダルの払出途中のタイミングで精算ボタンＤ６０がオフからオンとなり、精算準備期間が経過し、オンを維持したまま遊技メダルの払出が終了しても、精算処理は実

行されない。
（２）遊技メダルの払出途中のタイミングで精算ボタンＤ６０がオフからオンとなり、精算準備期間が経過し、オンを維持したまま遊技メダルの払出が終了すると、精算処理が実行される。
【１４６２】
＜精算処理終了後に関する構成＞
クレジット数及び／またはベット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下されて精算処理が実行された場合においては、以下のように構成してもよい。
（１）ベット数及び／またはクレジット数が精算されて精算処理の実行が終了する→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっている。→精算ボタンＤ６０が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から１枚投入される。→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行されない（当該遊技メダルの投入により、ベット数またはクレジット数が１加算されてもよいし、１加算されなくてもよい）。
（２）ベット数及び／またはクレジット数が精算されて精算処理の実行が終了する。→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっている。→遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から１枚投入される→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行される。
【１４６３】
＜精算準備期間終了後に関する構成＞
クレジット数及びベット数が０である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下され、精算ボタンＤ６０が押下され続けた場合においては、以下のように構成してもよい。
（１）精算ボタンＤ６０が押下されたまま精算準備期間が経過する。→精算ボタンＤ６０が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から１枚投入される。→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行されない（当該遊技メダルの投入により、ベット数またはクレジット数が１加算されてもよいし、１加算されなくてもよい）。
（２）精算ボタンＤ６０が押下されたまま精算準備期間が経過する。→精算ボタンＤ６０が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から１枚投入される。→精算ボタンＤ６０が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行される。
【１４６４】
＜スタートレバーＤ５０に関する構成＞
クレジット数及び／またはベット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下された場合には以下のように構成してもよい。
（１）精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、スタートレバーＤ５０が操作されている（オンとなっている）状況で、精算準備期間が経過する。→精算処理が実行される（スタートレバーＤ５０が操作されていても精算準備期間タイマの計測は継続する）。
（２）精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、スタートレバーＤ５０が操作されている状況で、精算準備期間が経過する。→精算処理が実行されない（スタートレバーＤ５０が操作されていると精算準備期間タイマの計測は行われない）。
なお、上記（２）のように構成した場合には、その後、精算ボタンＤ６０が押下されたまま、スタートレバーＤ５０の操作が終了された（オフとなった）場合には、すぐに精算処理が実行されるよう構成してもよいし、精算処理が実行されないよう構成してもよいし、

スタートレバーＤ５０が操作された（オンとなった）タイミングの続きから精算準備期間タイマの計測を再開するよう構成してもよい（スタートレバーＤ５０がオンとなっている間は精算準備期間タイマの計測が中断される）。

【１４６５】

＜遊技メダルの投入に関する構成＞

所定の状況下（例えば、クレジット数が２であり所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンＤ６０が押下された場合には以下のように構成してもよい。

（１）精算ボタンＤ６０が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルによってベット数が３になる。→精算ボタンＤ６０が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始しない（スタートレバーＤ５０の操作を受け付けない）。

（２）精算ボタンＤ６０が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルによってベット数が３になる。→精算ボタンＤ６０が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する（スタートレバーＤ５０の操作を受け付ける）。

【１４６６】

＜ベットボタンに関する構成＞

ベット数が０でありクレジット数が３以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生しておらず、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを受け付け可能であり、精算ボタンＤ６０の操作に基づく精算処理が実行可能な状況下）、精算ボタンＤ６０が押下された場合には以下のように構成してもよい。

（１）精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過した場合（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０がオンとなった場合でもよいし、第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０がオフとなった場合でもよい）には、ベットされて（ベット処理が実行されて）ベット数が１となる一方、精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、マックスベットボタン（または、１ベットボタン、２ベットボタン）が押下されてもベットされない（ベット処理が実行されない）。

（２）精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過した場合（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０がオンとなった場合でもよいし、第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０がオフとなった場合でもよい）には、ベットされて（ベット処理が実行されて）ベット数が１となる。また、精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、マックスベットボタン（または、１ベットボタン、２ベットボタン）が押下された場合には、ベットされて（ベット処理が実行されて）ベット数が３となる（１ベットボタンが押下された場合にはベット数が１、２ベットボタンが押下された場合にはベット数が２となる）。

【１４６７】

なお、上記メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０を通過した場合に関しては、遊技メダル投入前のベット数が０である状況であったため、ベット処理が実行された場合にはベット数が１となるが、ベット数が１である状況にて遊技メダルが投入口Ｄ１７０から投入された場合に上記構成を適用した場合には、ベット処理が実行された後のベット数が２となる。同様に、ベット数が２である状況にて遊技メダルが投入口Ｄ１７０から投入された場合に上記構成を適用した場合には、ベット処理が実行された後のベット数が３となる。

【１４６８】

＜リール回転に関する構成＞
　ベット数が３であり、クレジット数が１以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）においては以下のように構成してもよい。
（１）精算ボタンＤ６０が押下される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過すると精算処理が実行される。
（２）スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算ボタンＤ６０が押下される。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過すると精算処理が実行される。
（３）精算ボタンＤ６０が押下される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過しても精算処理が実行されない。
（４）スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算ボタンＤ６０が押下される。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過しても精算処理が実行されない。
（５）精算ボタンＤ６０が押下される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間Ａが経過すると精算処理が実行される。→すべてのリール停止後から特定時間Ａ（所定時間Ａよりも長い時間）が経過するとメニューボタン（副制御基板Ｓ側で制御される操作部材であり、サブ入力ボタンと称することがある）が有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。
なお、上記（５）においては、メニューボタンが有効となった場合には、メニューボタンに内蔵されているランプ（以降、メニューボタンランプと称することがある）が点灯するよう構成してもよい。このように構成した場合には、すべてのリールが停止した後から所定時間Ａが経過すると精算処理が実行され、その後、すべてのリールが停止した後から特定時間Ａが経過するとメニューボタンランプが点灯することとなる。また、メニューボタンランプは、副制御基板Ｓ側で制御されるランプである。
（６）スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算ボタンＤ６０が押下される。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→すべてのリール停止後から所定時間Ａが経過すると精算処理が実行される。→すべてのリール停止後から特定時間Ａ（所定時間Ａよりも長い時間）が経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。
（７）精算ボタンＤ６０が押下される。→精算ボタンＤ６０が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する→精算準備期間が経過している→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→すべてのリール停止後から特定時間Ｂが経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。→すべてのリール停止後から所定時間Ｂ（特定時間Ｂよりも長い時間）が経過すると精算処理が実行される。
なお、上記（７）においては、すべてのリールが停止した後から特定時間Ｂが経過するとメニューボタンランプが点灯し、その後、すべてのリールが停止した後から所定時間Ｂが

経過すると精算処理が実行される。
（８）スタートレバーＤ５０が操作される。→リールの回転が開始する。→精算ボタンＤ６０が押下される。→精算準備期間が経過している。→精算ボタンＤ６０が押下されたまま、すべてのリールが停止する。→すべてのリール停止後から特定時間Ｂが経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。→すべてのリール停止後から所定時間Ｂ（特定時間Ｂよりも長い時間）が経過すると精算処理が実行される。
【１４６９】
＜＜操作部材の構成＞＞
次に、第１０実施形態に適用可能な操作部材の構成について、図１９０を用いて詳述する。
【１４７０】
＜停止ボタンの構成＞
同図（１－１）乃至（１－３）は停止ボタンに関する構成を図示している。まず、同図（１－１）は停止ボタンの外観である。第１０実施形態においては、停止ボタンとして、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンの３つの停止ボタンを有しており、すべて同一の形状をしている。また、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンは前述した操作卓における遊技者から見て手前側の面に設けられており、非操作状態において操作卓から遊技者方向に突出している。図示するように、停止ボタンの中央（中心部分と称することがある）には凹部を有するよう構成されている。
【１４７１】
次に、（１－２）は、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンのいずれとしてもよい）の上面図である。当該上面図は、停止ボタンを遊技者方向（遊技者の正面）から見た図となっている。上面図における凹部の直径をｂ’とし、上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離をａ’とし、ａ’＜ｂ’が成立するよう構成されている。
【１４７２】
なお、停止ボタンの外周より内側の面であり、遊技者が停止ボタンを操作する際に触れやすい面を操作面と称している。操作面は略円形となっている。停止ボタンの外周を、停止ボタンの操作面の外周と称することがある。なお、停止ボタンの操作面は、図１９０の（１－２）における大きい方の円の内部が相当する。また、操作面における、凹部と重複している面を凹部面と称することがあり、凹部面は、凹部の底面部分と称することがある。凹部面は略円形となっている。上述した凹部の直径であるｂ’は、凹部面の直径としてもよい。なお、停止ボタンの凹部面は、図１９０の（１－２）における小さい方の円の内部が相当する。
【１４７３】
また、上記ａ’を、凹部面の外周から操作面の外周までの長さと称することがあり、上記’を凹部面の直径と称することがある。
【１４７４】
次に、（１－３）は、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンのいずれとしてもよい）のＡ－Ａ断面図である。Ａ－Ａ断面図における凹部の深さ（遊技者から見て奥行き方向の深さ）をａとし、凹部の底の高さ（遊技者から見て手前方向の高さ）をｂとし、ａ＜ｂが成立するよう構成されている。
【１４７５】
なお、上述した凹部の底の高さであるｂは、操作卓から凹部の底部までの長さと称することがある。
【１４７６】
このように構成することにより、第１０実施形態に係る停止ボタンは、中央付近に凹部を有することにより、停止ボタンの中心付近が操作される頻度を上昇させることができ、遊技者が停止ボタンを操作した場合に、操作箇所が中心付近から多少ずれても停止ボタン

のオンを検知することができ、目押しを実行し易くすることができる。また、凹部を有することで傷が目立つので不正器具の装着等により停止ボタンに傷がついた場合には、傷が目立ち易くなる。

【１４７７】

また、凹部の深さは凹部の底の高さよりも小さく、上面図における凹部の直径は上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長いよう構成することにより、左停止ボタンと中停止ボタンと右停止ボタンとの３つの停止ボタンを、指を滑らせることで連続して操作するいわゆるスライドストップを実行し易くすることができる。

【１４７８】

なお、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンは同一の形状でなくてもよく、このように構成した場合には、いずれかの停止ボタンが同図に図示する特徴を有しているよう構成してもよい。

【１４７９】

＜マックスベットボタンの構成＞

同図（２－１）乃至（２－３）はマックスベットボタンに関する構成を図示している。まず、同図（２－１）はマックスベットボタンの外観である。マックスベットボタンは、前述した操作卓における遊技者から見て上側の面に設けられており、図示するように、マックスベットボタンの中央（中心部分と称することがある）には凹部を有するよう構成されている。

【１４８０】

次に、（２－２）は、マックスベットボタンの上面図である。当該上面図は、マックスベットボタンを遊技機の上側（操作卓の上側の面に対して垂直上方）から見た図となっている。不図示であるが、停止ボタンと同様に、上面図における凹部の直径が、上面図におけるマックスベットボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長くなるよう構成してもよいし、上面図における凹部（凹部面）の直径が、上面図におけるマックスベットボタンの外周と凹部の外周との距離よりも短くなるよう構成してもよい。

【１４８１】

なお、マックスベットボタンの外周より内側の面であり、遊技者がマックスベットボタンを操作する際に触れやすい面を操作面と称している。マックスベットボタンの外周を、マックスベットボタンの操作面の外周と称することがある。また、操作面における、凹部と重複している面を凹部面と称することがあり、凹部面は、凹部の底面部分と称することがある。

【１４８２】

次に、（２－３）は、マックスベットボタンのＢ－Ｂ断面図である。Ｂ－Ｂ断面図における凹部の深さ（遊技者から見て下方向の深さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の深さ）をｃとし、凹部の底の高さ（遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ）をｄとし、ｃ＜ｄが成立するよう構成されている。

【１４８３】

なお、上述した凹部の底の高さであるｄは、操作卓から凹部の底部までの長さと称することがある。

【１４８４】

このように構成することにより、第１０実施形態に係るマックスベットボタンは、中央付近に凹部を有することにより、マックスベットボタンの中心付近を操作する頻度を上昇させることができ、遊技者がマックスベットボタンを操作した場合に、操作箇所が中心付近から多少ずれてもマックスベットボタンのオンを検知することができ、遊技を進行し易くすることができる。また、凹部を有することで傷が目立つので不正器具の装着等によりマックスベットボタンに傷がついた場合には、傷が目立ち易くなる。

【１４８５】

また、凹部の深さは凹部の底の高さよりも小さく、上面図における凹部の直径は上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長いよう構成することにより、遊

技者がマックスベットボタンを操作して遊技を進行し易くすることができる。
【１４８６】
＜サブ入力ボタンの構成＞
同図（３－１）乃至（３－３）はサブ入力ボタンに関する構成を図示している。まず、同図（３－１）はサブ入力ボタンの外観である。サブ入力ボタンは、前述した操作卓における遊技者から見て上側の面に設けられており、図示するように、サブ入力ボタンは凹部を有していないよう構成されている。なお、図１９０のサブ入力ボタンをプッシュボタンと称することがある。
【１４８７】
次に、（３－２）は、サブ入力ボタンの上面図である。当該上面図は、サブ入力ボタンを遊技機の上側（操作卓の上側の面に対して垂直上方）から見た図となっている。また、（３－３）は、サブ入力ボタンのＣ－Ｃ断面図である。図示するようにサブ入力ボタンは凸部を有しており、Ｃ－Ｃ断面図における凸部の高さ（遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ）をｅとし、凸部以外の部分の高さ（遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ）をｆとし、ｅ＜ｆが成立するよう構成されている。
【１４８８】
なお、上述した凸部以外の部分の高さであるｆは、操作卓から凸部の底部までの長さと称したり、操作卓から凸部の外周までの長さと称することがある。
【１４８９】
このように構成することにより、第１０実施形態に係るサブ入力ボタンは、凸部の高さが高くなりすぎないことで、操作性を向上することができる。
【１４９０】
ここで、第１０実施形態における停止ボタンとマックスベットボタンとは、主制御基板Ｍ側で制御され、遊技の進行や遊技の結果に影響のある操作部材であるため、換言すると、正確に操作する必要があるため、指で操作することを想定して設計している。このため、中央付近に凹部を有し、指が中央からずれてしまった場合にも、凹部によって停止ボタンの中心付近が操作される頻度を上昇させることができる。また、遊技の進行や結果に影響のある操作部材である停止ボタンとマックスベットボタンに凹部を有するよう構成することにより、不正器具の装着等による傷を目立たせることができる。
【１４９１】
また、停止ボタンやマックスベットボタンは、押下する位置（例えば、上面図における中心部分や端の部分）に応じて押下（オン）を検知させるのに必要な力が異なるため、中心部分が凹んでいるよう構成することで、遊技者の指が中心部分に導かれやすくなり、均等な力で押下（オン）を検知させやすくできる。特に遊技者の技量に直結する停止ボタンにおいては、少しの力加減の違いによって停止する図柄が異なってしまう可能性があるため、凹部を有することが効果的となる。
【１４９２】
他方、第１０実施形態におけるサブ入力ボタンは、副制御基板Ｓ側で制御され、遊技の進行や結果に影響のない操作部材であるため、換言すると、正確に操作する必要性が高くないため、手のひらで操作することを想定して設計している。このため、凹部を有していない。また、凹部を有していない形状（例えば、凸部を有している形状、平らな形状）の方が、手のひら全体で操作することができるため、手のひらで操作することが想定されているサブ入力ボタンにおいては、凹部を有していないことにより操作性が向上することとなる。
【１４９３】
図１９０においては、停止ボタンとマックスベットボタンとに凹部を有するよう構成したが、これには限定されず、停止ボタンにおいてもマックスベットボタンにおいても凸部のみを有するよう構成してもよいし、凹部も凸部も有していない平らな形状としてもよい。

【１４９４】
図１９０においては、サブ入力ボタンに凸部を有するよう構成したが、これには限定されず、サブ入力ボタンにおいても凹部を有するよう構成してもよいし、平らな形状としてもよい。
【１４９５】
また、図１９０においては、停止ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する大きい方の円の面積）は、サブ入力ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する四角形の面積）よりも小さいよう構成してもよい。また、マックスベットボタンの操作面の面積（上面図にて図示する大きい方の円の面積）は、サブ入力ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する四角形の面積）よりも小さいよう構成してもよい。このように構成することで、遊技の進行や結果に影響のある操作部材の操作面を小さくすることとなり、誤操作が発生し難いよう構成することができる。
【１４９６】
また、図１９０のＡ－Ａ断面図において、停止ボタンを限界まで押し込んだ状態では、凹部の底部は操作卓よりも上側（遊技者から見て手前側）になるよう構成してもよい。このように構成することで、操作卓より下側まで押し込むことで停止ボタンの操作に要する力が大きくなりすぎて、遊技者の疲労が溜まってしまうことを防止することができるとともに、凹部の深さが深くなりすぎないように構成することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないことで、押下する位置（例えば、上面図における中心部分や端の部分）に応じて押下（オン）を検知させるのに必要な力の差が小さくなるとともに、左停止ボタンと中停止ボタンと右停止ボタンとの３つの停止ボタンを、指を滑らせることで連続して操作するいわゆるスライドストップを実行し易くすることができる。
【１４９７】
また、図１９０のＢ－Ｂ断面図において、マックスベットボタンを限界まで押し込んだ状態では、凹部の底部は操作卓よりも上側（遊技者から見て上側）になるよう構成してもよい。このように構成することで、操作卓より下側まで押し込むことでマックスベットボタンの操作に要する力が大きくなりすぎて、遊技者の疲労が溜まってしまうことを防止することができるとともに、凹部の深さが深くなりすぎないように構成することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないことで、押下する位置（例えば、上面図における中心部分や端の部分）に応じて押下（オン）を検知させるのに必要な力の差が小さくなる。
【１４９８】
図１９０においては、操作部材の一例として、停止ボタン、マックスベットボタン、サブ入力ボタンについて詳述したが、図１９０に図示した構成は、他の操作部材に適用することも可能である。適用可能な操作部材と適用可能な構成の具体例を以下に詳述する。
【１４９９】
まず、図１９０の構成は以下の操作部材に適用可能である。
（１）１ベットボタン（操作することで、１枚の遊技メダルをベットすることができる操作部材）
（２）２ベットボタン（操作することで、２枚の遊技メダルをベットすることができる操作部材）
（３）十字キー（サブ入力ボタンと同様、副制御基板側で制御される操作部材）
（４）メニューボタン（サブ入力ボタンと同様、副制御基板側で制御される操作部材であり、操作することでメニュー画面を表示することが可能となっている）
（５）精算ボタン（操作することで、クレジット数及び／またはベット数を精算することができる操作部材）
（６）リセットボタン（操作することで、エラーの解除を実行し得る操作部材）
（７）イジェクトボタン（メダル流路ＤＲに詰まった遊技メダルの詰まりを解消することができる操作部材）
（８）プッシュボタン以外の所定のサブ入力ボタン
【１５００】

上記操作部材においては、以下の構成を適用可能である。なお、以下の構成は複数組み合わせても問題ない。
（１）中央付近に凹部を有する。
（２）凸部を有する。
（３）平らな形状となっている。
（４）他の操作部材と比較して、上面図における操作面の面積が大きい。
（５）他の操作部材と比較して、上面図における操作面の面積が小さい。
（６）上面図における凹部の直径が上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長い
（７）上面図における凹部の直径が上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも短い
（８）凹部の深さをａとし、凹部の底の高さをｂしたとき、ａ＜ｂが成立する。
（９）凹部の深さをａとし、凹部の底の高さをｂしたとき、ａ＞ｂが成立する。
（１０）凸部の高さをａとし、凸部以外の高さをｂしたとき、ａ＜ｂが成立する。
（１１）凸部の高さをａとし、凸部以外の高さをｂしたとき、ａ＞ｂが成立する。
【１５０１】
なお、設定／リセットボタンＭ３０を、単にリセットボタンと称することがある。
【１５０２】
また、図１９０にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機や管理遊技機と称することがある）にも適用することができる。
【１５０３】
＜＜３ベットランプに関する構成＞＞
次に、第１０実施形態に適用可能な３ベットランプＤ２１３の構成について詳述する。なお、第１０実施形態において詳述する３ベットランプＤ２１３の構成は、１ベットランプＤ２１１や２ベットランプＤ２１２においても適用可能である。また、以下に詳述する構成は、前扉ＤＵが閉鎖している場合を例示している。
【１５０４】
＜３ベットランプに関する作用図１＞
まず、図１９１は、第１０実施形態に適用可能な、３ベットランプに関する作用図である。リールが「回転中」とは少なくとも１つのリールが回転している状況であり、リールが「停止中」とはすべてのリールが停止している状況である。また、「払出中である」とは、遊技メダルが下皿に払い出されている途中の状況、またはクレジット加算処理が実行されている途中の状況である。３ベットランプが「点灯」とは、点滅も含んでいてもよい。払出数表示装置Ｄ２７０における「払出数を表示」とは、１０枚の遊技メダルを払い出した場合においては、「１０」が表示されている、「１０」を表示するまでの過程としての「１→２→・・→９」といった払出数が表示されている、などの払出が実行されている場合に対応した表示が払出数表示装置Ｄ２７０にて実行されている状況である。また、払出数表示装置Ｄ２７０における「払出数を非表示」とは、払出数表示装置Ｄ２７０に何も表示されていない状況、払出数表示装置Ｄ２７０に「０」が表示されている状況、または払出数表示装置に払出数とは異なる表示がされている状況のいずれとしてもよい。なお、払出数を払出枚数と称することがある。
【１５０５】
まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、３ベットランプＤ２１３が非点灯であり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が非表示である状況下、図中（１）のタイミングで、３枚のベットが実行され、３ベットランプＤ２１３が点灯する。
【１５０６】
その後、スタートレバーＤ５０が操作されたことにより、図中（２）のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中（３）のタイミングで、リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図（３）のタイミングでは

、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が表示される。また、同図（３）のタイミングで、全リールが停止したことにより、３ベットランプＤ２１３の点灯時間を計測する３ベットタイマ（デクリメントタイマ）の計測（計時と称することがある）が開始される。

【１５０７】

なお、１０枚の遊技メダルが払い出される場合における払出数表示装置Ｄ２７０の表示としては、すぐに「１０」を表示するよう構成してもよいし、「１→２→・・→１０」のように１枚ずつ段階的に加算されていく表示とするよう構成してもよい。

【１５０８】

また、３ベットタイマの計測を開始する契機としては、最終リールが停止したこととしてもよいし、最終停止に係る停止ボタンがオフからオンとなったこととしてもよいし、最終停止に係る停止ボタンがオンからオフとなったこととしてもよいし、遊技が終了した（遊技終了に係る処理を実行した）こととしてもよい。

【１５０９】

その後、図中（４）のタイミングで、払出が終了する。その後、図中（５）のタイミングで、全リールが停止してからの３ベットランプＤ２１３の点灯時間が所定時間（本例においては、１２０秒）に到達し、３ベットタイマのタイマ値が０となったことにより３ベットランプＤ２１３が非点灯となり、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数の表示も非表示となる。このように、本例においては、３ベットランプＤ２１３は、全リールが停止してから所定時間が経過することによって非点灯となるよう構成されている。なお、３ベットランプＤ２１３が非点灯となる所定時間が経過したタイミングで、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数が非表示となるよう構成されているが、同図（５）のタイミングで、デモ画面を表示するよう構成してもよい。

【１５１０】

＜３ベットランプに関する作用図２＞

次に、図１９２は、第１０実施形態に適用可能な、３ベットランプに関する作用図である。図１９１と同一の用語は、同一の意味となっている。

【１５１１】

まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、３ベットランプＤ２１３が非点灯であり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が非表示であり、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中（１）のタイミングで、３枚のベットが実行され、３ベットランプＤ２１３が点灯する。なお、ホッパ異常払出エラーとは、遊技メダルの払出が実行されるべきではない状況にて、ホッパＨ４０から遊技メダルが払い出された場合に発生し得るエラーであり、払出異常エラーと称することがある。

【１５１２】

その後、スタートレバーＤ５０が操作されたことにより、図中（２）のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中（３）のタイミングで、全リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図（３）のタイミングでは、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が表示される。また、同図（３）のタイミングで、全リールが停止したことにより、３ベットランプＤ２１３の点灯時間を計測する３ベットタイマ（デクリメントタイマ）の計測が開始される。

【１５１３】

その後、図中（４）のタイミングで、払出が終了し、払出数表示装置Ｄ２７０には払出数である「１０」が表示されている。その後、図中（５）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生し、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数の表示が非表示となる。このように、本例においては、払出数表示装置Ｄ２７０にて払出数を表示している状況で所定のエラー（ホッパ異常払出エラー）が発生した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数の表示が非表示となるよう構成されている。また、３ベットランプＤ２１３は点

灯されたままとなっている。なお、エラーが発生とは、エラーが発生していることを遊技機が検知することであり、エラーが発生している状況においては、遊技機は当該発生中のエラーに関するエラー報知を実行する。エラー報知の具体例としては、主制御基板Ｍ側の各種ランプにて報知したり、副制御基板Ｓ側のスピーカＳ２０や演出表示装置Ｓ４０にて報知したりすればよい。また、エラーが発生していることを遊技機が検知することを、エラー状態と称することがある。

【１５１４】

その後、図中（６）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが解除され、ホッパ異常払出エラーが非発生中となる。なお、図中（５）乃至（６）の期間では、ホッパ異常払出エラーが発生していたが、当該期間においても、３ベットランプＤ２１３の点灯時間を計測する３ベットタイマの計測が実行されるよう構成されている。その後、図中（７）のタイミングで、３ベットタイマのタイマ値が０となり、全リールが停止してからの３ベットランプＤ２１３の点灯時間が所定時間（本例においては、１２０秒）に到達したことにより３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。すなわち、図１９２の構成においては、ホッパ異常払出エラーの発生中も３ベットタイマの計測が継続して実行されるよう構成されているため、図中（３）乃至（７）の期間が所定時間（本例においては、１２０秒）となっている。なお、同図においては、所定のエラーの一例としてホッパ異常払出エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラーが発生した場合にも同図の構成を適用可能であり、具体例としては、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発生した場合にも適用可能である。

【１５１５】

このように、図１９２においては、払出数表示装置Ｄ２７０にて払出数を表示している状況で所定のエラー（ホッパ異常払出エラー）が発生した場合においては、エラー報知を実行可能とするとともに、３ベットランプＤ２１３の点灯を維持することで前回遊技のベット数の報知を維持することができる。

【１５１６】

また、上述したように、図１９２の構成においては、所定のエラーの発生中においても３ベットタイマの計測が実行されるよう構成しているが、所定のエラーの発生中に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合（全リール停止から３ベットランプＤ２１３が非点灯となる所定時間が経過した場合）においては、当該０となったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となるよう構成してもよいし、当該０となったタイミングでは３ベットランプＤ２１３は点灯を維持し、その後所定のエラーが解除されたタイミング（または、所定のエラーが解除された後の所定のタイミング）で３ベットランプＤ２１３が非点灯となるよう構成してもよい。

【１５１７】

＜３ベットランプに関する作用図３＞

次に、図１９３は、第１０実施形態に適用可能な、３ベットランプに関する作用図である。図１９１と同一の用語は、同一の意味となっている。

【１５１８】

まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、３ベットランプＤ２１３が非点灯であり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が非表示であり、設定確認モード中でない状況下、図中（１）のタイミングで、３枚のベットが実行され、３ベットランプＤ２１３が点灯する。なお、設定確認モードであることを、設定確認モード中、設定確認中などと称することがある。

【１５１９】

その後、スタートレバーＤ５０が操作されたことにより、図中（２）のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中（３）のタイミングで、全リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図（３）のタイミングでは、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置Ｄ２７０に払出数が表

示される。また、同図（３）のタイミングで、全リールが停止したことにより、３ベットランプＤ２１３の点灯時間を計測する３ベットタイマ（デクリメントタイマ）の計測が開始される。

【１５２０】

その後、図中（４）のタイミングで、払出が終了する。その後、図中（５）のタイミングで、設定キースイッチＭ２０がオフからオンとなり、設定確認モード中となり、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数の表示が非表示となる。このように、本例においては、払出数表示装置Ｄ２７０にて払出数を表示している状況で設定確認モードに移行した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０における払出数の表示が非表示となるよう構成されている。また、３ベットランプＤ２１３は点灯されたままとなっているが、設定確認モード中においては、３ベットタイマの計測が一時停止する。換言すると、設定確認モード中においては、３ベットタイマの計測が実行されないよう構成されている。なお、設定キースイッチＭ２０を設定キーと称することがある。

【１５２１】

その後、図中（６）のタイミングで、設定キースイッチＭ２０がオンからオフとなり、設定確認モードが終了する。図中（６）のタイミングでは、設定確認モードが終了したことにより、３ベットタイマの計測が再開される（続きから実行される）。その後、図中（７）のタイミングで、３ベットタイマのタイマ値が０となったことにより、３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。すなわち、図１９３の構成においては、設定確認モード中は３ベットタイマの計測が実行されないよう構成されているため、図中（３）乃至（５）の期間と図中（６）乃至（７）の期間との合計が所定時間（本例においては、１２０秒）となっている。

【１５２２】

図中（３）の全リールが停止したタイミングから３ベットランプＤ２１３が非点灯となる所定時間（本例においては、１２０秒）が経過するタイミングは、図中（４）乃至（５）の間のタイミング、換言すると、設定確認モード中となっている。しかしながら、本例においては、設定確認モード中においては、３ベットタイマの計測が実行されないため、３ベットランプＤ２１３が非点灯となるタイミングは、設定確認モードが終了した後のタイミングである図中（７）のタイミングとなっている。すなわち、本例においては、設定確認モード中である状況にて、全リールが停止してからの３ベットランプＤ２１３が非点灯となる所定時間が経過しても、３ベットランプＤ２１３は点灯したままとなるよう構成されている。

【１５２３】

このように、図１９３の構成においては、設定確認モード中においては、遊技の進行がされない特殊な状況であるため、３ベットランプＤ２１３が非点灯となるまでの時間の計測を中断する一方、３ベットランプＤ２１３の点灯を継続することで、遊技者が遊技の状況を正確に把握することができる。

【１５２４】

＜３ベットランプに関するその他の構成＞

３ベットランプに関する構成として以下の（１）乃至（４）を有するよう構成してもよい。なお、以下の（１）乃至（４）のすべてを有していなくともよい。

【１５２５】

（１）３枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、３ベットランプＤ２１３が点灯し、払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されている。その後、１０枚の遊技メダルの払出開始時から所定時間（本例では、１２０秒）が経過した場合、払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されなくなる。

（２）３枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、３ベットランプＤ２１３が点灯し、

払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されている。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯し、払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されている状況で、所定のエラー（ホッパ異常払出エラー）が発生した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されなくなる。
（３）３枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、１０枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、３ベットランプＤ２１３が点灯し、払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されている。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯し、払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されている状況で、設定キースイッチがオフからオンとなり、設定確認モードに移行した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数（１０枚）に対応した表示が表示されなくなる。
（４）所定のエラー（ホッパ異常払出エラー）が発生している状況においても、払出枚数に対応した表示に関する所定時間の計測を継続する。
なお、上記（１）における、払出枚数に対応した表示は、１０枚の遊技メダルの払出が終了してから所定時間が経過することで表示されなくなるよう構成してもよい。また、上記（２）に係る所定のエラーが発生している状況においては、払出数表示装置Ｄ２７０には、所定のエラーに対応する表示を表示してもよい。また、所定のエラーが解除されたタイミングで、すでに３ベットタイマのタイマ値が０となっていた場合には、所定のエラーの解除後には３ベットランプＤ２１３は非点灯のままとなる。
【１５２６】
また、上記（４）における所定時間の計測を継続するとは、所定時間を計測するためのタイマの計時が、所定のエラー（ホッパ異常払出エラー）が発生している状況においても継続して実行されることであり、このように構成することで以下のような作用となるよう構成することができる。
（５－１）「払出数表示装置Ｄ２７０に払出枚数に対応した表示がされている→払出が開始されてから第１のタイミングで所定のエラーが発生し、払出数表示装置Ｄ２７０における払出枚数に対応した表示が非表示となる→払出が開始されてから所定時間が経過する→その後の第２のタイミングで所定のエラーが解除され、払出数表示装置Ｄ２７０における払出枚数に対応した表示は非表示のままとなっている」
（５－２）「払出数表示装置Ｄ２７０に払出枚数に対応した表示がされている→払出が開始されてから第１のタイミングで所定のエラーが発生し、払出数表示装置Ｄ２７０における払出枚数に対応した表示が非表示となる→その後の第３のタイミングで所定のエラーが解除され、払出が開始されてから所定時間が経過していないため払出数表示装置Ｄ２７０に払出枚数に対応した表示がされる→払出が開始されてから所定時間が経過し、払出数表示装置Ｄ２７０における払出枚数に対応した表示が非表示となる」
【１５２７】
このように構成することにより、所定のエラーが発生している状況においても、払出枚数を遊技者が認識することができるとともに、所定のエラーが発生した場合に必要以上に払出枚数を表示し続けてしまう事態を防止することができる。
【１５２８】
なお、上述した３ベットランプＤ２１３に関する構成においては、３ベットタイマのタイマ値が０となって３ベットランプＤ２１３が非点灯となるタイミングで、演出表示装置Ｓ４０にデモ画面が表示される（デモ画面に移行する）よう構成してもよい。また、全リールが停止してからデモ画面に移行するまでの時間を計測するタイマは、ベットランプＤ２１３に関する３ベットタイマを兼用してもよいし、デモ画面専用のタイマを用いてもよい。また、ベットが実行された場合や新たにリールが回転を開始した場合には、３ベットタイマの計測は終了し、タイマ値がリセットされる。すなわち、全リール停止から、新たなベットやリールの回転の開始などが実行されない状況にて所定時間（本例では、１２０秒）が経過すると３ベットランプＤ２１３が非点灯となるよう構成してもよい。なお、ベ

ットが実行された場合や新たにリールが回転を開始して３ベットタイマの計測が終了した場合には、その後新たに全リールが停止することで、３ベットタイマの計測が開始される。

【１５２９】

また、３ベットランプＤ２１３は、以下の一または複数の状況で非点灯となるよう構成してもよい。

（１）デモ画面に移行した場合
（２）精算処理が開始された場合
（３）精算ボタンＤ６０がオフからオンとなった場合
（４）精算処理が終了した場合
（５）電源断が発生した場合（電源断時処理が実行された場合）
（６）設定変更モードに移行している場合

【１５３０】

＜通常時における３ベットランプＤ２１３に関する構成＞

通常時における３ベットランプＤ２１３に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。なお、通常時とは、設定確認モード、設定変更モード、エラー状態ではなく、遊技の実行が可能な状態である。

（１）リール停止時から所定時間が経過するとベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（２）リール停止時から所定時間が経過してもベットランプＤ２１３が非点灯とならない（時間経過では非点灯とならない）。

【１５３１】

＜設定確認モード中における３ベットランプＤ２１３に関する構成＞

設定確認モードにおける３ベットランプＤ２１３に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。

（１）設定確認モード中においては３ベットランプＤ２１３の点灯に関するタイマである３ベットタイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後に３ベットタイマの計測を続きから実行する。
（２）設定確認モード中においては３ベットタイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後には、３ベットタイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、設定確認モードの終了から所定時間（本例では、１２０秒）の経過後に３ベットランプＤ２１３が非点灯となる（設定確認モードになる前に、全リールが停止してから所定時間が経過して３ベットランプＤ２１３が非点灯となっていた場合には、設定確認モード終了後にも３ベットランプＤ２１３は非点灯となっている）。
（３）設定確認モード中においても３ベットタイマの計測が実行され、設定確認モード中に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、設定確認モード終了が終了したタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（４）設定確認モード中においても３ベットタイマの計測が実行され、設定確認モード中に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（５）３ベットランプＤ２１３が点灯している状況で、設定確認モードとなった場合には、当該設定確認モードとなったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（６）設定確認モード中においては３ベットランプＤ２１３が点灯したままであり、３ベットランプＤ２１３は時間経過では非点灯とならない。
（７）設定確認モード中においても３ベットタイマの計測が実行され、設定確認モードの終了後に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。

【１５３２】

＜所定のエラー発生中における３ベットランプＤ２１３に関する構成＞

所定のエラー発生中における３ベットランプＤ２１３に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。

（１）所定のエラー発生中においては３ベットランプＤ２１３の点灯に関するタイマである３ベットタイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後に３ベットタイマの計測を続きから実行する。
（２）所定のエラー発生中においては３ベットタイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後には、３ベットタイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、所定のエラーの解除後から所定時間（本例では、１２０秒）の経過後に３ベットランプＤ２１３が非点灯となる（所定のエラーが発生する前に、全リールが停止してから所定時間が経過して３ベットランプＤ２１３が非点灯となっていた場合には、所定のエラーの解除後にも３ベットランプＤ２１３は非点灯となっている）。
（３）所定のエラー発生中においても３ベットタイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、所定のエラーが解除されたタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（４）所定のエラー発生中においても３ベットタイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（５）３ベットランプＤ２１３が点灯している状況で、所定のエラーが発生した場合には、当該所定のエラーが発生したタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
（６）所定のエラー発生中においては３ベットランプＤ２１３が点灯したままであり、３ベットランプＤ２１３は時間経過では非点灯とならない。
（７）所定のエラー発生中においても３ベットタイマの計測が実行され、所定のエラーの解除後に３ベットタイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで３ベットランプＤ２１３が非点灯となる。
【１５３３】
＜通常時における払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成＞
　通常時における払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。なお、通常時とは、設定確認モード、設定変更モード、エラー状態ではなく、遊技の実行が可能な状態である。
（１）リール停止時から所定時間が経過すると払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（２）リール停止時から所定時間が経過しても払出数表示装置Ｄ２７０には払出枚数に対応した表示が継続して表示される。
【１５３４】
＜設定確認モード中における払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成＞
　設定確認モードにおける払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。
（１）設定確認モード中においては払出数表示装置Ｄ２７０の表示に関するタイマである払出枚数表示タイマ（当該タイマのタイマ値が０になると払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となるデクリメントタイマ）の計測が実行されず、設定確認モードの終了後に払出枚数表示タイマの計測を続きから実行する。
（２）設定確認モード中においては払出枚数表示タイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後には、払出枚数表示タイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、設定確認モードの終了から所定時間（本例では、１２０秒）の経過後に払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる（設定確認モードになる前に、全リールが停止してから所定時間が経過して払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となっていた場合には、設定確認モード終了後にも払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となっている）。
（３）設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モード中に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、設定確認モード終了が終了したタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

（４）設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モード中に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（５）払出数表示装置Ｄ２７０に払出枚数に対応した表示が表示されている状況で、設定確認モードとなった場合には、当該設定確認モードとなったタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（６）設定確認モード中においては払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が表示されたままであり、払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示は時間経過では非表示とならない。
（７）設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モードの終了後に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
【１５３５】
＜所定のエラー発生中における払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成＞
　所定のエラー発生中における払出数表示装置Ｄ２７０に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用することができる。
（１）所定のエラー発生中においては払出数表示装置Ｄ２７０の表示に関するタイマである払出枚数表示タイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後に払出枚数表示タイマの計測を続きから実行する。
（２）所定のエラー発生中においては払出枚数表示タイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後には、払出枚数表示タイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、所定のエラーの解除後から所定時間（本例では、１２０秒）の経過後に払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる（所定のエラーが発生する前に、全リールが停止してから所定時間が経過して払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となっていた場合には、所定のエラーの解除後にも払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となっている）。
（３）所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、所定のエラーが解除されたタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（４）所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（５）払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が表示されている状況で、所定のエラーが発生した場合には、当該所定のエラーが発生したタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
（６）所定のエラー発生中においては払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が表示されたままであり、払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示は時間経過では非表示とならない。
（７）所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラーの解除後に払出枚数表示タイマのタイマ値が０となった場合においては、当該タイマ値が０となったタイミングで払出数表示装置Ｄ２７０の払出枚数に対応した表示が非表示となる。
【１５３６】
＜＜第１０実施形態に適用可能なその他の構成＞＞
　ここで、第１０実施形態に適用可能な、払出数表示装置Ｄ２７０、３ベットランプＤ２１３、演出表示装置Ｓ４０におけるデモ画面に関する構成を詳述する。なお、各項目から１の構成を選択し、それぞれを組み合わせて構成することが可能である。

【１５３７】
＜リール停止後の所定時間経過により表示が消去されるパターン＞
　まず、全リールが停止した後（または、払出が開始した後）に所定時間が経過することにより、払出数表示装置Ｄ２７０の表示や、３ベットランプＤ２１３の表示が消去されるよう構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、「払出数表示装置（メイン）」とは、主制御基板Ｍ側で制御される払出数表示装置Ｄ２７０であり、「３ベットランプ（メイン）」とは、主制御基板Ｍ側で制御される３ベットランプＤ２１３である。また、ベル当選遊技とは、押し順ベルなどの所定の入賞役が当選した遊技のことである。
【１５３８】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示開始タイミング）
　（１）全リール停止後
　なお、第１０実施形態の構成及び第１０実施形態に適用可能な構成における、全リール停止後は、全リール停止後の所定タイミングとしてもよいし、遊技終了処理（遊技終了に係る処理と称することがある）の実行後としてもよいし、遊技終了処理の実行後の所定タイミングとしてもよい。
【１５３９】
（３ベットランプＤ２１３の表示開始タイミング）
　（１）ベットの実行後
【１５４０】
（デモ画面の表示開始タイミング）
　（１）全リール停止後の全リール停止に係る主制御基板Ｍ側からのコマンド受信から１分経過
（２）全リール停止後の全リール停止に係る主制御基板Ｍ側からのコマンド受信から３０秒経過
【１５４１】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示終了タイミング）
　（１）全リール停止後１分経過後に払出数（払出枚数とも称することがある）の表示を終了し、「０」を表示
（２）全リール停止後３０秒経過
【１５４２】
（３ベットランプＤ２１３の表示終了タイミング）
　（１）全リール停止後１分経過で消灯
（２）全リール停止後３０秒経過で消灯
（３）払出終了後に消灯
【１５４３】
（デモ画面の表示終了タイミング）
　（１）常に表示
【１５４４】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中のベット）
　（１）「０」を表示
（２）非表示となる
（３）表示を維持（その後、スタートレバーの操作で消去）
【１５４５】
（３ベットランプＤ２１３の表示中のベット）
　（１）消灯した後に再表示
【１５４６】
（デモ画面の表示中のベット）
　（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面（例えば、デモ画面が表示されておらず、且つリールが停止している状況で表示される画面）に復帰
【１５４７】

（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の電断復帰）
（１）タイマ値を維持（電源断発生前の続きから表示時間の計測を実行）
【１５４８】
（３ベットランプＤ２１３の表示中の電断復帰）
（１）タイマ値を維持（電源断発生前の続きから表示時間の計測を実行）
【１５４９】
（デモ画面の表示中の電断復帰）
（１）電源復帰後から１分経過でデモ画面を表示
（２）電源復帰直後からデモ画面を表示
【１５５０】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の精算）
（１）タイマの計測を継続
（２）精算処理での払出枚数を表示した後３０秒経過で非表示
（３）精算処理の開始直後に非表示
（４）精算処理の終了後に非表示
【１５５１】
（３ベットランプＤ２１３の表示中の精算）
（１）精算処理の開始直後に消灯
【１５５２】
（デモ画面の表示中の精算）
（１）デモ画面の表示を維持
【１５５３】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の表示）
（１）ドア開放エラーに対応した表示
（２）ペイアウト表示（払出枚数を表示）
【１５５４】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に前扉ＤＵが開放した場合における、３ベットランプＤ２１３の前扉開放中の表示）
（１）点灯を維持
【１５５５】
（デモ画面の表示中に前扉ＤＵが開放した場合における前扉開放中の表示）
（１）エラー画面を表示
（２）デモ画面の表示を維持
【１５５６】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の計測）
（１）タイマの計測を継続
【１５５７】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に前扉ＤＵが開放した場合における、３ベットランプＤ２１３の前扉開放中の計測）
（１）タイマの計測を継続
【１５５８】
（デモ画面の表示中に前扉ＤＵが開放した場合における前扉開放中の計測）
（１）タイマ値を再セットし、最初から計測を開始
（２）タイマの計測を継続
【１５５９】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉閉鎖後の表示）
（１）前扉開放中に１分経過していない場合には、払出枚数を再表示

（２）前扉開放中に１分経過している場合には、前扉閉鎖後も非表示
（３）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６０】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に前扉ＤＵが開放した場合における、３ベットランプＤ２１３の前扉閉鎖後の表示）
（１）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６１】
（デモ画面の表示中に前扉ＤＵが開放した場合における前扉閉鎖後の表示）
（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
（２）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６２】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の電断復帰）
（１）ドア開放エラーに対応した表示
（２）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６３】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に前扉ＤＵが開放した場合における、３ベットランプＤ２１３の前扉開放中の電断復帰）
（１）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６４】
（デモ画面の表示中に前扉ＤＵが開放した場合における前扉開放中の電断復帰）
（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
（２）前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
【１５６５】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の表示）
（１）各種エラー表示
【１５６６】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中の表示）
（１）点灯を維持
（２）消灯（非点灯）
【１５６７】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の表示）
（１）エラー画面を表示
【１５６８】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の計測）
（１）タイマの計測を継続
（２）タイマ値を再セットし、最初から計測を開始
（３）タイマの計測を一時停止
（４）タイマ値をクリア
【１５６９】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中の計測）
（１）タイマの計測を継続
（２）タイマの計測を一時停止
（３）タイマ値をクリア
【１５７０】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の計測）

（１）タイマ値を再セットし、最初から計測を開始
【１５７１】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示）
（１）各種エラー表示
【１５７２】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示）
（１）消灯
（２）点灯
【１５７３】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示）
（１）エラー画面
【１５７４】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示）
（１）ペイアウトを表示
（２）ペイアウトを再表示し、その後３０秒で非表示
（３）エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
（４）非表示
【１５７５】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示）
（１）エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
（２）点灯
（３）再度点灯し、その後３０秒で非表示
（４）エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
（５）消灯
【１５７６】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示）
（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
（２）デモ画面の表示を維持
【１５７７】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示）
（１）「０」を表示
（２）ペイアウトを再表示し、その後３０秒で非表示
（３）エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
（４）非表示
【１５７８】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示）
（１）エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
（２）点灯
（３）再度点灯し、その後３０秒で非表示
（４）エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
（５）消灯
【１５７９】

（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示）
（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
（２）デモ画面の表示を維持
【１５８０】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の電断復帰）
（１）各種エラー表示
【１５８１】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中の電源断が発生した後の電源復帰）
（１）エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
（２）消灯
（３）点灯
【１５８２】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の電断復帰）
（１）デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
（２）デモ画面の表示を維持
【１５８３】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中の表示）
（１）ドア開放エラーに対応した表示
（２）「８８」を表示
（３）ペイアウトを表示
（４）設定値を表示
（５）非表示
【１５８４】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、３ベットランプＤ２１３の設定確認中の表示）
（１）点灯
【１５８５】
（デモ画面の表示中に設定確認モードに移行した場合における、デモ画面の設定確認中の表示）
（１）設定確認画面表示（設定確認モード中の画面を表示）
【１５８６】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中の計測）
（１）タイマの計測を継続
（２）タイマ値をクリア
（３）タイマの計測を一時停止
【１５８７】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、３ベットランプＤ２１３の設定確認中の計測）
（１）タイマの計測を継続
（２）タイマ値をクリア
（３）タイマの計測を一時停止
【１５８８】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認中の表示）
（１）ドア開放エラーに対応した表示

（２）「８８」を表示
（３）ペイアウトを表示
（４）設定値を表示
【１５８９】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、３ベットランプＤ２１３の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認中の表示）
（１）消灯
（２）点灯
【１５９０】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中に所定時間経過していないときの設定確認後の表示）
（１）ペイアウトを表示
（２）非表示
【１５９１】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、３ベットランプＤ２１３の設定確認中に所定時間経過していないときの設定確認後の表示）
（１）点灯
（２）消灯
【１５９２】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示）
（１）ドア開放エラーに対応した表示
（２）非表示
（３）「０」を表示
（４）ペイアウトを表示
【１５９３】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、３ベットランプＤ２１３の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示）
（１）消灯
（２）点灯
【１５９４】
（払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の表示）
（１）変化なし（表示を継続）
【１５９５】
（３ベットランプＤ２１３の点灯中にメニュー画面が表示された場合における、３ベットランプＤ２１３の表示）
（１）変化なし（点灯を継続）
【１５９６】
（デモ画面の表示中にメニュー画面が表示された場合における、デモ画面の表示）
（１）メニュー画面を表示
（２）メニュー画面を表示（メニュー画面の表示中もデモ画面が進行しており、メニュー画面の表示を終了するとデモ画面が途中から表示される）
【１５９７】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー直後の表示）
（１）各種エラー表示
（２）非表示
【１５９８】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１

３のエラー直後の表示）
（１）消灯
【１５９９】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の全停後の表示）
（１）各種エラー表示
（２）停止ボタンを離すとペイアウトを表示し、すぐにエラーに対応表示に切り替わる
【１６００】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３の全停後の表示）
（１）消灯
（２）点灯
【１６０１】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー解除後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６０２】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー解除後の表示）
（１）点灯
【１６０３】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の計測）
（１）タイマの計測を開始していないままとなる
（２）タイマの計測を一時停止
【１６０４】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、３ベットランプＤ２１３のエラー中の計測）
（１）タイマの計測を開始していないままとなる
（２）タイマの計測を一時停止
【１６０５】
＜払出数表示装置の表示が時間経過で消えないパターン＞
次に、全リールが停止した後（または払出が開始した後）に所定時間が経過しても、払出数表示装置Ｄ２７０の表示が消去されないよう構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、「払出数表示装置（メイン）」とは、主制御基板Ｍ側で制御される払出数表示装置Ｄ２７０であり、「３ベットランプ（メイン）」とは、主制御基板Ｍ側で制御される３ベットランプＤ２１３である。
【１６０６】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示開始タイミング）
（１）全リール停止後
【１６０７】
（３ベットランプＤ２１３の表示開始タイミング）
（１）ベットの実行後
【１６０８】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示終了タイミング）
（１）表示が維持される
【１６０９】
（３ベットランプＤ２１３の表示終了タイミング）
（１）全リール停止後に消灯
【１６１０】

（デモ画面の表示終了タイミング）
（１）移行しない
【１６１１】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中のベット）
（１）表示を維持
【１６１２】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の電断復帰）
（１）表示を維持
【１６１３】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の精算）
（１）精算処理の開始直後に非表示
（２）精算処理の終了直後に非表示
【１６１４】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の表示）
（１）払出枚数の表示を維持
（２）ドア開放エラーに対応した表示
【１６１５】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉閉鎖後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６１６】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の電断復帰）
（１）前扉閉鎖後に払出枚数を表示
【１６１７】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の表示）
（１）各種エラー表示
【１６１８】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６１９】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６２０】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の電断復帰）
（１）各種エラー表示
【１６２１】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中の表示）
（１）設定値を表示
【１６２２】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６２３】

（払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の表示）
（１）変化なし（表示を継続）
【１６２４】
＜払出枚数を副制御基板Ｓ側で表示するパターン＞
第１０実施形態においては、払出枚数を主制御基板Ｍ側で制御する払出数表示装置Ｄ２７０にて表示し、主制御基板Ｍ側で制御する３ベットランプＤ２１３にて３ベットされた旨を報知するよう構成したが、これには限定されず、払出枚数と３ベットされた旨を副制御基板Ｓ側にて制御する表示装置にて表示するように構成してもよい。「払出数表示装置（サブ）」は副制御基板Ｓ側にて制御する払出枚数を表示する表示装置であり、「３ベットランプ（サブ）」は副制御基板Ｓ側にて制御する３ベットされた旨を表示する表示装置である。このように構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、演出表示装置Ｓ４０にて、払出枚数と３ベットされた旨とを表示するよう構成した場合にも、同様の構成が適用可能である。
【１６２５】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示開始タイミング）
（１）常に表示（デモ画面においても表示される）
【１６２６】
（３ベットランプＤ２１３の表示開始タイミング）
（１）ベットの実行後（デモ画面においても表示される）
【１６２７】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示終了タイミング）
（１）デモ画面が表示されたタイミング
（２）常に表示（デモ画面においても表示される）
【１６２８】
（３ベットランプＤ２１３の表示終了タイミング）
（１）デモ画面が表示されたタイミング
（２）全リール停止後
【１６２９】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中のベット）
（１）「００」を表示
（２）表示を維持
【１６３０】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の電断復帰）
（１）表示を維持
（２）表示されない
【１６３１】
（払出数表示装置Ｄ２７０の表示中の精算）
（１）非表示となる
【１６３２】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の表示）
（１）表示を維持
【１６３３】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉閉鎖後の表示）
（１）表示を維持
【１６３４】
（払出枚数表示中に前扉ＤＵが開放した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の前扉開放中の電断復帰）

（１）表示されない
【１６３５】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の表示）
（１）表示を維持
【１６３６】
（デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、エラー中の表示）
（１）エラーに対応した表示
【１６３７】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示）
（１）表示を維持
【１６３８】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示）
（１）表示を維持
【１６３９】
（払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー中の電断復帰）
（１）表示されない
【１６４０】
（払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の設定確認中の表示）
（１）非表示（設定確認モード終了後に再表示される）
【１６４１】
（払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の表示）
（１）変化なし（表示を継続）
【１６４２】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー直後の表示）
（１）「００」を表示
【１６４３】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０の全停後の表示）
（１）最終停止操作に係る停止ボタンを離すとペイアウトが表示
【１６４４】
（ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置Ｄ２７０のエラー解除後の表示）
（１）ペイアウトを表示
【１６４５】
なお、図１９１乃至１９４にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機や管理遊技機と称することがある）にも適用することができる。
【１６４６】
＜＜設定／リセットボタンに関する構成＞＞
次に、第１０実施形態に適用可能な設定／リセットボタンＭ３０の構成について詳述する。なお、設定／リセットボタンＭ３０をリセットボタンやリセットスイッチと称することがある。また、設定変更モード中に設定値を切り替えるための設定ボタンと、エラーを解除するためのリセットボタンとを別々に有するよう構成してもよく、このように構成した場合のリセットボタンに対して、以下に詳述する設定／リセットボタンＭ３０の構成を

適用してもよい。
【１６４７】
＜設定／リセットボタンに関する作用図＞
図１９５は、第１０実施形態に適用可能な設定／リセットボタンＭ３０に関する作用図である。設定／リセットボタンＭ３０における「押下中」とは、設定／リセットボタンＭ３０がオンになっている（設定／リセットボタンＭ３０のオンが検出されている）状況であり、「非押下中」とは、設定／リセットボタンＭ３０がオフになっている（設定／リセットボタンＭ３０のオンが検出されていない）状況である。また、図１９５に詳述する構成は、前扉ＤＵが開放している場合を例示している。
【１６４８】
＜電源断が発生しない場合＞
まず、同図上段の電源断が発生しない場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、設定／リセットボタンＭ３０が押下されておらず、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中（１）のタイミングで、設定／リセットボタンＭ３０が押下される。その後、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたまま、図中（２）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生する。その後、図中（３）のタイミングで、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたままとなっているが、ホッパ異常払出エラーは解除されておらず、発生したままとなっている。なお、図中（１）のタイミングでは、ベットが実行されていなくてもよいし、ベットが実行されていてもよい。
【１６４９】
＜電源断が発生した場合＞
次に、同図下段の電源断が発生した場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、設定／リセットボタンＭ３０が押下されておらず、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中（４）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生する。その後、図中（５）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、電源断が発生している状況下、設定／リセットボタンＭ３０が押下される。なお、電源断が発生しているため、設定／リセットボタンＭ３０は押下されているが、設定／リセットボタンＭ３０のオンは検出されていない。なお、図中（４）のタイミングでは、ベットが実行されていなくてもよいし、ベットが実行されていてもよい。
【１６５０】
その後、図中（７）のタイミングで、電源が復帰し、設定／リセットボタンＭ３０は押下されたままとなっている。また、図中（７）のタイミングである電源復帰後の第１のタイミング（電源復帰直後のタイミング）においては、ホッパ異常払出エラーが解除されている（発生していない）。なお、図中（７）のタイミングにおいて、設定／リセットボタンＭ３０のオンは検出されていてもよいし、検出されていなくてもよい。また、図中（７）のタイミングは、電源復帰タイミングとしてもよい。
【１６５１】
このように、図１９５においては、遊技が実行されておらず、設定／リセットボタンＭ３０が押下されている状況で所定のエラーが発生し、当該所定のエラー発生後においても設定／リセットボタンＭ３０が押下されていた場合には、当該所定のエラーは解除されないよう構成されている一方、所定のエラーの発生中に電源断が発生し、設定／リセットボタンＭ３０が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後の第１のタイミングでは当該所定のエラーが解除されているよう構成されている。このように構成することにより、電源が投入されている状況では、所定のエラーの発生を適切に報知することができるとともに、電源投入時には突然所定のエラーに関する報知音が出力されたりしないようにすることができる。また、図中（７）のタイミングでは、ドア開放エラーが解除されているよう構成してもよいし、ドア開放エラーが解除されず、ドア開放エラーの報知（ドア開放エラーに関する報知音など）が実行されるよう構成してもよい。図中（７）のタイミングでドア開放エラーが解除されず、ドア開放エラーの報知が実行されるよう構成した場合には、図中（７）のタイミングでは、所定のエラーが解除されているため、ドア開放

エラーの報知が実行されることとなる。
【１６５２】
　また、図中（４）より前の所定のエラーが発生していないタイミングにおいては、ドア開放エラーの報知が実行されるよう構成されている。また、前扉の開放中に所定のエラーが発生した場合には、ドア開放エラーの報知と所定のエラーの報知（所定のエラーに関する報知音など）とが同時に実行されるよう構成してもよいし、所定のエラーの報知が実行される一方ドア開放エラーの報知が実行されないよう構成してもよい。
【１６５３】
　なお、図１９５の構成においては、電源復帰後の第１のタイミングは電源復帰直後のタイミングでなくてもよく、一例としては、図１９５の下段の電源復帰直後においては、ホッパ異常払出エラーが発生中となっており、その後、設定／リセットボタンＭ３０が押下されている状況である第１のタイミングでホッパ異常払出エラーが解除されるよう構成してもよい。また、図１９５においては、所定のエラーの一例としてホッパ異常払出エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラー（例えば、メダルセレクタＤＳ内に遊技メダルが滞留した場合に発生することとなる投入メダル滞留エラーや、メダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを遊技メダルが逆流した場合に発生することとなる投入メダル逆流エラーなど）が発生した場合にも同図と同様の作用となるよう構成することができる。
【１６５４】
　また、所定のエラーの発生中に電源断が発生し、電源断中に設定／リセットボタンＭ３０が押下され、設定／リセットボタンＭ３０が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後に所定のエラーが解除されている一方、特定のエラー（例えば、投入メダル逆流エラーなど不正に関するエラー）の発生中に電源断が発生し、電源断中に設定／リセットボタンＭ３０が押下され、設定／リセットボタンＭ３０が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後に特定のエラーが解除されていないよう構成してもよい。このように構成することにより、特定のエラーが解除され難くすることができ、不正に強い遊技機とすることができる。
【１６５５】
　また、図１９５の（６）のタイミングで設定／リセットボタンＭ３０が押下されず、設定／リセットボタンＭ３０が押下されないまま電源復帰した場合においては、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第１のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。
【１６５６】
　図１９５の下段の電源復帰時において、前扉ＤＵが閉鎖されている場合には、図中（６）のタイミングで設定／リセットボタンＭ３０が押下された場合、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第１のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。換言すると、ホッパ異常払出エラーが解除されないよう構成してもよい。また、前扉ＤＵが開放されている場合においても、図中（７）のタイミングで設定／リセットボタンＭ３０が押下されていない状態で電源復帰した場合には、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第１のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。
【１６５７】
　なお、同図下段の構成においては、図中（４）のタイミングよりも前の時点で、設定／リセットボタンＭ３０が押下され、その後図中（７）のタイミングにおいても設定／リセットボタンＭ３０が押下され続ける場合にも、同様の作用となるよう構成してもよい。
【１６５８】
＜＜精算処理に関する構成＞＞
　次に、第１０実施形態に適用可能な精算処理に関する構成について詳述する。また、図１９６に詳述する構成は、前扉ＤＵが閉鎖している場合を例示している。
【１６５９】
＜精算処理に関する作用図＞

図１９６は、第１０実施形態に適用可能な設定／リセットボタンＭ３０に関する作用図である。精算処理の「実行中」とは、精算ボタンＤ６０を操作して精算処理が実行されている状況であり、前述した精算ボタンＤ６０を長押しすることにより精算処理が実行されるよう構成した場合には、精算準備期間が経過すると精算処理が実行されることとなる。また、ベット数を精算している場合もクレジット数を精算している場合も精算処理の実行中としている。また、ベットまたはクレジットが「残存」とは、ベット数が１以上及び／またはクレジット数が１以上の状況であり、ベットまたはクレジットが「なし」とは、ベット数が０且つクレジット数が０の状況である。

【１６６０】

＜所定のエラーが発生した場合＞

まず、同図上段の所定のエラーが発生した場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、ベット及び／またはクレジットが残存しており、投入異常エラーが発生していない状況下、精算ボタンＤ６０が操作されたことにより、図中（１）のタイミングで、精算処理が実行開始される。その後、ベット及び／またはクレジットが残存しており、精算処理が実行途中である状況下、図中（２）のタイミングで、投入異常エラーが発生し（投入異常エラー状態となり）、精算処理の実行が中断される。不図示であるが、その後投入異常エラーが解除された場合には、精算処理が続きから実行されることとなる。なお、図１９６においては、所定のエラーの一例として投入異常エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラーが発生した場合にも同図と同様の作用となるよう構成することができる。

【１６６１】

＜設定キースイッチがオンになった場合＞

次に、同図下段の設定キースイッチがオンになった場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、ベット及び／またはクレジットが残存しており、設定キースイッチがオフであり、設定確認モードでない状況下、精算ボタンＤ６０が操作されたことにより、図中（３）のタイミングで、精算処理が実行開始される。その後、ベット及び／またはクレジットが残存しており、精算処理が実行途中である状況下、図中（４）のタイミングで、設定キースイッチがオフからオンとなるが、設定確認モードには移行せず、精算処理が継続して実行される。その後、図中（５）のタイミングで、ベット数及びクレジット数が０になって精算処理が終了し、設定キースイッチはオンのままであり、設定確認モードに移行することとなる。

【１６６２】

このように、図１９６においては、精算処理の実行中に所定のエラーが発生した場合には、精算処理を中断するよう構成されているとともに、精算処理の実行中に設定キースイッチがオフからオンとなっても、精算処理は中断せずに、精算処理の終了後に設定確認モードに移行するよう構成されている。このように構成することにより、精算処理の実行中であってもエラーが発生した旨を報知することができ、遊技場の店員にエラーが発生した旨を早急に伝えることができる。また、精算処理が終了するのを待って設定確認モードに移行するよう構成されているため、設定確認モードの終了後に突然精算処理が続きから実行されてしまい、前扉ＤＵが開放されていた場合に遊技メダルが遊技機からこぼれてしまう事態を防止することができる。

【１６６３】

なお、図１９６における図中（４）の後であり図中（５）の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオンからオフとなり、その後、図中（５）のタイミングで精算処理が終了した場合には、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、図１９６における図中（４）の後であり図中（５）の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオンからオフとなり、その後、図中（５）の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオフからオンとなり、その後、図中（５）のタイミングで精算処理が終了した場合には、精算処理の終了後に設定確認モードに移行するよう構成してもよい。

【１６６４】

また、図１９６の構成においては、精算処理の実行中においては前扉ＤＵが開放されていてもよい。換言すると、図中（１）乃至（２）の期間と、図中（３）乃至（５）においては前扉ＤＵが開放されていても同様の作用となるよう構成してもよい。

【１６６５】

＜＜第１０実施形態に適用可能なその他の構成＞＞

ここで、第１０実施形態に適用可能な、精算処理、設定確認モード、設定／リセットボタンＭ３０などに関する構成を詳述する。なお、各項目から１の構成を選択し、それぞれを組み合わせて構成することが可能である。

【１６６６】

＜前扉ＤＵが開放している状況における構成＞

まず、前扉ＤＵが開放している状況において適用可能な構成を以下に詳述する。なお、設定／リセットボタンＭ３０をリセットボタンと称することがあり、精算処理の実行中を精算中と称することがあり、設定確認モード中を設定確認中と称することがあり、エラーが発生している状況をエラー状態やエラーになっていると称することがある。また、例示するエラーはあくまで一例であり、他のエラーに置き換えて適用しても問題ない。

【１６６７】

（非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）が発生した場合）

（１）エラーになる

リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

なお、第１０実施形態の構成及び第１０実施形態に適用可能な構成における、非遊技中とは、前述した遊技が実行されていないと同義であり、リールが回転していない、ベットがされていない、再遊技に係る図柄組合せが停止していない、ウエイト中でない、ボーナス中でない、または払出の実行中でない、としてもよいし、待機デモ画面の表示中であってもよいし、デモ画面の表示中でなくてもよいし、遊技終了処理が実行されてからスタートレバーＤ５０が操作されるまでの期間としてもよい。

【１６６８】

（非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー））

（１）エラーになる

リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

（２）エラーになる

前扉ＤＵを閉鎖してもエラーは解除されない

【１６６９】

（遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー））

（１）全リール停止後にエラーになる

リール回転中は「エラーが発生しました」と演出表示装置Ｓ４０に表示

リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

（２）全リール停止後にエラーになる

リール回転中は何らエラー報知しない

リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

（３）リール回転中にエラーになる

リール回転中はエラー解除できず、全リール停止後にリセットボタンを押しなおす（全リール停止後に、オフ→オン）と解除される

（４）リール回転中にエラーになる

リール回転中でもリセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

【１６７０】

（精算中にリセットボタンを押した状態でエラー（投入メダル滞留エラー））

（１）精算処理終了後にエラーになる

精算中は何らエラー報知しない

リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される

【１６７１】

（精算中に特定のエラー（メダル空エラー））
（１）即エラー報知される
【１６７２】
（設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー））
（１）設定確認後にエラーになる
　設定確認中は何らエラー報知しない
　設定確認後にリセットボタンを押しなおす（設定確認後に、オフ→オン）と解除される
（２）設定確認中はエラー検知しない
（３）設定確認後にエラーになる
　設定確認中は何らエラー報知しない
　設定確認中でもリセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除され、エラー報知がされなくなる
【１６７３】
（エラー中に電断、リセットボタンを押した状態で電断復帰（メダル空エラー））
（１）エラー状態で電源復帰
　リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される
（２）正常に復帰（エラー報知されていない）
　エラー解除されている
【１６７４】
（精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー（投入メダル滞留エラー））
（１）精算処理終了後にエラーになる
　精算中は何ら報知しない
　リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される
（２）精算中にエラーになる
　リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除され精算処理が続きから再開
【１６７５】
（精算中に設定キースイッチをオフからオン）
（１）精算処理終了後に設定確認になる
（２）精算処理終了後にデモ画面
　設定キースイッチを回しなおす（オン→オフ→オン）と設定確認モードになる
（３）精算処理の実行中→前扉ＤＵが開放→ドア開放エラーが発生し、精算処理の実行が中断→前扉ＤＵが閉鎖→精算処理の実行が再開→精算処理終了後に設定確認モードになる
　前扉ＤＵの開放中は精算処理が実行されない
（４）精算処理の実行中→前扉ＤＵが開放→設定キースイッチオン→リセットボタン押下を継続→設定確認モードに移行しない（ドア開放エラーが発生する）
　精算処理終了後にリセットボタン再度押下（オフ→オン）で設定確認モードに移行する
（５）精算処理の実行中→前扉ＤＵが開放→設定キースイッチオン→精算処理終了後に設定確認モードに移行する
　前扉ＤＵの開放中は精算処理が実行されない
【１６７６】
＜前扉ＤＵが閉鎖している状況における構成＞
　次に、前扉ＤＵが閉鎖している状況において適用可能な構成を以下に詳述する。なお、例示するエラーはあくまで一例であり、他のエラーに置き換えて適用しても問題ない。
【１６７７】
（設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー））
（１）設定確認モード後にエラーになる
　設定確認中は何らエラー報知しない
　設定確認後にリセットボタンを押しなおす（オフ→オン）と解除される
（２）設定確認モード後にエラーになる
　設定確認中は何らエラー報知しない

前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（３）設定確認モード中にエラーになる
設定確認後にリセットボタンを押しなおす（オフ→オン）と解除される
（４）設定確認モード後にエラーになる
設定確認中は何らエラー報知しない
設定確認中でもリセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除され、エラー報知されなくなる
【１６７８】
（精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー（投入メダル滞留エラー））
（１）精算処理終了後にエラーになる
精算中は何らエラー報知しない
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）と解除される
（２）精算処理終了後にエラーになる
精算中は何らエラー報知しない
前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（３）精算中にエラーになる
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除され精算処理が続きから再開される
【１６７９】
（精算中に特定のエラー（メダル空エラー））
（１）即エラー報知される
【１６８０】
（精算処理の実行中に設定キースイッチをオン）
（１）精算処理終了後はデモ画面に移行する
前扉ＤＵの閉鎖中は設定確認モードにならない
（２）精算処理終了後に設定確認モードになる
設定確認モードを終了するためには前扉ＤＵの閉鎖が必要
【１６８１】
（遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー））
（１）全リール停止後にエラーになる
リール回転中は「エラーが発生しました」を演出表示装置Ｓ４０に表示
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除される
（２）全リール停止後にエラーになる（エラー状態になる）
リール回転中は何らエラー報知しない
前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（３）リール回転中にエラーになる
リール回転中はエラー解除できない
前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（４）リール回転中にエラーになる
リール回転中でもリセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除される
【１６８２】
（精算中にリセットボタンを押した状態でエラー（投入メダル滞留エラー））
（１）精算処理終了後にエラーになる
精算中は何らエラー報知しない
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除される
（２）精算処理終了後にエラーになる
精算中は何らエラー報知しない
前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（３）精算中にエラーになる

前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（４）精算中にエラーになる
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除され精算処理が続きから再開される
【１６８３】
（エラー中に電断、リセットボタンを押した状態で電断復帰（メダル空エラー））
（１）エラー状態で電源復帰
リセットボタンを押しなおす（オン→オフ→オン）とエラー解除される
（２）エラー状態で電源復帰
前扉ＤＵの閉鎖中はエラー解除できない
（３）正常に復帰（エラー報知されていない）
エラー解除されている
【１６８４】
（精算処理実行中→設定キースイッチオン→所定のエラーが発生）
（１）精算処理が実行開始される→設定キースイッチがオンとなる→所定のエラーが発生する→精算処理を中断してエラー報知→所定のエラーが解除され、精算処理が続きから再開→精算処理終了後に設定確認モードに移行
精算処理の実行中は、設定確認モードに関する報知を実行せず、且つ内部的にも（主制御基板Ｍ側の処理としても）設定確認モードに移行していない
設定確認中は所定のエラーを検知していない
設定確認中は所定のエラーに関する報知を実行していない
（２）精算処理が実行開始される→設定キースイッチがオンとなる→所定のエラーが発生する→エラー報知が実行されず、精算処理が継続して実行される→精算処理終了後に設定確認モードに移行
精算中に設定確認モードに関する報知を実行しないが、内部的には（主制御基板Ｍ側の処理としては）設定確認モードにはなっている
設定確認中は所定のエラーを検知していないため、設定確認モード終了後もエラー報知しない、または、設定確認中は所定のエラーを検知していないが、設定確認モード終了後に所定のエラーが発生している場合にはエラー報知する
【１６８５】
（精算後の演出表示装置Ｓ４０における表示）
（１）精算中も遊技画面（例えば、デモ画面が表示されておらず、且つリールが停止している状況で表示される画面）のままであり、精算処理終了後にデモ画面が表示される
（２）精算中は精算画面が表示されており、精算処理終了後すぐにデモ画面が表示される
（３）精算ボタンＤ６０を押下すると（オンが検知されると）すぐにデモ画面が表示される
（４）精算中も遊技画面が表示されており、精算処理終了後は遊技画面が表示される
遊技画面が表示された後所定時間が経過するとデモ画面が表示される
（５）精算中は精算画面が表示されており、精算処理終了後は遊技画面が表示される
遊技画面が表示された後所定時間が経過した場合には、デモ画面が表示されてもよいし、遊技画面のままであってもよい
【１６８６】
なお、図１９５乃至１９７にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機や管理遊技機と称することがある）にも適用することができる。
【１６８７】
なお、払出数表示装置Ｄ２７０を、付与数表示部、ペイアウトランプと称することがある。また、払出枚数を、付与数と称することがあり、遊技メダルを遊技価値と称することがある。また、メダルレスの回胴式遊技機における得点を遊技価値と称することがある。また、精算ボタンＤ６０を精算スイッチと称することがある。また、精算スイッチがオンとは、精算スイッチが押下されている状態、精算スイッチが操作されている状態、または

精算スイッチのオンが検知されている状態としてもよい。また、遊技が実行されていないとは、リールが回転していない、ベットがされていない、再遊技に係る図柄組合せが停止していない、ウエイト中でない、ボーナス中でない、または払出の実行中でない、としてもよいし、待機デモ画面の表示中であってもよいし、デモ画面の表示中でなくてもよい。また、リセットスイッチが操作されている状態とは、リセットスイッチが押下されている状態、またはリセットスイッチのオンが検知されている状態としてもよい。精算処理の実行中とは、精算ボタンＤ６０の操作に基づいて遊技メダルの精算（払出）が開始してから終了するまでであってもよいし、精算ボタンＤ６０の操作に基づいて遊技メダルの精算（払出）が開始してからベットが有効になるまでであってもよい。

【１６８８】

＜＜＜第１１実施形態＞＞＞

次に、第１１実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第１１実施形態のすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は第１１実施形態に適用可能である。

【１６８９】

また、第１１実施形態は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、第１１実施形態にて詳述するすべての構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機、管理遊技機、スマートスロットなどと称することがある）にも適用することができることを補足しておく。

【１６９０】

第１１実施形態においては、第１実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述することとする。

【１６９１】

はじめに、図１９８は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理のフローチャートである。第１実施形態との相違点は、ステップ３７００及びステップ３８００であり、すなわち、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理を実行した後、ステップ３７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する打ち止め監視処理を実行する。次に、ステップ３８００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述するＭＹカウンタ監視処理を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。

【１６９２】

なお、遊技進行制御処理の構成は図１９８に図示する構成には限定されず、ステップ３８００のＭＹカウンタ監視処理を実行した後にステップ３７００の打ち止め監視処理を実行するよう構成してもよい。また、ステップ３５００の遊技区間移行制御処理をステップ１２９３の遊技終了処理よりも後に実行するよう構成してもよい。

【１６９３】

なお、メダルレスの回胴式遊技機に適用する場合には、ステップ１２７５乃至ステップ１２８８などの遊技機外に遊技メダルを払い出すことに関する処理は実行されない。

【１６９４】

次に、図１９９は、図１９８におけるステップ３７００のサブルーチンに係る、打ち止め監視処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、打ち止め予約フラグがオフであるか否かを判定する。打ち止め予約フラグとは後述する打ち止め状態に関するフラグであり、詳細は後述する。

【１６９５】

ステップ３７０２でＹｅｓの場合、ステップ３７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、停止している図柄組合せは再遊技図柄（再遊技役に対応する図柄組合せを再遊技図柄と称することがある）ではないか否かを判定する。ステップ３７０４でＹｅｓの場合、ステップ３７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差数カウンタのカウンタ値を読み出してセットする。詳細は後述することとなるが、差数カウンタは、遊技機の電源投入

時以降の差数を計測するカウンタであり、差数カウンタを用いることで、遊技機の電源投入時以降の、差数が最も少なくなっているタイミングを基準として、当該基準から差数が最も多くなっているタイミングまでの差数（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数と称することがある）を計測することができるよう構成されている。

【１６９６】

なお、所定の基準となるタイミングからの、遊技機から払い出された遊技メダル数から遊技機に投入された遊技メダル数を減算した値を差数と称している。例えば、遊技機の電源投入時を基準として最も多くなっている差数が５０００であり、最も少なくなっている差数が－２０００である場合には、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数は「５０００－（－２０００）＝７０００」となっている。

【１６９７】

次に、ステップ３７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行終了した当該遊技に関するベット数が払出数よりも小さいか否かを判定する。ステップ３７０８でＹｅｓの場合、換言すると、当該遊技によって差数が増加した場合、ステップ３７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行終了した当該遊技の差数を算出する。なお、当該遊技の差数は、例えば、当該遊技に関する払出数からベット数を減算することが算出することができる。なお、払出数を払出枚数と称することがあり、いずれの場合においても、メダルを用いる回胴式遊技機にも、メダルレスの回胴式遊技機にも適用可能である。

【１６９８】

次に、ステップ３７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差数カウンタのカウンタ値を更新し、ステップ３７２０の処理に移行する。より具体的には、ステップ３７１０で算出した差数を差数カウンタのカウンタ値から減算する。

【１６９９】

なお、第１１実施形態においては、差数カウンタはデクリメントカウンタであり、カウンタ値の初期値は１９０００であり、カウンタ値の上限値は１９０００であり、カウンタ値の下限値は０となっており、カウンタ値を更新した際の演算結果が１９０００を上回ったときに１９０００をセットし直し、カウンタ値を更新した際の演算結果が０を下回ったときに打ち止め予約フラグがオンとなる。また、詳細は後述するが、差数カウンタをインクリメントカウンタとしてもよく、このように構成した場合には、カウンタ値の初期値は０であり、カウンタ値の上限値は１９０００であり、カウンタ値の下限値は０であり、カウンタ値を更新した際の演算結果が０を下回ったときに０をセットし直し、カウンタ値を更新した際の演算結果が１９０００を上回ったときに打ち止め予約フラグがオンとなる。

【１７００】

また、ステップ３７０８でＮｏの場合、ステップ３７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行終了した当該遊技の差数を算出する。次に、ステップ３７１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果は上限値を超過したか否かを判定する。すなわち、ステップ３７１４で算出した差数を差数カウンタのカウンタ値から減算した結果が１９０００よりも大きい値となったか否かを判定している。ステップ３７１６でＹｅｓの場合、ステップ３７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差数カウンタのカウンタ値に上限値（本例では、１９０００）をセットし、ステップ３７２０に移行する。他方、ステップ３７１６でＮｏの場合、ステップ３７１２に移行することとなる。

【１７０１】

なお、差数カウンタに関する構成は図１９９の構成のみには限定されず、変形例として以下のように構成してもよい。

（１）ステップ３７１２では、前回の遊技で保存されている差数カウンタのカウンタ値から今回の遊技の差数であるステップ３７１０またはステップ３７１４で算出した差数を減算（演算）する。

（２）上記（１）の演算結果が０以上であった場合には、当該演算結果を差数カウンタの

カウンタ値として保存する。
（３）上記（１）の演算結果が０未満であった場合には、上記（２）の保存する処理を実行せずに、ステップ３７２２にて打ち止め予約フラグをオンにする。
【１７０２】
ステップ３７０８乃至ステップ３７１８の処理の具体例としては、以下のような作用が例示できる。
【１７０３】
＜ステップ３７１０の処理を実行する場合１＞
（１）実行終了した当該遊技のベット数は３であり、払出数は１０であり、ステップ３７１０にて、「１０－３＝７」が当該遊技の差数として算出される。
（２）ステップ３７１０で算出した差数が７であり、差数カウンタのカウンタ値が１００１０であった場合には、ステップ３７１２で、差数カウンタのカウンタ値からステップ３７１０で算出した差数が減算され、「１００１０－７＝１０００３」となり、差数カウンタのカウンタ値は１０００３となる。
【１７０４】
＜ステップ３７１０の処理を実行する場合２＞
（１）実行終了した当該遊技のベット数は３であり、払出数は１０であり、ステップ３７１０にて、「１０－３＝７」が当該遊技の差数として算出される。
（２）ステップ３７１０で算出した差数が７であり、差数カウンタのカウンタ値が５であった場合には、ステップ３７１２で、差数カウンタのカウンタ値からステップ３７１０で算出した差数が減算され、「５－７＝－２」となり、差数カウンタのカウンタ値の下限値は０であり、当該下限値を下回るため、差数カウンタのカウンタ値は５のままとなる。
なお、上記（２）においては、演算結果が下限値である０を下回る場合には、差数カウンタのカウンタ値として下限値である０をセットし直すように構成してもよいし、０を下回った演算結果（上記（２）の場合には－２）を差数カウンタのカウンタ値とするよう構成してもよい。
【１７０５】
＜ステップ３７１６で上限値を超過する場合＞
（１）実行終了した当該遊技のベット数は３であり、払出数は０であり、ステップ３７１４にて、「０－３＝－３」が当該遊技の差数として算出される。
（２）ステップ３７１４で算出した差数が－３であり、差数カウンタのカウンタ値が１８９９８であった場合には、「１８９９８－（－３）＝１９００１」となり、演算結果が１９０００よりも大きい結果となるため、ステップ３７１６でＹｅｓと判定される。
（３）ステップ３７１８で、差数カウンタのカウンタ値に上限値である１９０００がセットされる。
【１７０６】
＜ステップ３７１６で上限値を超過しない場合＞
（１）実行終了した当該遊技のベット数は３であり、払出数は０であり、ステップ３７１４にて、「０－３＝－３」が当該遊技の差数として算出される。
（２）ステップ３７１４で算出した差数が－３であり、差数カウンタのカウンタ値が１５１００であった場合には、「１５１００－（－３）＝１５１０３」となり、演算結果が１９０００よりも大きい結果とならないため、ステップ３７１６でＮｏと判定される。
（３）ステップ３７１２で、差数カウンタのカウンタ値からステップ３７１４で算出した差数が減算され、「１５１００－（－３）＝１５１０３」となり、差数カウンタのカウンタ値は１５１０３となる。
【１７０７】
次に、ステップ３７２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果は０未満であるか否かを判定する。換言すると、ステップ３７１２で、前回の遊技で保存されている差数カウンタのカウンタ値から今回の遊技の差数であるステップ３７１０またはステップ３７１４で算出した差数を減算（演算）した結果が０未満

であったか否かを判定する。ステップ３７２０でＹｅｓの場合、ステップ３７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、打ち止め予約フラグをオンにし、ステップ３７２４に移行する。なお、ステップ３７０２でＮｏの場合にも、ステップ３７２４に移行する。また、ステップ３７２０でＮｏの場合、打ち止め状態への移行条件を充足しないため、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。

【１７０８】

次に、ステップ３７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次回の遊技はボーナス中の遊技ではないか否かを判定する。なお、ステップ３７２４におけるボーナス中とは、１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢ等が相当する。ステップ３７２４でＹｅｓの場合、ステップ３７２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、打ち止め予約フラグをオフにする。次に、ステップ３７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、打ち止めフラグをオンにして、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。なお、ステップ３７２４でＮｏの場合にも、打ち止め状態への移行条件を充足しないため、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。

【１７０９】

このように、差数カウンタのカウンタ値の更新処理は、ステップ１２９３の遊技終了処理よりも後のタイミングで実行するよう構成されており、ベット数に関しても、ベットされた時点では差数カウンタのカウンタ値は更新されず、遊技終了後にベット数と払出数とに基づいた差数カウンタのカウンタ値の更新が実行されることとなる。

【１７１０】

なお、図１９９においては、ステップ３７２６で打ち止め予約フラグがオフとなるよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下の構成は１つのみを適用してもよいし、複数を適用してもよい。

（１）打ち止め予約フラグがオンの状況で遊技機への電源供給が遮断され、その後ＲＡＭクリアを伴う電源復帰（例えば、設定キースイッチがオンの状況で電源投入されて、設定変更モードに移行することとなる電源復帰）が行われた場合には、打ち止め予約フラグがオフになる。

（２）打ち止め予約フラグがオンの状況で遊技機への電源供給が遮断され、その後ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰（例えば、設定キースイッチがオフの状況で電源投入される通常の電源復帰）が行われた場合には、打ち止め予約フラグがオフにならない。

（３）打ち止め予約フラグがオンの状況で有利区間が終了し、有利区間に関する所定の情報（詳細は後述する）が初期化された場合には、打ち止め予約フラグがオフにならない。

【１７１１】

第１１実施形態においては、打ち止めフラグがオンになると、打ち止め状態となるよう構成されている。打ち止め状態については後述することとする。

【１７１２】

ここで、図１９９にて図示した、第１１実施形態に係る差数カウンタについて、以下に詳述する。

【１７１３】

＜差数カウンタに関する構成＞

（１）差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となると、打ち止め予約フラグがオンになり、次回の遊技がボーナス中でない場合には、打ち止めフラグがオンになって打ち止め状態となる。

（２）差数カウンタのカウンタ値は初期値である１９０００よりも大きい値とならないようになっているため（ステップ３７１８を参照）、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となった場合は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が１９０００を上回ったことになる。

（３）ボーナス中に差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となった場合には、打ち止め予約フラグはオンになるが、打ち止めフラグはオンにならず、その後、ボーナス終了時（次回の遊技がボーナス中でない場合）に、打ち止めフラグがオンになって打ち

止め状態となる。
（４）電源断が発生した後電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰の場合と、ＲＡＭクリアを伴う電源復帰とのいずれも）すると、差数カウンタのカウンタ値は初期化され、初期値として１９０００がセットされる。
【１７１４】
なお、ＲＡＭクリアを伴う電源復帰とは、例えば、設定キースイッチがオンの状況で電源投入されて、設定変更モードに移行することとなる電源復帰が相当し、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰とは、設定キースイッチがオフの状況で電源投入される通常の電源復帰が相当する。なお、設定キースイッチがオフの状況を所定の状況下と称することがある。
【１７１５】
また、上述したように、第１１実施形態に係る打ち止めフラグがオンになる条件は、電源投入時からの差数が所定数（本例では、１９０００）を上回ることではなく、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が１９０００を上回ることとなっている。
【１７１６】
次に、図２００は、図１９８におけるステップ３８００のサブルーチンに係る、ＭＹカウンタ監視処理のフローチャートである。まず、ステップ３８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行終了した当該遊技は有利区間における遊技であったか否かを判定する。ステップ３８０２でＹｅｓの場合、ステップ３８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＭＹカウンタのカウンタ値を読み出してセットする。詳細は後述することとなるが、ＭＹカウンタは、有利区間開始時からの差数を計測するためのカウンタである。
【１７１７】
次に、ステップ３８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該遊技の差数を算出する。なお、当該遊技の差数は、例えば、当該遊技に関する払出数からベット数を減算することで算出することができる。次に、ステップ３８０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＭＹカウンタのカウンタ値を更新する。より具体的には、ステップ３８０６で算出した差数をＭＹカウンタのカウンタ値から減算する。
【１７１８】
なお、第１１実施形態においては、ＭＹカウンタはデクリメントカウンタであり、カウンタ値の初期値は２４００であり、カウンタ値の上限値は６５５３５であり、カウンタ値の下限値は０となっている。
【１７１９】
次に、ステップ３８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果は０未満であるか否かを判定する。換言すると、ステップ３８１０で、前回の遊技で保存されているＭＹカウンタのカウンタ値から今回の遊技の差数であるステップ３８０６で算出した差数を減算（演算）した結果が０未満であったか否かを判定する。ステップ３８１０でＹｅｓの場合、ステップ３８１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ３８１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間に関する所定の情報（ＡＴに関する情報と称することがあり、ＭＹカウンタのカウンタ値、有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等が相当する）を初期化し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。なお、ステップ３８０２、またはステップ３８１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。
【１７２０】
なお、ステップ３８１４の処理が実行された場合、ＭＹカウンタのカウンタ値が初期化されることとなるが、差数カウンタのカウンタ値は初期化されないよう構成されている。
【１７２１】
ここで、図２００にて図示した、第１１実施形態に係るＭＹカウンタについて、以下に詳述する。
【１７２２】

＜ＭＹカウンタに関する構成＞
（１）ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満になると、次ゲーム以降の遊技区間が通常区間となり、有利区間に関する所定の情報が初期化される。
（２）電源断が発生した後電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰）しても、ＭＹカウンタのカウンタ値は初期化されない。
（３）新たに有利区間が開始された場合に、ＭＹカウンタに初期値である２４００がセットされる。
（４）ＭＹカウンタのカウンタ値は初期値である２４００よりも大きい値となり得るようになっているため、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となった場合は、有利区間開始時からの差数が２４００を上回ったことになる。
【１７２３】
また、電源断が発生した後にＲＡＭクリアを伴う電源復帰が行われると、ＭＹカウンタのカウンタ値は初期化されることとなる。
【１７２４】
＜＜ＭＹカウンタと差数カウンタに関する図＞＞
次に、図２０１は、電源投入時からのＭＹカウンタと差数カウンタとのカウンタ値に関する具体例を図示した図である。同図においては、差数が増加した場合には差数カウンタのカウンタ値とＭＹカウンタのカウンタ値は減少し、差数が減少した場合には差数カウンタのカウンタ値とＭＹカウンタのカウンタ値は増加することとなる。なお、ＭＹカウンタのカウンタ値が増加または減少するのは有利区間である場合となっている。
【１７２５】
同図上部は、差数の推移に関するグラフであり、縦軸が差数を示し、横軸がゲーム数を示している。なお、電源投入時以降の差数を単に差数と称することがある。
【１７２６】
まず、図中（１）のタイミングで、遊技機に電源が投入され、電源投入時の初期処理が実行される。遊技区間は通常区間となっている。その後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（２）のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中（１）のタイミングから図中（２）のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、ＭＹカウンタのカウンタ値は更新されない。
【１７２７】
その後、有利区間（例えば、ＡＴ中状態）にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（３）のタイミングで、任意の条件を充足して（例えば、ＡＴ残りゲーム数が０となって）有利区間が終了し、有利区間から通常区間となる。図中（２）のタイミングから図中（３）のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値もＭＹカウンタのカウンタ値も更新されていく。なお、図中（２）のタイミングが、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングとなっている。
【１７２８】
ここで、電源投入時の初期処理とは、例えば、図１３にて前述した処理が相当する。
【１７２９】
その後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（４）のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中（３）のタイミングから図中（４）のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、ＭＹカウンタのカウンタ値は更新されない。その後、有利区間（例えば、高確率状態）にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（５）のタイミングで、当該有利区間における差数が最も少なくなっているタイミングとなる。また、図中（５）のタイミングで、ＡＴに関する状態が移行される（例えば、高確率状態からＡＴ中状態）。その後、有利区間（例えば、ＡＴ中状態）にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（６）のタイミングで、有利区間開始時からの差数（図中（４）以降の差数）が特定値（本例では、２４００）を上回ったことにより、有利区間が終了し、有利区間から通常区間となる。なお、図中（６）のタイミングにてＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となるよう構成されて

いる。図中（４）のタイミングから図中（６）のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値もＭＹカウンタのカウンタ値も更新されていく。

【１７３０】

このように、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算が０を下回って（０未満となってと称することがある）有利区間が終了する場合は、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、２４００）を上回った（超えたと称することがある）場合となっている。すなわち、図中（５）のタイミングのような、有利区間開始時から差数が減少した場合においても、当該（５）のタイミングが基準とはならず、図中（４）のタイミングの有利区間開始時を基準とした差数によって、有利区間が終了する条件を充足したか否かが決定されるよう構成されている。

【１７３１】

また、図中（６）のタイミングの後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（７）のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中（６）のタイミングから図中（７）のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、ＭＹカウンタのカウンタ値は更新されない。

【１７３２】

その後、有利区間（例えば、ＡＴ中状態）にて遊技が進行し（途中で通常区間にも滞在しながら）、差数が増加していき、図中（８）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ったことにより、打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態となる。なお、図中（８）のタイミングにて差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満になるよう構成されている。図中（７）のタイミングから図中（８）のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値もＭＹカウンタのカウンタ値も更新されていく。

【１７３３】

このように、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満になって打ち止め状態となる場合は、遊技機の電源投入時を基準とした差数が最も少なくなっているタイミングである図中（２）のタイミングからの差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合となっている。すなわち、図中（２）のタイミングのような、電源投入時から差数が減少した場合においては、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていなくても、打ち止め状態となるよう構成されている。なお、図中（２）のタイミングから図中（８）のタイミングまでの差数が約１９０００となっている。なお、当該差数を約１９０００としているのは、図中（８）のタイミングが、図中（２）のタイミングを基準とした差数が１９０００を初めて超過したタイミングであるためであり、例えば、払出枚数が１１枚である小役が入賞した場合においては、図中（２）のタイミングから図中（８）のタイミングまでの差数は、１９００１から１９０１１までのいずれかの値となる。

【１７３４】

このように構成することにより、遊技場の管理者が、遊技場の営業開始前に遊技を進行させて差数を減少させた場合にも、営業開始後に打ち止め状態となるまでの差数が所定値（本例では、１９０００）を大幅に超過することはなく、打ち止め状態になりにくくして遊技者にアピールするといった不正な経営をできないようにすることができるとともに、適切に打ち止め状態とすることができる。

【１７３５】

また、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満になって有利区間が終了する場合は、有利区間開始時からの差数（有利区間開始時を基準とした差数）が特定値（本例では、２４００）を上回った場合であり、図中（４）のタイミングから図中（６）のタイミングまでの差数が約２４００となっている。なお、当該差数を約２４００としているのは、図中（６）のタイミングが、図中（４）のタイミングを基準とした差数が２４００を初めて超過したタイミングであるためであり、例えば、払出枚数が１１枚である小役が入賞した場合においては、図中（４）のタイミングから図中（６）のタイミングまでの差数

は、２４０１から２４１１までのいずれかの値となる。
【１７３６】
＜＜各種条件を充足した場合の作用＞＞
　次に、同図下部は、ＭＹカウンタと差数カウンタに関する各種条件を充足した場合の作用をまとめた表である。「終了条件」は、有利区間が終了する条件または打ち止め状態に移行して遊技が終了する条件であり、「終了条件（カウンタ値）」は、上記終了条件を充足した際のカウンタ値であり、「通常区間」は、通常区間におけるカウンタ値の更新有無であり、「有利区間終了時」は、有利区間終了時にカウンタ値を初期化するか否かであり、「電源投入時」は、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入時にカウンタ値を初期化するか否かであり、「設定変更時」は、設定変更モードに移行する電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う設定変更時）にカウンタ値を初期化する否かであり、「カウンタ値０未満時」は、カウンタ値に係る演算結果が０未満となった以降に遊技の進行が可能か否かであり、「カウンタ値上限超過時」は、カウンタ値が上限値を上回った以降に遊技の進行が可能か否かである。
【１７３７】
＜ＭＹカウンタ＞
　終了条件：有利区間の開始時からの差数が２４００を上回ると終了
終了条件（カウンタ値）：ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となる
通常区間：ＭＹカウンタのカウンタ値を更新しない
有利区間終了時：ＭＹカウンタのカウンタ値を初期化する
電源投入時：ＭＹカウンタのカウンタ値を初期化しない
設定変更時：ＭＹカウンタのカウンタ値を初期化する
カウンタ値０未満時：遊技可能
カウンタ値上限超過時：遊技可能
【１７３８】
＜差数カウンタ＞
　終了条件：電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が１９０００を上回ると終了
終了条件（カウンタ値）：差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となる
通常区間：差数カウンタのカウンタ値を更新する
有利区間終了時：差数カウンタのカウンタ値を初期化しない
電源投入時：差数カウンタのカウンタ値を初期化する
設定変更時：差数カウンタのカウンタ値を初期化する
カウンタ値０未満時：打ち止め状態となり遊技不可能
カウンタ値上限超過時：遊技可能
【１７３９】
　このように、有利区間で更新可能なＭＹカウンタに加えて、電源投入後のすべての遊技で更新可能な差数カウンタを設け、差数カウンタに基づいて打ち止め状態に移行可能とすることで、従来の遊技機よりも射幸性を抑えることができる。
【１７４０】
　なお、第１１実施形態の構成をメダルレスの回胴式遊技機に適用する場合には、「遊技メダル」を「遊技価値」に置き換えて適用することができる。
【１７４１】
＜打ち止め状態＞
　第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となった場合には打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態となるよう構成されており、打ち止め状態となった場合には、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしなくとも自動的に精算（当該自動的な精算を自動精算と称することがある）され、新たな遊技メダルの投入や、ベットボタンの操作や、スタートレバーの操作が無効になる。

【１７４２】
　また、打ち止め状態となった場合には、電源をオフにした後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入（通常の電源投入と称することがある）がされても、電源投入後においても打ち止め状態となっており（打ち止めフラグがオン）、電源をオフにした後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入（ＲＡＭクリアボタンを操作した状態での電源投入や、設定キースイッチをオンにした状態での電源投入など）がされると、電源投入後には打ち止め状態ではなくなっている（打ち止めフラグがオフ）。なお、打ち止め状態に関する報知態様については後述する。
【１７４３】
　このように構成することで、遊技場や遊技機の設計者が意図しないほどの差数（遊技者への遊技メダルの付与）が発生してしまった場合にも、打ち止め状態に移行することにより、それ以上の差数が発生しないよう構成することができ、遊技場が意図しない損失を被ることを防止することができるとともに、過度に遊技者の射幸心を煽ることがないよう構成することができる。
【１７４４】
　また、打ち止め状態に移行する条件を満たすこととなる、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となることを、第２の条件を満たしたと称することがある。また、有利区間に関する所定の情報が初期化される条件を満たすこととなる、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となることを、第１の条件を満たしたと称することがある。
【１７４５】
＜差数カウンタに関する変更例＞
　なお、第１１実施形態における差数カウンタは、デクリメントカウンタであり、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合にカウンタ値に係る演算結果が０未満となるよう構成されていたが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下に示す各種数値はあくまで一例であり、変更しても問題ない。
【１７４６】
（構成１）
　差数カウンタは、デクリメントカウンタであり、初期値は１９０００であり、上限値は６５５３５であり、下限値は０である。電源投入時からの差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となり、打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時からの差数が所定値（本例では、１９０００）となった場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があったとしても、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成されている。
【１７４７】
（構成２）
　差数カウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は０であり、上限値は１９０００であり、下限値は０である。電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が１９０００を上回り、打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）となった場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があった場合には、電源投入時からの最も差数が減少したタイミングを基準とした差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成されている。
【１７４８】
（構成３）
　差数カウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は１１０００であり、上限値

は３００００であり、下限値は０である。差数カウンタのカウンタ値は、電源投入時からの差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ることとなる、３００００を上回る場合に打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時からの差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があったとしても、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成されている。なお、このように構成した場合には、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が下限値を下回った場合には、当該カウンタ値が０未満の値とならないため、その後、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が３００００を上回って打ち止め状態となった場合には、電源投入時からの差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で打ち止め状態になる。また、差数カウンタのカウンタ値の初期値を調整する（例えば、１１０００よりも大きい値）ことで、差数カウンタのカウンタ値が０を下回り難くすることができる。

【１７４９】

なお、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数を電源投入後の前記所定タイミング以降の差数と称することがあり、上記構成１における電源投入時からの差数を電源投入後の前記所定タイミング以降の差数と称することがある。

【１７５０】

＜ＭＹカウンタに関する変更例＞

なお、第１１実施形態におけるＭＹカウンタは、デクリメントカウンタであり、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合にカウンタ値に係る演算結果が０未満となるよう構成されていたが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下に示す各種数値はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【１７５１】

（構成１）

ＭＹカウンタは、デクリメントカウンタであり、初期値は２４００であり、上限値は２４００であり、下限値は０である。有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が０未満となり、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があった場合には、有利区間開始時からの差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。

【１７５２】

（構成２）

ＭＹカウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は０であり、上限値は２４００であり、下限値は０である。有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が２４００を上回り、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があったとしても、有利区間開始時を基準とした差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。

【１７５３】

（構成３）

ＭＹカウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は５６００であり、上限値は８０００であり、下限値は０である。有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が８０００を上回り、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数

が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があった場合には、有利区間開始時からの差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、２４００）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。なお、このように構成した場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が下限値を下回った場合には、当該カウンタ値が０未満の値とならないため、その後、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算結果が８０００を上回って有利区間が終了した場合には、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、２４００）未満の状況で有利区間が終了する。また、ＭＹカウンタのカウンタ値の初期値を調整することで、ＭＹカウンタのカウンタ値が０を下回り難くすることができる。

【１７５４】

なお、本明細書における、所定値（本例では、１９０００）を上回ったことを、所定値（例えば、１９００１）以上となったと称することがあり、所定値（本例では、１９０００）以下であることを、所定値（例えば、１９００１）未満であると称することがある。また、特定値（本例では、２４００）を上回ったことを、特定値（例えば、２４０１）以上となったと称することがあり、特定値（本例では、２４００）以下であることを、特定値（例えば、２４０１）未満であると称することがある。

【１７５５】

＜＜打ち止め事前報知状態に関する図＞＞

次に、図２０２は、打ち止め事前報知状態に関する図である。前述したように、第１１実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に打ち止め状態となり、遊技が実行できなくなるよう構成している。

【１７５６】

遊技者が遊技を進行している途中で、突然打ち止め状態となった場合には、遊技者は突然遊技が進行できなくなり、事前に認識していれば遊技を終了していたにも拘らず、認識していなかったために遊技を継続してしまい、獲得できると期待していた利益が獲得できなくなってしまう事態が発生し得る。そこで、第１１実施形態においては、打ち止め状態となる前の段階、換言すると、打ち止め状態となるより少ない差数にて、打ち止め状態が近い旨を遊技者に報知することで、遊技者に不測の不利益が発生する事態を防止することができるよう構成している。

【１７５７】

なお、図２０２においては、遊技が実行される毎に差数カウンタのカウンタ値が更新され得るよう構成されている。

【１７５８】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技機に電源が投入され、電源投入時の初期処理が実行される。その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（２）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを迎える。その後、有利区間と通常区間とを遷移しながら差数が増加していき、図中（３）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第１の値（本例では、１６９５０）以上となる。なお、図中（３）のタイミングでは、演出表示装置Ｓ４０には後述する打ち止め状態示唆表示は表示されない。

【１７５９】

その後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（４）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）以上となり、打ち止め事前報知状態となる。

【１７６０】

このように、第１１実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）以上となると、副制御基板Ｓ側にて打ち止め事前報知状態に移行するよう構成されている。なお、打ち止め事前

報知状態は遊技者に打ち止め状態が近いことを報知するための状態であり、遊技の状況には変化が生じない。すなわち、打ち止め事前報知状態となっても、遊技は進行することができる。また、打ち止め事前報知状態となった場合、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されることとなる。なお、打ち止め事前報知状態となった場合に、スピーカＳ２０から「もうすぐ打ち止め状態となります」などの音声を出力するよう構成してもよい。また、装飾ランプユニットＤ１５０などによって打ち止め事前報知状態である旨を報知するよう構成してもよい。

【１７６１】

また、副制御基板Ｓ側が打ち止め事前報知状態に移行する構成としては、以下のように構成してもよい。

（１）差数カウンタのカウンタ値に関する情報を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側は当該カウンタ値に関する情報に基づいて打ち止め事前報知状態に移行するか否かを判断する。

（２）ベット数及び払出数を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に遊技毎に送信し、副制御基板Ｓ側で差数を算出し、当該差数に基づいて打ち止め事前報知状態に移行するか否かを判断する。

【１７６２】

また、第２の値（本例では、１７０００）は、打ち止め状態となる差数である所定値（本例では、１９０００）よりも小さい値となっている。なお、不図示であるが、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）以上となった場合には、主制御基板Ｍ側の所定のフラグをオンにするよう構成してもよい。

【１７６３】

図中（４）のタイミングで、打ち止め事前報知状態となった後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、しばらく差数が増加していった後、例えば、通常区間にて遊技が進行して差数が減少していき、図中（５）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）未満となるが、打ち止め事前報知状態は終了しないよう構成されている。

【１７６４】

その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（６）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第１の値（本例では、１６９５０）未満となり、打ち止め事前報知状態が終了し、副制御基板Ｓ側の打ち止め状態示唆表示も非表示となる。

【１７６５】

同図においては、図中（４）のタイミングから図中（６）のタイミングまで、打ち止め事前報知状態となっている。

【１７６６】

その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、しばらく差数が減少していった後、例えば、有利区間にて遊技が進行して差数が増加していき、図中（７）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第１の値（本例では、１６９５０）以上となるが、打ち止め事前報知状態には移行しないよう構成されている。

【１７６７】

その後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（８）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）以上となり、再度打ち止め事前報知状態に移行し、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されることとなる。

【１７６８】

このように、第１１実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定値（本例では、１９０００）より小

さい値である第２の値（本例では、１７０００）以上となった場合に、打ち止め事前報知状態に移行し、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が実行されるよう構成されている。このように構成することで、遊技者は、打ち止め状態となる事前の段階で打ち止め状態が近いことを認識することができ、遊技を続行するか否かを判断することができる。

【１７６９】

また、打ち止め事前報知状態に移行した後は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）未満となっても打ち止め事前報知状態を終了せず、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）よりも小さい値である第１の値（本例では、１６９５０）未満となることで打ち止め事前報知状態を終了するよう構成されている。このように構成することで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）に近い値である状況で、共通ベルなどの小役に当選して、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）を上回ったり下回ったりすることが頻繁に発生した場合においても、打ち止め事前報知状態が終了しないため、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができる。

【１７７０】

また、第１１実施形態においては、図中（６）のタイミングで前述したように、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第１の値（本例では、１６９５０）未満となることで打ち止め事前報知状態を終了した後は、その後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第１の値（本例では、１６９５０）以上となっても打ち止め事前報知状態には移行せず、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）以上となることで、再度打ち止め事前報知状態に移行するよう構成されている。このように構成することで、打ち止め事前報知状態に移行する条件を、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）以上となることに統一することができ、打ち止め事前報知状態に関する処理を簡素化することができる。また、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができる。

【１７７１】

また、図２０２にて「Ａ」と図示した、第２の値（本例では、１７０００）と第１の値（本例では、１６９５０）の差分は、第１１実施形態においては５０となっており、第１１実施形態における１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数は１１枚となっており（例えば、図８に図示する「入賞０１」）、第２の値（本例では、１７０００）と第１の値（本例では、１６９５０）の差分は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも多くなっている。

【１７７２】

なお、２枚賭けの遊技で当選したボーナスの内部中における３枚賭けの遊技にて押し順ナビを実行可能であり、且つ３枚賭けの遊技にてＡＴ抽選を実行可能な遊技機に図２０２の「Ａ」に関する構成を適用した場合には、ＡＴ抽選を実行可能な規定数である３枚賭けの遊技にて入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図２０２の「Ａ」が大きくなるよう構成してもよい。換言すると、当該遊技機においては、ＡＴ抽選を実行可能な規定数である３枚賭け以外の遊技においては、図２０２の「Ａ」よりも多い払出枚数となる小役（入賞役）が入賞してもよい。

【１７７３】

また、ＡＴを実行せず、ボーナスの実行により遊技メダル（遊技価値）を獲得する遊技機（Ａタイプと称することがある）においては、少なくとも一の規定数（例えば、遊技を進行する際に主に適用する３枚賭け）にて入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図２０２の「Ａ」が大きくなるよう構成してもよい。換言すると、

当該遊技機においては、前記一の規定数以外の規定数による遊技では、図２０２の「Ａ」よりも多い払出枚数となる小役（入賞役）が入賞してもよい。

【１７７４】

なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値は、規定数がいずれであるか、及び遊技状態がいずれであるかに拘らず、電源投入時以降における遊技の実行毎に更新可能に構成されている。このように構成することで、規定数を変更しながら遊技を進行したり、遊技状態が複数回遷移した場合においても、差数カウンタのカウンタ値を適切に更新することができ、射幸性を抑制することができる。

【１７７５】

なお、差数カウンタは規定数に拘らず、遊技の実行毎にカウンタ値を更新可能に構成されているため、複数の規定数で遊技を実行可能な遊技機の場合には、当該複数の規定数のそれぞれで入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図２０２の「Ａ」が大きくなるよう構成してもよい。

【１７７６】

このように構成することで、複数種類の規定数を用いて遊技を進行させた場合においても、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができる。

【１７７７】

このように構成することにより、打ち止め事前報知状態が終了した（例えば、図２０２０の（６）のタイミング）次の遊技では、当該次の遊技の抽選結果がいずれであっても、再度打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成することができ、副制御基板Ｓ側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがないよう構成することができる。

【１７７８】

なお、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数を、１回の遊技で遊技者に付与される最大の遊技価値数と称することがある。当該払出枚数は、遊技機外に払い出される遊技メダルの枚数のみではなく、クレジットとして貯留される遊技メダルも含んでおり、メダルレスの回胴式遊技機においては、総得点表示装置に加算される遊技メダル数としてもよい。

【１７７９】

なお、第１１実施形態における、「第１の値（本例では、１６９５０）以上となる」を「第１の値（本例では、１６９５０）を上回る」に置き換えて、「第１の値（本例では、１６９５０）未満」を「第１の値（本例では、１６９５０）以下」に置き換えてもよい。また、「第２の値（本例では、１７０００）以上となる」を「第２の値（本例では、１７０００）を上回る」に置き換えて、「第２の値（本例では、１７０００）未満」を「第２の値（本例では、１７０００）以下」に置き換えてもよい。

【１７８０】

＜打ち止め事前報知状態に関する構成＞

打ち止め事前報知状態に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）打ち止め事前報知状態に移行した後は電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第２の値（本例では、１７０００）未満となると、打ち止め事前報知状態が終了する。このように構成することで、打ち止め事前報知状態に関して使用する容量を削減することができる。

（２）演出表示装置Ｓ４０には待機デモが表示されている状況においても、打ち止め状態示唆表示が視認可能な態様で表示される。

（３）演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示が表示されている状況で、サブ入力ボタンＳＢ等に対する所定の操作を行うと、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面が表示可能であり、メニュー画面の表示中においては、打ち止め状態示唆表示は表示されない（視認できない、視認性が低下する、としてもよい）。

（４）打ち止め事前報知状態においては、スピーカＳ２０から「打ち止め状態まで残り○○枚です」などの、打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力可能である。
（５）打ち止め事前報知状態において打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力するタイミングは、打ち止め事前報知状態となったタイミングの１回のみである。
（６）打ち止め事前報知状態において打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力するタイミングは、打ち止め状態までの残りの差数が予め定められた値となったタイミングであり、当該タイミングを１または複数回有している。
（７）演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示を表示する場合は、所定時間毎（例えば、０．５秒毎）に切り替わる点滅表示にて表示し、打ち止め状態示唆表示と表示領域が重複している画像（または、後面に表示されている画像）が視認可能となっている。
（８）打ち止め状態示唆表示はＡＴ獲得枚数表示等（図２０８参照）よりも表示優先度が高い。
（９）打ち止め状態示唆表示は押し順ナビ表示よりも表示優先度が高い。
（１０）打ち止め状態示唆表示はＡＴ獲得枚数表示等（図２０８参照）よりも表示優先度が低い。
（１１）打ち止め状態示唆表示は押し順ナビ表示よりも表示優先度が低い。
【１７８１】
＜＜ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図１＞＞
次に、図２０３は、ボーナス中（例えば、ＲＢの作動中）に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。
【１７８２】
まず、図中（１）のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差枚は、所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中（２）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中（２）のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている（図１９９を参照）。
【１７８３】
なお、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている状態を、打ち止め予約状態と称することがある。また、不図示であるが、打ち止め予約状態となった場合には、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に打ち止め予約状態である旨のコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側の演出表示装置Ｓ４０に「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との打ち止め予約表示を表示するよう構成されている。なお、副制御基板Ｓ側での報知はあくまで一例であり、報知する手段の追加や変更をしてもよいし、報知態様を変更してもよい。
【１７８４】
図中（２）のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（３）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っている状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了し、打ち止め状態に移行する。
【１７８５】
なお、同図においては、ボーナスとしてＲＢが作動している場合を例示しているが、１種ＢＢや２種ＢＢにも同様の構成を適用することができる。また、１種ＢＢに適用した場合であって、１種ＢＢが作動しており且つＲＢが作動していない１種ＢＢ一般中を有する

場合においては、以下のように構成してもよい。
（１）１種ＢＢが作動しており且つＲＢが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行する。
（２）１種ＢＢが作動しており且つＲＢが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行せず、実行中のＲＢが終了し、次回の遊技が１種ＢＢ一般中となるタイミングで打ち止め状態に移行する。
（３）１種ＢＢが作動しており且つＲＢが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行せず、実行中の１種ＢＢが終了するタイミングで打ち止め状態に移行する。
【１７８６】
なお、このような構成は、後述する図２０４及び図２０５に例示する構成にも適用可能である。
【１７８７】
＜＜ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図２＞＞
次に、図２０４は、ボーナス中（例えば、ＲＢの作動中）に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。
【１７８８】
まず、図中（１）のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差枚は、所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中（２）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中（２）のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている（図１９９を参照）。
【１７８９】
図中（２）のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（３）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。その後、図中（４）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了する。図中（４）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となっているが、打ち止め状態に移行することとなる。なお、図中（４）のタイミングでは、ボーナスの実行終了時に打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて、打ち止め状態に移行するよう構成されている。
【１７９０】
このように構成することで、ボーナスの実行中のいずれかのタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該ボーナスの実行終了後に打ち止め状態に移行させることができるため、射幸性を抑えた遊技機とすることができる。
【１７９１】
なお、図２０４の（２）にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った後は、ボーナスが終了する

まで差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成してもよいし、ボーナスが終了するまでにおいても差数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。

【１７９２】

また、ボーナス中において電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合にも、ボーナスの終了時において電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下であった場合には打ち止め状態に移行しないよう構成してもよい。

【１７９３】

また、ボーナス中であっても、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該タイミングで打ち止め状態に移行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、図１９９に図示した打ち止め予約フラグや、図１９９のステップ３７２４のようなボーナス中の遊技であるか否かに関する処理を有する必要がなくなる。

【１７９４】

＜＜ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図３＞＞

次に、図２０５は、ボーナス中（例えば、ＲＢの作動中）に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。

【１７９５】

まず、図中（１）のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差枚は、所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中（２）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中（２）のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている（図１９９を参照）。

【１７９６】

図中（２）のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（３）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。その後、図中（４）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検知して電源断時処理が実行される。なお、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検知して電源断時処理が実行されることを、電源断が発生すると称することがある。

【１７９７】

その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行された図中（５）のタイミングで、電源断前に実行されていたボーナスが続きから再開される。また、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタのカウンタ値が初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となり、打ち止め状態とはなっていない。なお、図中（５）のタイミングでは、打ち止め予約フラグはオンとなっている。

【１７９８】

その後、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（６）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９００

０）以下の状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了する。図中（６）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となっているが、打ち止め状態に移行することとなる。なお、図中（６）のタイミングでは、ボーナスの実行終了時に打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて、打ち止め状態に移行するよう構成されている。すなわち、電源断が発生した場合も、電源復帰後には、打ち止め予約フラグのオンに関する情報はフックするよう構成されている。

【１７９９】

このように構成することで、ボーナスの実行中のいずれかのタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、当該ボーナスの実行中で電源断が発生した場合においても、その後、電源復帰し、ボーナスが終了した際に打ち止め状態に移行させることができるため、射幸性を抑えた遊技機とすることができる。

【１８００】

なお、図２０５の（２）にて電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った後から図２０５の（４）にて電源断時処理が実行されるまで、及び／または、図２０５の（５）にて電源復帰してから図２０５の（６）にてボーナスが終了するまでは、差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成してもよいし、差数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成する場合には、打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて判断するよう構成してもよい。

【１８０１】

＜＜ボーナス最終遊技で再遊技に当選した場合＞＞

なお、ＲＢの実行中において、図２０２乃至図２０４の構成を適用した場合には、以下のような作用となるよう構成してもよい。

【１８０２】

＜構成１＞

（１）ＲＢが実行されている。

（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。

（３）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っている状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。

（４）打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

【１８０３】

＜構成２＞

（１）ＲＢが実行されている。

（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。

（３）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。

（４）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。

（５）打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

【１８０４】

＜構成３＞

（１）ＲＢが実行されている。

（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。
（３）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。
（４）電源断が発生する。
（５）電源復帰し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。
（６）打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

【１８０５】
＜構成４＞
（１）ＲＢが実行されている。
（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。
（３）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っている状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。
（４）再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル（遊技価値）は、自動精算されないよう構成してもよい。

【１８０６】
＜構成５＞
（１）ＲＢが実行されている。
（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。
（３）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。
（４）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。
（５）再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル（遊技価値）は、自動精算されないよう構成してもよい。

【１８０７】
＜構成６＞
（１）ＲＢが実行されている。
（２）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る。
（３）ＲＢの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下となる。
（４）電源断が発生する。
（５）電源復帰し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）以下の状況で、ＲＢの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。
（６）再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル（遊技価値）は、自動精算されないよう構成してもよい。

【１８０８】
なお、図２０２乃至図２０４にて前述したように、第１１実施形態においては、ボーナ

スの実行中に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っても、当該タイミングでは自動精算は実行されないよう構成されている。他方、ボーナスの実行中に一度でも電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、ボーナスが終了することとなる最終ゲームが実行されると、当該最終ゲームに対応する遊技メダルの払出が終了した後に、自動精算が実行されるよう構成されている（図２０２乃至図２０４においては当該構成となっている）。

【１８０９】

なお、ボーナス中に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回り、その後ボーナスが終了する際に打ち止め状態となる場合においては、以下のように構成してもよい。なお、ボーナスが終了する際には、打ち止め状態に移行するか否かに拘らず、終了画面が表示され、終了画面の表示開始から所定時間（例えば、５秒間）は、ベットができず、スタートレバーの操作も無効となるボーナス終了ウエイト期間となっている。

（１）ボーナスの最終ゲームとなるゲームが終了→ボーナス終了ウエイト期間となり、演出表示装置Ｓ４０には、終了画面とともに打ち止め状態中表示が表示される→ボーナス終了ウエイト期間が終了し、自動精算が実行される

（２）ボーナスの最終ゲームとなるゲームが終了→ボーナス終了ウエイト期間となり、演出表示装置Ｓ４０には、終了画面が表示される→ボーナス終了ウエイト期間が終了し、自動精算が実行される→自動精算終了後に、演出表示装置Ｓ４０にて打ち止め状態中表示が表示される

【１８１０】

＜＜小役に当選した遊技に関する作用図＞＞

次に、小役に当選した遊技が実行され、当該小役に基づく遊技メダルの払出が実行された場合に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る場合について、図２０６及び図２０７を用いて詳述する。なお、図２０６及び図２０７においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が１８９９５の状況であり、１０枚役のベルに当選した遊技が実行されており、２つのリールが停止されており、最終リールである１つのリールが回転している場合について例示している。

【１８１１】

また、図示している、「最終リール」の「回転中」は、２つのリールが停止されており、最終リールである１つのリールが回転していることを示しており、「最終リール」の「停止中」は、すべてのリールが停止していることを示している。また、「停止ボタン」の「押下中」は、停止ボタンの操作が有効か否かに拘らず、最終リールに対応する停止ボタンが物理的に押下されていることを示しており、「停止ボタン」の「非押下中」は、停止ボタンが物理的に押下されていないことを示している。また、「払出処理」の「実行中」は、クレジットへの加算処理または遊技機外に遊技メダルを払い出すための処理を実行していることを示しており、払出処理には、例えば、図１７のステップ１２３２乃至ステップ１２４８や図１９８のステップ１２７５乃至１２９０などが相当する。「払出処理」の「非実行中」は、クレジットへの加算処理及び遊技機外に遊技メダルを払い出すための処理を実行していないことを示している。なお、払出処理を付与処理と称することがある。また、メダルレスの回胴式遊技機に適用した場合においては、「払出処理」の「実行中」は、総得点表示装置への得点の加算処理を実行していることを示すこととなる。また、「打ち止めフラグ」は、主制御基板Ｍ側で制御している打ち止めフラグのオンオフ（または電源投入時処理の実行中）に関する状況を図示したものであり、「副制御基板側の状態」は、副制御基板Ｓ側がどのような状態であるかを図示したものである。

【１８１２】

また、図２０６及び図２０７における各タイミングは、数字が同じものは同一または略同一のタイミングであることとする。また、図２０６及び図２０７にて例示している遊技

機は、小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した際は、最終停止ボタン（最終リールに対応した停止ボタン）が押下されている状況から押下されていない状況となった（最終停止ボタンが離された）場合には、払出処理が実行されるよう構成されている。

【１８１３】

＜Ａ：電源断時処理前に払出処理が終了する場合＞

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【１８１４】

その後、図中（２）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、１０枚役のベルに対応した図柄組合せが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、遊技機が電源断時処理を実行する前のタイミングである、図中（７）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った（１９００５となった）ため、打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態に移行する。その後、図中（８）のタイミングで、遊技機が電源断時処理を実行する。

【１８１５】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理（電源投入時処理と称することがある）が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、打ち止めフラグがオンとなり、再度打ち止め状態に移行することとなる。

【１８１６】

＜Ｂ：電源断時処理前に払出処理が終了しない場合１＞

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【１８１７】

その後、図中（３）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、１０枚役のベルに対応した図柄組合せが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【１８１８】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図１９９のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【１８１９】

その後、図中（１３）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っ

ていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。なお、同図においては、打ち止め状態でも打ち止め事前報知状態でもない、遊技が進行可能な状態を通常状態と称している。また、（Ｂ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。なお、図２０６及び図２０７における、電源投入後に払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値を差数カウンタのカウンタ値から減算することを、差数に関する更新処理を実行すると称することがある。なお、電源断が発生した場合にも、電源復帰すると電源断前に記憶していたベット数に関する情報が復帰するため、電源復帰後に差数カウンタのカウンタ値の更新処理を実行することができる。

【１８２０】

なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｂ）における図中（１３）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【１８２１】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｂ）における図中（１３）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【１８２２】

＜Ｃ：電源断時処理前に払出処理が終了しない場合２＞

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【１８２３】

その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（５）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、１０枚役のベルに対応した図柄組合せが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【１８２４】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図１９９のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【１８２５】

その後、図中（１４）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｃ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。

【１８２６】
なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｃ）における図中（１４）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。
【１８２７】
また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｃ）における図中（１４）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。
【１８２８】
＜Ｄ：電源断時処理前に払出処理が終了しない場合３＞
まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。
【１８２９】
その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（７）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、１０枚役のベルに対応した図柄組合せが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。
【１８３０】
その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図１９９のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。
【１８３１】
その後、図中（１５）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｄ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。
【１８３２】
なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｄ）における図中（１５）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。
【１８３３】
また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｄ）における図中（１５）の

タイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。
【１８３４】
＜Ｅ：電源断中に停止ボタンを離した場合＞
まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。
【１８３５】
その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が実行されていない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。その後、遊技機の電源が投入されていない状況（電源断中と称することがある）である、図中（９）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となるが、遊技機の電源が投入されていないため、当該タイミングでは払出処理は実行されない。
【１８３６】
その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が実行開始され、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図１９９のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。
【１８３７】
その後、図中（１６）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｅ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。
【１８３８】
なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｅ）における図中（１６）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。
【１８３９】
また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｅ）における図中（１６）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。
【１８４０】
＜Ｆ：電源投入後に停止ボタンを離した場合＞
まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。
【１８４１】

その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が実行されていない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【１８４２】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１１）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となるが、電源投入時の初期処理を実行しているため、払出処理は実行されない。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が実行開始され、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図１９９のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【１８４３】

その後、図中（１６）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｆ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。

【１８４４】

なお、第１１実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｆ）における図中（１６）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【１８４５】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｆ）における図中（１６）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【１８４６】

図２０６及び図２０７の（Ｂ）乃至（Ｆ）にて図示したように、所定数の遊技メダル（遊技価値と称してもよい）が付与されることとなる所定の遊技が実行され、所定数の遊技メダルが付与されることで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る場合において、当該所定の遊技における当該所定の遊技メダルが付与される前に電源断時処理が実行され、その後ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、当該所定数の遊技メダルが付与された場合には、打ち止め状態に移行せず、当該所定数から当該所定遊技のベット数を減算した値が差数カウンタの初期値から減算されることとなる。

【１８４７】

このように構成することで、遊技の途中で電源断が発生した場合でも、その後の電源投入後に付与された遊技メダルから電源断となる前のベット数を差し引いた値を差数カウンタのカウンタ値から減算することができるため、電源断の発生有無に左右されずに、差数カウンタのカウンタ値の更新を正確に行うことができる。

【１８４８】

なお、図２０６及び図２０７においては、最終停止ボタンを押下し続けた状態から非押下として払出処理が実行される場合について、例示したが、払出処理の実行開始タイミングが同一であれば、最終停止ボタンの押下タイミングは変更しても問題ない。また、最終

停止ボタンを新たに押下することで払出処理が実行開始されるよう構成した場合においても、払出処理が同一のタイミングであれば、同一の構成を適用することができる。

【１８４９】

なお、図２０６及び図２０７における図中（１０）の電源投入後にて、副制御基板Ｓ側における打ち止め事前報知状態に関する情報を含む所定の記憶領域を初期化するよう構成してもよい（例えば、払出処理の終了後に差数カウンタのカウンタ値に関する情報が主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信される）。このように構成した場合には、図２０６及び図２０７の図中（１０）の電源投入後における「打ち止め事前報知状態」となっている期間が「打ち止め事前報知状態」ではない状態となる（例えば、「通常状態」としてもよい）。このように構成することで、電源投入後に打ち止め事前報知状態を介さないため、電源断が発生したにも拘らず差数カウンタのカウンタ値が初期化されていないのではないかと遊技者が誤認することを防止することができる。

【１８５０】

＜＜ＡＴ中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図＞＞

次に、図２０８は、ＡＴ中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図である。まず、図中（ａ）で、差数カウンタのカウンタ値は２５００であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示（図中の「１２３」の表示）と、ＡＴ獲得枚数表示等が表示されている。

【１８５１】

ここで、ＡＴ獲得枚数表示等とは、今回のＡＴ中状態（または有利区間）で遊技者が獲得した遊技メダル数に対応する表示であるＡＴ獲得枚数表示（図中の「ＧＥＴ８８３」）と、今回のＡＴ中状態（または有利区間）で実行されたゲーム数に対応する表示であるＡＴゲーム数表示と、今回の遊技における遊技メダルの払出枚数を表示する払出枚数表示と、現在のクレジット数（クレジット表示装置Ｄ２００に表示されている遊技メダル数と称することがある）を表示するクレジット数表示との総称である。

【１８５２】

図中（ａ）の後、ＡＴ中状態にて遊技が実行されていき、図中（ｂ）で、差数カウンタのカウンタ値は１９９８であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示と、ＡＴ獲得枚数表示等が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、２０００）以下となった、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）を上回ったため、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと１９９８枚で打ち止め状態となります」が表示される。このように、打ち止め状態示唆表示は、打ち止め状態となるまでの残りの差数を報知するよう構成されている。なお、これには限定されず、打ち止め状態示唆表示として、演出表示装置Ｓ４０に「もうすぐ打ち止め状態となります」などと表示するよう構成してもよい。

【１８５３】

その後、図中（ｃ）で、押し順ナビが実行されている遊技の実行中であり、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示が表示されている状況下、電源断が発生し、遊技機への電源供給が遮断される。

【１８５４】

その後、図中（ｄ）で、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示と、ＡＴ獲得枚数表示等が再度表示される。また、電源断が発生した後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたため、差数カウンタのカウンタ値は初期化され、カウンタ値は１９０００となり、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態示唆表示が表示されていない。なお、図中（ｄ）のタイミングを、電源が投入された以降の特定タイミングと称することがある。

【１８５５】

このように、第１１実施形態においては、ＡＴ中状態にて、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示とＡＴ獲得枚数表示等が表示されている状況下、電源断が発生して遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされた場合には、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態示唆表示は表示されない一方、ＡＴ獲得枚数表示等が表示されるよう構成されている。

【１８５６】

このように構成することにより、電源断が発生して遊技機への電源供給が遮断された後に、再度電源投入がされたにもかかわらず、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示が再度表示されてしまうことによって、遊技者が打ち止め状態が近いのではないかと誤った認識を持ってしまい、遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【１８５７】

なお、図２０８においては、リールの回転中に電源断が発生した場合を例示したが、リールが停止している状況で電源断が発生した場合も、図２０８と同様の構成を適用することができる。この場合の図２０８の構成との相違点は、押し順ナビ表示が表示されていないことであり、獲得枚数表示等と打ち止め状態示唆表示の構成は同様となっている。

【１８５８】

また、図２０８（ｄ）においては（上述したリールが停止している状況で電源断が発生した場合には、電源投入後のリールが停止している状況）、打ち止め状態示唆表示が表示されるよう構成してもよい。また、このように構成した場合には、電源投入後において、ベットボタン、停止ボタン、スタートレバー、サブ入力ボタン等の操作部材（一部の操作部材のみを適用してもよいし、すべての操作部材を適用してもよい）が操作された場合に、打ち止め状態示唆表示を非表示とするよう構成してもよい。

【１８５９】

なお、図２０８の図中（ｄ）のように、有利区間にて電源断が発生し、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされた場合には、電源投入後の遊技区間は有利区間となる。

【１８６０】

また、図２０８の図中（ｃ）のように、電源断が発生した後、設定変更モードに移行する電源投入（例えば、設定キースイッチをオンにした状態で電源投入）した場合には、ＲＡＭクリアを伴う電源投入であるため、電源投入後の遊技区間は通常区間となり、次回の遊技ではＡＴは実行されず、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示も獲得枚数表示等も表示されないこととなる（打ち止め状態示唆表示も表示されない）。

【１８６１】

また、ＲＡＭクリアを伴う電源投入がされた場合においても、電源投入後には差数カウンタのカウンタ値は初期化されるよう構成されている。また、打ち止め状態にて電源断が発生し、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入がされた場合には、電源投入後には打ち止め状態ではなくなっているよう構成されている。

【１８６２】

＜ボーナス中における打ち止め状態示唆表示＞

なお、ボーナス中（例えば、ＲＢの作動中）にて演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示が表示されている場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）ボーナス中にて演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと４枚で打ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る→演出表示装置Ｓ４０にて、打ち止め状態示唆表示が非表示となり、打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示される。

（２）ボーナス中にて演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと４枚で打ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る→演出表示装置Ｓ４０にて、打ち止め状態示唆表示として「あと０枚で打ち止め状態となります」と表示され、打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め

状態となります」と表示される。
（３）ボーナス中にて演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと４枚で打ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９００００）を上回る→演出表示装置Ｓ４０にて、打ち止め状態示唆表示と打ち止め予約表示とが表示されるのだが、打ち止め状態示唆表示よりも打ち止め予約表示の方が表示優先度が高いため、打ち止め予約表示である「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との表示のみが視認可能となっている。
【１８６３】
このように、ボーナスの実行中に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合には、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め予約表示を表示するよう構成することで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っているにも拘らず打ち止め状態に移行しないことで、遊技機が故障したのではないかと誤認させてしまう事態を防止することができる。
【１８６４】
なお、打ち止め状態示唆表示に関する構成はこれには限定されず、例えば、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、前記所定値（本例では、１９０００）に近い値である第３の値（例えば、１８８００）を上回っている状況で、所定のボーナス（すべてのボーナスでもよいし、予め定められた種類のボーナスでもよい）が開始された場合、ボーナス開始時に、演出表示装置Ｓ４０にて開始時打ち止め示唆表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示するよう構成してもよい（この場合、演出表示装置Ｓ４０の表示は、打ち止め状態示唆表示から開始時打ち止め示唆表示に切り替わることとなる）。なお、開始時打ち止め示唆表示が表示される際にスピーカＳ２０から「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との音声を出力するよう構成してもよいし、当該ボーナス開始時にて、開始時打ち止め示唆表示を表示せずに、スピーカＳ２０から「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との音声を出力するよう構成してもよい。
【１８６５】
また、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った際には、打ち止め状態示唆表示として「あと０枚で打ち止め状態となります」との表示ではなく、「あと－３枚で打ち止め状態となります」などのように負の値を表示するよう構成してもよい。
【１８６６】
＜＜メダル空エラーに関するイメージ図１＞＞
次に、図２０９は、メダル空エラーに関するイメージ図１である。まず、図中（ａ）で、差数カウンタのカウンタ値は４であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示（図中の「１２３」の表示）と、ＡＴ獲得枚数表示等と、が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、２０００）以下となっている、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）を上回っているため、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと４枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００には、クレジット数として４７が表示され、払出数表示装置Ｄ２７０には００が表示されている。なお、図２０９及び図２１０における払出数表示装置Ｄ２７０の００は非表示としてもよい。
【１８６７】
図中（ａ）の後、遊技者による停止ボタンの停止操作が実行され、１１枚役である押し順ベルに対応する図柄組合せが停止表示し、演出表示装置Ｓ４０にて、ＡＴ獲得枚数表示等が更新され（例えば、ＡＴ獲得枚数表示が「ＧＥＴ１５３６」と表示される）、打ち止

め状態示唆表示が「あと０枚で打ち止め状態となります」に更新される。また、演出表示装置Ｓ４０に獲得表示として「ＧＥＴ１１！！」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は５０となり、払出数表示装置Ｄ２７０には１１が表示されている。

【１８６８】

なお、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る場合には、「あと０枚で打ち止め状態となります」との打ち止め状態示唆表示を表示しない（払出処理が実行された際に非表示となる）、または表示してすぐに非表示とするよう構成してもよい。

【１８６９】

図中（ｂ）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、図中（ｃ）で、差数カウンタのカウンタ値は０であり、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中　遊技を停止します　係員をお呼びください」と表示される。また、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示された後、自動精算が実行されて、クレジット表示装置Ｄ２００の表示が減算されていくが、遊技機内の遊技メダル（ホッパに貯留されている遊技メダル）がなくなったため、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は１４で止まっている。また、払出数表示装置Ｄ２７０には打ち止め状態に対応した表示としてＥｄが表示される。

【１８７０】

なお、図２０９の（ｃ）においては、払出数表示装置Ｄ２７０には００が表示されているよう構成してもよい。

【１８７１】

このように、第１１実施形態においては、打ち止め状態となった場合（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合）には、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示された後に自動精算が実行されるよう構成されている。なお、自動精算の実行開始タイミングは、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されたタイミングと略同時としてもよい。

【１８７２】

また、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されたタイミング（または、略同時のタイミング）で、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する所定の音声（例えば、「遊技を終了して係員をお呼びください」との音声）を出力するよう構成してもよく、当該音声の出力は、所定期間（例えば、５秒）で終了するよう構成してもよいし、打ち止め状態中は常に出力するよう構成してもよい。

【１８７３】

また、上述した「ＧＥＴ１１！！」などの獲得表示の表示開始タイミングは、以下のいずれかとしてもよい。なお、以下のタイミングは完全に同一のタイミングという意味ではなく、略同時のタイミングでよい。例えば、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にコマンドを送信することなどによって、下記のタイミングと獲得表示の表示開始タイミングとに短時間のずれがあった場合にも、略同一のタイミングとすることができる。

（１）最終停止操作に対応した停止ボタンが非押下となった（停止ボタンを離した）タイミング

（２）払出処理が実行開始されたタイミング

（３）払出処理が終了したタイミング

なお、上記（３）の構成を適用した場合には、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値を上回ることとなる遊技に係る獲得表示は表示されないよう構成してもよい（打ち止め状態に移行するため）。

【１８７４】

図中（ｃ）の後、クレジット表示装置Ｄ２００の表示の減算が止まった状態が所定時間経過した図中（ｄ）で、メダル空エラーとなり（メダル空エラーが発生し）、演出表示装置Ｓ４０と払出数表示装置Ｄ２７０とに、メダル空エラーに対応した表示が表示される。

具体的には、演出表示装置Ｓ４０には、「メダル空エラー　係員をお呼びください」と表示され、払出数表示装置Ｄ２７０には「ＨＥ」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００には１４が表示されている。

【１８７５】

なお、図中（ｄ）のメダル空エラーとなっている状態を、メダル空エラー状態と称することがある。また、メダル空エラーに対応した表示を、メダル空エラー情報と称することがある。

【１８７６】

また、図示するように、演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、打ち止め状態中表示は視認できなくなる。

【１８７７】

このように構成することで、打ち止め状態に移行した際の自動精算（打ち止め状態に係る自動精算と称することがある）の途中でメダル空エラーが発生しても、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示を優先して表示するため、クレジットとして貯留されている遊技メダルが残っている状態で遊技者が遊技を終了してしまう事態を防止することができるとともに、遊技場の管理者がエラーであることをすぐに認識することができる。

【１８７８】

なお、図２０９における図中（ｃ）のタイミングで打ち止め状態フラグがオンになるよう構成してもよいし、図中（ｄ）の後にメダル空エラーが解除され、自動精算が終了した後に打ち止め状態フラグがオンになるよう構成してもよい。

【１８７９】

なお、図２０９に図示したように、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されている状況下、演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合の構成としては、以下の構成を適用してもよい。

（１）演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置Ｓ４０にて打ち止め状態中表示は非表示となる。

（２）演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置Ｓ４０にて打ち止め状態中表示は表示されているのだが、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示の方が表示優先度が高いため、打ち止め状態中表示は視認できなくなり、メダル空エラーに対応した表示のみが視認可能となる（メダル空エラーに対応した表示の表示領域は打ち止め状態中表示の表示領域よりも大きい）。

（３）演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置Ｓ４０にて打ち止め状態中表示は表示されているのだが、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示の方が表示優先度が高いため、メダル空エラーに対応した表示はすべて視認可能であるが、打ち止め状態中表示に関しては、メダル空エラーに対応した表示と表示領域が重複していない一部の表示のみが視認可能となる。

（４）演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合においても、演出表示装置Ｓ４０における打ち止め状態中表示とメダル空エラーに対応した表示との表示領域が重複しないため、打ち止め状態中表示とメダル空エラーに対応した表示との両方の表示が視認可能となる。

なお、上記構成においては、打ち止め状態中表示を打ち止め状態示唆表示に置き換えて適用することが可能であり、上記打ち止め状態中表示をＡＴ獲得枚数表示等に置き換えて適用することが可能である。

【１８８０】

＜＜メダル空エラーに関するイメージ図２＞＞

次に、図２１０は、メダル空エラーに関するイメージ図２である。同図においては、第１１実施形態からの変更例として、第１１実施形態に適用可能な打ち止め状態に関する構成を詳述する。図２１０に図示する構成は、打ち止め状態となった場合（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００

）を上回った場合）には、自動精算が実行され、自動精算の実行が終了すると、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されるよう構成されている。なお、図２１０の構成においても、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されたタイミング（または、略同時のタイミング）で、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する所定の音声（例えば、「遊技を終了して係員をお呼びください」との音声）を出力するよう構成してもよい。

【１８８１】

まず、図中（ａ）で、差数カウンタのカウンタ値は４であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置Ｓ４０には、押し順ナビ表示（図中の「１２３」の表示）と、ＡＴ獲得枚数表示等と、が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、２０００）未満となっている、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第２の値（本例では、１７０００）を上回っているため、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態示唆表示として「あと４枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００には、クレジット数として４７が表示され、払出数表示装置Ｄ２７０には００が表示されている。

【１８８２】

図中（ａ）の後、遊技者による停止ボタンの停止操作が実行され、１１枚役である押し順ベルに対応する図柄組合せが停止表示し、演出表示装置Ｓ４０にて、ＡＴ獲得枚数表示等が更新され（例えば、ＡＴ獲得枚数表示が「ＧＥＴ１５３６」と表示される）、打ち止め状態示唆表示が「あと０枚で打ち止め状態となります」に更新される。また、演出表示装置Ｓ４０に獲得表示として「ＧＥＴ１１！！」が表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は５０となり、払出数表示装置Ｄ２７０には１１が表示されている。

【１８８３】

図中（ｂ）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、自動精算が実行され、自動精算が終了すると（クレジットとして貯留されている遊技メダルがすべて精算されると）、図中（ｃ）のように、差数カウンタのカウンタ値は０であり、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中　遊技を停止します　係員をお呼びください」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は００となり、払出数表示装置Ｄ２７０には打ち止め状態に対応した表示としてＥｄが表示される。

【１８８４】

なお、図中（ｃ）のように、自動精算が終了し、クレジット数が０である状況においては、クレジット表示装置Ｄ２００に打ち止め状態に対応した表示としてＥｄを表示してもよい。このように構成した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０には打ち止め状態に対応した表示としてＥｄが表示されるよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【１８８５】

他方、図中（ｂ）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、自動精算が実行されて、クレジット表示装置Ｄ２００の表示が減算されていくが、図中（ｄ）のように、遊技機内の遊技メダル（ホッパに貯留されている遊技メダル）がなくなった場合には、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は１４で止まっている。また、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態示唆表示と、ＡＴ獲得枚数表示等と、が表示されている。また、払出数表示装置Ｄ２７０には００が表示されている。

【１８８６】

図中（ｄ）の後、クレジット表示装置Ｄ２００の表示の減算が止まった状態が所定時間経過した図中（ｅ）で、メダル空エラーとなり（メダル空エラーが発生し）、演出表示装置Ｓ４０と払出数表示装置Ｄ２７０とに、メダル空エラーに対応した表示が表示される。

具体的には、演出表示装置Ｓ４０には、「メダル空エラー　係員をお呼びください」と表示され、払出数表示装置Ｄ２７０には「ＨＥ」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００には１４が表示されている。

【１８８７】

また、図示するように、演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、打ち止め状態示唆表示と、ＡＴ獲得枚数表示等とは視認できなくなる。

【１８８８】

その後、遊技機への電源供給が遮断され、電源断時処理が実行された後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、メダル空エラーが解除された場合、図中（ｆ）のように、途中で止まっていた自動精算が続きから実行されて、クレジット表示装置Ｄ２００の表示が０となった後に、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中　遊技を停止します　係員をお呼びください」と表示される。また、クレジット表示装置Ｄ２００の表示は００となり、払出数表示装置Ｄ２７０には打ち止め状態に対応した表示としてＥｄが表示される。

【１８８９】

なお、図中（ｆ）のように、自動精算が終了し、クレジット数が０である状況においては、クレジット表示装置Ｄ２００に打ち止め状態に対応した表示としてＥｄを表示してもよい。このように構成した場合には、払出数表示装置Ｄ２７０には打ち止め状態に対応した表示としてＥｄが表示されるよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【１８９０】

なお、図中（ｆ）においては、差数カウンタのカウンタ値は初期化されて１９０００となっている。

【１８９１】

このように、図２１０においては、打ち止め状態に移行した際の自動精算の途中でメダル空エラーが発生した場合には、当該メダル空エラーの発生中においては、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示を表示しないよう構成される。

【１８９２】

このように構成することで、打ち止め状態に係る自動精算が完了していない状況では、打ち止め状態中表示の表示などの打ち止め状態である旨の報知を実行しないため、クレジットとして貯留されている遊技メダルが残っている状態で遊技者が遊技を終了してしまう事態を防止することができるとともに、遊技場の管理者がエラーであることをすぐに認識することができる。

【１８９３】

また、図２１０においては、打ち止め状態に移行した際の自動精算の途中でメダル空エラーが発生し、メダル空エラーが解除される前に遊技機の電源供給が遮断され、電源断時処理が実行され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、メダル空エラーが解除された場合、途中で止まっていた自動精算が続きから実行されて、クレジット表示装置Ｄ２００の表示が０となり、差数カウンタのカウンタ値は初期値（本例では、１９０００）となっているが、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示を表示するよう構成される。

【１８９４】

このように構成することで、打ち止めに係る自動精算の途中でエラーが発生し、電源断が発生した場合であっても、電源復帰後にエラーが解除され、自動精算が完了すると、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されるため、従来の遊技機よりも射幸性を抑えることができる。

【１８９５】

なお、図２１０に図示した構成においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ったことで打ち止め状態に移行する、換言すると、打ち止め状態に係る自動精算の実行前に打ち止め状態に

移行する（または、打ち止めフラグがオンになる）よう構成したが、これには限定されず、打ち止め状態に係る自動精算の実行後に打ち止め状態に移行する（または、打ち止めフラグがオンになる）よう構成してもよい。

【１８９６】

＜＜打ち止め状態に関する適用可能な構成＞＞

ここで、遊技メダルを用いる回胴式遊技機においては、打ち止め状態に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）打ち止め状態となった場合、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしなくとも自動的に精算される。

（２）打ち止め状態となった場合、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしない場合には自動的に精算されない。

（３）打ち止め状態となった場合、遊技者が精算ボタンを操作することによって、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算される。

（４）打ち止め状態となると、新たな遊技メダルの投入や、ベットボタンの操作や、スタートレバーの操作が無効になる。

（５）打ち止め状態となると、演出表示装置Ｓ４０に「サブ入力ボタンの操作でメニュー画面を表示します」との表示がされ、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、当該メニュー画面の表示中に所定の操作（例えば、サブ入力ボタンＳＢの所定の操作）を行うことで、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の２次元コードを表示する。

（６）打ち止め状態となってから所定時間が経過しても（遊技が実行されていない時間が所定時間となっても）、演出表示装置Ｓ４０には待機デモが表示されない（待機デモに移行しない）。

（７）打ち止め状態となってから所定時間が経過すると（遊技が実行されていない時間が所定時間となると）、演出表示装置Ｓ４０には待機デモが表示される（待機デモに移行すると称することがある）。

（８）打ち止め状態中においては、設定確認モードに移行することができる（例えば、設定キースイッチをオンにする）。

（９）打ち止め状態中においては、設定変更モードに移行することができない。

（１０）打ち止め状態に移行した場合、所定時間（例えば、３０秒）に亘って所定の外部信号を出力する（オン信号を出力する）。

（１１）打ち止め状態に移行した場合、打ち止め状態中は常に所定の外部信号を出力する（オン信号を出力する）。

【１８９７】

なお、上記（２）を適用した場合においては、例えば、スピーカＳ２０による「精算ボタンを操作してください」との音声や演出表示装置Ｓ４０における「精算ボタンを操作してください！」との表示によって、クレジット数などの精算を促す報知をするよう構成することが好適である。また、クレジット数などが０となり精算が終了した場合には、当該報知を終了するよう構成してもよい。

【１８９８】

なお、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、総得点表示装置の得点（遊技メダル、遊技価値と称することがある）を貸機（貸出ユニットと称することがある）に移動させるために操作される計数ボタンの操作を有効にしてもよい。このように構成することで、打ち止め状態となっても、総得点表示装置の得点を遊技者に返却することができる。このように構成した場合においては、例えば、スピーカＳ２０による「計数ボタンを操作してください」との音声や演出表示装置Ｓ４０における「計数ボタンを操作してください！」との表示によって、計数を促す報知をするよう構成することが好適である。また、総得点表示装置の得点が０となった場合には、当該報知を終了するよう構成してもよい。

【１８９９】
　また、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、貸機から総得点表示装置に得点を移動させるために操作される貸出ボタンの操作を有効にしてもよい。このように構成することで、貸機が故障したのではないかと遊技者が誤認してしまう事態を防止することができる。
【１９００】
　また、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、貸機から総得点表示装置に得点を移動させるために操作される貸出ボタンの操作を無効にしてもよい。このように構成することで、打ち止め状態にも拘らず、遊技機に得点が移動してしまう事態を防止することができる。
【１９０１】
　また、打ち止め状態において、一部のエラーの監視を継続可能に構成してもよい。一例としては、打ち止め状態においては、ドア開放エラーを含む一または複数のエラーを監視し、メダル空エラーを含む一または複数のエラーを監視しないよう構成してもよい。すなわち、打ち止め状態においては、メダル空エラー状態とはならない（メダル空エラーに対応した報知（例えば、演出表示装置Ｓ４０にメダル空エラーに対応した表示を表示する）が実行されない）一方、前扉が開放するとドア開放エラー状態となりドア開放エラーに対応した報知が実行されることとなる。
【１９０２】
　なお、打ち止め状態において監視するエラーの一例としては、前述したエラーのうち、ドア開放エラー、払出異常エラー、投入メダル滞留エラー、投入異常エラーなどが挙げられる。
【１９０３】
＜＜打ち止め状態中表示に関する適用可能な構成＞＞
　また、打ち止め状態中表示に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作に対応する停止ボタンの押下を終了した（離した）タイミングで、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示される。
（２）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作に対応する停止ボタンを押下したタイミングで、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示される。
（３）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作がされた後、自動精算が実行され、当該自動精算が終了すると、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示される。
（４）設定確認モード中は、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示される。
（５）設定確認モード中は、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されない。
（６）メニュー画面の表示中は、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示される。
（７）メニュー画面の表示中は、演出表示装置Ｓ４０に打ち止め状態中表示が表示されない。
（８）打ち止め状態中表示は、遊技中に表示される演出画像よりも表示優先度が高い。
（９）打ち止め状態中表示は、所定のエラーに対応した表示よりも表示優先度が低い。
【１９０４】
＜＜打ち止め状態となるまでに要する時間＞＞
　打ち止め状態を有する遊技機は、以下の式が成り立つように設計してもよい。
（打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基

準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数）×最小遊技時間（ｓ）／３６００＜風営法で定められた遊技場の営業可能な時間（ｈ）

【１９０５】

なお、上記式における３６００は、秒を時間に変換するための定数であり、１時間＝６０分×６０秒＝３６００秒となっている。また、風営法を、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律と称することがある。

【１９０６】

また、「期待増加数」とは、ある状態における１遊技あたりの遊技メダルの平均の払出枚数から、当該ある状態における（平均の）ベット数を減算したものである。例えば、１／２でハズレが決定され、１／２で１０枚役の共通ベルが決定され、３枚賭けで遊技する状態においては、０×１／２＋１０×１／２－３＝２が「期待増加数」となる。

【１９０７】

なお、押し順ベルなどの停止ボタンの操作態様によって、払出枚数が相違する条件装置に当選した遊技においては、押し順ナビを実行する遊技状態の場合には押し順ナビに従って停止操作を行った場合で「期待増加数」を算出し、押し順ナビを実行しない遊技状態の場合には、ランダムな停止操作を行った場合または予め定められた任意の停止タイミングで停止操作を行った場合で「期待増加数」を算出することとなる。

【１９０８】

また、「遊技者にとって最も有利な状態」とは、ボーナスの中で最も有利なボーナス中やＡＴ（押し順ナビ）を実行する状態の中で最も有利なＡＴなどが相当する。また、ボーナスとＡＴとを実行可能な遊技機（Ａ＋ＡＴ機と称することがある）においては、以下のいずれかを「遊技者にとって最も有利な状態」としてもよい。

（１）すべてのボーナスのうち遊技者にとって最も有利なボーナス

（２）すべてのＡＴを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利なＡＴを実行可能な状態

（３）すべてのボーナスとすべてのＡＴを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利な状態

（４）すべてのＡＴを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利なＡＴを実行可能な状態となってから当該状態が終了するまでの、ボーナスを含めた状態

【１９０９】

また、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間は１８時間となっている。なお、風営法第１３条には、『風俗営業者は、深夜（午前零時から午前六時までの時間をいう。以下同じ。）においては、その営業を営んではならない。』と記載されている。

【１９１０】

なお、上述した式は、以下のように表すこともできる。

（打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数）×最小遊技時間（ｓ）＜風営法で定められた遊技場の営業可能な時間（ｈ）×３６００

【１９１１】

また、第１１実施形態においては、あるゲームに係るリール回転開始から次のゲームのリール回転開始までの最短の時間である最小遊技時間は４．１秒であり、１ゲームあたりの最大の払出枚数は１１枚であり、打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数（所定値）は１９０００となっており、遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数は３となっているため、上述した式に第１１実施形態の数値を当て嵌めると、

（１９０００／３）×４．１÷３６００＜１８（ｈ）

７．２１＜１８（ｈ）

となり、上述した式が成立していることとなる。

【１９１２】
なお、上述した式における、「打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数」は、電源投入時から打ち止め状態となるまでに要する最短のゲーム数の設計値であり、上述した式における左辺である「（打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数）×最小遊技時間（ｓ）／３６００」は、電源投入時から打ち止め状態となるまでに要する最短の時間（ｈ）の設計値である。
【１９１３】
このことから、上述した式が成立している場合には、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間内に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回ることが可能である、換言すると、１日の営業時間内に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回って打ち止め状態となることが可能となる。
【１９１４】
第１１実施形態のように上述した式が成立するよう構成することにより、遊技場の営業開始直後に遊技者にとって最も有利な状態となり、当該最も有利な状態が継続した場合にも、当日中に打ち止め状態とすることができ、遊技機の射幸性を抑えることができる。
【１９１５】
なお、上述したように、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間は１８時間となっているが、各都道府県で定められた営業可能な時間のうち最も短時間となる営業可能な時間は１３時間となっているため、上述した式の右辺である１８（ｈ）を１３（ｈ）に置き換えて、上述した式が成立するよう構成することがより好適である。
【１９１６】
また、「遊技者にとって最も有利な状態における１ゲームあたりの期待増加数」が低い（例えば、１枚）遊技機の場合は、上述した式が成り立たないこととなるが、このような場合には、打ち止め状態に移行しなくとも射幸性が抑えられた遊技機とすることができる。
【１９１７】
＜＜演出表示装置Ｓ４０を有していない回胴式遊技機に関する構成＞＞
演出表示装置Ｓ４０（液晶と称することがある）を有していない回胴式遊技機（または、表示領域が小さい演出表示装置Ｓ４０のみを有する回胴式遊技機）においても、第１１実施形態で前述した打ち止め状態に関する構成を適用することが可能である。なお、演出表示装置Ｓ４０を有していない回胴式遊技機を非液晶機と称することがある。
【１９１８】
なお、非液晶機に関する構成を以下に詳述することとなるが、表示領域が小さい演出表示装置Ｓ４０のみを有する回胴式遊技機にも同様の構成を適用することが可能であるし、第１１実施形態で前述した演出表示装置Ｓ４０を有する回胴式遊技機にも適用することが可能である。
【１９１９】
なお、以下に詳述する構成は、第１１実施形態と同様の差数カウンタの構成を適用している。すなわち、差数カウンタはデクリメントカウンタでありカウンタ値の上限値が１９０００であり下限値が０である。なお、差数カウンタの構成は、上述したすべての構成が適用可能である。また、以下における「差数カウンタのカウンタ値が５００以下になると」は、「電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値を上回るまでの残りの差数が５００以下になると」と置き換えることができる。また、他のカウンタ値についても同様に置き換えることができる。
【１９２０】
非液晶機においては、打ち止め事前報知状態となった場合に、スピーカＳ２０から「も

うすぐ打ち止め状態となります」などの音声を出力するよう構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合、打ち止め事前報知状態となった以降、スピーカＳ２０から常時音声を出力してしまうと、遊技者の遊技意欲が減退してしまうおそれがある。

【１９２１】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成１＞

そこで、非液晶機においては、以下のように構成してもよい。

（１）差数カウンタのカウンタ値が５００以下になると、スピーカＳ２０から「残り５００枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（２）差数カウンタのカウンタ値が２５０以下になると、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（３）差数カウンタのカウンタ値が１００以下になると、スピーカＳ２０から「残り１００枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（４）差数カウンタのカウンタ値が５０以下になると、スピーカＳ２０から「残り５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（５）差数カウンタのカウンタ値が１５以下になると、スピーカＳ２０から「残り１５枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

【１９２２】

このように、打ち止め状態が近くなるにつれて、「５００→２５０→１００→５０→１５」のように、スピーカＳ２０にて報知する間隔（差数の間隔）が短くなるよう構成してもよい。このように構成することにより、打ち止め状態が近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。なお、打ち止め事前報知状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数は、第１１実施形態と同一の１７０００としてもよいし、１８５００など任意の値に変更しても問題ない。

【１９２３】

なお、打ち止め事前報知状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数と打ち止め状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも大きくなるよう構成してもよい。このように構成することで、打ち止め事前報知状態となった次遊技は打ち止め状態にならず、遊技者に打ち止め状態が近い旨を適切に伝えることができ、遊技者と遊技場の管理者との間でトラブルが発生してしまうことを防止することができる。

【１９２４】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成２＞

また、上記（１）乃至（５）に示した差数カウンタの閾値については、差数カウンタのカウンタ値が初めて当該閾値以下となった場合に、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力し、２回目以降となる差数カウンタのカウンタ値が当該閾値以下となった場合には、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力しないよう構成してもよい（図２０２で前述した構成と同様）。なお、前述したように、遊技終了後に差数カウンタのカウンタ値から「払出数－ベット数」を減算するよう構成されている。

【１９２５】

具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

（１）差数カウンタのカウンタ値が２５５である状況で、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示する。

（２）差数カウンタのカウンタ値が２４８となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（３）３枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルの払出はなく、差数カウンタのカウンタ値が２５１となる。

（４）３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応

する図柄組合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が２４４となるが、当該カウンタ値が２５０以下になったのが２回目であるため、スピーカＳ２０からは「残り２５０枚で打ち止め状態となります」との音声は出力されない。

【１９２６】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成３＞

また、２回目以降に差数カウンタのカウンタ値が上記閾値以下となった場合であっても、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力し得るよう構成してもよく、一例としては、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声が出力されてから所定時間が経過した状況で、２回目以降となる差数カウンタのカウンタ値が上記閾値以下となった場合には、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声（閾値に関する音声と称することがある）を出力するよう構成してもよい。

【１９２７】

（構成１）

具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

（１）差数カウンタのカウンタ値が２５５である状況で、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示する。

（２）差数カウンタのカウンタ値が２４８となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（３）３枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルの払出はなく、差数カウンタのカウンタ値が２５１となる。

（４）遊技者による遊技メダルの精算が実行される。

（５）その後、次の遊技者による遊技が開始され、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が２４４となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

【１９２８】

（構成２）

他の具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

（１）差数カウンタのカウンタ値が２５５である状況で、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示する。

（２）差数カウンタのカウンタ値が２４８となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（３）３枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルの払出はなく、差数カウンタのカウンタ値が２５１となる。

（４）（３）のタイミングから所定時間が経過する。

（５）その後、次の遊技者による遊技が開始され、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が２４４となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

【１９２９】

このように構成することで、遊技者が入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、打ち止め状態が近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状態が近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。

【１９３０】

なお、上記構成１と構成２との一方のみを適用することも可能であるし、双方を適用することも可能である。

【１９３１】
＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成４＞
　また、２回目以降に差数カウンタのカウンタ値が上記閾値以下となった場合であっても、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力し得る構成としては、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声が出力されてから所定時間が経過した状況となってから、最初のゲームが実行された場合（実行終了した場合、最終停止操作が終了した場合などのタイミングとしてもよい）に、差数カウンタのカウンタ値が閾値以下となっている上記閾値のうち（差数カウンタのカウンタ値がすでに下回っている上記閾値のうち）、差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値に対応する打ち止め状態に関する音声をスピーカＳ２０から出力するよう構成してもよい。
【１９３２】
　具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。
（１）差数カウンタのカウンタ値が２５５である状況で、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組合せが停止表示する。
（２）差数カウンタのカウンタ値が２４８となり、当該カウンタ値が２５０以下になったため、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
（３－１）（２）から所定時間以上経過している状況にて、次の遊技者による最初のゲームとして、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選した場合、当該ゲームの実行終了後には、差数カウンタのカウンタ値が２４１となり、差数カウンタのカウンタ値が下回っている閾値は、２５０と５００であるため、現在の差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値である２５０に対応した打ち止め状態に関する音声として、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
（３－２）（２）から所定時間以上経過している状況で、次の遊技者による最初のゲームとして、３枚賭けのゲームが実行され、内部抽選の結果がハズレであった場合、当該ゲームの実行終了後には、差数カウンタのカウンタ値が２５１となり、差数カウンタのカウンタ値が下回っている閾値は、５００のみであるため、現在の差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値である５００に対応した打ち止め状態に関する音声として、スピーカＳ２０から「残り５００枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
【１９３３】
　なお、上記（３－１）及び（３－２）においては、打ち止め状態に関する音声を出力するタイミングとして、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声が出力されてから所定時間が経過した状況となってから、最初のゲームの実行が終了したタイミングとしたが、これには限定されず、当該最初のゲームに係るスタートレバーの操作を受け付けたタイミングや、当該最初のゲームに係るリールの回転が開始したタイミングにて打ち止め状態に関する音声を出力するよう構成してもよい。
【１９３４】
　このように構成することで、遊技者が入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、打ち止め状態が近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状態が近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。
【１９３５】
＜＜非液晶機における打ち止め状態に関する構成＞＞
　非液晶機においては、打ち止め状態に関する構成として、以下の構成を適用してよい。なお、以下に詳述する構成は、１つのみを適用することも可能であるし、複数を組み合わせて適用することも可能である。また、以下に詳述する構成は、表示領域が小さい演出表示装置Ｓ４０のみを有する回胴式遊技機にも適用することが可能である。
【１９３６】

＜ボーナス中に差数カウンタのカウンタ値が０となった場合＞
　ボーナス（例えば、１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢなど）の実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回った場合（差数カウンタのカウンタ値が０となった場合）には、当該上回ったゲームの実行が終了した（最終停止操作が終了した）後で、スピーカＳ２０から「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と音声を出力する（当該音声を待機中報知と称することがある）。
【１９３７】
　ボーナスの実行中に待機中報知を１回実行した後においては、基本的にはボーナスが終了するまで待機中報知を実行しないよう構成するとともに、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、新たにゲームが実行されない状況（遊技が進行しない状況としてもよい）が所定時間継続した場合や、電源断が発生した後に再度電源投入された場合は、その後の最初のゲームが実行終了した後で、再度待機中報知を実行するよう構成してもよい。
【１９３８】
　このように構成することで、ボーナスの実行中に待機中報知を何度も実行することによって、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができるとともに、遊技者が入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、ボーナスの終了後に打ち止め状態となることを認識することができる。
【１９３９】
　なお、上述したボーナス中に待機中報知を再度実行する条件である、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合と、新たにゲームが実行されない状況（遊技が進行しない状況としてもよい）が所定時間継続した場合と、電源断が発生した後に再度電源投入された場合とは、１つのみを適用してもよいし複数を適用してもよい。
【１９４０】
＜非液晶機における音量に関する構成＞
　非液晶機において、打ち止め状態に移行した際には、スピーカＳ２０から「遊技を停止します　係員をお呼びください」との音声（打ち止め報知と称することがある）を出力するよう構成してもよい。このように構成した場合、以下の音声（またはサウンド）については、以下の大小関係が成立するよう構成してもよい。
Ａ：所定の遊技状態において、待機中報知を出力しているときの、待機中報知以外のサウンド（ＢＧＭ、演出音などと称することがある）の音量
Ｂ：所定の遊技状態において、待機中報知を出力していないときの、前記待機中報知以外のサウンドの音量
Ｃ：所定の遊技状態において、待機中報知を出力しているときの、待機中報知の音量
とした場合において、
式１：Ａ＜Ｃ
式２：Ｂ＜Ｃ
式３：Ａ＜Ｂ
上記式１乃至式３の一または複数が成立するように構成してもよい。なお、上記Ａ乃至Ｃにおいては、同一の演出が実行されている（待機中報知以外）場合を例示している。
【１９４１】
　このように構成することで、待機中報知を実行しているときに、待機中報知以外に所定の演出が実行されていた場合にも、待機中報知の音量が相対的に大きいため、待機中報知が聞き取りやすくなり、例えば、待機中報知が実行される前のゲームの演出が、待機中報知が実行されるゲームに跨って実行された場合においても、待機中報知が聞き取りやすくなる。また、待機中報知が実行されるゲームの演出音の音量と待機中報知が実行されないゲームの演出音の音量とを相違させることにより、待機中報知が実行される前のゲームの演出が、待機中報知が実行されるゲームに跨って実行された場合においても、遊技者は演出音の音量が小さくなったことに違和感を抱き、待機中報知が実行されていることに気づ

くことができる。
【１９４２】
　また、待機中報知または閾値に関する音声が出力されている場合には、待機中報知または閾値に関する音声以外のサウンドの音量を小さくするよう構成してもよく、このように構成した場合においても、待機デモに関するサウンドや、所定のエラーに関するサウンドの一または複数については、待機中報知または閾値に関する音声が出力されていても音量が小さくならないように構成してもよい。また、一部のエラーに関するサウンドの音量は小さくなるが、他のエラーに関するサウンドの音量は小さくならないよう構成してもよい。
【１９４３】
　なお、本明細書におけるすべての構成はメダルレスの回胴式遊技機（メダルレス遊技機、遊技機、管理遊技機、封入式遊技機と称することがある）にも適用可能であり、メダルレス遊技機は、概して、遊技メダル（センサに検出させるための物理的なメダルや金属片なども含む）を使用せず、得点を使用するものである。
【１９４４】
　メダルレスの回胴式遊技機は、概して、メダル投入口Ｄ１７０、メダル受け皿Ｄ２３０、メダルセレクタＤＳ、ホッパＨ４０、メダル払出装置Ｈ、メダル補助タンクＨＳ等といった遊技メダル関連のものが設けられていない点、貸機との通信が可能な点等が、遊技メダルを用いる回胴式遊技機と異なる。この場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、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。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置Ｄ２００を有しておらず、代わりに、払出制御基板Ｈ（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段、メダル数制御基板、メダル数制御手段とも称することがある）にて、総得点の増減処理を実行し、総得点表示装置（メダル数表示装置とも称す）にて表示処理を実行してもよい。
【１９４５】
　なお、メダルレスの回胴式遊技機に設けられた計数ボタンを操作することによって計数処理が実行される。計数処理が実行されると、メダルレスの回胴式遊技機における総得点が貸機側に移動することとなる。また、メダルレスの回胴式遊技機に設けられた貸出ボタンを操作することによって貸出処理が実行される。貸出処理が実行されると、貸機側からメダルレスの回胴式遊技機における総得点に（総得点表示装置に）得点が移動することとなる。
【１９４６】
　また、一般的な回胴式遊技機Ｐで用いられる実体的な遊技メダルに相当し、メダルレス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」を有するよう構成することができる。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」、「遊技メダル」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、メダルレス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、「総得点」とは、メダルレス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Ｐ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、上述の回胴式遊技機Ｐの構成を本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」を有しておらず、代わりに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。

【１９４７】

（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。

【１９４８】

本態様（Ａ１）に係る遊技機は、
演出制御手段と、
演出表示装置と
を備え、
演出制御手段は、少なくとも演出表示を演出表示装置に表示可能であり、
演出表示装置における表示領域として、少なくとも所定領域を有しており、
所定領域に所定情報が表示されている状況において、所定の条件を満たした場合、特定情報が表示され得るよう構成されており、
所定領域に所定情報が表示されている状況において、特定情報が表示される場合、所定領域の所定情報が、特定情報の表示によって遮蔽されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１９４９】

本態様（Ａ２）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
操作部材はランプを有しており、
所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させ且つ遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、
操作促進表示態様と操作促進発光態様とは異なる態様である
ことを特徴とする遊技機である。

【１９５０】

本態様（Ａ３）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、
操作促進表示態様は、操作促進画像にて操作部材が操作される動作を模した態様であることを特徴とする遊技機である。

【１９５１】

本態様（Ａ４）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、

操作促進画像の表示中は、所定の演出の視認性を低下させる
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５２】
本態様（Ａ５）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、
操作部材が操作されると、演出表示部に表示されている操作促進画像が消去される
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５３】
本態様（Ａ６）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示されているときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示と、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示されていないときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示とが異なるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像である
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５４】
本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
を備え、
操作部材はランプを有しており、
所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、
操作促進画像を演出表示部に表示させている場合において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、
操作促進画像を演出表示部に表示させていない場合においても、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、
操作促進画像を演出表示部に表示させている場合と、操作促進画像を演出表示部に表示させていない場合とでは、操作促進発光態様は異なる発光態様である
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５５】
本態様（Ａ８）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、
演出表示部には、

複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像を表示可能であり、
継続画像は、所定の方向へ移動するように表示される
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５６】
本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと
を備え、
演出表示部には、
複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出ＢＧＭの出力が行われ、
継続画像の表示中は、連続演出ＢＧＭの出力が継続される
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５７】
本態様（Ａ１０）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと
を備え、
演出表示部には、
複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出ＢＧＭの出力が行われ、
継続画像の表示中は、連続演出ＢＧＭの出力が継続され、
連続演出の結果を示す連続演出結果表示が演出表示部に表示されているときは、連続演出ＢＧＭの出力が停止されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５８】
本態様（Ａ１１）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
演出表示部には、
複数のゲームに亘って実行される演出である第１連続演出と第２連続演出とを表示可能であり、
第１連続演出の実行中には、第１連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第１継続画像を表示可能であり、
第２連続演出の実行中には、第２連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する

第２継続画像を表示可能であり、
　第１継続画像と第２継続画像は同一である一方、
　第１連続演出の結果を示す第１連続演出結果表示と第２連続演出の結果を示す第２連続演出結果表示とは異なる
ことを特徴とする遊技機である。
【１９５９】
　本態様（Ａ１２）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　スタートスイッチと、
　演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
　演出表示部には、
　複数のゲームに亘って実行される演出である第１連続演出と第２連続演出とを表示可能であり、
　第１連続演出の実行中には、第１連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第１継続画像を表示可能であり、
　第２連続演出の実行中には、第２連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第２継続画像を表示可能であり、
　第１連続演出において第１継続画像が表示される最大回数は、第２連続演出において第２継続画像が表示される最大回数よりも多く、
　第１連続演出が実行された場合は第２連続演出が実行された場合よりも遊技者に有利な結果表示となり易く構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６０】
　本態様（Ａ１３）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　スタートスイッチと、
　演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
　演出表示部には、
　ゲームの進行状況を表示するゲーム進行状況表示と、
　複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出と、
　連続演出の実行中に表示される画像であって、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像と
を表示可能であり、
　演出表示部にゲーム進行状況表示と継続画像が同じタイミングで表示される場合において、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６１】
　本態様（Ａ１４）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　スタートスイッチと、
　演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
　演出表示部には、
　複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
　連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像

と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、
　演出表示部に継続画像とテロップ表示とが同じタイミングで表示される場合において、継続画像とテロップ表示は重複しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６２】
　本態様（Ａ１５）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　スタートスイッチと、
　演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
　演出表示部には、
　複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
　連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、
　演出表示部に継続画像とテロップ表示とが同じタイミングで表示される場合において、継続画像が変化するまたは継続画像とあわせて表示されるエフェクトが変化する一方、テロップ表示は変化しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６３】
　本態様（Ａ１６）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　スタートスイッチと、
　演出を表示可能な演出表示部と、
を備え、
　演出表示部には、
　複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
　連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、
　テロップ表示が表示された後に継続画像が表示され、
　継続画像が表示された際にテロップ表示は表示されたままであり、
　所定のタイミングから特定期間が経過しても、継続画像およびテロップ表示が視認不可能とならないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６４】
　本態様（Ａ１７）に係る遊技機は、
　通常区間と有利区間とを備え、
　有利区間には、第１状態と第１状態よりも出玉率の低い第２状態とを有しており、
　第２状態では、所定のポイントを付与可能であり、
　第２状態において、付与した所定のポイントが所定値以上である場合に、第１状態へ移行し得るよう構成されており、
　第２状態において、付与した所定のポイントが所定値に達しても、第２状態が継続し得るよう構成されている
　ことを特徴とする遊技機である。
【１９６５】
　本態様（Ａ１８）に係る遊技機は、
　遊技に関する報知を実行する報知手段を備え、
　ポイントを付与するためのポイント付与抽選を実行可能であり、
　報知手段は、所定の遊技におけるポイント付与に関するポイント付与情報を報知可能に

構成されており、
ポイント付与情報は、所定の遊技よりも前の遊技における所定のタイミングにて決定可能に構成されており、
報知手段は、所定のタイミングで決定されたポイント付与情報を、所定の遊技よりも前の特定のタイミングにて報知可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６６】
本態様（Ａ１９）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、
リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別図柄組み合わせを停止させずに、規定数未満の払い出しを伴う所定図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、
報知手段は、特定の結果が決定されている遊技において、第２操作態様を報知可能に構成されており、
遊技者が第２操作態様を行ったことに基づいて、遊技者にとって有利な所定の特典を付与可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６７】
本態様（Ａ２０）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態を有し、
リール制御手段は、内部抽選により特定の結果が決定されている特定の遊技では、複数のストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第１操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１図柄組み合わせが停止するよう構成され、複数のストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第２操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
報知手段は、特定の遊技では、第１操作態様を報知可能に構成されており、
特定の遊技より前の所定のタイミングで、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補を決定可能に構成されており、
所定のタイミング後から特定の遊技におけるストップスイッチへの最初の操作が受け付けられる前までのいずれかの特定のタイミングにて、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補をそれぞれ報知可能に構成されており、
特定の遊技において、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補のうち、報知手段によって報知された第１操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１操作態様に応じた有利状態への移行に関する内容の候補

を、有利状態への移行に関する内容として決定するように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６８】
本態様（Ａ２１）に係る遊技機は、
通常区間と有利区間とを備え、
通常区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行不可能であり、
有利区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行可能であり、
有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を記憶可能に構成されており、
所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶された遊技に関する所定の情報に基づいて、指示遊技を含む有利状態に関する内容を決定し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９６９】
本態様（Ｂ１）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
報知手段は、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせを停止可能な操作態様と第２図柄組み合わせを停止可能な操作態様とを報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７０】
本態様（Ｂ２）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせとこの第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、
特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第２図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７１】
本態様（Ｂ３）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、

内部抽選手段は、第１図柄組み合わせとこの第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、
特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第２図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７２】
本態様（Ｂ４）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
有利区間と
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
報知手段は、有利区間における所定の状況下では、特定役が決定されている遊技であっても、ストップスイッチの操作態様の報知を実行しない
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７３】
本態様（Ｂ５）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
演出表示装置と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、所定の操作態様にて複数のリールが停止された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るように構成されており、
演出表示装置にてストップスイッチの操作態様に関する表示を実行可能であり、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、第２図柄組み合わせが停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知状態に関する特典を付与し得るように構成される
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７４】
本態様（Ｂ６）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
特典を付与する特典付与手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせが停止されると、第１値が付与されるように構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第２組図柄み合わせが停止されると、第１値よりも大きな第２値を付与されるように構成されており、
特典付与手段は、付与された値が所定値に到達したことを条件に報知状態に関する特典を付与し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７５】
本態様（Ｂ７）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第１図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第２図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第１操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第１の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合の出玉率は、前記所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第２操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第２の遊技方法で前記所定回数の遊技を行った場合の出玉率よりも小さい
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７６】
本態様（Ｂ８）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、

遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第１図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第２図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
複数の設定値のうち第１設定値であり報知状態ではない状況下で、特定役が決定されている遊技では第１操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第１の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第２設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第１遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差は、
複数の設定値のうち第１設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第２操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第２の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第２設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第２遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差よりも小さい
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７７】
本態様（Ｂ９）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
特定役が決定されている遊技において、図柄判定処理の後であり払出処理の前に、報知状態に関する抽選と当該抽選結果に関する演出コマンドの生成を実行可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７８】
本態様（Ｂ１０）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では

、第２図柄組み合わせた停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知態様に関する特典を付与し得るように構成されており、
　特定役の当選確率は、複数の設定値のうち第１設定値よりも第２設定値の方が高い
ことを特徴とする遊技機である。
【１９７９】
　本態様（Ｂ１１）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせと遊技媒体の払い出しを伴わない第３図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　特定役が決定されている遊技では、第３図柄組み合わせが停止されたことに基づいて遊技者に有利な特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８０】
　本態様（Ｂ１２）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第１特定役を決定可能に構成されており、
　内部抽選手段は、第３図柄組み合わせと当該第３図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第４図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第２特定役を決定可能に構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第１特典を付与し得るように構成されており、
　第２特定役が決定されている遊技では、第４図柄組み合わせた停止された場合よりも、第３図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第２特典を付与し得るように構成されており、
　第１特定役の決定確率よりも第２特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、
　第１特典よりも第２特典の方が有利に構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第２特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８１】
　本態様（Ｂ１３）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第１特定役を決定可能に構成されており、

内部抽選手段は、第３図柄組み合わせと当該第３図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第４図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第２特定役を決定可能に構成されており、
第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせた停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第１特典を付し得るように構成されており、
第２特定役が決定されている遊技では、第４図柄組み合わせた停止された場合よりも、第３図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第２特典を付与し得るように構成されており、
第１特定役の決定確率よりも第２特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、
第１特典よりも第２特典の方が有利に構成されており、
第１特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第２特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されており、
特定の状況下において、第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されており、
特定の状況下において、第２特定役が決定されている遊技では、第３図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８２】
本態様（Ｂ１４）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
遊技の進行を制御する主制御基板と、
演出を制御する副制御基板と
を備え、
内部抽選手段は、第１特定役および第２特定役を決定可能に構成されており、
第１特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度および特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、
第２特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度および特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、
主制御基板は、副制御基板に演出グループ情報を送信可能に構成されており、
第１特定役に対応する演出グループ情報は所定値となっており、第２特定役に対応する演出グループ情報は前記所定値となっており、
内部抽選手段により、演出グループ情報として前記所定値に対応する結果が決定された遊技においては、ストップスイッチに対する所定の操作態様で遊技した場合と、ストップスイッチに対する特定の操作態様で遊技した場合とで、遊技者の有利度が同一となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８３】
本態様（Ｂ１５）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様と第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様とを報知可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態である状況下において、特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８４】
本態様（Ｃ１）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを少なくとも有しており、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第２図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な所定役とを決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
第２遊技状態における所定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
第１遊技状態における所定役が決定された遊技において、前記特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
特典付与手段は、
第１遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
第２遊技状態において第２図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８５】
本態様（Ｃ２）に係る遊技機は、
複数のリールと、
スタートスイッチと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
特典付与手段は、
所定の遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、当該遊技に係るスタートスイッチの操作を受け付けてから最初のストップスイッチの操作を受け付けるまでの所定のタイミングにて、特定演出を実行し得る
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８６】
本態様（Ｃ３）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と、
複数のストップスイッチの操作態様を報知する報知手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態と第３遊技状態とを少なくとも有しており、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
特典付与手段は、
第１遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合には、第１図柄組み合わせが停止しない操作態様を報知するよう構成されており、
第３遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合には、第１図柄組み合わせが停止しない操作態様を報知するよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合と、第３遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合とでは、前記報知手段による操作態様の報知の態様が相違する

ことを特徴とする遊技機である。
【１９８７】
本態様（Ｃ４）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを少なくとも有しており、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
特典付与手段は、
第１遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８８】
本態様（Ｃ５）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と、
複数のストップスイッチの操作態様を報知する報知手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを少なくとも有しており、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
特典付与手段は、
第１遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合と、第２遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合とでは、前記報知手段による操作態様の報知の態様

が相違する
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８９】
本態様（Ｃ６）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１規定数での遊技であって特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
第２規定数での遊技であって特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており
特典付与手段は、
第１規定数の遊技において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９０】
本態様（Ｃ７）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リール制御手段と、
所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを少なくとも有しており、
内部抽選手段は、
第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止し、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止し、所定の特典を付与しないよう構成されており、
第２遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、第１図柄組合せが停止した場

合には、所定の特典を付与可能であり、
　第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、第１図柄組合せが停止しなかった場合には、所定の特典を付与しない
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９１】
　本態様（Ｃ８）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　リール制御手段と
を備え、
　遊技状態として、第１遊技状態と、第２遊技状態と、第１遊技状態及び第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態とを有し、
　内部抽選手段は、
　第１図柄組み合わせと、当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかを停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　リール制御手段は、
　特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止可能となるよう構成されており、
　特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止可能となるよう構成されており、
　第１遊技状態における特定役が決定された遊技では、第１図柄組み合わせが停止した場合の方が、第２図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が高くなるよう構成されており、
　第２遊技状態における特定役が決定された遊技では、第１図柄組み合わせが停止した場合の方が、第２図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が低くなるよう構成されており、
　第３遊技状態における特定役が決定された遊技では、第１図柄組み合わせが停止した場合の方が、第２図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が低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。
【１９９２】
　本態様（Ｃ９）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　スタートスイッチと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　リール制御手段と、
　所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
　遊技が行われる区間として通常区間と有利区間とを有しており、
　内部抽選手段は、
　第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第１図柄組み合わせが停止しない所定役と、を決定可能に構成されており、
　リール制御手段は、
　所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
　所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されて

おり、
　特典付与手段は、
　有利区間であり且つ所定の遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
　通常区間であり且つ所定の遊技状態における特定役が決定された遊技が実行された後は有利区間であるよう構成されており、
　通常区間であり且つ所定の遊技状態における特定役が決定された遊技が実行されて有利区間となった場合の方が、通常区間であり且つ所定の遊技状態における所定役が決定された遊技が実行されて有利区間となった場合よりも相対的に有利である
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９３】
　本態様（Ｃ１０）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　スタートスイッチと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　リール制御手段と、
　所定の特典を付与する特典付与手段と
を備え、
　遊技状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを少なくとも有しており、
　内部抽選手段は、
　第１遊技状態においては、第１図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　第２遊技状態においては、所定役を決定可能に構成されており、
　リール制御手段は、
　第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
　第１遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
　特典付与手段は、
　第１遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、
　所定役を構成する図柄組み合わせには、第１図柄組み合わせが含まれている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９４】
　本態様（Ｃ１１）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　スタートスイッチと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　リール制御手段と、
　特典を付与する特典付与手段と、
　遊技の進行に関する制御をする主制御基板と、
　演出に関する制御をする副制御基板と
を備え、
　内部抽選手段は、
　第１図柄組み合わせと第３図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第２図柄組み合わせと第３図柄組み合わせを含む複数種類の図柄

組み合わせのいずれかが停止可能な所定役とを決定可能に構成されており、
リール制御手段は、
所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、第１の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第１図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、第２の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第３図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
所定の遊技状態における所定役が決定された遊技において、第１の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止するよう構成されており、
特典付与手段は、
所定の遊技状態において第１図柄組み合わせが停止された場合には、第１の特典を付与し得るよう構成されており、
所定の遊技状態において第２図柄組み合わせが停止された場合には、第２の特典を付与し得るよう構成されており、
所定の遊技状態において第３図柄組み合わせが停止された場合には、第３の特典を付与し得るよう構成されており、
第１の特典は第３の特典よりも有利度が高く、
第２の特典は第３の特典よりも有利度が低い
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９５】
本態様（Ｄ１）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
サウンドを出力可能なスピーカと、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報を表示可能であり、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドを出力可能であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示され、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドが出力された遊技において、電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示され得る一方、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドが出力されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９６】
本態様（Ｄ２）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操

作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、
強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報が成功態様で表示され、第２停止操作情報が強調態様で表示されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９７】
本態様（Ｄ３）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報は、数字画像と背景画像とを少なくとも有しており、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作情報の数字画像は第３停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、その後、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後の所定のタイミングでは、第１停止操作情報の数字画像は第３停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、第２停止操作情報の数字画像は第３停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、その後電源断が発生し、電源復帰した後の特定のタイミングでは、第１停止操作情報の数字画像は第３停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、第２停止操作情報の数字画像は第３停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９８】
本態様（Ｄ４）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、
強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報が成功態様で表示され、第２停止操作情報が強調態様で表示されるよう構成されており、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９９】
本態様（Ｄ５）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様と失敗態様とを少なくとも有しており、
強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、
成功態様と失敗態様とは、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報が成功態様で表示され、第２停止操作情報が強調態様で表示されるよう構成されており、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作と

して前記第１の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報と第２停止操作情報と第３停止操作情報とが失敗態様で表示される
ことを特徴とする遊技機である。
【２０００】
本態様（Ｄ６）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第２停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第２停止操作情報が成功態様で表示されるが、第１停止操作情報は成功態様で表示されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００１】
本態様（Ｄ７）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第２停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後

電源復帰した後は、第１停止操作情報が成功態様で表示され、第２停止操作情報が成功態様で表示されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００２】
本態様（Ｄ８）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様と失敗態様とを少なくとも有しており、
成功態様と失敗態様とは、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第２停止操作として前記第１の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報が成功態様で表示され、第２停止操作情報が失敗態様で表示され、第３停止操作情報が失敗態様で表示されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００３】
本態様（Ｄ９）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第１の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、
停止操作情報として、第１停止操作に関する情報である第１停止操作情報と第２停止操作に関する情報である第２停止操作情報と第３停止操作に関する情報である第３停止操作情報とを表示可能であり、
停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、
強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であ

り、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第１停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第２停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第２停止操作情報が成功態様で表示され、第３停止操作情報が強調態様で表示され、その後、第３停止操作として前記第１の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１停止操作情報は成功態様で表示されず、第２停止操作情報は成功態様で表示されず、第３停止操作情報は成功態様で表示されない
ことを特徴とする遊技機である。
【２００４】
本態様（Ｄ１０）に係る遊技機は、
スタートスイッチと、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示手段と、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に複数の特定情報を表示可能であり、
特定情報として、第１のストップスイッチに対応する特定情報と第２のストップスイッチに対応する特定情報と第３のストップスイッチに対応する特定情報とを表示可能であり、
特定情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、
成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、
スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の特定情報が表示された遊技において、第１停止操作として第１のストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第１のストップスイッチに対応する特定情報が成功態様で表示されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００５】
本態様（Ｄ１１）に係る遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部
を備え、
複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、
実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、
演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、
遊技に関する画像である遊技情報画像を演出表示部に表示可能であり、
遊技情報画像は、複数の演出ステージにて表示可能であり、
演出表示部に遊技情報画像が表示されている状況にて実行開始された遊技にて、切替演出が実行される場合には、切替演出の実行期間中に遊技情報画像が視認不可能となる期間を有するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００６】
本態様（Ｄ１２）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、

複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、
実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、
演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、
遊技に関する画像である遊技情報画像を演出表示部に表示可能であり、
遊技情報画像は、複数の演出ステージにて表示可能であり、
演出表示部に遊技情報画像が表示されている状況にて実行開始された遊技にて、切替演出が実行される場合には、切替演出の実行期間中に遊技情報画像が視認不可能となる期間を有するよう構成されており、
演出表示部に遊技情報画像が表示されており、最小遊技時間が経過していない所定の状況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行される遊技にて、切替演出が実行される場合には、複数のストップスイッチの操作が有効となる前に切替演出が実行終了するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００７】
本態様（Ｄ１３）に係る遊技機は、
サウンドを出力可能なスピーカ
を備え、
複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、
実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、
演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、
演出ステージの実行中には、実行している演出ステージに対応したサウンドをスピーカから出力可能であり、
切替演出の実行中には、切替演出に対応したサウンドをスピーカから出力可能であり、
切替演出に対応したサウンドの平均の音量は、所定の演出ステージに対応したサウンドの平均の音量よりも大きいように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００８】
本態様（Ｄ１４）に係る遊技機は、
サウンドを出力可能なスピーカ
を備え、
所定のエラー状態においては、所定のエラーサウンドをスピーカから出力可能であり、
所定のエラーサウンドは、第１のサウンドと第２のサウンドとを少なくとも含んでおり、
第１のサウンドの平均の音量は、第２のサウンドの平均の音量よりも大きいように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２００９】
本態様（Ｄ１５）に係る遊技機は、
サウンドを出力可能なスピーカ
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
報知状態においては、報知状態に対応したサウンドをスピーカから出力可能であり、
所定のエラー状態においては、所定のエラーサウンドをスピーカから出力可能であり、
所定のエラーサウンドは、第１のサウンドと第２のサウンドとを少なくとも含んでおり、
報知状態に対応したサウンドの平均の音量は、第１のサウンドの平均の音量よりも大きいように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１０】
本態様（Ｅ１）に係る遊技機は、

３ベットランプと、
付与数表示部と、
複数のリールと、
内部抽せん手段と
を備え、
前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、
所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、３ベットランプは点灯しており、その後の第２のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、３ベットランプは点灯しているよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１１】
本態様（Ｅ２）に係る遊技機は、
３ベットランプと、
付与数表示部と、
複数のリールと、
内部抽せん手段と
を備え、
前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、
ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから所定時間が経過したタイミングで、点灯していた３ベットランプが消灯し得るよう構成されており、
３ベットランプが点灯しており、所定のエラーが発生している状況においても、前記所定時間の計測を継続し得るよう構成されており、
所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、３ベットランプは点灯しており、その後の第２のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、３ベットランプは点灯しているよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１２】
本態様（Ｅ３）に係る遊技機は、
３ベットランプと、
付与数表示部と、
複数のリールと、
内部抽せん手段と
を備え、
前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊

技者に付与され得るよう構成されており、
　ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから所定時間が経過したタイミングで、点灯していた３ベットランプが消灯し得るよう構成されており、
　ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから前記所定時間が経過したタイミングで設定確認モードである場合には、点灯している３ベットランプは消灯しないよう構成されており、
　所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、３ベットランプは点灯しており、その後の第２のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、３ベットランプは点灯しているよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１３】
　本態様（Ｅ４）に係る遊技機は、
　付与数表示部と、
　複数のリールと、
　内部抽せん手段と
を備え、
　前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、
　所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、前記全てのリールが停止されてから所定時間が経過すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、
　所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、その後の第２のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、
　所定の遊技状態であり、ベット数が「３」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第１のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、その後の第３のタイミングにて設定確認モードになると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、
　所定のエラーの発生中においても、前記所定時間の計測を継続し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１４】
　本態様（Ｅ５）に係る遊技機は、
　精算スイッチと、
　内部抽せん手段と
を備え、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過する前に電源の供給が遮断される事象を検知して電源断処理を実行し、その後、電源復帰し、精算スイッチがオンとなっている場合には、前記所定時間の計測を続きから実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１５】
本態様（Ｅ６）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
ブロッカと、
内部抽せん手段と
を備え、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、
投入口から投入された遊技媒体は、投入口から投入されてから特定時間が経過するとブロッカを通過するよう構成されており、
前記所定時間は前記特定時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１６】
本態様（Ｅ７）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
ブロッカと、
内部抽せん手段と
を備え、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、
ブロッカがオンである状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから特定時間が経過するとブロッカがオフとなるよう構成されており、
前記所定時間は前記特定時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１７】
本態様（Ｅ８）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段Ａ、及び検知手段Ｂ、（検知手段Ｂは、検知手段Ａより下流側に位置する）を備え、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「１」を加算し得るよう構成されており、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過する前に、遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの

検知結果が所定条件を満たしてベット数に「１」が加算され、その後、精算スイッチがオンとなったまま精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過した場合には、当該加算されたベット数に対する精算処理が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１８】
本態様（Ｅ９）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段Ａ、及び検知手段Ｂ、（検知手段Ｂは、検知手段Ａより下流側に位置する）を備え、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「１」を加算し得るよう構成されており、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなった場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「１」が加算される一方、精算処理は実行されない
ことを特徴とする遊技機である。
【２０１９】
本態様（Ｅ１０）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段Ａ、及び検知手段Ｂ、（検知手段Ｂは、検知手段Ａより下流側に位置する）を備え、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「１」を加算し得るよう構成されており、
ベット数が「３」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「１」を加算し得るよう構成されており、
ベット数が「０」であり、クレジット数が「１」以上である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「１」が加算され、精算処理が実行されるよう構成されており、
ベット数が「１」または「２」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「１」が加算され、精算処理が実行されるよう構成されており、
ベット数が「３」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たしてクレジット数に「１」が加算され、精算処理が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２０２０】
本態様（Ｅ１１）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段Ａ、及び検知手段Ｂ、（検知手段Ｂは、検知手段Ａより下流側に位置する）を備え、
ベット数及びクレジット数が「０」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Ａと検知手段Ｂの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「１」を加算し得るよう構成されており、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、ベット数及びクレジット数に「１」が加算されず、精算処理は実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２１】
本態様（Ｅ１２）に係る遊技機は、
リセットスイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
所定のエラー状態において、リセットスイッチが新たに操作されると、所定のエラー状態が解除され得るよう構成されており、
遊技が実行されていない所定の状況において、リセットスイッチが操作されている状態で所定のエラー状態となり、所定のエラー状態においてもリセットスイッチが操作されている場合には、所定のエラー状態は解除されないよう構成されており、
所定のエラー状態において電源の供給が遮断される事象を検知して電源断処理を実行し、その後、リセットスイッチが操作されている状態で電源復帰した場合、電源復帰後の第１のタイミングでは、所定のエラー状態は解除されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２２】
本態様（Ｅ１３）に係る遊技機は、
精算スイッチと、
設定キースイッチと、
内部抽せん手段と
を備え、
ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「１」以上である所定の状況にて、精算スイッチが操作された場合には、精算処理を実行し得るよう構成されており、
設定キースイッチが新たにオンとなった場合には、設定確認モードとなり得るよう構成されており、
精算処理の実行中に所定のエラー状態となった場合には、精算処理を中断するよう構成されており、
精算処理の実行中に設定キースイッチが新たにオンとなった場合には、精算処理を中断せずに継続して実行し、精算処理の実行が終了した後に、設定確認モードとなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２３】
本態様（Ｅ１４）に係る遊技機は、
ストップスイッチと、
マックスベットスイッチと、

所定の操作手段と
を備え、
ストップスイッチは、操作面の中心部分に凹部を有しており、
マックスベットスイッチは、操作面の中心部分に凹部を有しており、
所定の操作手段は、操作面の中心部分に凹部を有していない
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２４】
本態様（Ｅ１５）に係る遊技機は、
操作卓と、
ストップスイッチと
を備え、
ストップスイッチは、
操作卓の所定の面から突出しており、
操作面の中心部分に凹部を有しており、
凹部における前記所定の面に対する垂直方向の深さは、前記所定の面から凹部の底部までの前記所定の面に対する垂直方向の長さよりも短くなっており、
操作面は略円形となっており、
操作面のうち、凹部の底面部分である凹部面は略円形となっており、
凹部面の直径は、凹部面の外周から操作面の外周までの長さよりも長くなっている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２５】
本態様（Ｆ１）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、
前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、
前記操作報知状態とならない第１区間と、
前記操作報知状態となり得る第２区間と、
前記第２区間での遊技の結果に基づいて更新可能な第１カウンタと、
電源投入後の遊技の結果に基づいて更新可能な第２カウンタと
を有し、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
前記第１カウンタの値が第１の条件を満たした場合には、前記第２区間が終了し得るよう構成されており、
前記第２カウンタの値が第２の条件を満たした場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
前記第１区間での遊技の結果に基づいて前記第２カウンタの値を更新可能とする一方、前記第１区間での遊技の結果に基づいて前記第１カウンタの値を更新しないよう構成されており、
前記第１カウンタの値が前記第１の条件を満たして前記第２区間が終了する場合には、所定の初期化処理を実行するよう構成されており、
前記所定の初期化処理を実行する場合には、前記第１カウンタの値を初期化する一方、前記第２カウンタの値を初期化しないよう構成されており、
電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記第２カウンタの値を初期化する一方、前記第１カウンタの値を初期化しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２６】
本態様（Ｆ２）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得る
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２７】
本態様（Ｆ３）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得るよう構成されており、
前記第２の値と前記第３の値との差分は、１回の遊技で遊技者に付与される最大の遊技価値数よりも大きくなっている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２８】
本態様（Ｆ４）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満の値である第２の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値未満の値である第３の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得るよう構成されており、
電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第３の値未満となって前記所定の報知状態が終了した後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第３の値以上となっても前記所定の報知状態とならず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第２の値以上となった場合に前記所定の報知状態となり得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０２９】
本態様（Ｆ５）に係る遊技機は、

内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、
前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３０】
本態様（Ｆ６）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数を所定の記憶領域に記憶可能であり、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、
前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されており、
電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記所定の記憶領域に記憶している差数を初期化するよう構成されており、
電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、
前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった後、当該所定のボーナスの実行中である状況にて電源断時処理が実行され、その後、所定の状況下で電源が投入されて前記特定の初期化処理が実行された後に当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３１】
本態様（Ｆ７）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、
前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態と

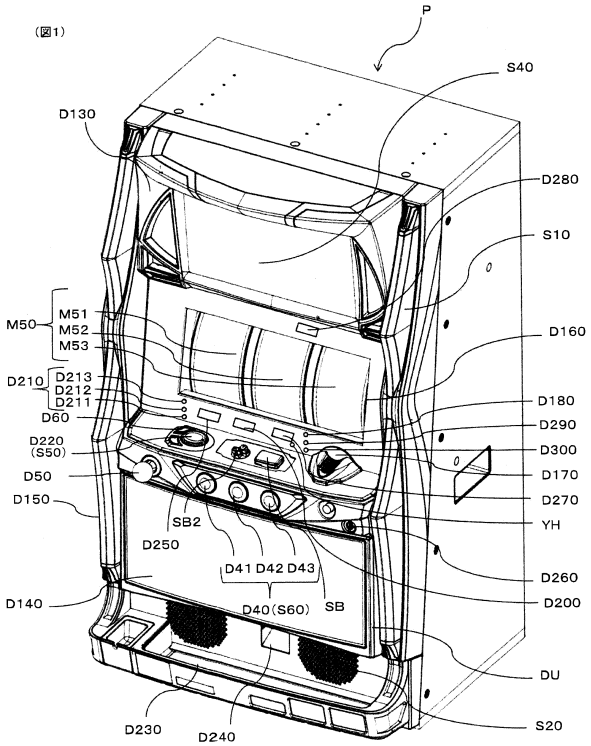
なるよう構成されており、
　前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となると、特定の報知を実行し得る
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３２】
　本態様（Ｆ８）に係る遊技機は、
　内部抽せん手段
を備え、
　遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　電源投入後の所定タイミング以降の差数を所定の記憶領域に記憶可能であり、
　電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記所定の記憶領域に記憶している差数を初期化するよう構成されており、
　電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、
　前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定数の遊技価値を遊技者に付与する付与処理が実行され、当該付与処理の実行途中で電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された後、前記所定数の遊技価値を遊技者に付与する付与処理の実行が完了した場合には、前記打ち止め状態とはならず、前記所定の記憶領域に記憶している差数を更新し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３３】
　本態様（Ｆ９）に係る遊技機は、
　内部抽せん手段と、
　情報を表示可能な情報表示手段と
を備え、
　前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態
を有し、
　遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、
　前記操作報知状態であり、前記打ち止め状態に関する所定の情報と前記操作報知状態にて付与された遊技価値に関する情報とが前記情報表示手段に表示されている状況で電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された以降の特定タイミングでは、前記打ち止め状態に関する所定の情報は非表示であり、前記操作報知状態にて付与された遊技価値に関する情報が表示されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３４】
　本態様（Ｆ１０）に係る遊技機は、
　内部抽せん手段
を備え、
　遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
　最小遊技時間となる遊技間隔で遊技の実行を継続した場合において、
　前記第１の値をＡとし、
　遊技者にとって最も有利な状態における１回の遊技あたりの遊技価値の期待増加数をＢとし、

最小遊技時間をＣ秒とし、
風営法で定められた遊技場の営業可能な時間をＤ時間とした場合、
（Ａ／Ｂ）×Ｃ＜Ｄ×３６００
となっている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３５】
本態様（Ｆ１１）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な情報表示手段と
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、
所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった場合には、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行するよう構成されており、
前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、前記情報表示手段に前記メダル空エラー情報を視認可能な態様で表示するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３６】
本態様（Ｆ１２）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な情報表示手段と
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、
所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった場合には、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行し、当該自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し得るよう構成されており、
前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、当該メダル空エラー状態においては前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０３７】
本態様（Ｆ１３）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な情報表示手段と
を備え、
遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、
電源投入後の所定タイミング以降の差数が第１の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、
遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、

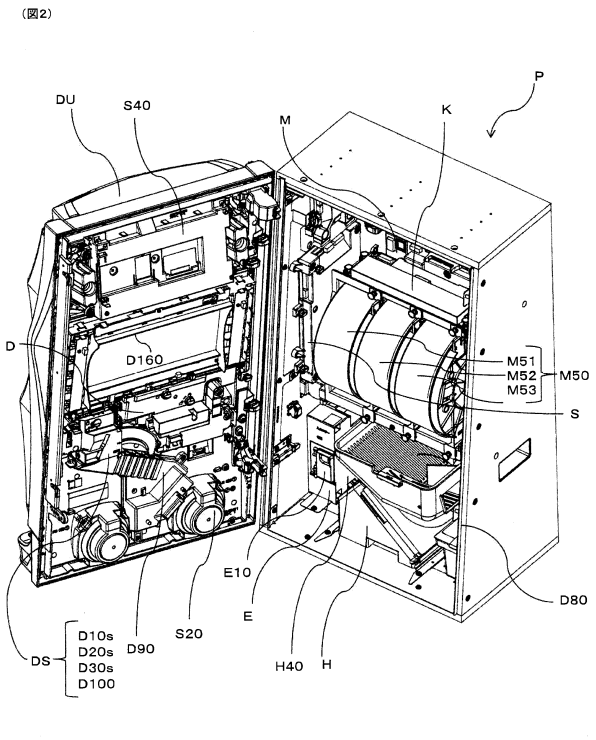
情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、
　電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、記憶している差数を初期化するよう構成されており、
　電源断が発生し、その後電圧が所定値以下となった場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、
　所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第１の値以上となった場合には、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行し、当該自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し得るよう構成されており、
　前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、当該メダル空エラー状態においては前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示しないよう構成されており、
　前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となり、当該メダル空エラー状態にて電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された後に当該メダル空エラー状態が解除され、前記自動精算処理が続きから実行され、前記自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【符号の説明】
【２０３８】
Ｐ　回胴式遊技機、ＤＵ　前扉（ドア）
Ｄ　扉基板、Ｄ１０ｓ　投入受付センサ
Ｄ２０ｓ　第１投入センサ、Ｄ３０ｓ　第２投入センサ
Ｄ４０　停止ボタン、Ｄ４１　左停止ボタン
Ｄ４２　中停止ボタン、Ｄ４３　右停止ボタン
Ｄ５０　スタートレバー、Ｄ６０　精算ボタン
Ｄ７０　表示パネル、Ｄ８０　扉スイッチ（開閉検知装置）
Ｄ９０　コインシュータ、Ｄ１００　ブロッカ
Ｄ１３０　上パネル、Ｄ１４０　下パネル
Ｄ１５０　装飾ランプユニット、Ｄ１６０　リール窓
Ｄ１７０　メダル投入口、Ｄ１８０　スタートランプ
Ｄ２９０　再遊技ランプ、Ｄ３００　投入可能ランプ
Ｄ２００　クレジット数表示装置、Ｄ２１０　投入数表示灯
Ｄ２２０　ベットボタン、Ｄ２３０　メダル受け皿
Ｄ２４０　放出口、Ｄ２５０　特別遊技状態表示装置
Ｄ２６０　鍵穴、Ｄ２７０　払出数表示装置（押し順表示装置）
Ｄ２８０　ＡＴカウンタ値表示装置
Ｄ３１０　リール窓枠ランプ
Ｄ３４０　メダル返却部材（所定連絡通路）
Ｄ３４１　メダル受入口
Ｄ３４２　メダル落下面
Ｄ３４３　メダル非落下面
Ｍ　主制御基板
Ｍ２０　設定キースイッチ、Ｍ３０　設定／リセットボタン
Ｃ　主制御チップ、Ｍ５０　リール
Ｍ５１　左リール、Ｍ５２　中リール
Ｍ５３　右リール、Ｍ６０　ＡＴカウンタ
Ｍ７０　遊技間隔最小タイマ
Ｓ　副制御基板、Ｓ１０　ＬＥＤランプ

Ｓ２０　スピーカ、Ｓ３０　回胴バックライト
Ｓ４０　演出表示装置、ＳＣ　副制御チップ
Ｅ　電源基板、Ｅ１０　電源スイッチ
Ｈ　メダル払出装置（遊技媒体払出装置）、Ｈ１０ｓ　第１払出センサ
Ｈ２０ｓ　第２払出センサ、Ｈ４０　ホッパ
Ｈ５０　ディスク、Ｈ５０ａ　ディスク回転軸
Ｈ６０　遊技メダル出口、Ｈ７０　放出付勢手段
Ｈ８０　ホッパモータ
Ｓ５０　ベットボタンランプ、Ｓ６０　停止ボタンランプ
Ｋ　回胴基板、Ｋ１０　回胴モータ
Ｋ２０　回胴センサ
ＩＮ　中継基板、ＳＢ　サブ入力ボタン
ＫＨｃ　高確保障カウンタ、ＹＫｃ－１　有利区間残りゲーム数カウンタ
ＨＳ　メダル補助タンクＭＷ　リール枠、ＭＯ　リール帯
Ｍ　主制御基板
ＣＰＵＭＣ　マイクロプロセッサ、ＳＨ　性能表示装置
ＳＨ１０　識別セグ、ＳＨ２０　比率セグ
Ｍ９０　設定表示ＬＥＤ
ＳＲ１　第１所定領域、ＳＲ２　第２所定領域、ＳＲ３　第３所定領域
ＣＴ　キャラクタ表示（演出表示）、ＳＦ　セリフ表示（演出表示）

【図面】
【図１】

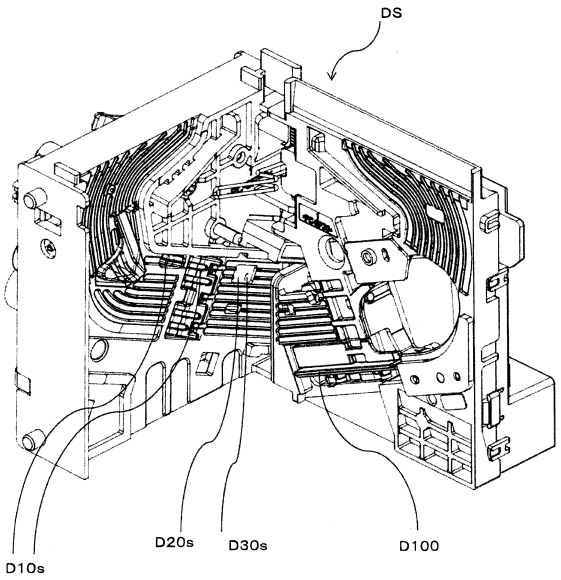


【図２】



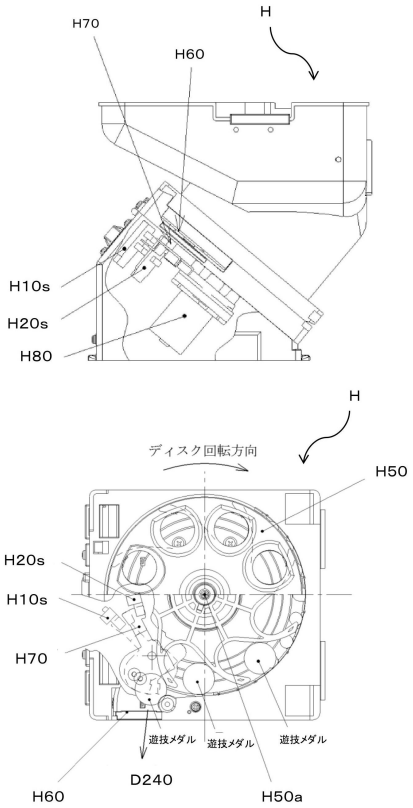
【図３】

(図3)



【図４】

(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	® リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	® リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	® リプレイA	チェリー
15	® リプレイA	ベル	ベル
14	♡ ブランク	チェリー	® リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	青 リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	® リプレイA	チェリー
10	白セブン	ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	® リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	青 リプレイB	スイカA	♡ ブランク
6	ベル	® リプレイA	チェリー
5	® リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	® リプレイA
3	羊	羊	青 リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	® リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	♡ ブランク
5	ベル
6	® リプレイA
7	青 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図７】

(図7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
1				１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２５４枚の払出しで終了
2				１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3				１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4				再遊技０１	再遊技	
5				再遊技０１	再遊技	
6				再遊技０２	再遊技	
7				再遊技０２	再遊技	
8				再遊技０２	再遊技	
9				再遊技０２	再遊技	
10				再遊技０３	再遊技	
11				再遊技０３	再遊技	
12				再遊技０３	再遊技	
13				再遊技０３	再遊技	
14				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17		-		再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18		-		再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19		-		再遊技０５	再遊技	
20		-		再遊技０５	再遊技	

【図８】

(図8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
21				入賞０１	11	
22				入賞０１	11	
23		-		入賞０２	11	
24				入賞０３	11	
25				入賞０３	11	
26				入賞０３	11	
27				入賞０３	11	
28				入賞０４	11	
29				入賞０４	11	
30				入賞０４	11	
31				入賞０５	11	
32				入賞０６	11	
33				入賞０６	11	
34				入賞０６	11	
35				入賞０６	11	
36				入賞０７	11	
37				入賞０７	11	
38				入賞０７	11	
39				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
40				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用

【図９】

(図9)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
41				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
42				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
43				入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
44				入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
45				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
46				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
47				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
48				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
49				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
50				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
51				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
52				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
53				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
54				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
55				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
56				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
57				入賞１２	11	
58				入賞１２	11	
59				入賞１３	11	
60				入賞１４	11	
61				入賞１４	11	
62				入賞１４	11	
63				入賞１５	11	
64				入賞１５	11	
65				入賞１６	11	
66				入賞１６	11	
67				入賞１７	11	

【図１０】

(図10)

【条件装置一覧】

当選番号(ボーナス当選情報)	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	条件装置(名称)	役制
0	0	0	ハズレ	―
1	0	1	通常リプレイ	再遊技01.02.03
2	0	2	押し順ベル	再遊技01.02.03.05
3	0	3	押し順ベル	再遊技01.05
4	0	4	押し順ベル	再遊技01.02.03.04
5	0	5	RT維持RP1※3(3枚)	再遊技01.02.03.04
6	0	6	RT維持RP※1※3(3枚)	再遊技01.03.04
7	0	7	RT維持RP※1※3(3枚)	再遊技03.04
8	0	8	押し順ベル123(6枚)	入賞01.08.09.10
9	0	9	押し順ベル132(6枚)	入賞01.08.09.11
10	0	10	押し順ベル213(6枚)	入賞02.08.09
11	0	11	押し順ベル231(6枚)	入賞03.08.09.10.11
12	0	12	押し順ベル321(6枚)	入賞03.08.09.10
13	0	13	共通ベル	入賞04~07
14	0	14	チェリー	入賞12.13
15	0	15	スイカ(主に平行揃い)	入賞14.15
16	0	16	BB中RT1(主に斜め揃い)	入賞14.15.16
17	0	17	BB中RT2(主に斜め揃い)	入賞09.10
18	0	18	BB中RT3(主に斜め揃い)	入賞06.17
19	1	0	1種BB－A	1種BB－A
20	2	0	1種BB－B	1種BB－B
21	2	14	1種BB－B＋入賞－C	1種BB－B＋入賞12.13
22	2	15	1種BB－B＋入賞－D	1種BB－B＋入賞14.15
23	2	16	1種BB－B＋入賞－E	1種BB－B＋入賞14.15.16
24	3	0	1種BB－C	1種BB－C
25	3	14	1種BB－C＋入賞－C	1種BB－C＋入賞12.13
26	3	15	1種BB－C＋入賞－D	1種BB－C＋入賞14.15
27	3	16	1種BB－C＋入賞－E	1種BB－C＋入賞14.15.16

【図１１】

（図11）

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置（名称）	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A、B、C
0	ハズレ	ハズレ	37948	11152	34251	
1	再遊技－A	通常リプレイ	8000	5000	8000	
2	再遊技－B	逆押し白7揃いリプレイ	1	400	1	
3	再遊技－C	順押し黒7揃いリプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT維持RP1⇔1(2択)	1	10000	1500	
5	再遊技－D2	RT維持RP1⇔1(2択)	1	10000	1500	
6	再遊技－D3	RT維持RP⇔1(2択)	1	10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル1(2択)	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル1(2択)	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル2(2択)	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル2(2択)	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル3(2択)	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル3(2択)	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に中行揃い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	900	
17	入賞－H	BB中限レア小役(斜めベル揃い)				13000
18	入賞－I	BB中限レア小役(V字ベル揃い)				500
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	

※RT2（BB内部中）において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役が重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2（BB内部中）において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
1ゲーム役	18464	18464	18464
2役	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511291504	4.737915039	3.871327148
1遊技あたりのメダル獲得期待値	1.170430501	1.579305013	1.223790497

【共通ベル出現率】

共通ベル（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3804	4204	4504

※共通ベルの出現率（抽選確率）は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A出現率】

1種BB－A（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

【1種BB－B出現率】

1種BB－Bを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

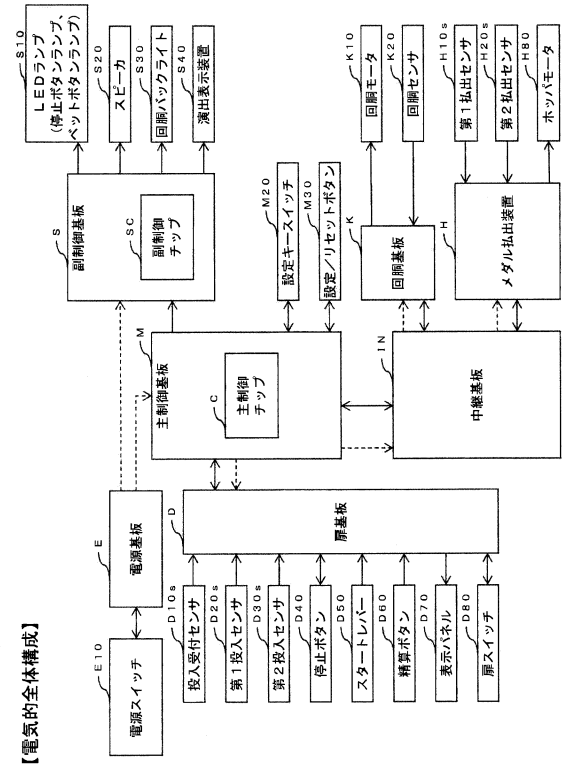
【1種BB－C出現率】

1種BB－Cを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

※1種BB-A及び1種BB-C（合算）の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

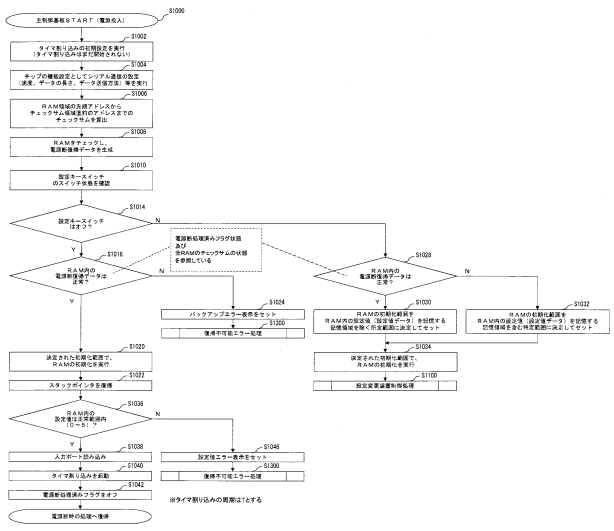
【図１２】

（図12）



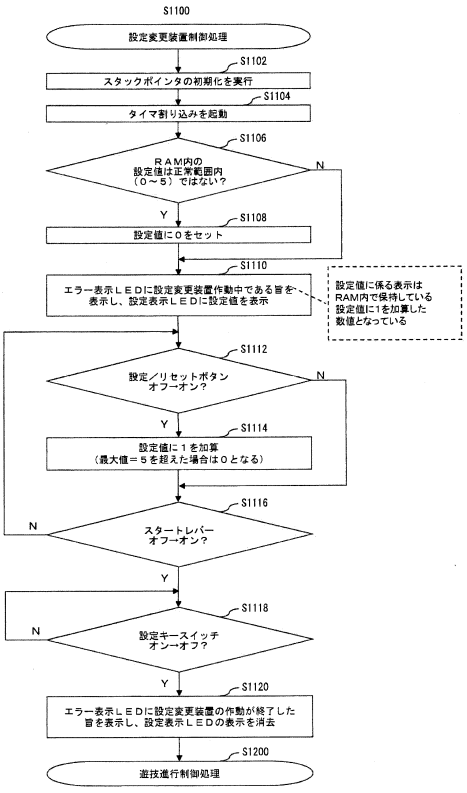
【図１３】

（図13）



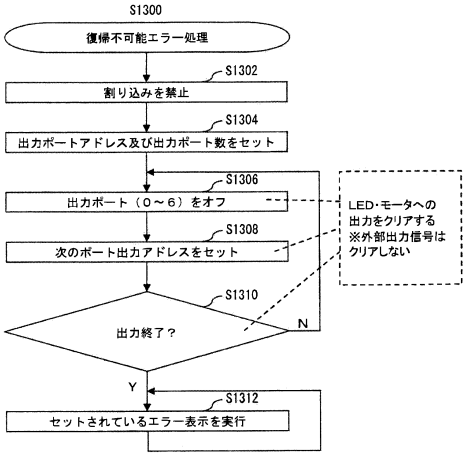
【図１４】

（図14）



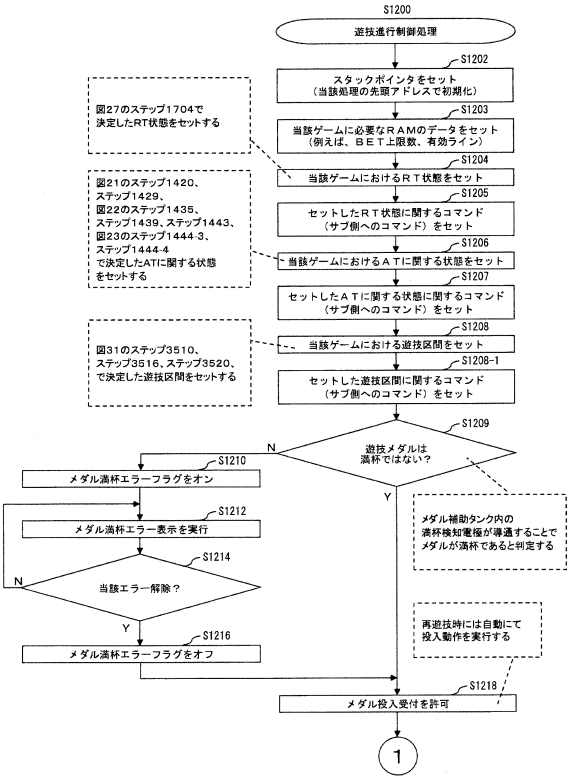
【図１５】

（図15）



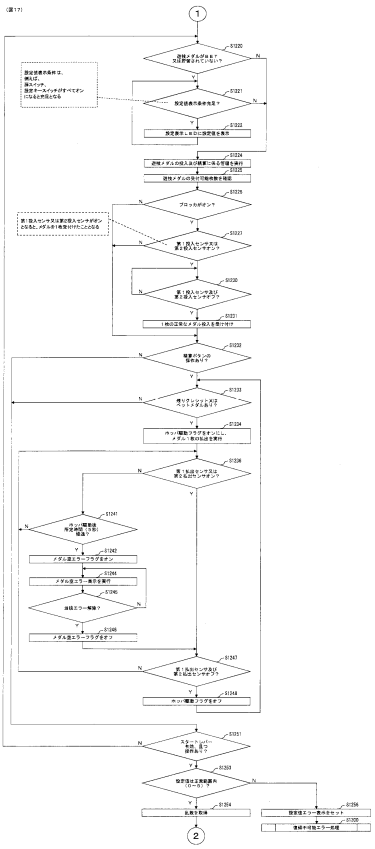
【図１６】

（図16）



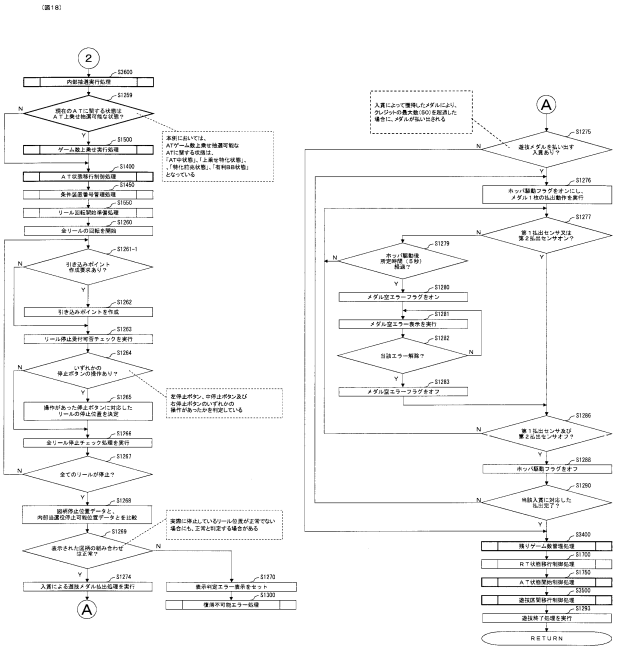
【図１７】

（図17）

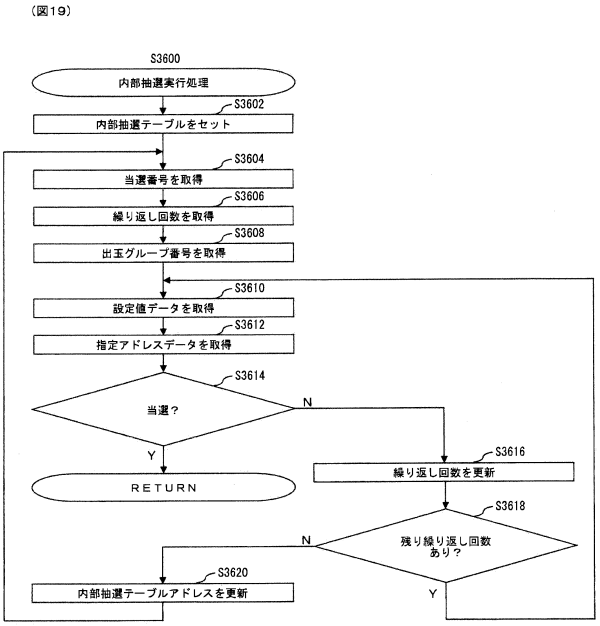


【図１８】

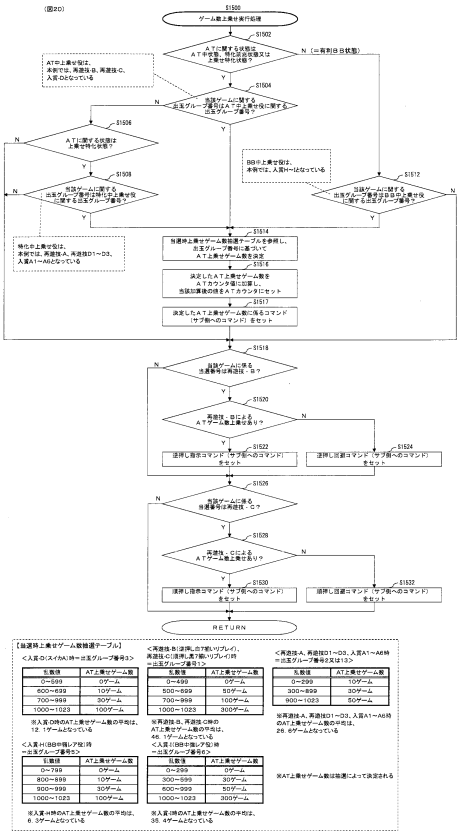
（図18）



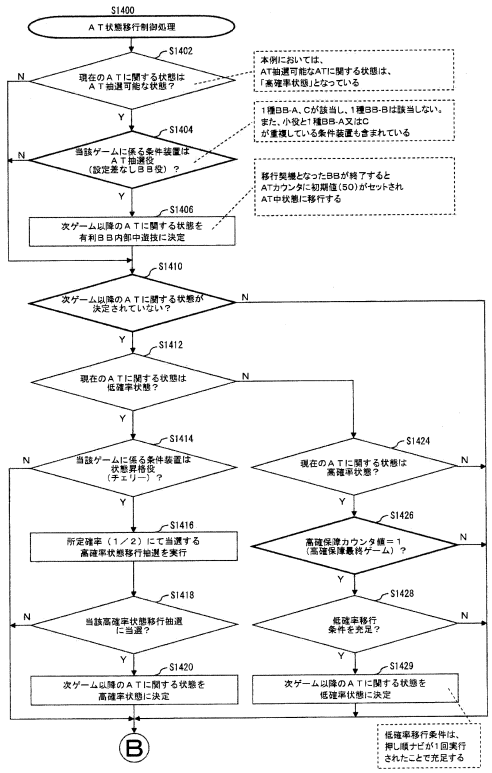
【図１９】



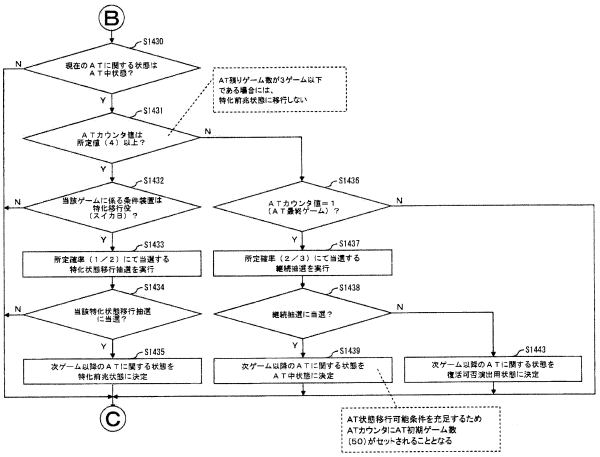
【図２０】



【図２１】

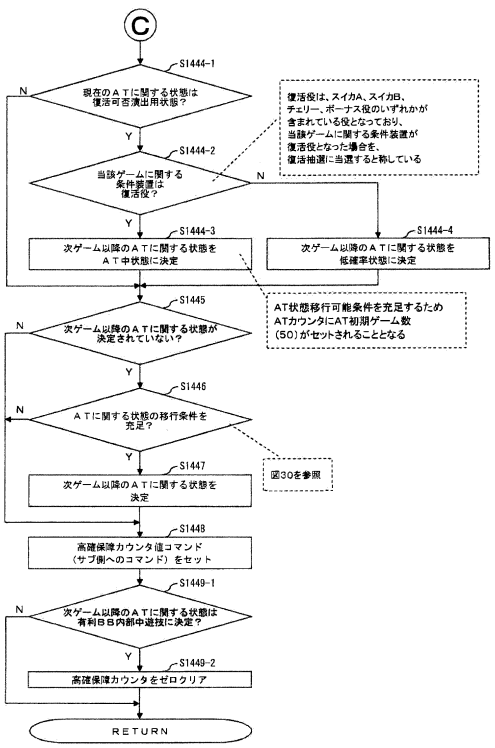


【図２２】



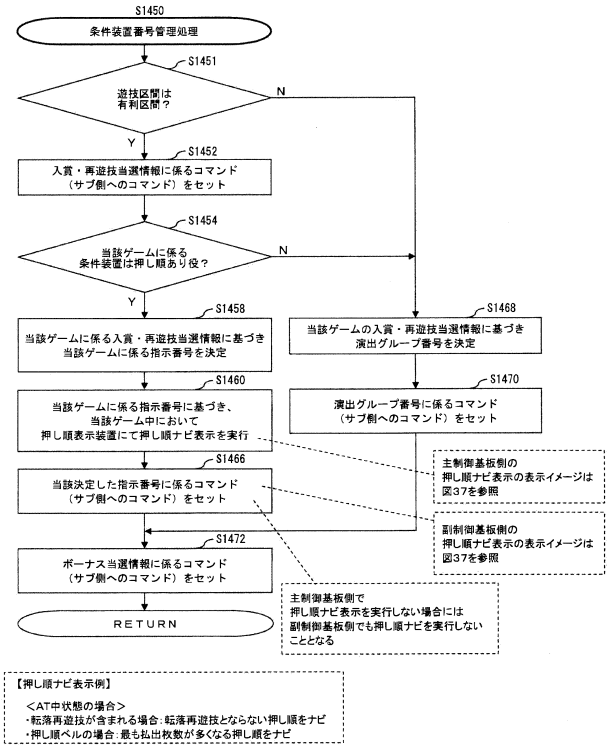
【図２３】

(図23)



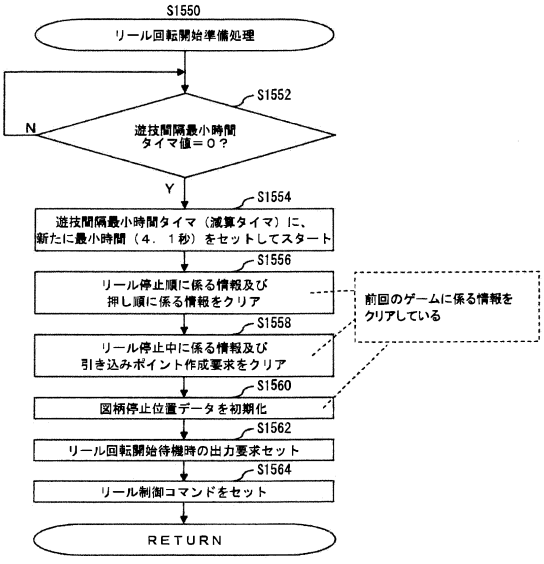
【図２４】

(図24)



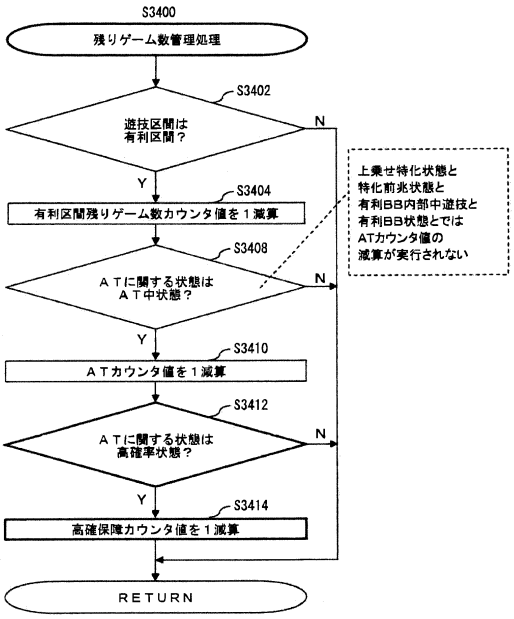
【図２５】

(図25)



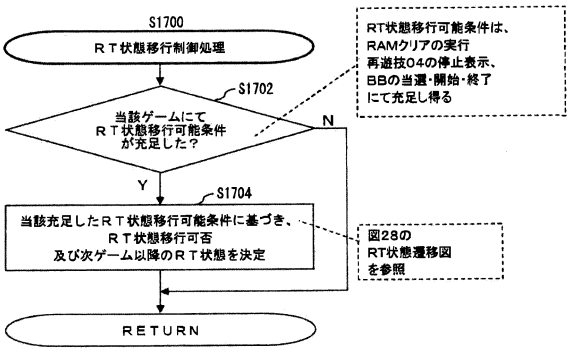
【図２６】

(図26)



【図２７】

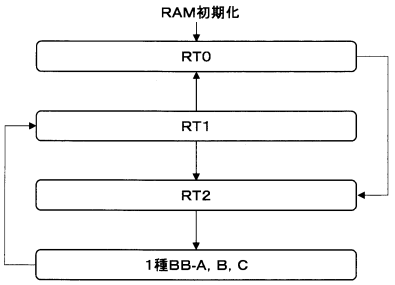
（図27）



【図２８】

（図28）

【RT状態遷移図】

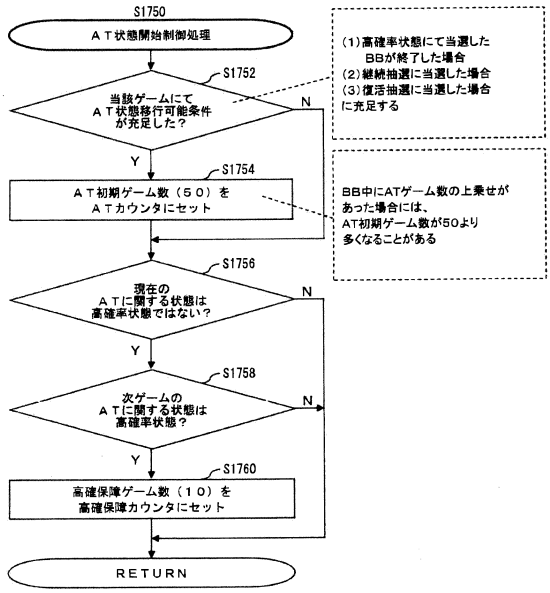


【RT状態の変動条件】

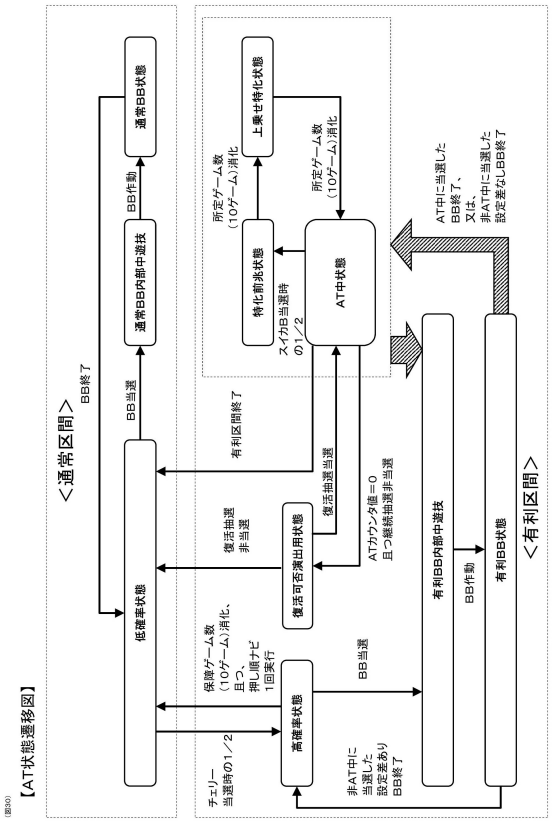
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A, B, C 作動終了	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
			再遊技04図柄表示	RT0
RT2	∞	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C
1種BB-A, B, C	—	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C 作動終了	RT1

【図２９】

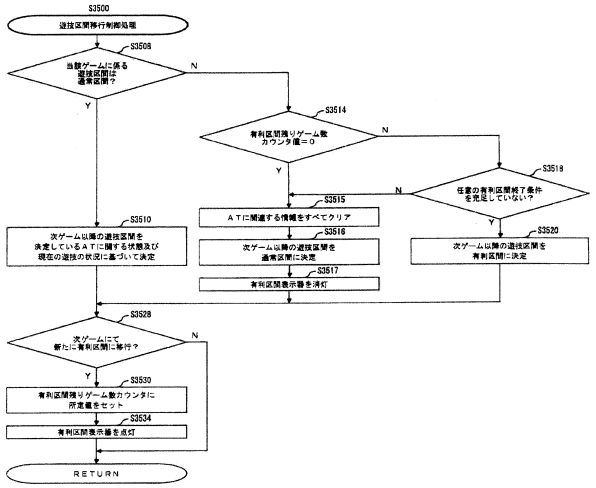
（図29）



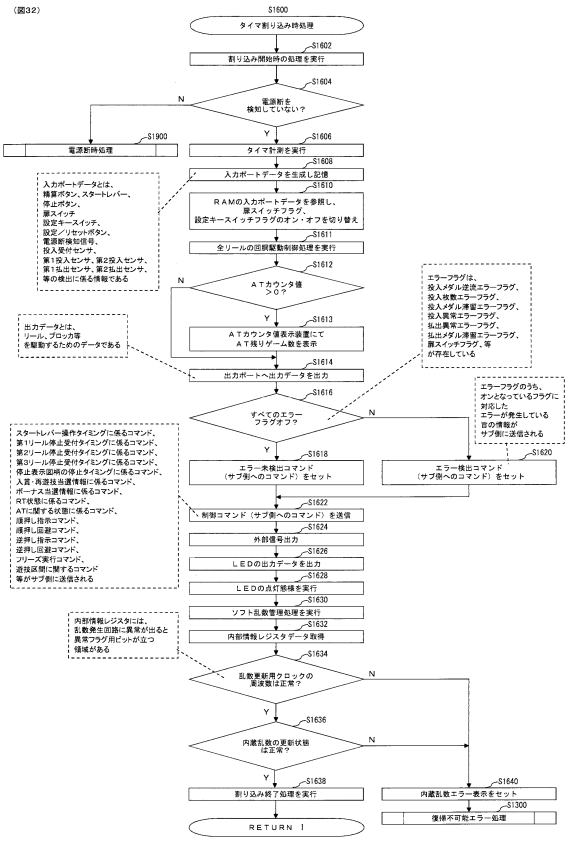
【図３０】



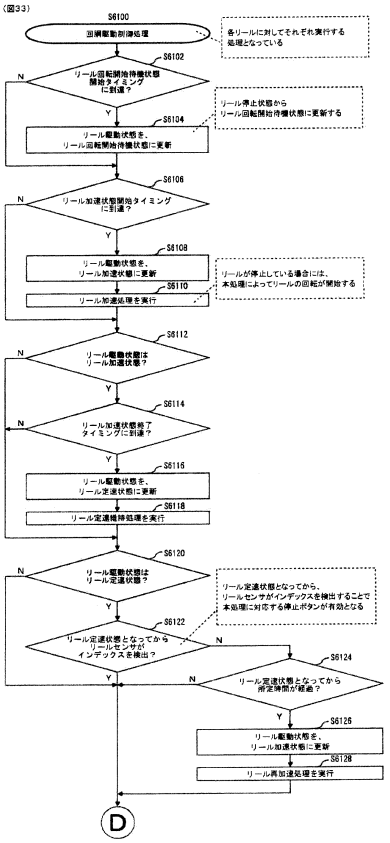
【図３１】



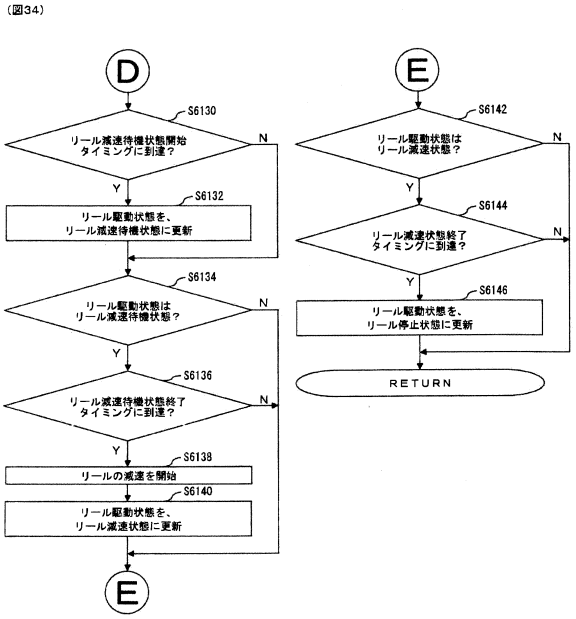
【図３２】



【図３３】

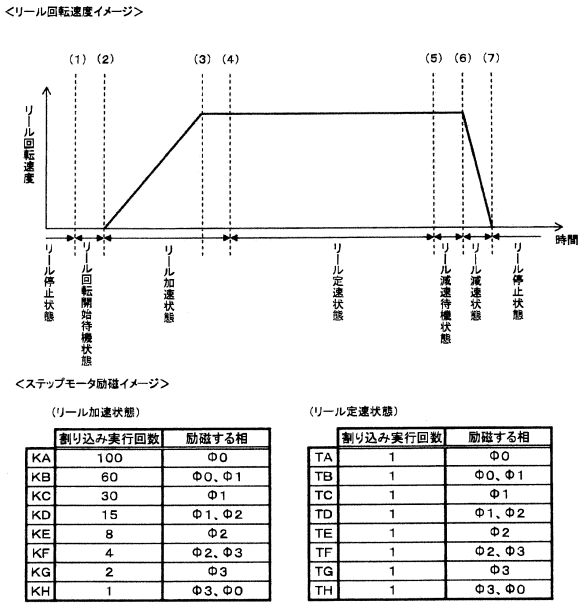


【図３４】



【図３５】

（図35）



（リール加速状態）

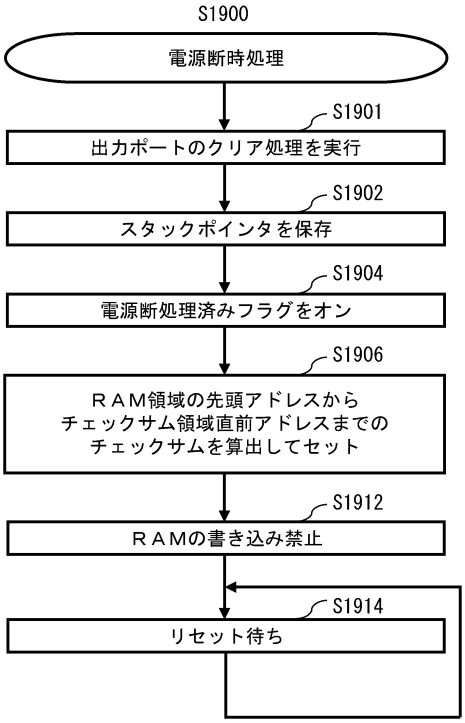
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

（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

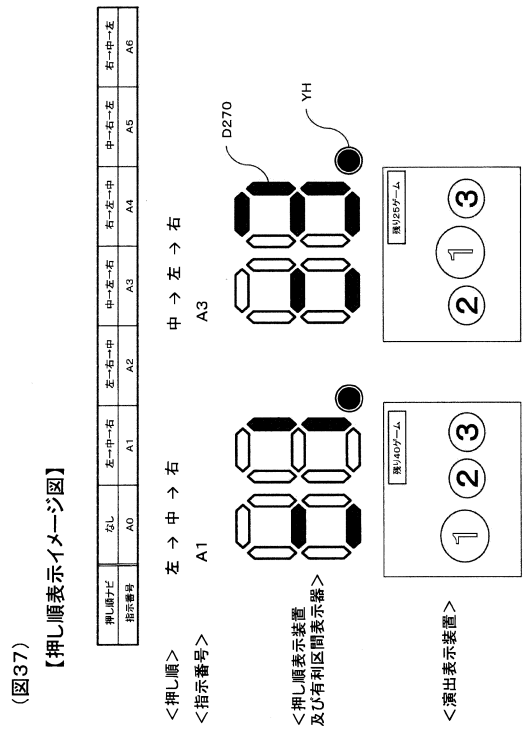
【図３６】

（図３６）



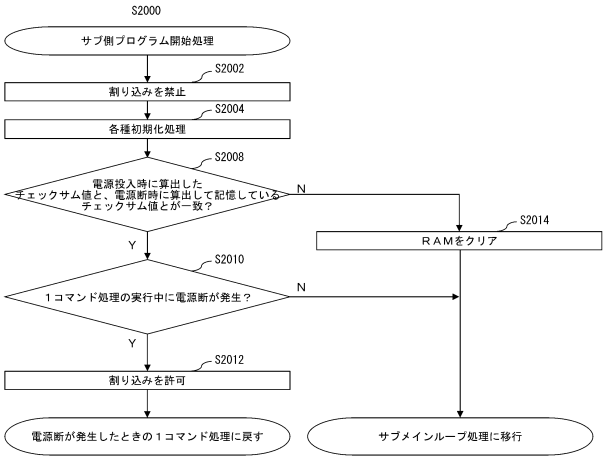
【図３７】

（図37）



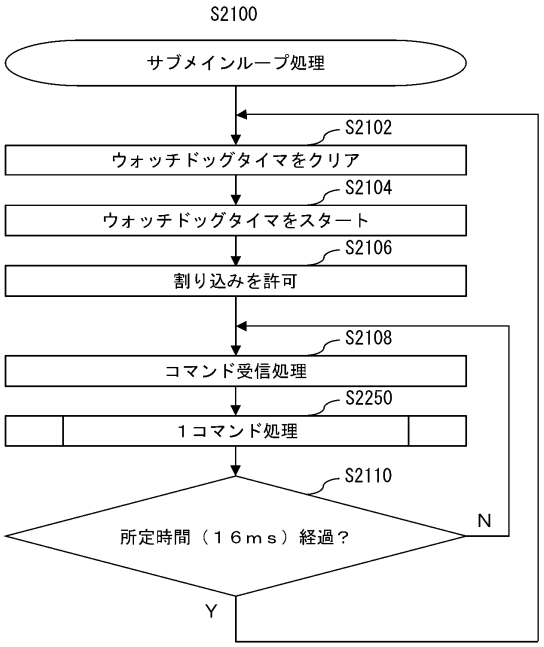
【図３８】

（図38）



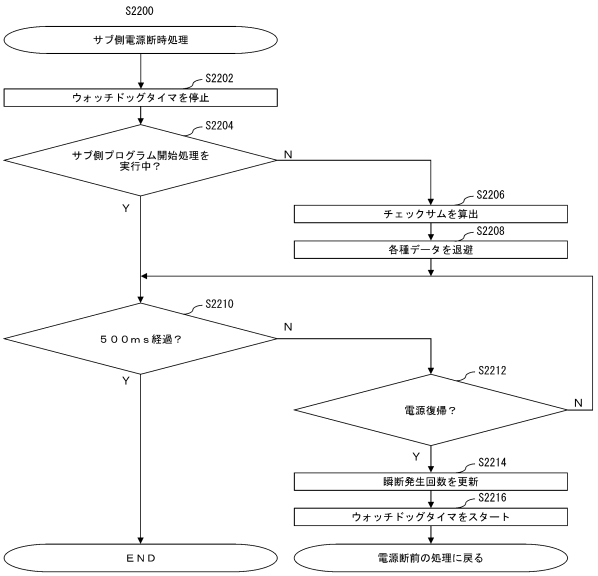
【図３９】

（図39）



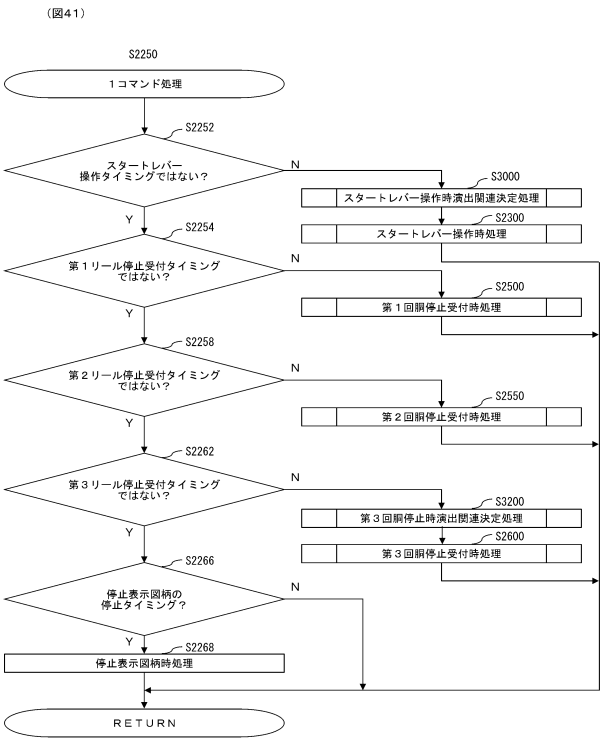
【図４０】

（図40）

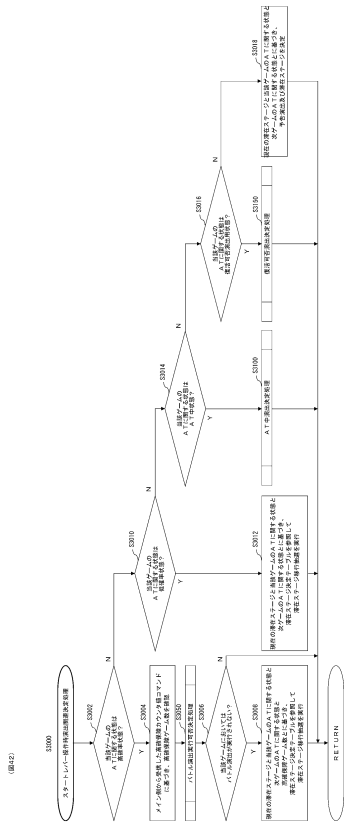


【図４１】

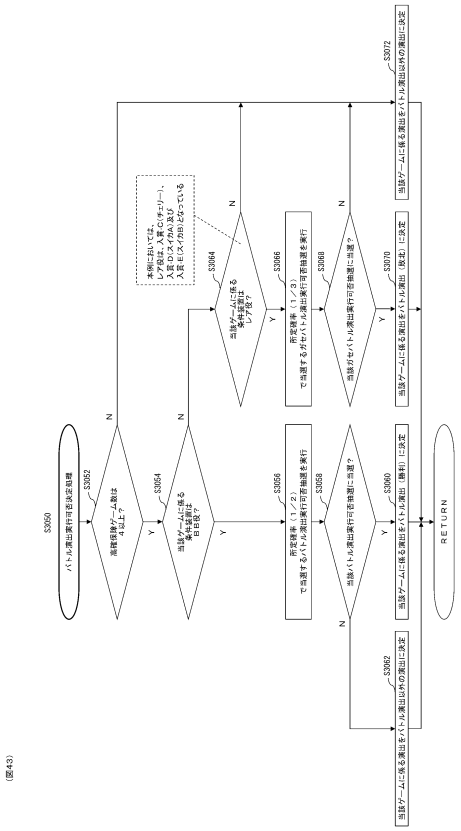
（図41）



【図４２】



【図４３】



【図４４】

（図44）

【滞在ステージ決定テーブルの一例】（一部抜粋）

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂浜ステージ	低確率状態又は通常BB内部中遊技	砂浜ステージのまま	0～979
		砂浜ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂浜ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂浜ステージ	高確率状態	砂浜ステージのまま	0～249
		砂浜ステージ→街ステージ	250～499
		砂浜ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂浜ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂浜ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

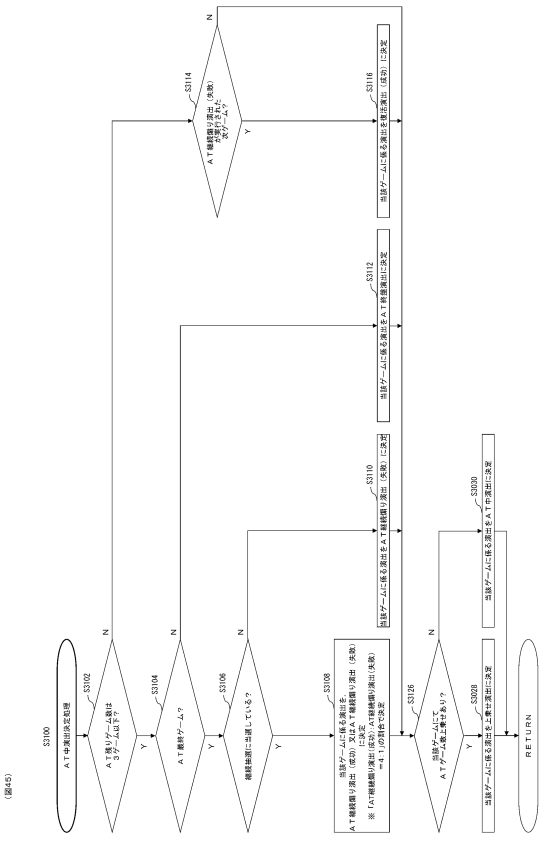
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂浜ステージ	砂浜ステージのまま	0～879
	砂浜ステージ→街ステージ	880～929
	砂浜ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂浜ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂浜ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂浜ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂浜ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	洞窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

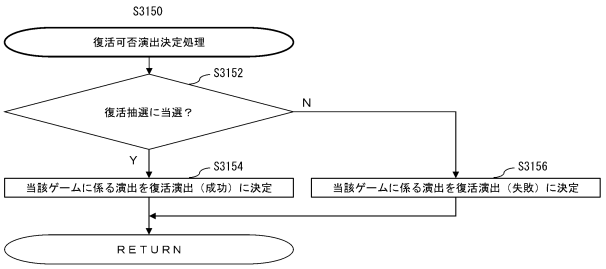
現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂浜ステージ	高確率状態又は有利BB内部中遊技	砂浜ステージのまま	0～979
		砂浜ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂浜ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂浜ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂浜ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂浜ステージ	低確率状態	砂浜ステージのまま	0～499
		砂浜ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂浜ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂浜ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂浜ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

【図４５】

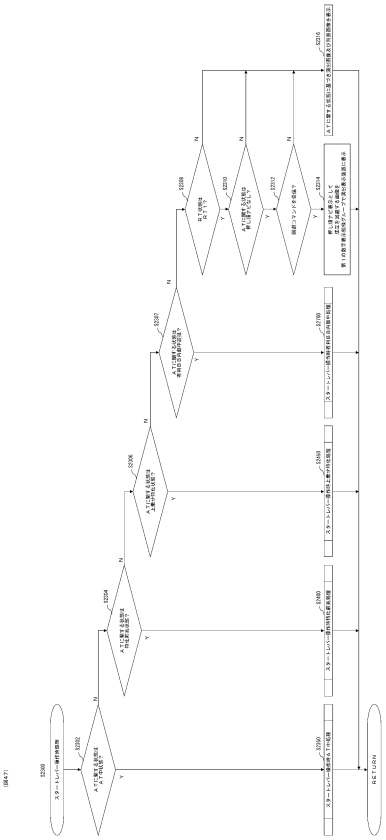


【図４６】

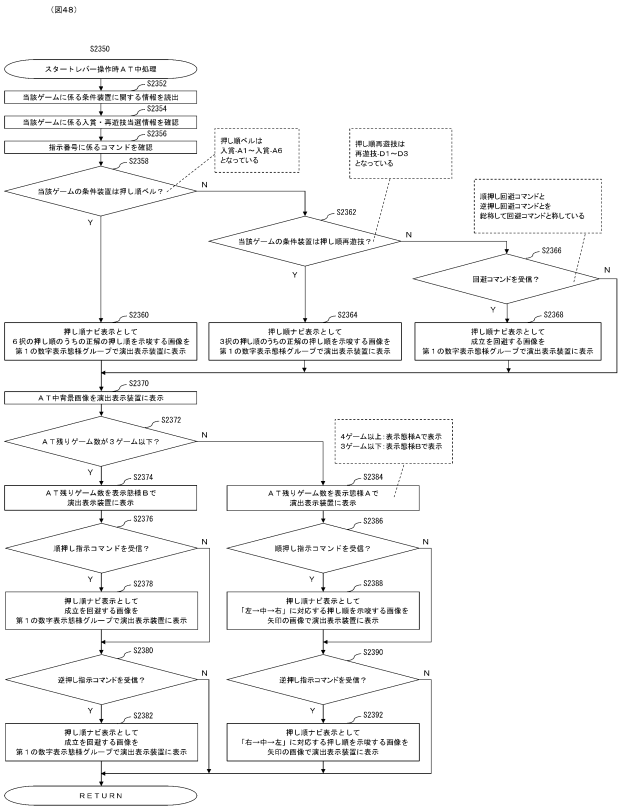
（図46）



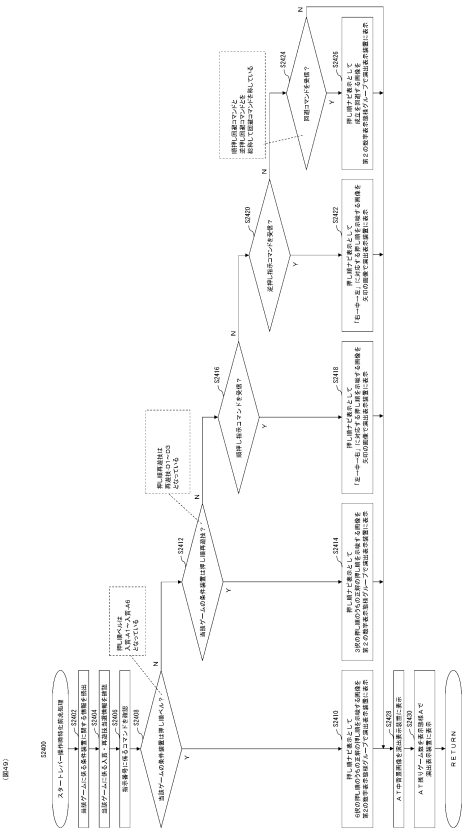
【図４７】



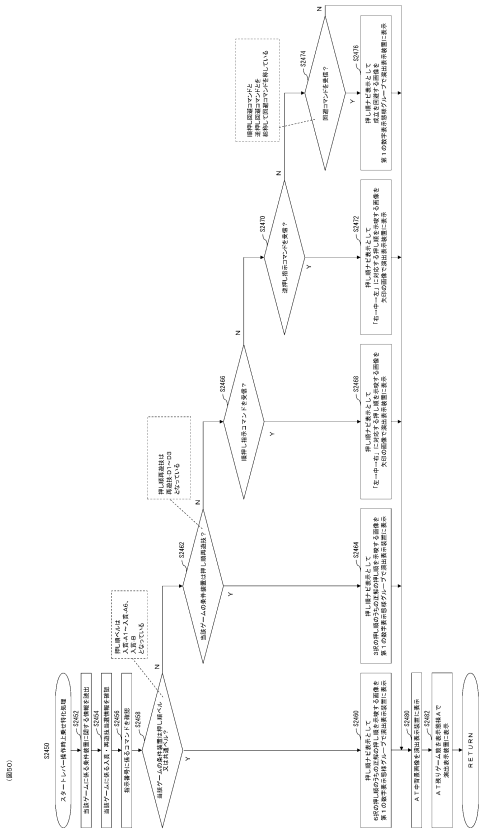
【図４８】



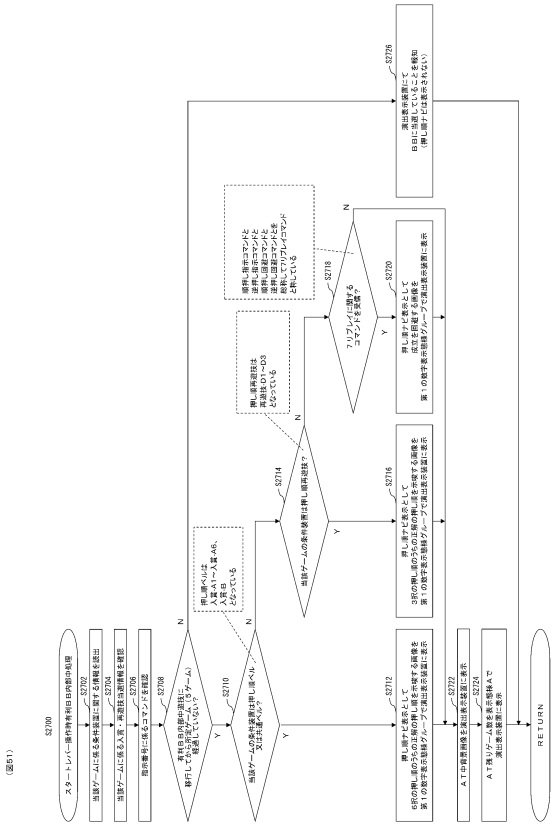
【図４９】



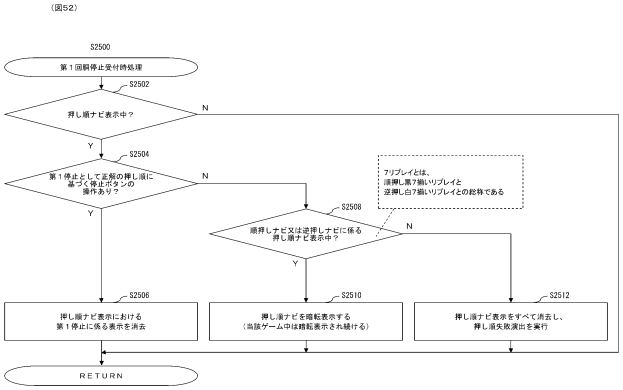
【図５０】



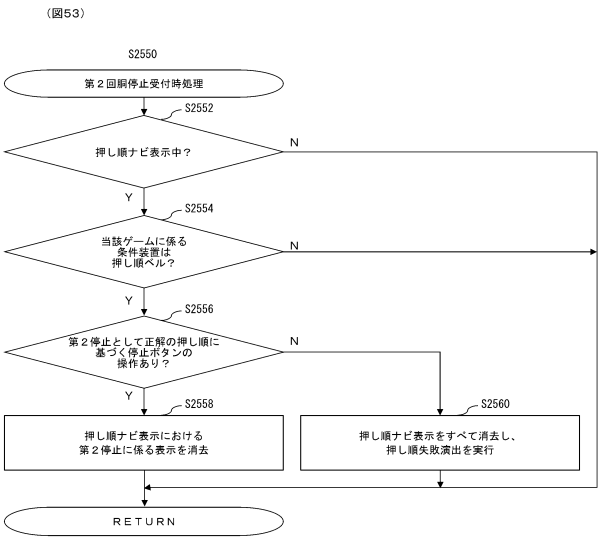
【図５１】



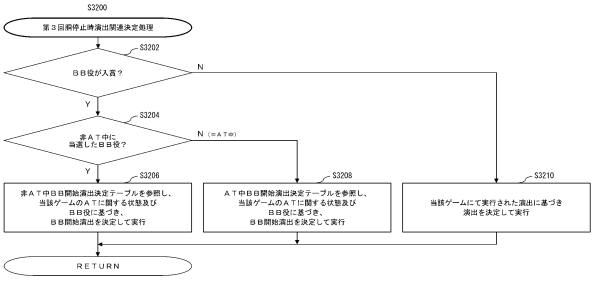
【図５２】



【図５３】



【図５４】



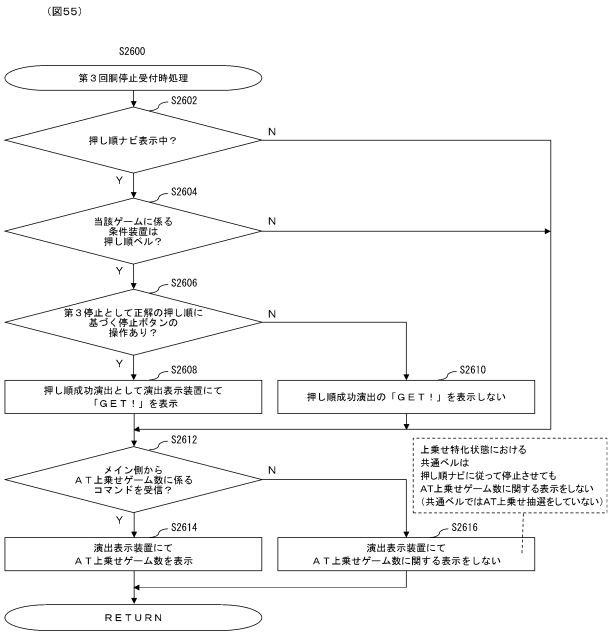
【非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	振分
設定差あり1BB（1種BB・B）	通常ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
設定差なし1BB（1種BB・A、1種BB・C）	通常ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遊技	通常演出	67／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

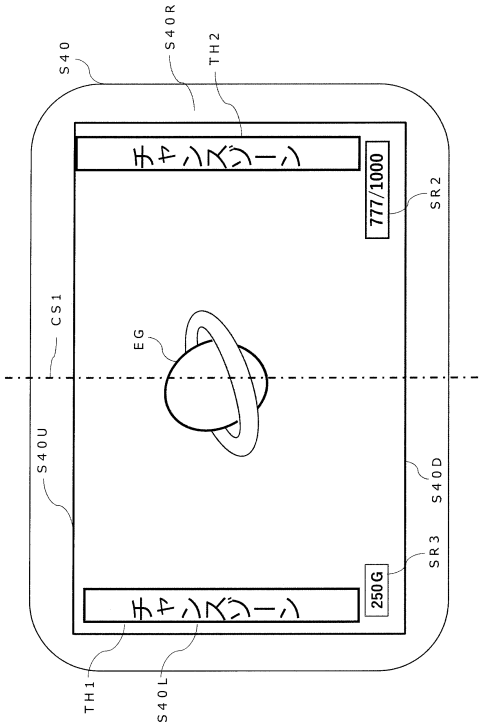
【ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	振分
設定差あり1BB（1種BB・B）	有利ＢＢ内部中遊技	上乗せ可能演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
設定差なし1BB（1種BB・A、1種BB・C）	有利ＢＢ内部中遊技	上乗せ可能演出	255／256
		上乗せ不可演出	0／256

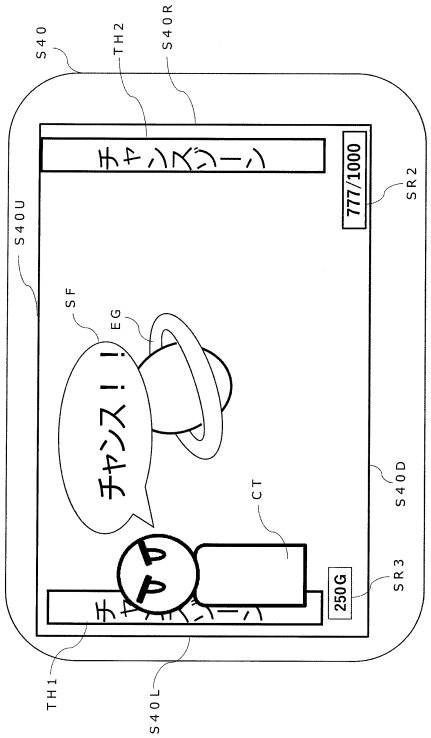
【図５５】



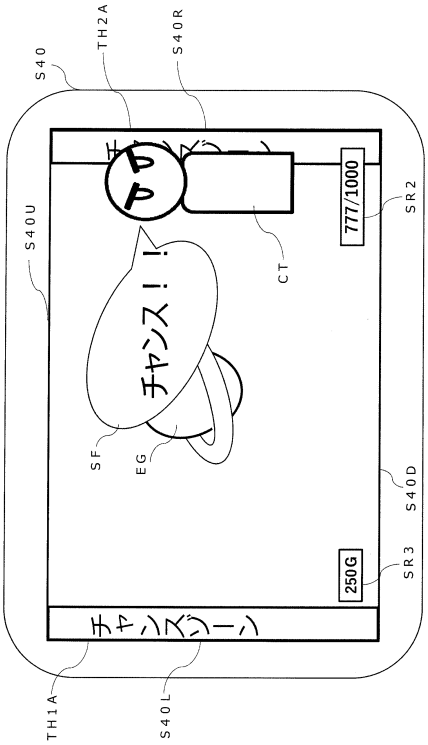
【図５６】



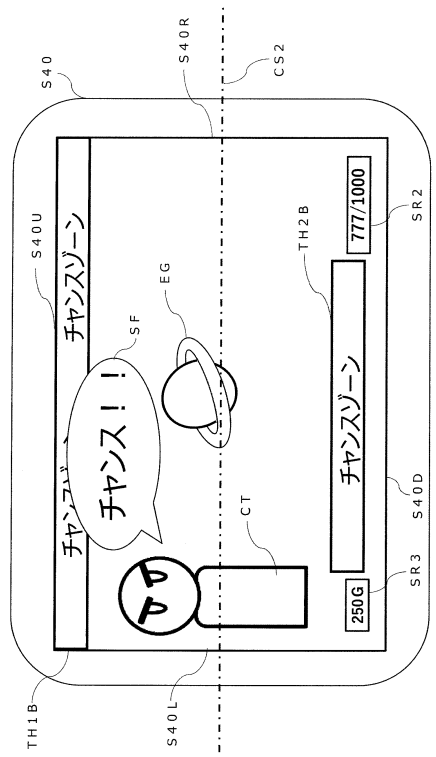
【図５７】



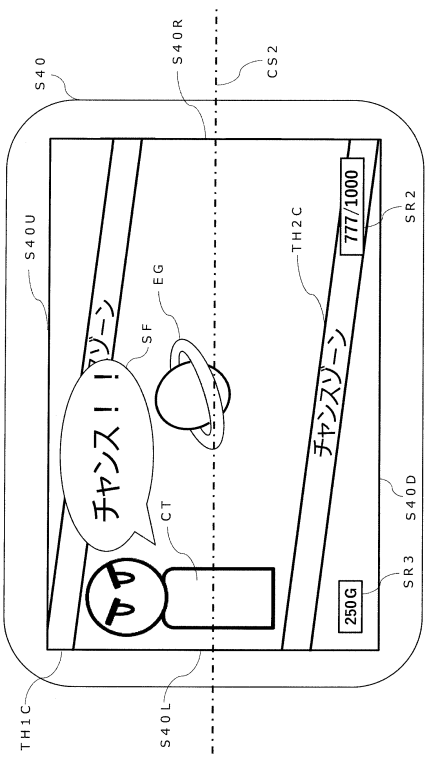
【図５８】



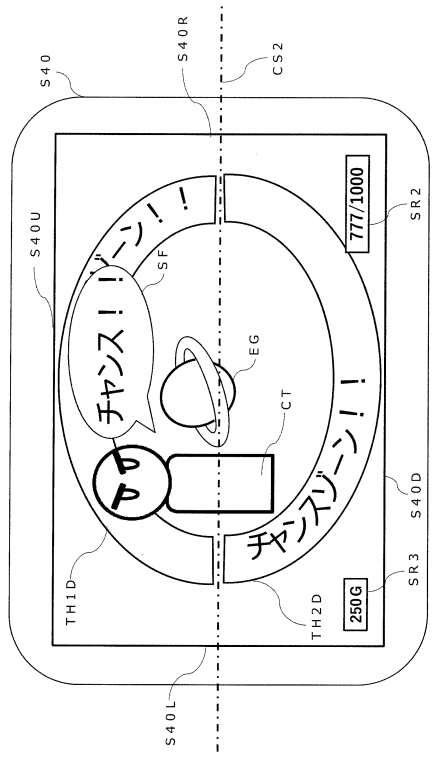
【図５９】



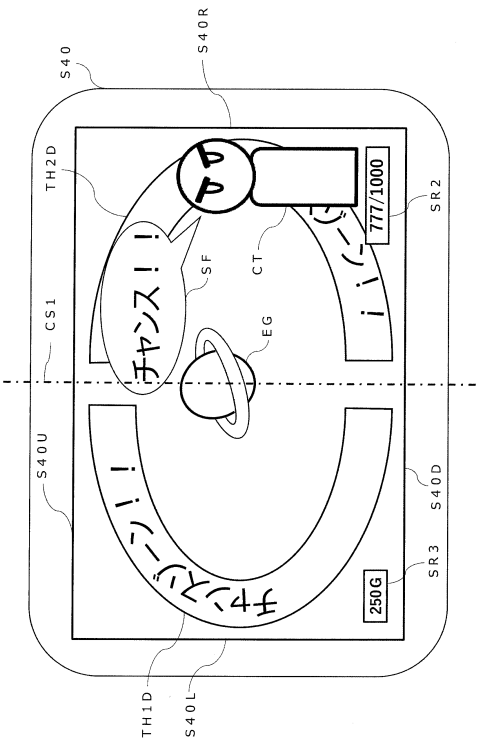
【図６０】



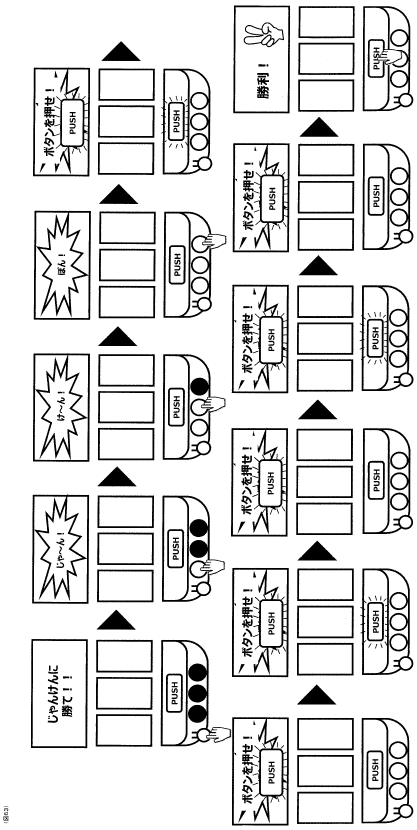
【図６１】



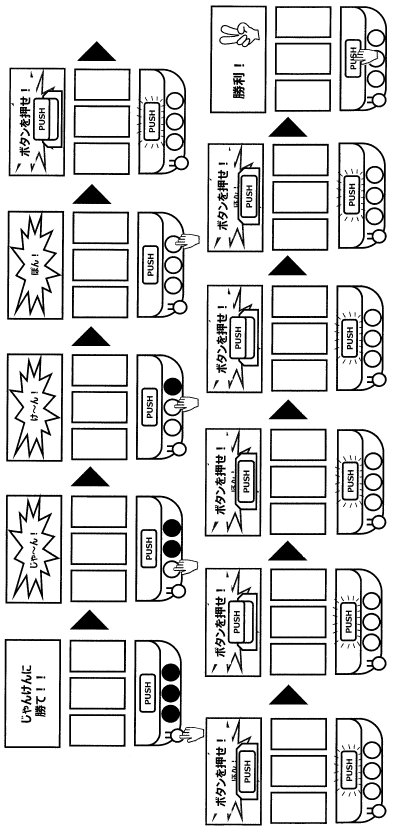
【図６２】



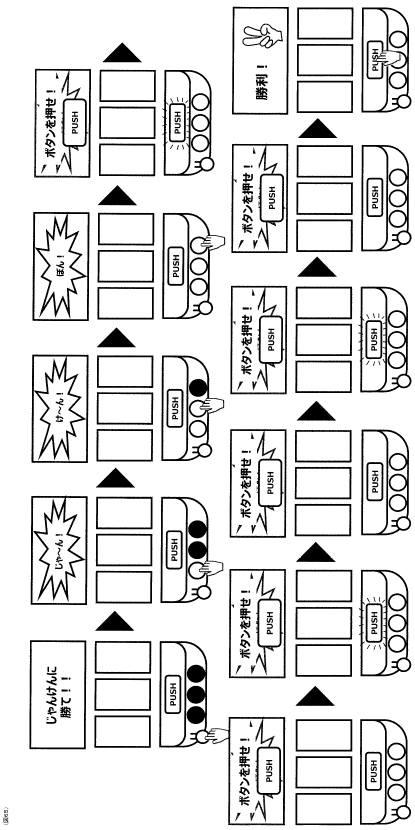
【図６３】



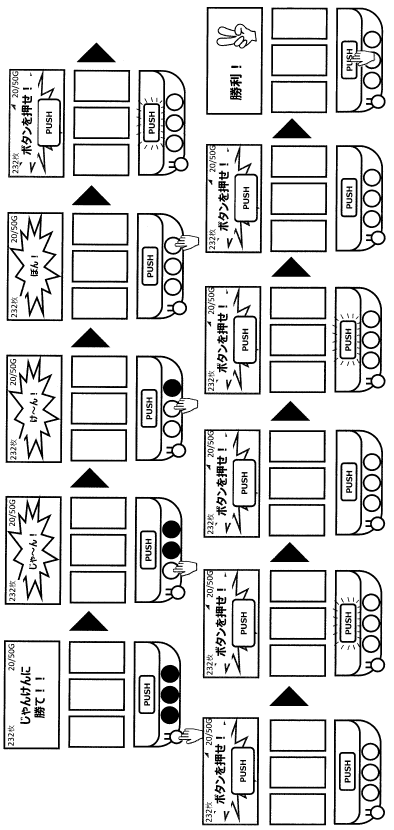
【図６４】



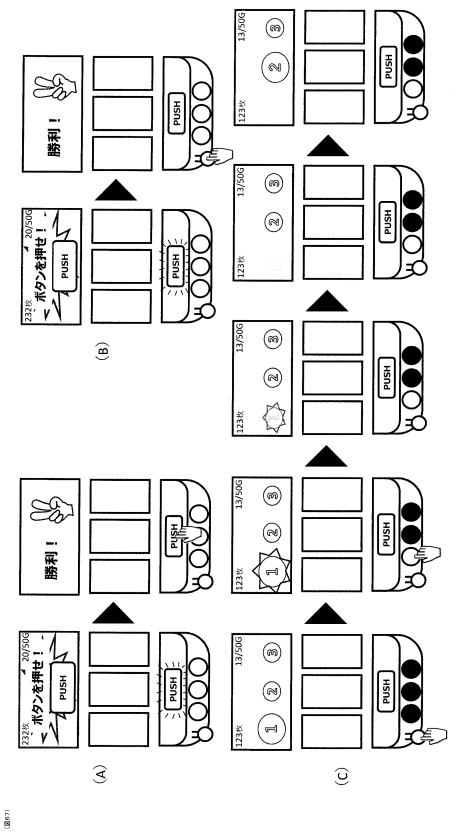
【図６５】



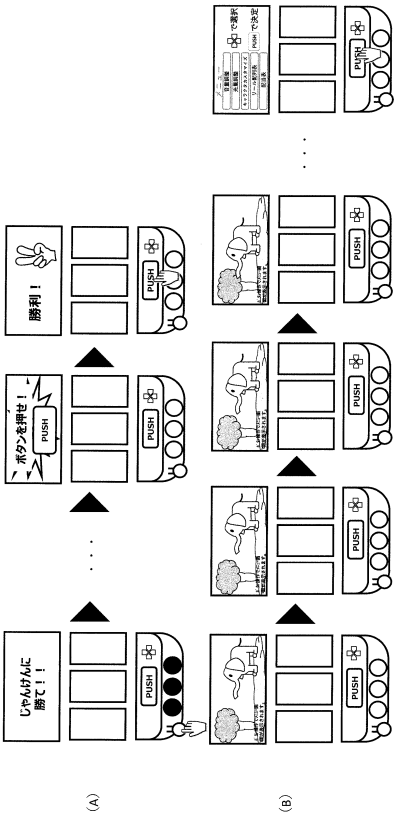
【図６６】



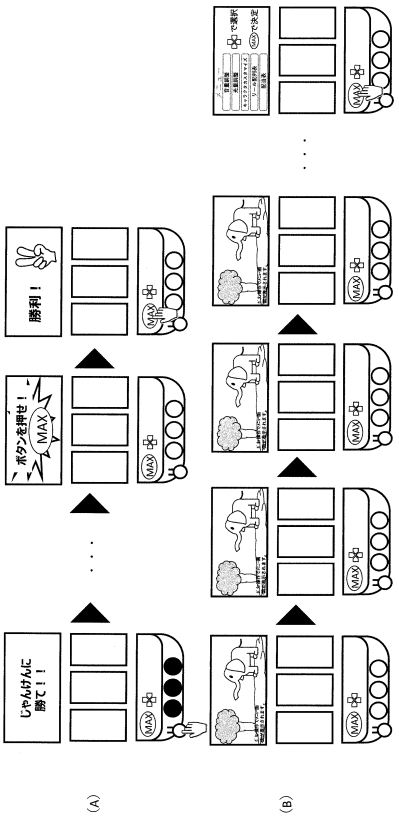
【図６７】



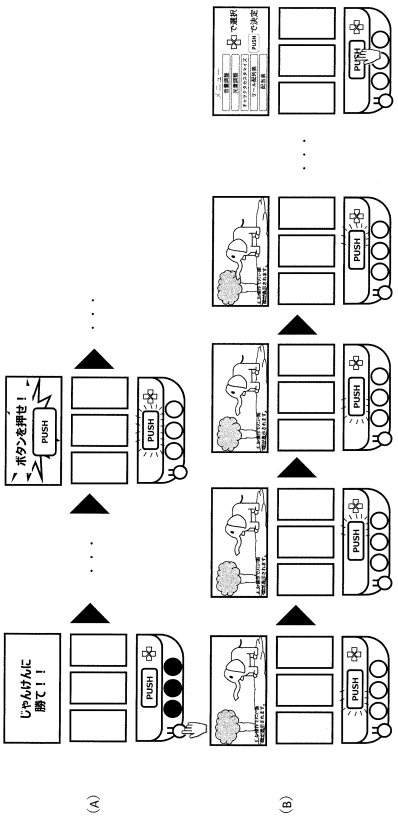
【図６８】



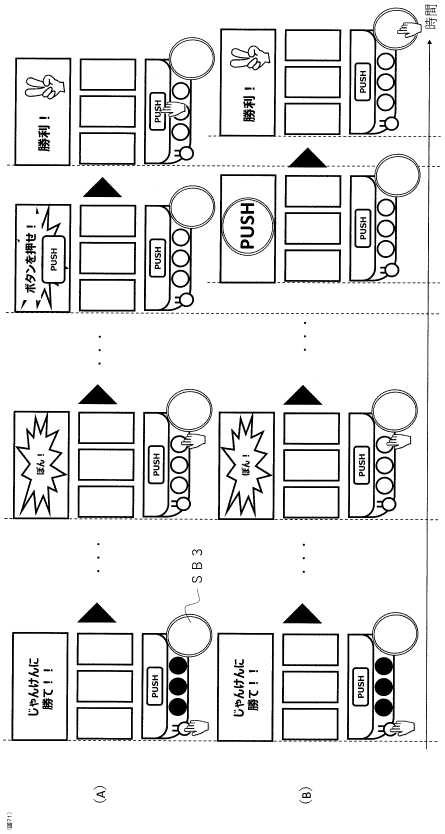
【図６９】



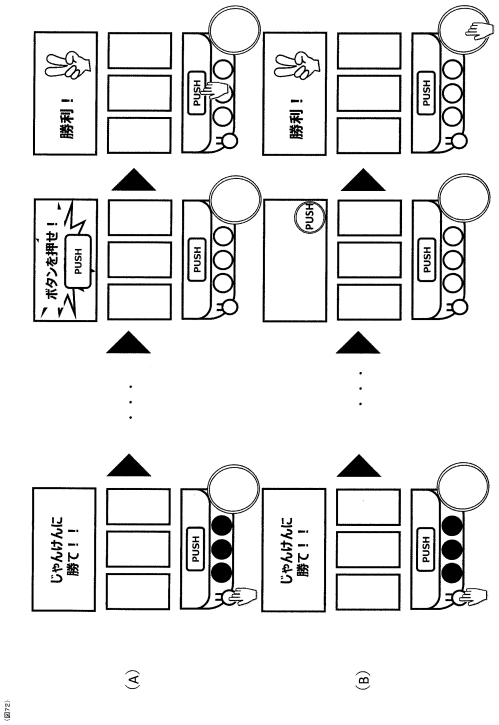
【図７０】



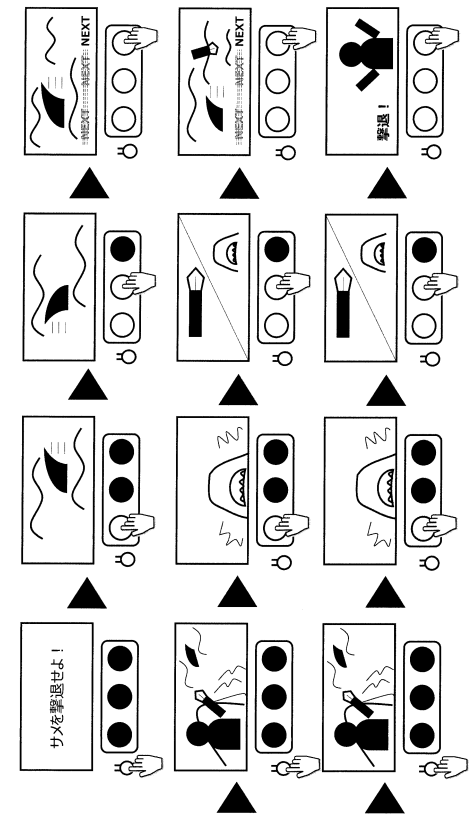
【図７１】



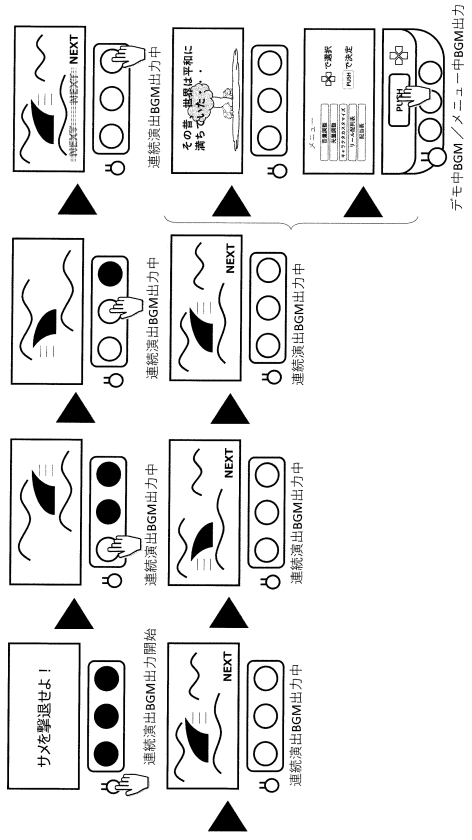
【図７２】



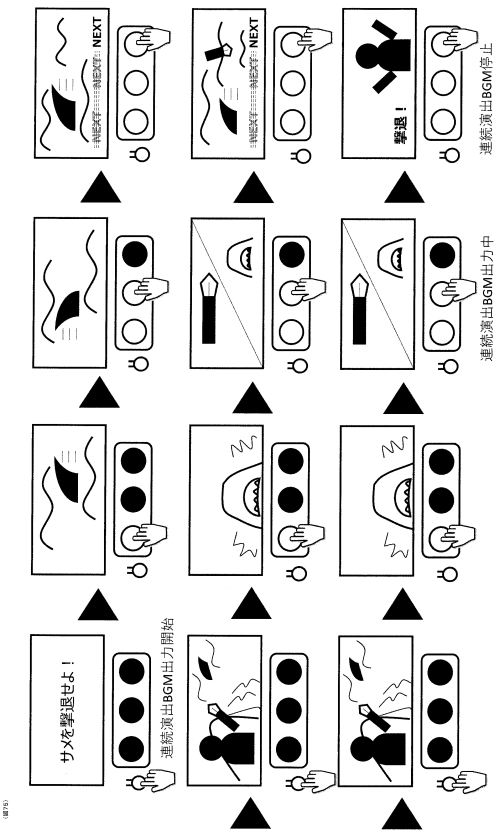
【図７３】



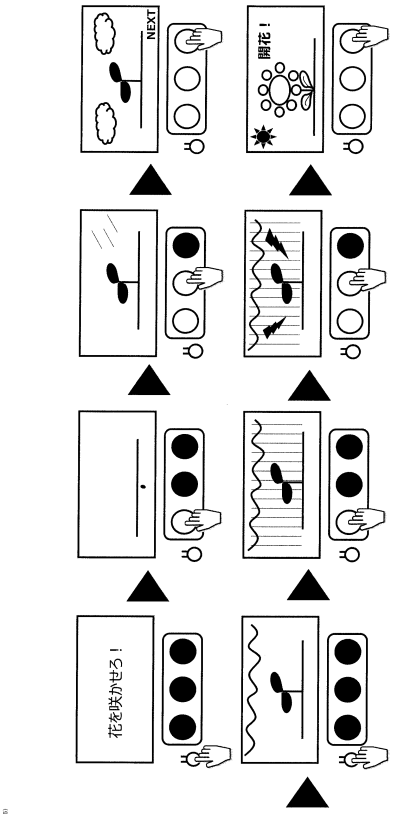
【図７４】



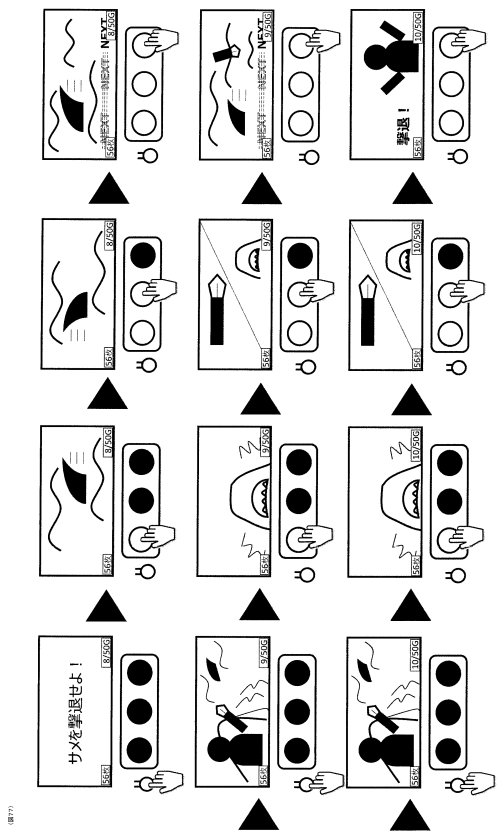
【図７５】



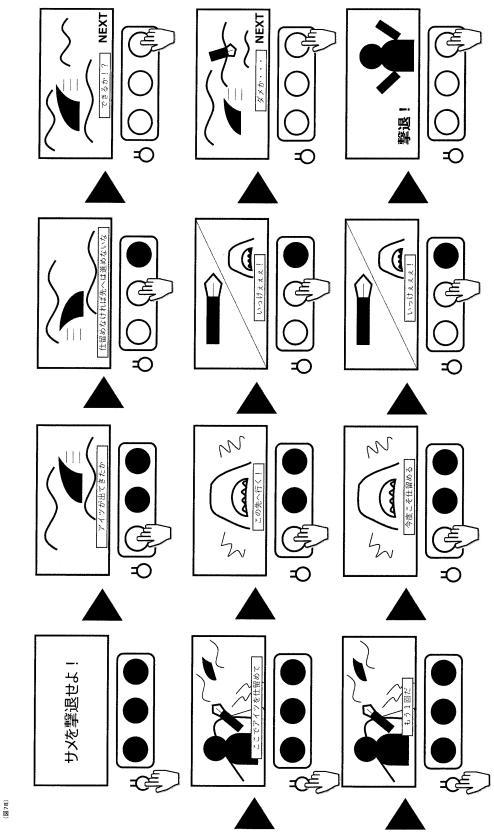
【図７６】



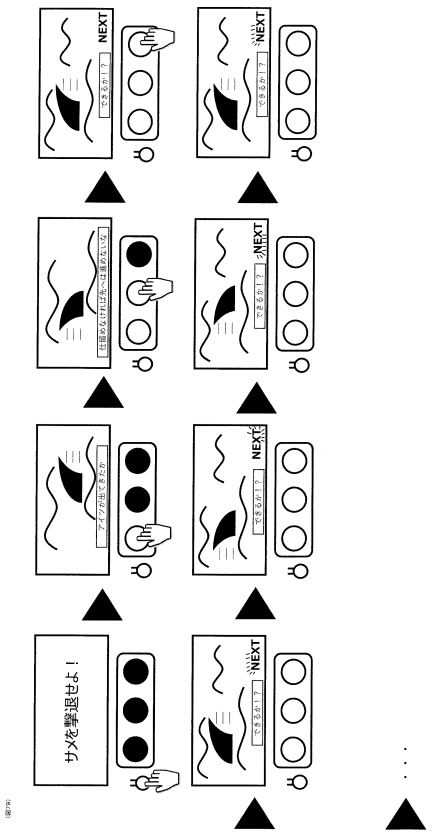
【図７７】



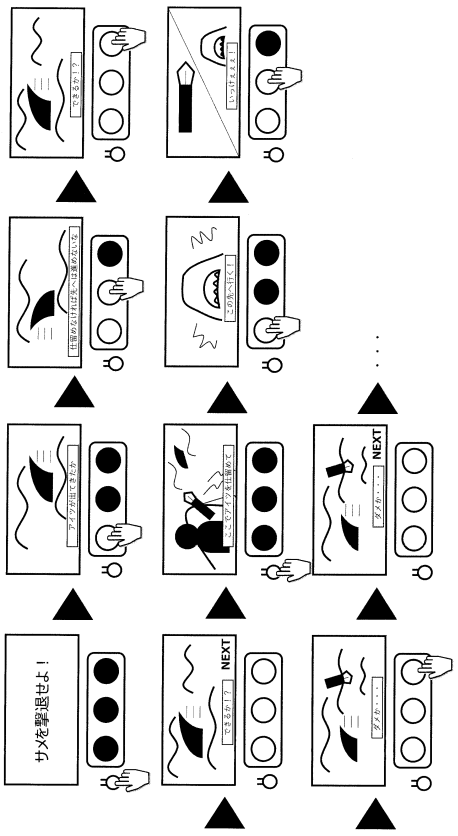
【図７８】



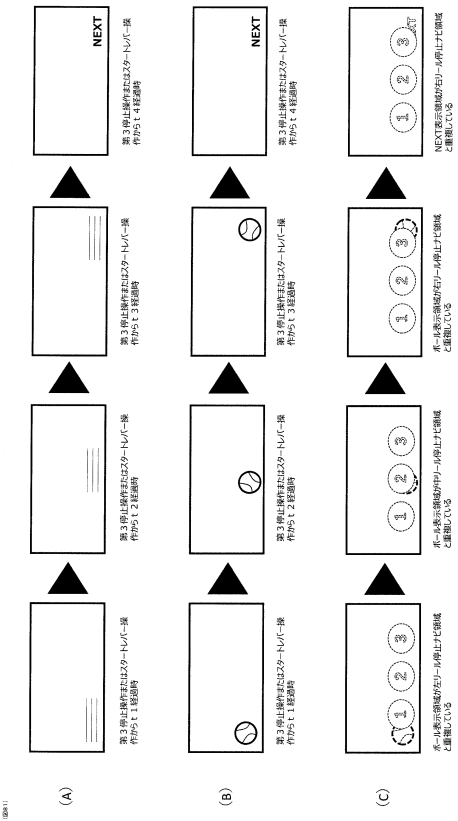
【図７９】



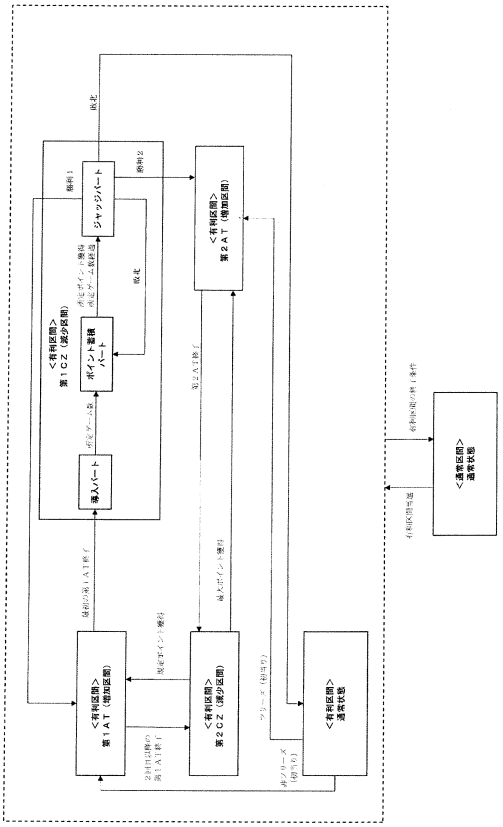
【図８０】



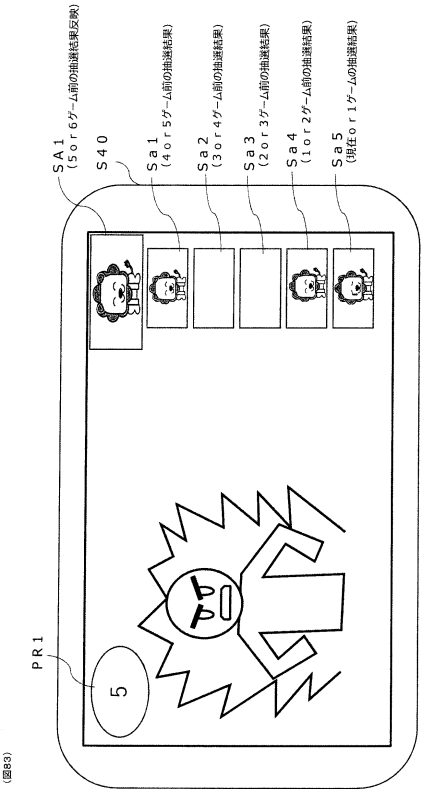
【図８１】



【図８２】

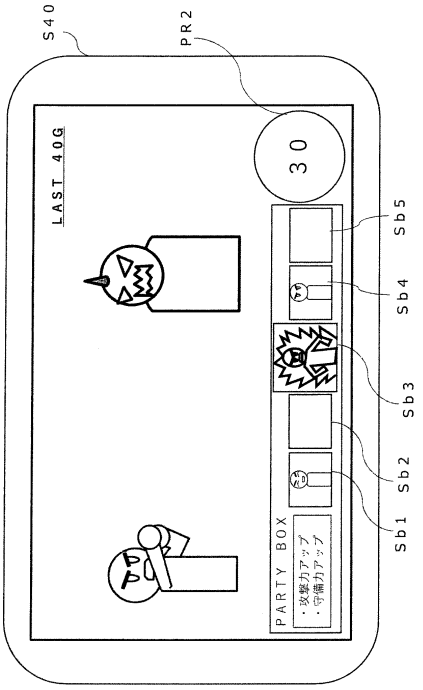


【図８３】



(図83)

【図８４】



(図84)

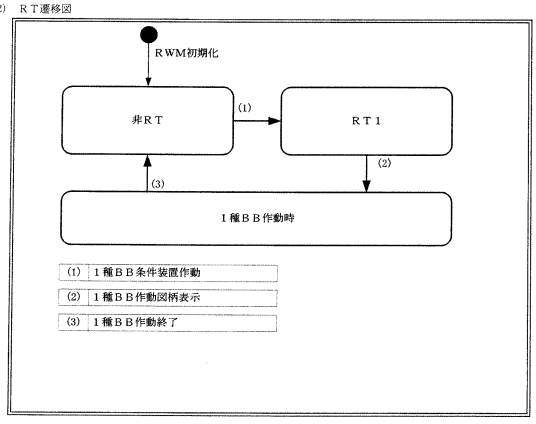
【図８５】

(図85)

(1) ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	－
		終了	１種ＢＢ条件装置作動	ＲＴ１
ＲＴ１	∞	開始	１種ＢＢ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ作動図柄表示	１種ＢＢ作動時
１種ＢＢ作動時	∞	開始	１種ＢＢ作動図柄表示	－
		終了	１種ＢＢ作動終了	非ＲＴ

(2) ＲＴ遷移図



【図８６】

(図86)

配列及び図柄名称

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
20	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
19	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
18	青セﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
17	赤セﾌﾞﾝ	赤セﾌﾞﾝ	赤セﾌﾞﾝ
16	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
15	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
14	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
13	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
12	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ
11	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
10	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
8	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
7	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	黒ﾊﾞｰ
6	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
5	黒ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
4	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
3	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
2	ｽｲｶ	青セﾌﾞﾝ	青セﾌﾞﾝ
1	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA

【図８７】

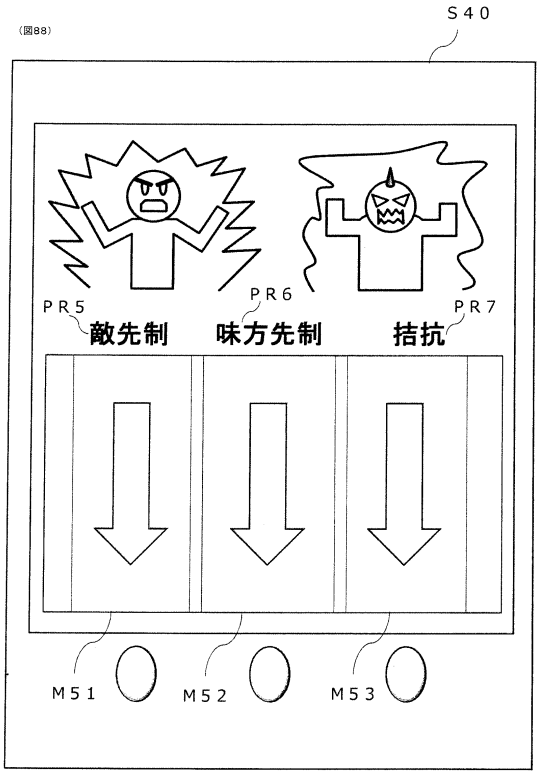
(図87)

当選	制御開始
押し順ベル群123	123（左中右）：バトル目１（見た目上、中段揃い（ブランク））の１枚役 132（左右中）：非バトル目の１枚役 2←（中１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス 3←（右１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群132	123：非バトル目の１枚役 132：バトル目１の１枚役 2←：入賞なしor１枚役orボーナス 3←：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群213	1←（左１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス 213（中左右）：バトル目２（見た目上、右上がり揃いorブランク）の１枚役 231（中右左）：非バトル目の１枚役 3←：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群231	1←：入賞なしor１枚役orボーナス 213：非バトル目の１枚役 231：バトル目２（見た目上右上がり揃い）の１枚役 3←：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群312	1←：入賞なしor１枚役orボーナス 2←：入賞なしor１枚役orボーナス 312（右左中）：バトル目２（見た目上、右上がり揃い）の１枚役 321（右中左）：入賞37-38000
押し順ベル群321	1←：入賞なしor１枚役orボーナス 2←：入賞なしor１枚役orボーナス 312：非バトル目の１枚役 321：バトル目２（見た目上、右上がり揃い）の１枚役

・上記押し順ベルＣ群（ボーナス回避１枚役）の当選確率は、約１／８
・このボーナス回避１枚役の当選時の約１／２４でバトル目が停止する押し順をナビする。
・バトル目１：有効ライン（左下、中中、右下）に、「リプレイ・ブランク・スイカ」が停止、見た目上は、中段にブランク図柄が揃う
・バトル目２：有効ライン上に、「黒バー・ブランク・リプレイ」又は「ブランク・ブランク・リプレイ」が停止、見た目上は、右上がりにブランクが揃う
・非バトル目の１枚役：「リプレイ・ブランク・リプレイ」、「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」、「黒バー・ベルＡ・リプレイ」
・１枚役：「チェリー・赤セブン／青セブン、赤セブン／青セブン／黒バー／金バー」、「青セブン／金バー・赤セブン／青セブン・金バー／黒バー」等
・ボーナス：「青セブン／金バー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン」

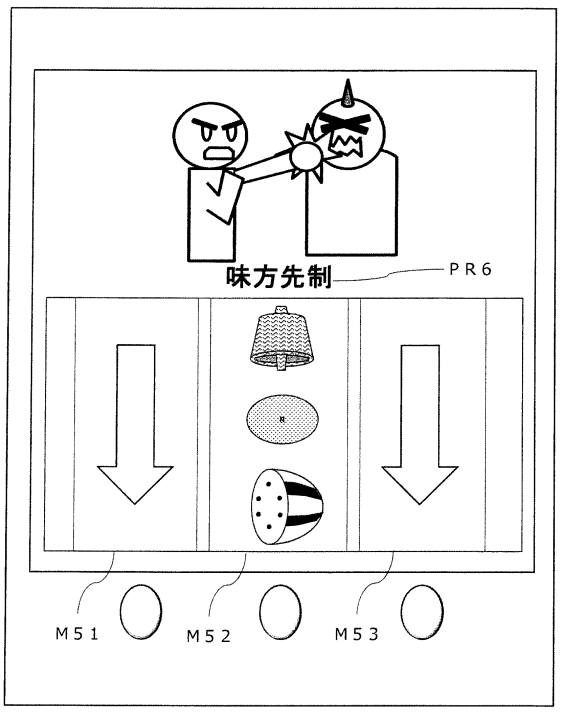
【図８８】

(図88)



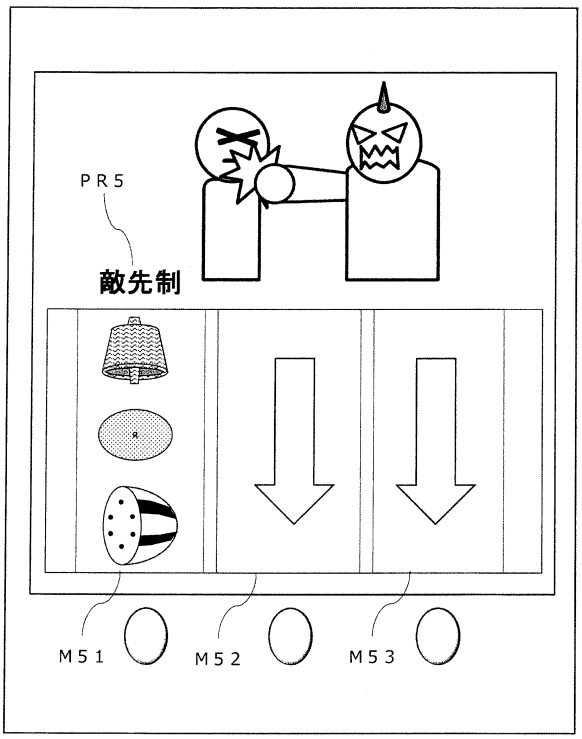
【図８９】

(図89)



【図９０】

(図90)



【図９１】

（図９１）

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	チェリー	リプレイ	リプレイ
19	勲章	チェリー	ブランク
18	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
17	ベルＡ	スイカＢ	チェリー
16	ブランク	ベルＡ	ベルＢ
15	ベルＢ	リプレイ	リプレイ
14	セブン	セブン	セブン
13	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
12	ベルＡ	スイカＡ	スイカＢ
11	ブランク	ベルＡ	ベルＢ
10	チェリー	リプレイ	リプレイ
9	スイカＡ	バー	勲章
8	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
7	ベルＡ	スイカＢ	スイカＡ
6	バー	ベルＡ	ベルＢ
5	チェリー	リプレイ	リプレイ
4	スイカＢ	ブランク	バー
3	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
2	ベルＡ	勲章	スイカＢ
1	ブランク	ベルＡ	ベルＢ

【図９２】

（図９２）
規定数ごとの図柄の組合せ

①	役物未作動時
②	ＲＢ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	３枚
					①	②
1	ベルＢ	スイカＡ	チェリー	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
2	リプレイ	セブン	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
3	リプレイ	バー	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
4	リプレイ	ブランク	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
5	リプレイ	チェリー	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
6	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技
7	チェリー	セブン	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
8	チェリー	バー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
9	チェリー	ブランク	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
10	チェリー	チェリー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
11	チェリー	セブン	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
12	チェリー	バー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
13	チェリー	ブランク	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
14	チェリー	チェリー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
15	チェリー	セブン	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
16	チェリー	バー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
17	チェリー	ブランク	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
18	チェリー	チェリー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－

【図９３】

（図９３）

19	チェリー	セブン	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
20	チェリー	バー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
21	チェリー	ブランク	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
22	チェリー	チェリー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
23	チェリー	セブン	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
24	チェリー	バー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
25	チェリー	ブランク	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
26	チェリー	チェリー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
27	チェリー	セブン	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
28	チェリー	バー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
29	チェリー	ブランク	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
30	チェリー	チェリー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
31	チェリー	セブン	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
32	チェリー	バー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
33	チェリー	ブランク	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
34	チェリー	チェリー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
35	ベルＡ	セブン	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
36	ベルＡ	バー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
37	ベルＡ	ブランク	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
38	ベルＡ	チェリー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
39	ベルＡ	セブン	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
40	ベルＡ	バー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
41	ベルＡ	ブランク	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－

【図９４】

（図９４）

42	ベルＡ	チェリー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
43	ベルＡ	セブン	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
44	ベルＡ	バー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
45	ベルＡ	ブランク	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
46	ベルＡ	チェリー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
47	ベルＡ	セブン	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
48	ベルＡ	バー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
49	ベルＡ	ブランク	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
50	ベルＡ	チェリー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
51	ベルＡ	セブン	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
52	ベルＡ	バー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
53	ベルＡ	ブランク	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
54	ベルＡ	チェリー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
55	ベルＡ	セブン	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
56	ベルＡ	バー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
57	ベルＡ	ブランク	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
58	ベルＡ	チェリー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
59	ベルＡ	セブン	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
60	ベルＡ	バー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
61	ベルＡ	ブランク	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
62	ベルＡ	チェリー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
63	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
64	リプレイ	ベルＢ	ベルＢ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－

【図９５】

（図９５）

65	セブン	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
66	セブン	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
67	セブン	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
68	勲章	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
69	勲章	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
70	勲章	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
71	リプレイ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
72	リプレイ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
73	リプレイ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
74	スイカＡ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
75	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
76	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
77	スイカＢ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
78	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
79	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
80	セブン	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
81	セブン	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
82	セブン	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
83	勲章	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
84	勲章	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
85	勲章	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－

【図９６】

（図９６）

86	スイカＡ	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
87	スイカＡ	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
88	スイカＡ	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
89	スイカＢ	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
90	スイカＢ	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
91	スイカＢ	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
92	リプレイ	ベルＡ	チェリー	入賞００１入賞図柄	15	15
93	リプレイ	ベルＡ	スイカＡ	入賞００１入賞図柄	15	15
94	リプレイ	ベルＡ	スイカＢ	入賞００１入賞図柄	15	15
95	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	入賞００２入賞図柄	15	15
96	勲章	ベルＢ	ベルＢ	入賞００３入賞図柄	15	15
97	ベルＡ	ベルＢ	ベルＢ	入賞００３入賞図柄	15	15
98	ベルＢ	ベルＢ	ベルＡ	入賞００４入賞図柄	15	15
99	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	入賞００５入賞図柄	15	15
100	勲章	ベルＡ	ベルＢ	入賞００６入賞図柄	15	15
101	ベルＡ	ベルＡ	ベルＢ	入賞００６入賞図柄	15	15
102	ベルＢ	リプレイ	ベルＢ	入賞００７入賞図柄	15	15
103	ベルＡ	リプレイ	ベルＢ	入賞００８入賞図柄	15	15
104	ベルＡ	ベルＡ	ベルＡ	入賞００９入賞図柄	15	15
105	リプレイ	セブン	セブン	入賞０１０入賞図柄	1	1
106	リプレイ	セブン	ブランク	入賞０１１入賞図柄	1	1
107	リプレイ	バー	セブン	入賞０１２入賞図柄	1	1
108	リプレイ	バー	ブランク	入賞０１３入賞図柄	1	1

【図９７】

（図９７）

109	リプレイ	ブランク	バー	入賞０１４入賞図柄	1	1
110	リプレイ	ブランク	勲章	入賞０１５入賞図柄	1	1
111	リプレイ	チェリー	バー	入賞０１６入賞図柄	1	1
112	リプレイ	チェリー	勲章	入賞０１７入賞図柄	1	1
113	リプレイ	セブン	バー	入賞０１８入賞図柄	1	1
114	リプレイ	セブン	勲章	入賞０１９入賞図柄	1	1
115	リプレイ	バー	バー	入賞０２０入賞図柄	1	1
116	リプレイ	バー	勲章	入賞０２１入賞図柄	1	1
117	リプレイ	ブランク	セブン	入賞０２２入賞図柄	1	1
118	リプレイ	ブランク	ブランク	入賞０２３入賞図柄	1	1
119	リプレイ	チェリー	セブン	入賞０２４入賞図柄	1	1
120	リプレイ	チェリー	ブランク	入賞０２５入賞図柄	1	1
121	セブン	ベルＢ	セブン	入賞０２６入賞図柄	1	1
122	セブン	ベルＢ	ブランク	入賞０２７入賞図柄	1	1
123	勲章	ベルＢ	セブン	入賞０２８入賞図柄	1	1
124	勲章	ベルＢ	ブランク	入賞０２９入賞図柄	1	1
125	スイカＡ	ベルＢ	バー	入賞０３０入賞図柄	1	1
126	スイカＡ	ベルＢ	勲章	入賞０３１入賞図柄	1	1
127	スイカＢ	ベルＢ	バー	入賞０３２入賞図柄	1	1
128	スイカＢ	ベルＢ	勲章	入賞０３３入賞図柄	1	1
129	セブン	ベルＢ	バー	入賞０３４入賞図柄	1	1
130	セブン	ベルＢ	勲章	入賞０３５入賞図柄	1	1
131	勲章	ベルＢ	バー	入賞０３６入賞図柄	1	1
132	勲章	ベルＢ	勲章	入賞０３７入賞図柄	1	1

【図９８】

（図９８）

133	スイカＡ	ベルＢ	セブン	入賞０３８入賞図柄	1	1
134	スイカＡ	ベルＢ	ブランク	入賞０３９入賞図柄	1	1
135	スイカＢ	ベルＢ	セブン	入賞０４０入賞図柄	1	1
136	スイカＢ	ベルＢ	ブランク	入賞０４１入賞図柄	1	1
137	セブン	セブン	ベルＢ	入賞０４２入賞図柄	1	1
138	セブン	バー	ベルＢ	入賞０４３入賞図柄	1	1
139	勲章	セブン	ベルＢ	入賞０４４入賞図柄	1	1
140	勲章	バー	ベルＢ	入賞０４５入賞図柄	1	1
141	スイカＡ	ブランク	ベルＢ	入賞０４６入賞図柄	1	1
142	スイカＡ	チェリー	ベルＢ	入賞０４７入賞図柄	1	1
143	スイカＢ	ブランク	ベルＢ	入賞０４８入賞図柄	1	1
144	スイカＢ	チェリー	ベルＢ	入賞０４９入賞図柄	1	1
145	セブン	ブランク	ベルＢ	入賞０５０入賞図柄	1	1
146	セブン	チェリー	ベルＢ	入賞０５１入賞図柄	1	1
147	勲章	ブランク	ベルＢ	入賞０５２入賞図柄	1	1
148	勲章	チェリー	ベルＢ	入賞０５３入賞図柄	1	1
149	スイカＡ	セブン	ベルＢ	入賞０５４入賞図柄	1	1
150	スイカＡ	バー	ベルＢ	入賞０５５入賞図柄	1	1
151	スイカＢ	セブン	ベルＢ	入賞０５６入賞図柄	1	1
152	スイカＢ	バー	ベルＢ	入賞０５７入賞図柄	1	1
153	スイカＡ	セブン	リプレイ	入賞０５８入賞図柄	1	1
154	スイカＢ	セブン	リプレイ	入賞０５８入賞図柄	1	1
155	スイカＡ	バー	リプレイ	入賞０５９入賞図柄	1	1
156	スイカＢ	バー	リプレイ	入賞０５９入賞図柄	1	1

【図９９】

(図９９)

157	スイカＡ	ブランク	リプレイ	入賞０６０入賞図柄	1	1
158	スイカＢ	ブランク	リプレイ	入賞０６０入賞図柄	1	1
159	スイカＡ	チェリー	リプレイ	入賞０６１入賞図柄	1	1
160	スイカＢ	チェリー	リプレイ	入賞０６１入賞図柄	1	1
161	セブン	セブン	リプレイ	入賞０６２入賞図柄	1	1
162	勲章	セブン	リプレイ	入賞０６２入賞図柄	1	1
163	セブン	バー	リプレイ	入賞０６３入賞図柄	1	1
164	勲章	バー	リプレイ	入賞０６３入賞図柄	1	1
165	セブン	ブランク	リプレイ	入賞０６４入賞図柄	1	1
166	勲章	ブランク	リプレイ	入賞０６４入賞図柄	1	1
167	セブン	チェリー	リプレイ	入賞０６５入賞図柄	1	1
168	勲章	チェリー	リプレイ	入賞０６５入賞図柄	1	1
169	セブン	ベルＢ	チェリー	入賞０６６入賞図柄	1	1
170	セブン	スイカＡ	ベルＢ	入賞０６７入賞図柄	1	1
171	勲章	ベルＢ	チェリー	入賞０６８入賞図柄	1	1
172	勲章	スイカＡ	ベルＢ	入賞０６９入賞図柄	1	1
173	スイカＡ	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７０入賞図柄	1	1
174	スイカＡ	勲章	ベルＢ	入賞０７１入賞図柄	1	1
175	スイカＢ	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７２入賞図柄	1	1
176	スイカＢ	勲章	ベルＢ	入賞０７３入賞図柄	1	1
177	セブン	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７４入賞図柄	1	1
178	セブン	勲章	ベルＢ	入賞０７５入賞図柄	1	1
179	勲章	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７６入賞図柄	1	1

【図１００】

(図１００)

180	勲章	勲章	ベルＢ	入賞０７７入賞図柄	1	1
181	スイカＡ	ベルＢ	チェリー	入賞０７８入賞図柄	1	1
182	スイカＡ	スイカＡ	ベルＢ	入賞０７９入賞図柄	1	1
183	スイカＢ	ベルＢ	チェリー	入賞０８０入賞図柄	1	1
184	スイカＢ	スイカＡ	ベルＢ	入賞０８１入賞図柄	1	1
185	リプレイ	セブン	チェリー	入賞０８２入賞図柄	1	1
186	バー	セブン	リプレイ	入賞０８３入賞図柄	1	1
187	リプレイ	バー	チェリー	入賞０８４入賞図柄	1	1
188	バー	バー	リプレイ	入賞０８５入賞図柄	1	1
189	リプレイ	ブランク	スイカＡ	入賞０８６入賞図柄	1	1
190	バー	ブランク	リプレイ	入賞０８７入賞図柄	1	1
191	リプレイ	チェリー	スイカＡ	入賞０８８入賞図柄	1	1
192	バー	チェリー	リプレイ	入賞０８９入賞図柄	1	1
193	リプレイ	セブン	スイカＡ	入賞０９０入賞図柄	1	1
194	ベルＢ	セブン	リプレイ	入賞０９１入賞図柄	1	1
195	リプレイ	バー	スイカＡ	入賞０９２入賞図柄	1	1
196	ベルＢ	バー	リプレイ	入賞０９３入賞図柄	1	1
197	リプレイ	ブランク	チェリー	入賞０９４入賞図柄	1	1
198	ベルＢ	ブランク	リプレイ	入賞０９５入賞図柄	1	1
199	リプレイ	チェリー	チェリー	入賞０９６入賞図柄	1	1
200	ベルＢ	チェリー	リプレイ	入賞０９７入賞図柄	1	1
201	リプレイ	スイカＡ	セブン	入賞０９８入賞図柄	1	1
202	バー	ベルＢ	セブン	入賞０９９入賞図柄	1	1

【図１０１】

(図１０１)

203	リプレイ	スイカＡ	ブランク	入賞１００入賞図柄	1	1
204	バー	ベルＢ	ブランク	入賞１０１入賞図柄	1	1
205	リプレイ	勲章	バー	入賞１０２入賞図柄	1	1
206	バー	ベルＢ	バー	入賞１０３入賞図柄	1	1
207	リプレイ	勲章	勲章	入賞１０４入賞図柄	1	1
208	バー	ベルＢ	勲章	入賞１０５入賞図柄	1	1
209	リプレイ	スイカＡ	バー	入賞１０６入賞図柄	1	1
210	ベルＢ	ベルＢ	バー	入賞１０７入賞図柄	1	1
211	リプレイ	スイカＡ	勲章	入賞１０８入賞図柄	1	1
212	ベルＢ	ベルＢ	勲章	入賞１０９入賞図柄	1	1
213	リプレイ	勲章	セブン	入賞１１０入賞図柄	1	1
214	ベルＢ	ベルＢ	セブン	入賞１１１入賞図柄	1	1
215	リプレイ	勲章	ブランク	入賞１１２入賞図柄	1	1
216	ベルＢ	ベルＢ	ブランク	入賞１１３入賞図柄	1	1
217	ベルＢ	スイカＢ	チェリー	入賞１１４入賞図柄	1	1
218	セブン	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
219	セブン	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
220	セブン	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
221	セブン	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
222	セブン	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
223	セブン	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
224	勲章	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
225	勲章	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1

【図１０２】

(図１０２)

226	勲章	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
227	勲章	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
228	勲章	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
229	勲章	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
230	スイカＡ	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
231	スイカＡ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
232	スイカＡ	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
233	スイカＡ	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
234	スイカＡ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
235	スイカＡ	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
236	スイカＢ	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
237	スイカＢ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
238	スイカＢ	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
239	スイカＢ	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
240	スイカＢ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
241	スイカＢ	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
242	リプレイ	ベルＢ	リプレイ	入賞１１６入賞図柄	－	1

【図１０３】

[図１０３]

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素	制御開始		技術介入指示
				１種ＢＢ条件装置非作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
0	なし	ハズレ	–			–
1	１種ＢＢ条件装置	１種ＢＢ				–

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始		技術介入指示
				１種ＢＢ条件装置非作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
0	なし	ハズレ	–			–
1	再遊技－Ａ条件装置	ヲアレイ/パーフェイク	再遊技０１～０２	左ｓｔ：リプレイ、中ｓｔ：リプレイ、右ｓｔ：パーフェイク	左ｓｔ：リプレイ、中ｓｔ：リプレイ、右ｓｔ：パーフェイク	–
2	再遊技－Ｂ条件装置	ヲアレイ/パー揃い	再遊技０１～０３	左ｓｔ：リプレイ、中ｓｔ：リプレイ、右ｓｔ：パー揃い	左ｓｔ：リプレイ、中ｓｔ：リプレイ、右ｓｔ：パー揃い	–
3	再遊技－Ｃ条件装置	強チェリー	再遊技０２～０３	強チェリー	強チェリー	–
4	再遊技－Ｄ条件装置	強チェリー	再遊技０３	強チェリー	強チェリー	–
5	再遊技－Ｅ条件装置	チャンスＩＩＡ	再遊技０４～０５	チャンスＩＩＡ	チャンスＩＩＡ	–
6	再遊技－Ｆ条件装置	チャンスＩＩＢ	再遊技０５～０６	チャンスＩＩＢ	チャンスＩＩＢ	–
7	入賞－Ａ１条件装置	左中ベルＡ１	入賞０１、１０～１７、２６～２７、４２～４３、６６～６７	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞16～17 2**：1/8で入賞26～27、66 3**：1/8で入賞42～43、67	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞16～17 2**：1/8で入賞26～27 3**：1/8で入賞42～43	–
8	入賞－Ａ２条件装置	左中ベルＡ２	入賞０１、１０～１７、２８～２９、４４～４５、６８～６９	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞16～17 2**：1/8で入賞28～29、68 3**：1/8で入賞44～45、69	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞16～17 2**：1/8で入賞28～29 3**：1/8で入賞44～45	–
9	入賞－Ａ３条件装置	左中ベルＡ３	入賞０１、１８～２５、３０～３１、４６～４７、７０～７１	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞30～31、70 3**：1/8で入賞46～47、71	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞30～31 3**：1/8で入賞46～47	–
10	入賞－Ａ４条件装置	左中ベルＡ４	入賞０１、１８～２５、３２～３３、４８～４９、７２～７３	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞32～33、72 3**：1/8で入賞48～49、73	123：1/1で入賞01 132：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞32～33 3**：1/8で入賞48～49	–
11	入賞－Ａ５条件装置	左右ベルＡ１	入賞０２、１０～１７、３４～３５、５０～５１、７４～７５	123：1/1で入賞02 123：1/2で入賞10～17 2**：1/8で入賞34～35、74 3**：1/8で入賞50～51、75	123：1/1で入賞02 123：1/2で入賞10～17 2**：1/8で入賞34～35 3**：1/8で入賞50～51	–
12	入賞－Ａ６条件装置	左右ベルＡ２	入賞０２、１０～１７、３６～３７、５２～５３、７６～７７	123：1/1で入賞02 123：1/2で入賞10～17 2**：1/8で入賞36～37、76 3**：1/8で入賞52～53、77	123：1/1で入賞02 123：1/2で入賞10～17 2**：1/8で入賞36～37 3**：1/8で入賞52～53	–
13	入賞－Ａ７条件装置	左右ベルＡ３	入賞０２、１８～２５、３８～３９、５４～５５、７８～７９	132：1/1で入賞02 123：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞38～39、78 3**：1/8で入賞54～55、79	132：1/1で入賞02 123：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞38～39 3**：1/8で入賞54～55	–
14	入賞－Ａ８条件装置	左右ベルＡ４	入賞０３、１８～２５、４０～４１、５６～５７、８０～８１	132：1/1で入賞02 123：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞40～41、80 3**：1/8で入賞56～57、81	132：1/1で入賞02 123：1/2で入賞18～25 2**：1/8で入賞40～41 3**：1/8で入賞56～57	–
15	入賞－Ａ９条件装置	中左ベルＡ１	入賞０３～０４、１０～１１、２６～３３、５８、８２～８３	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞10～11、82 2**：1/8で入賞58、83	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞10～11 2**：1/8で入賞58	–
16	入賞－Ａ１０条件装置	中左ベルＡ２	入賞０３～０４、１２～１３、２６～３３、５９、８４～８５	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞12～13、84 2**：1/8で入賞59、85	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞12～13 2**：1/8で入賞59	–
17	入賞－Ａ１１条件装置	中左ベルＡ３	入賞０３～０４、１４～１５、３４～４１、６０、８６～８７	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞14～15、86 2**：1/8で入賞60、87	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞14～15 2**：1/8で入賞60	–
18	入賞－Ａ１２条件装置	中左ベルＡ４	入賞０３～０４、１６～１７、３４～４１、６１、８８～８９	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞16～17、88 2**：1/8で入賞61、89	213：1/1で入賞03～04 231：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞16～17 2**：1/8で入賞61	–
19	入賞－Ａ１３条件装置	中右ベルＡ１	入賞０５、１８～１９、２６～３３、６２、９０～９１	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞18～19、90 2**：1/8で入賞62、91	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞18～19 2**：1/8で入賞62	–
20	入賞－Ａ１４条件装置	中右ベルＡ２	入賞０５、２０～２１、２６～３３、６３、９２～９３	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞20～21、92 2**：1/8で入賞63、93	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞26～33 1**：1/8で入賞20～21 2**：1/8で入賞63	–
21	入賞－Ａ１５条件装置	中右ベルＡ３	入賞０５、２２～２３、３４～４１、６４、９４～９５	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞22～23、94 2**：1/8で入賞64、95	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞22～23 2**：1/8で入賞64	–
22	入賞－Ａ１６条件装置	中右ベルＡ４	入賞０５、２４～２５、３４～４１、６５、９６～９７	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞24～25、96 2**：1/8で入賞65、97	231：1/1で入賞05 213：1/2で入賞34～41 1**：1/8で入賞24～25 2**：1/8で入賞65	–
23	入賞－Ａ１７条件装置	右左ベルＡ１	入賞０６～０７、１０、１２、３８、４０、４２～４９、９８～９９	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞10、12、98 2**：1/8で入賞38、40、99	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞10、12 2**：1/8で入賞38、40	–
24	入賞－Ａ１８条件装置	右左ベルＡ２	入賞０６～０７、１１、１３、３９、４１～４９、１００～１０１	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞11、13、100 2**：1/8で入賞39、41、101	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞11、13 2**：1/8で入賞39、41	–
25	入賞－Ａ１９条件装置	右左ベルＡ３	入賞０６～０７、１４、１６、３０、３２、５０～５７、１０２～１０３	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞14、16、102 2**：1/8で入賞30、32、103	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞14、16 2**：1/8で入賞30、32	–
26	入賞－Ａ２０条件装置	右左ベルＡ４	入賞０６～０７、１５、１７、３１、３３、５０～５７、１０４～１０５	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞15、17、104 2**：1/8で入賞31、33、105	312：1/1で入賞06～07 321：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞15、17 2**：1/8で入賞31、33	–
27	入賞－Ａ２１条件装置	右中ベルＡ１	入賞０８、１８、２０、３４、３６、４２～４９、１０６～１０７	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞18、20、106 2**：1/8で入賞34、36、107	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞18、20 2**：1/8で入賞34、36	–

【図１０４】

[図１０４]

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始		技術介入指示
				１種ＢＢ条件装置非作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
28	入賞－Ａ２２条件装置	右中ベルＡ２	入賞０８、１９、２１、３５、３７、４２～４９、１０８～１０９	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞19、21、108 2**：1/8で入賞35、37、109	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞42～49 1**：1/8で入賞19、21 2**：1/8で入賞35、37	–
29	入賞－Ａ２３条件装置	右中ベルＡ３	入賞０８、２２、２４、２６、２８、５０～５７、１１０～１１１	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞22、24、110 2**：1/8で入賞26、28、111	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞22、24 2**：1/8で入賞26、28	–
30	入賞－Ａ２４条件装置	右中ベルＡ４	入賞０８、２３、２５、２７、２９、５０～５７、１１２～１１３	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞23、25、112 2**：1/8で入賞27、29、113	321：1/1で入賞08 312：1/2で入賞50～57 1**：1/8で入賞23、25 2**：1/8で入賞27、29	–
31	入賞－Ａ２５条件装置	スラッシュ役Ａ	入賞０９～１１、２６～２７、４６～４７	1**：入賞10～11 2**：入賞26～27 3**：入賞46～47	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞10～11 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞26～27 3**：20コマ分入賞09	–
32	入賞－Ａ２６条件装置	スラッシュ役Ｂ	入賞０９、１２～１３、２８～２９、４８～４９	1**：入賞12～13 2**：入賞28～29 3**：入賞48～49	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞12～13 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞28～29 3**：20コマ分入賞09	–
33	入賞－Ａ２７条件装置	スラッシュ役Ｃ	入賞０９、１４～１５、３０～３１、４２～４３	1**：入賞14～15 2**：入賞30～31 3**：入賞42～43	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞14～15 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞30～31 3**：20コマ分入賞09	–
34	入賞－Ａ２８条件装置	スラッシュ役Ｄ	入賞０９、１６～１７、３２～３３、４４～４５	1**：入賞16～17 2**：入賞32～33 3**：入賞44～45	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞16～17 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞32～33 3**：20コマ分入賞09	–
35	入賞－Ａ２９条件装置	スラッシュ役Ｅ	入賞０９、１８～１９、３４～３５、５２～５３	1**：入賞18～19 2**：入賞34～35 3**：入賞52～53	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞18～19 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞34～35 3**：20コマ分入賞09	–
36	入賞－Ａ３０条件装置	スラッシュ役Ｆ	入賞０９、２０～２１、３６～３７、５０～５１	1**：入賞20～21 2**：入賞36～37 3**：入賞50～51	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞20～21 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞36～37 3**：20コマ分入賞09	–
37	入賞－Ａ３１条件装置	スラッシュ役Ｇ	入賞０９、２２～２３、３８～３９、５６～５７	1**：入賞22～23 2**：入賞38～39 3**：入賞56～57	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞22～23 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞38～39 3**：20コマ分入賞09	–
38	入賞－Ａ３２条件装置	スラッシュ役Ｈ	入賞０９、２４～２５、４０～４１、５４～５５	1**：入賞24～25 2**：入賞40～41 3**：入賞54～55	1**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞24～25 2**：5コマ分入賞09、15コマ分入賞40～41 3**：20コマ分入賞09	–
39	入賞－Ｂ１条件装置	１枚役Ａ	入賞１０、２６、４２	1**：1/16で入賞10 2**：1/16で入賞26 3**：1/16で入賞42	1**：1/16で入賞10 2**：1/16で入賞26 3**：1/16で入賞42	–
40	入賞－Ｂ２条件装置	１枚役Ｂ	入賞１１、２７、４３	1**：1/16で入賞11 2**：1/16で入賞27 3**：1/16で入賞43	1**：1/16で入賞11 2**：1/16で入賞27 3**：1/16で入賞43	–
41	入賞－Ｂ３条件装置	１枚役Ｃ	入賞１２、２８、４４	1**：1/16で入賞12 2**：1/16で入賞28 3**：1/16で入賞44	1**：1/16で入賞12 2**：1/16で入賞28 3**：1/16で入賞44	–
42	入賞－Ｂ４条件装置	１枚役Ｄ	入賞１３、２９、４５	1**：1/16で入賞13 2**：1/16で入賞29 3**：1/16で入賞45	1**：1/16で入賞13 2**：1/16で入賞29 3**：1/16で入賞45	–
43	入賞－Ｂ５条件装置	１枚役Ｅ	入賞１４、３０、４６	1**：1/16で入賞14 2**：1/16で入賞30 3**：1/16で入賞46	1**：1/16で入賞14 2**：1/16で入賞30 3**：1/16で入賞46	–
44	入賞－Ｂ６条件装置	１枚役Ｆ	入賞１５、３１、４７	1**：1/16で入賞15 2**：1/16で入賞31 3**：1/16で入賞47	1**：1/16で入賞15 2**：1/16で入賞31 3**：1/16で入賞47	–
45	入賞－Ｂ７条件装置	１枚役Ｇ	入賞１６、３２、４８	1**：1/16で入賞16 2**：1/16で入賞32 3**：1/16で入賞48	1**：1/16で入賞16 2**：1/16で入賞32 3**：1/16で入賞48	–
46	入賞－Ｂ８条件装置	１枚役Ｈ	入賞１７、３３、４９	1**：1/16で入賞17 2**：1/16で入賞33 3**：1/16で入賞49	1**：1/16で入賞17 2**：1/16で入賞33 3**：1/16で入賞49	–
47	入賞－Ｂ９条件装置	１枚役Ｉ	入賞１８、３４、５０	1**：1/16で入賞18 2**：1/16で入賞34 3**：1/16で入賞50	1**：1/16で入賞18 2**：1/16で入賞34 3**：1/16で入賞50	–
48	入賞－Ｂ１０条件装置	１枚役Ｊ	入賞１９、３５、５１	1**：1/16で入賞19 2**：1/16で入賞35 3**：1/16で入賞51	1**：1/16で入賞19 2**：1/16で入賞35 3**：1/16で入賞51	–
49	入賞－Ｂ１１条件装置	１枚役Ｋ	入賞２０、３６、５２	1**：1/16で入賞20 2**：1/16で入賞36 3**：1/16で入賞52	1**：1/16で入賞20 2**：1/16で入賞36 3**：1/16で入賞52	–
50	入賞－Ｂ１２条件装置	１枚役Ｌ	入賞２１、３７、５３	1**：1/16で入賞21 2**：1/16で入賞37 3**：1/16で入賞53	1**：1/16で入賞21 2**：1/16で入賞37 3**：1/16で入賞53	–
51	入賞－Ｂ１３条件装置	１枚役Ｍ	入賞２３、３８、５４	1**：1/16で入賞22 2**：1/16で入賞38 3**：1/16で入賞54	1**：1/16で入賞22 2**：1/16で入賞38 3**：1/16で入賞54	–
52	入賞－Ｂ１４条件装置	１枚役Ｎ	入賞２３、３９、５５	1**：1/16で入賞23 2**：1/16で入賞39 3**：1/16で入賞55	1**：1/16で入賞23 2**：1/16で入賞39 3**：1/16で入賞55	–
53	入賞－Ｂ１５条件装置	１枚役Ｏ	入賞２４、４０、５６	1**：1/16で入賞24 2**：1/16で入賞40 3**：1/16で入賞56	1**：1/16で入賞24 2**：1/16で入賞40 3**：1/16で入賞56	–
54	入賞－Ｂ１６条件装置	１枚役Ｐ	入賞２５、４１、５７	1**：1/16で入賞25 2**：1/16で入賞41 3**：1/16で入賞57	1**：1/16で入賞25 2**：1/16で入賞41 3**：1/16で入賞57	–
55	入賞－Ｃ条件装置	スイカＡ	入賞１１５	スイカ（ＰＢボ１役）		○
56	入賞－Ｄ条件装置	スイカＢ	入賞１１４～１１５	スイカ（ＰＢボ１役）	3120ボーナス入賞114、1種ＢＢ表示	○
57	入賞－Ｅ条件装置	共通ベル	入賞０１～１１３	今ハズ	今ハズ	–
58	入賞－Ｆ条件装置	１枚ＪＡＣ役	入賞１０～１１６	全１枚役＋煽り役	全１枚役＋煽り役	–

【図１０５】

（図１０５）
(1)　ボーナスの図柄の組合せ

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	ボーナス名称	性能
1	ベルＢ	スイカＡ	チェリー	１種ＢＢ	ＲＢ（作動図柄なし）が連続作動

(2)　ボーナスの終了条件

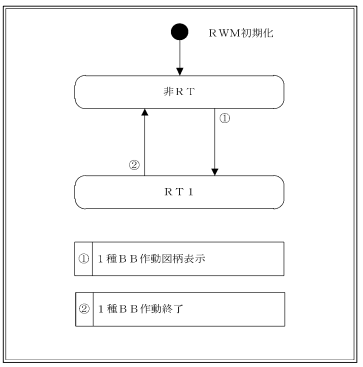
名称	終了条件
１種ＢＢ	３３枚を超える遊技メダルの獲得
ＲＢ	２回の遊技又は２回の入賞 １種ＢＢの作動終了

【図１０６】

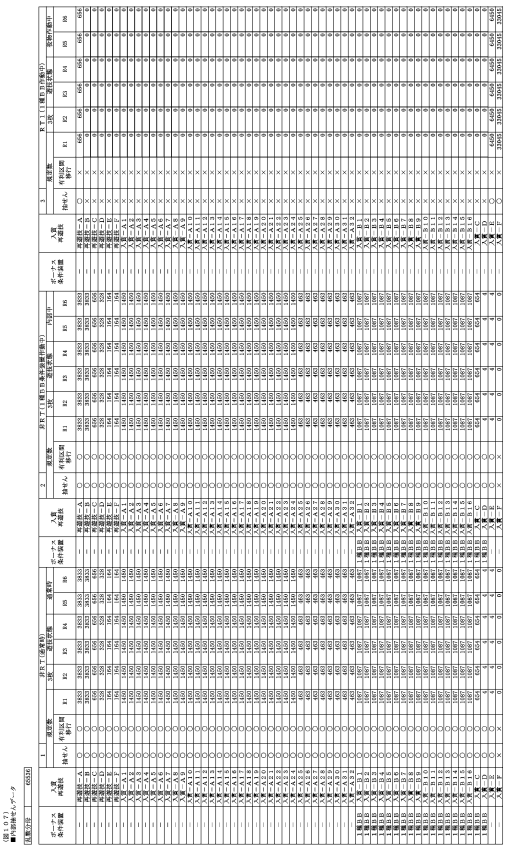
（図１０６）
(1)　ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	–
			１種ＢＢ作動終了時	–
		終了	１種ＢＢ作動図柄表示時	ＲＴ１
ＲＴ１	∞	開始	１種ＢＢ作動図柄表示時	–
		終了	１種ＢＢ作動終了時	非ＲＴ

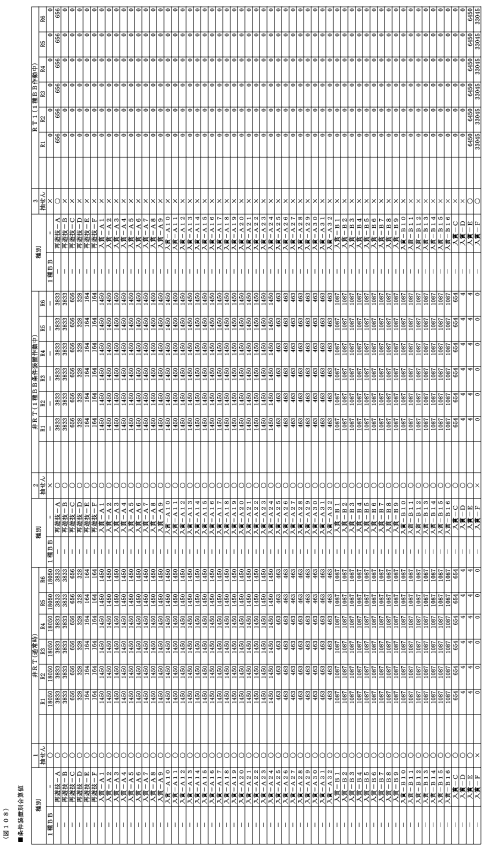
(2)　ＲＴ遷移図



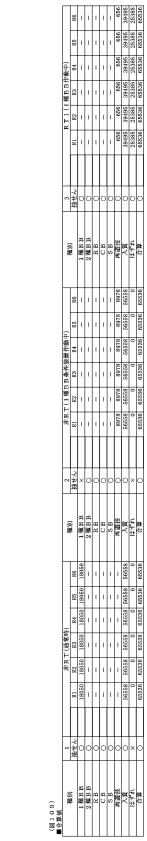
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

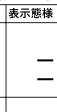
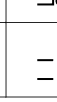
(図１１０)

	左１ｓｔ	中１ｓｔ		右１ｓｔ
	低ベースコア（１３番～１７番以外）	低ベースコア（１３番～１７番）	高ベースコア（１３番～１７番）	
スラッシュ役Ａ	１／８で成 ７／８で0枚	１／８で成 ７／８で0枚	１／１で当り	○
ＡＴ抽選	強（高確テーブル）	強（高確テーブル）	低（低確テーブル）	低（低確テーブル）

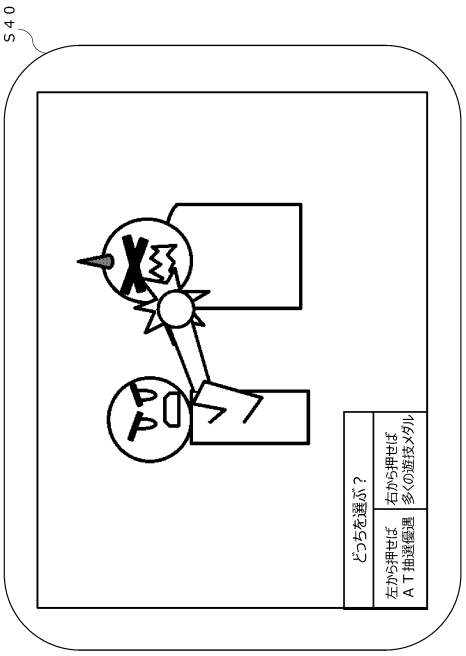
【図１１１】

（図１１１）

●押し順表示装置（指示モニタ）イメージ

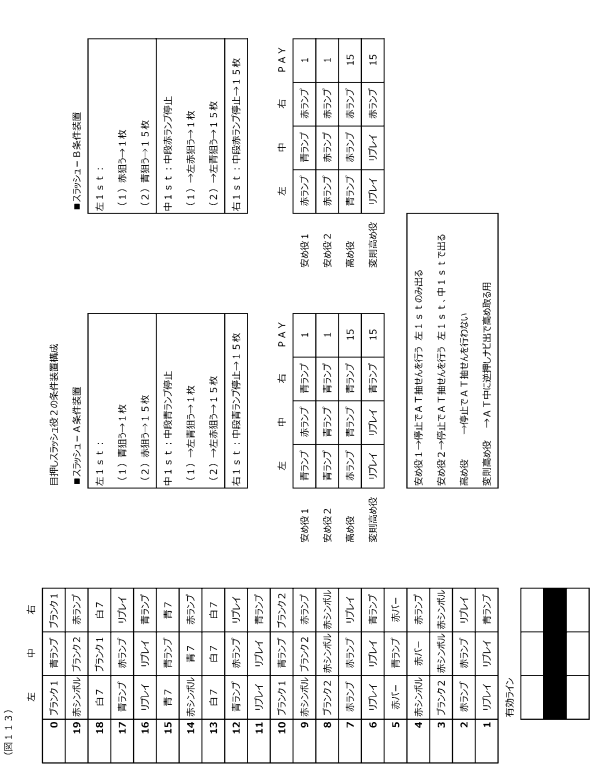
	表示態様	表示内容
二本線＋数字		（指示態様１） 高めナビ（「二本線」は、高め入賞の意味） ※「二本線」をスラッシュ役の意味とし、１～６を高めナビ、７以降を安めナビとしてもよい
三本線＋数字		（指示態様２） 安めナビ（「三本線」は安め入賞の意味） ※ナビに従えばＡＴ抽選が優遇される安め入賞可能
上位桁、下位桁に数字		（指示態様３） 上位桁に高めナビ 下位桁に安めナビ ※上位桁が安めナビ、下位桁が高めナビでもよい。
		（指示態様４） DPランプを点灯させることでナビであることをわかりやすくする
		（指示態様５） 出玉率の高い指示のDPランプのみ点灯させる どちらに従えば出玉率が高いかがわかる
二本線＋ローマ字		（指示態様６） スラッシュ役のいずれかの当せんを示唆（左記は、スラッシュ役Ａの当選を示唆）

【図１１２】

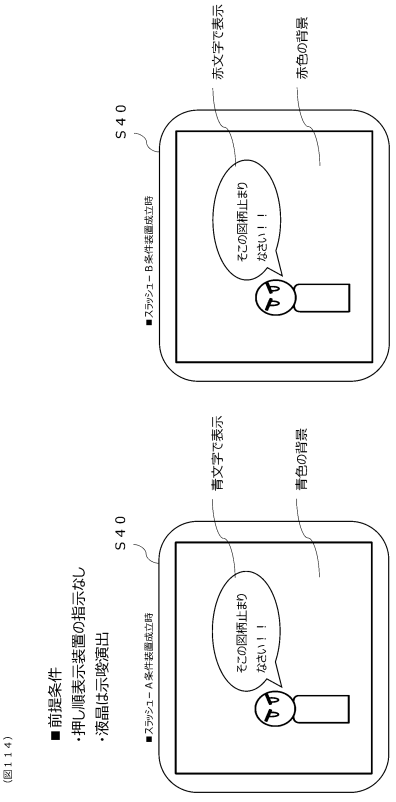


（図１１２）

【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

（図１１５）
目押しスラッシュ役３

	左１ｓｔ		中左右（２１３）	中右左（２３１）	右左中（３１２）	右中左（３２１）
	（通称）	低ベースコマ				
スラッシュ役Ａ１	１／８で１枚 ７／８で０枚	高ベースコマ １／４で高め ３／４で１枚役	○	こぼし	こぼし	こぼし
スラッシュ役Ａ２	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	○	こぼし	こぼし
スラッシュ役Ａ３	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	こぼし	○	こぼし
スラッシュ役Ａ４	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	こぼし	こぼし	○

スラッシュ役Ａ１	左中右	左右中	中左右	中右左	左右中	右中左	備考
１５枚	○	○	○	×	×	×	ＡＴ抽選弱い
１枚Ａ	○	○	×	×	×	×	ＡＴ抽選強い
１枚Ｂ	○	○	×	×	×	×	ＡＴ抽選弱い
１枚Ｃ	×	×	×	○	○	○	ＡＴ抽選弱い
０枚	○	○	×	○	×	×	ＡＴ抽選強い

・左１ｓｔ時
高め位置‥１５枚or１枚ＢＴ、どちらもＡＴ抽選が強い
安め位置‥１枚Ａor０枚で、どちらもＡＴ抽選が強い
・変則押し時（左１ｓｔ以外）
払出枚数に関する押し順正解‥‥１５枚でＡＴ抽選弱い
払出枚数に関する押し順不正解‥１枚でＡＴ抽選弱い

【図１１６】

（図１１６）

■目押しスラッシュ役（弱チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ａ１	スラ１	スラ１	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ２	スラ１	スラ１	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ３	スラ１	スラ１	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ４	スラ１	スラ１	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高め ポジション）狙い時、１／４で高め役入賞、３／４でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（強チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｂ１	スラ２	スラ２	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｂ２	スラ２	スラ２	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高め ポジション）狙い時、１／２で高め役入賞、１／２でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（中段チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｃ１	スラ３	スラ３	高め	高め	高め	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高め ポジション）狙い時、１／１で高め役入賞

■押し順スラッシュ役（弱チャンス目）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｄ１	高め	こぼし１枚	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ２	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ３	こぼし１枚	高め	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ４	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ５	スラ４	スラ４	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ６	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ７	スラ４	スラ４	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ８	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ９	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ１０	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ１１	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め
スラッシュ役Ｄ１２	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４	こぼし１枚	高め

※変則押し時、１／４で高め役入賞、３／４でこぼし１枚入賞

■押し順スラッシュ役（強チャンス目）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｅ１	高め	高め	スラ５	スラ５	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｅ２	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ５	スラ５
スラッシュ役Ｅ３	スラ５	スラ５	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｅ４	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め	スラ５	スラ５
スラッシュ役Ｅ５	スラ５	スラ５	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め
スラッシュ役Ｅ６	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ５	スラ５	高め	高め

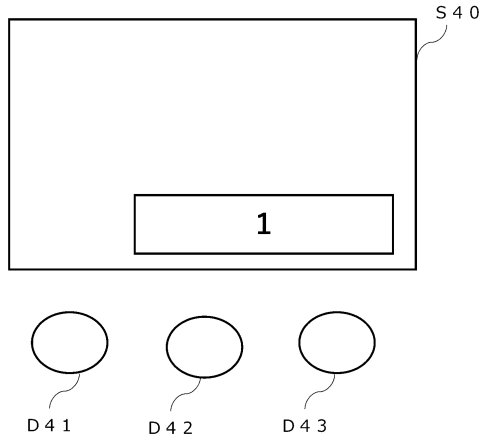
※変則押し時、１／２で高め役入賞、１／２でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（弱チェ・強チェ・中段チェまとめ）

	小役	ＡＴ当選確率			期待値
	当選確率	期待値	レバＯＮ	全停止	獲得期待値（直当たり）
弱	大	小	小	小	小
強	中	中	小	中	中
中段	小	大	小	大	大

【図１１７】

（図１１７）



【図１１８】

（図１１８）

■設定値ごとの個数

	設定１	設定２	設定３	設定４	設定５	設定６
はずれ	5536	5536	5536	5536	5536	5536
リプレイ	10000	10000	10000	10000	10000	10000
押し順ベル	40000	38000	36000	34000	32000	30000
スラッシュ役	10000	12000	14000	16000	18000	20000

【図１１９】

（図119）

	第1回胴	第2回胴	第3回胴
0	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA
19	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB
18	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ
17	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ
16	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ
15	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA
14	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB
13	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ
12	ﾌﾞﾗﾝｸB	ｽｲｶ	ﾏﾝｺﾞｰ
11	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ
10	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA
9	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB
8	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	黒ﾊﾞｰ
7	黒ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ
6	ﾏﾝｺﾞｰ	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
5	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA
4	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB
3	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	黒ﾊﾞｰ
2	ﾌﾞﾗﾝｸB	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA
1	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ

【図１２０】

（図120）
規定数ごとの図柄の組合せ

(1)	役物未作動時(規定数3枚)
(2)	役物未作動時(規定数2枚)
(3)	RB作動時

	第1回胴	第2回胴	第3回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態		
					3枚 (1)	2枚 (2)	3枚 (3)
1	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	1種BB01作動図柄	1種BB	－	－
2	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	1種BB02作動図柄	1種BB	－	－
3	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾏﾝｺﾞｰ	1種BB03作動図柄	－	1種BB	－
4	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技01作動図柄	再遊技	再遊技	－
5	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技02作動図柄	再遊技	再遊技	－
6	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技03作動図柄	再遊技	再遊技	－
7	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技03作動図柄	再遊技	再遊技	－
8	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技03作動図柄	再遊技	再遊技	－
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB	入賞01入賞図柄	15	4	15
10	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞02入賞図柄	15	4	15
11	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞02入賞図柄	15	4	15
12	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	入賞03入賞図柄	15	4	15
13	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	入賞03入賞図柄	15	4	15
14	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	入賞03入賞図柄	15	4	15
15	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	入賞03入賞図柄	15	4	15
16	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	入賞04入賞図柄	15	4	15
17	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	入賞04入賞図柄	15	4	15
18	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	入賞04入賞図柄	15	4	15
19	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	入賞04入賞図柄	15	4	15

【図１２１】

（図121）

20	白ｾﾌﾞﾝ	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
21	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
22	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
23	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
24	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
25	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
26	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
27	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝA	入賞05入賞図柄	15	4	15
28	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	入賞06入賞図柄	15	4	15
29	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	入賞06入賞図柄	15	4	15
30	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	入賞06入賞図柄	15	4	15
31	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	入賞06入賞図柄	15	4	15
32	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ﾊﾞｰ	入賞07入賞図柄	15	4	15
33	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞07入賞図柄	15	4	15
34	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	入賞08入賞図柄	15	4	15
35	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	入賞08入賞図柄	15	4	15
36	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	入賞09入賞図柄	15	4	15
37	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	入賞09入賞図柄	15	4	15
38	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	入賞09入賞図柄	15	4	15
39	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	入賞09入賞図柄	15	4	15
40	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞10入賞図柄	15	4	15
41	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞10入賞図柄	15	4	15
42	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞10入賞図柄	15	4	15
43	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞10入賞図柄	15	4	15
44	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞10入賞図柄	15	4	15
45	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞10入賞図柄	15	4	15
46	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞10入賞図柄	15	4	15
47	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞10入賞図柄	15	4	15

【図１２２】

（図122）

48	白ｾﾌﾞﾝ	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
49	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
50	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
51	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
52	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
53	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
54	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
55	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞11入賞図柄	15	4	15
56	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞12入賞図柄	15	4	15
57	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞12入賞図柄	15	4	15
58	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞12入賞図柄	15	4	15
59	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞12入賞図柄	15	4	15
60	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞13入賞図柄	1	1	1
61	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞13入賞図柄	1	1	1
62	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞13入賞図柄	1	1	1
63	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞13入賞図柄	1	1	1
64	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ﾊﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞14入賞図柄	1	1	1
65	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞14入賞図柄	1	1	1
66	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞14入賞図柄	1	1	1
67	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞14入賞図柄	1	1	1
68	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ﾊﾞｰ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞15入賞図柄	1	1	1
69	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞15入賞図柄	1	1	1
70	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞15入賞図柄	1	1	1
71	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞15入賞図柄	1	1	1
72	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞16入賞図柄	1	1	1
73	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞16入賞図柄	1	1	1
74	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞16入賞図柄	1	1	1
75	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞16入賞図柄	1	1	1

【図１２３】

（図123）

76	黒ﾊﾞｰ	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞17入賞図柄	1	1	1
77	ﾊﾞｲﾝA	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞17入賞図柄	1	1	1
78	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞18入賞図柄	1	1	1
79	ﾊﾞｲﾝB	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞18入賞図柄	1	1	1
80	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	入賞19入賞図柄	1	1	1
81	ﾊﾞｲﾝA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞19入賞図柄	1	1	1
82	ﾊﾞｲﾝA	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝB	入賞20入賞図柄	1	1	1
83	ﾊﾞｲﾝA	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝB	入賞20入賞図柄	1	1	1
84	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	入賞21入賞図柄	1	1	1
85	ﾊﾞｲﾝB	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞21入賞図柄	1	1	1
86	ﾊﾞｲﾝB	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝB	入賞22入賞図柄	1	1	1
87	ﾊﾞｲﾝB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝB	入賞22入賞図柄	1	1	1
88	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞23入賞図柄	1	1	1
89	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞23入賞図柄	1	1	1
90	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞23入賞図柄	1	1	1
91	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞23入賞図柄	1	1	1
92	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	黒ﾊﾞｰ	入賞24入賞図柄	1	1	1
93	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	入賞24入賞図柄	1	1	1
94	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞25入賞図柄	1	1	1
95	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞25入賞図柄	1	1	1
96	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	黒ﾊﾞｰ	入賞26入賞図柄	1	1	1
97	ｽｲｶ	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	入賞26入賞図柄	1	1	1
98	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞27入賞図柄	1	1	1
99	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞27入賞図柄	1	1	1
100	ﾏﾝｺﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞28入賞図柄	1	1	1
101	ﾏﾝｺﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞28入賞図柄	1	1	1
102	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞28入賞図柄	1	1	1
103	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞28入賞図柄	1	1	1

【図１２４】

（図124）

104	ﾏﾝｺﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞29入賞図柄	1	1	1
105	ﾏﾝｺﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞29入賞図柄	1	1	1
106	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞29入賞図柄	1	1	1
107	ﾏﾝｺﾞｰ	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞29入賞図柄	1	1	1
108	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞30入賞図柄	1	1	1
109	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞30入賞図柄	1	1	1
110	ﾌﾞﾗﾝｸA	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞30入賞図柄	1	1	1
111	ﾌﾞﾗﾝｸA	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞30入賞図柄	1	1	1
112	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞31入賞図柄	1	1	1
113	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞31入賞図柄	1	1	1
114	ﾌﾞﾗﾝｸA	ｽｲｶ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞31入賞図柄	1	1	1
115	ﾌﾞﾗﾝｸA	ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞31入賞図柄	1	1	1
116	ﾊﾞｲﾝA	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	入賞32入賞図柄	1	1	1
117	ﾊﾞｲﾝB	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	入賞32入賞図柄	1	1	1
118	黒ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
119	黒ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
120	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
121	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
122	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
123	ﾌﾞﾗﾝｸA	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
124	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
125	ﾌﾞﾗﾝｸB	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝB	入賞33入賞図柄	1	1	1
126	黒ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1
127	黒ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1
128	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1
129	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1
130	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1
131	ﾌﾞﾗﾝｸB	ｽｲｶ	ﾊﾞｲﾝA	入賞34入賞図柄	1	1	1

【図１２５】

（図125）

132	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞35入賞図柄	1	1	1
133	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞36入賞図柄	1	1	1
134	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞37入賞図柄	1	1	1
135	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞38入賞図柄	1	1	1
136	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞39入賞図柄	1	1	1
137	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞39入賞図柄	1	1	1
138	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞40入賞図柄	1	1	1
139	ﾊﾞｲﾝA	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞40入賞図柄	1	1	1
140	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞41入賞図柄	1	1	1
141	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞41入賞図柄	1	1	1
142	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞42入賞図柄	1	1	1
143	ﾊﾞｲﾝB	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞42入賞図柄	1	1	1
144	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞43入賞図柄	1	1	1
145	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞43入賞図柄	1	1	1
146	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞44入賞図柄	1	1	1
147	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞44入賞図柄	1	1	1
148	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	入賞45入賞図柄	1	1	1
149	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	入賞45入賞図柄	1	1	1
150	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	ｽｲｶ	入賞46入賞図柄	1	1	1
151	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝB	ｽｲｶ	入賞46入賞図柄	1	1	1
152	ﾊﾞｲﾝA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞47入賞図柄	1	1	1
153	ﾊﾞｲﾝA	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞47入賞図柄	1	1	1
154	ﾊﾞｲﾝA	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝA	入賞48入賞図柄	1	1	1
155	ﾊﾞｲﾝA	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝA	入賞48入賞図柄	1	1	1
156	ﾊﾞｲﾝB	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞49入賞図柄	1	1	1
157	ﾊﾞｲﾝB	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞49入賞図柄	1	1	1
158	ﾊﾞｲﾝB	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾊﾞｲﾝA	入賞50入賞図柄	1	1	1
159	ﾊﾞｲﾝB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾊﾞｲﾝA	入賞50入賞図柄	1	1	1

【図１２６】

（図126）

160	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞51入賞図柄	1	1	1
161	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞51入賞図柄	1	1	1
162	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞52入賞図柄	1	1	1
163	ﾊﾞｲﾝA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞52入賞図柄	1	1	1
164	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞53入賞図柄	1	1	1
165	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞53入賞図柄	1	1	1
166	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞54入賞図柄	1	1	1
167	ﾊﾞｲﾝB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞54入賞図柄	1	1	1
168	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞55入賞図柄	1	1	1
169	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞55入賞図柄	1	1	1
170	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞56入賞図柄	1	1	1
171	黒ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞56入賞図柄	1	1	1
172	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞57入賞図柄	1	1	1
173	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞57入賞図柄	1	1	1
174	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞58入賞図柄	1	1	1
175	ﾏﾝｺﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞58入賞図柄	1	1	1
176	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞59入賞図柄	1	1	1
177	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞59入賞図柄	1	1	1
178	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞60入賞図柄	1	1	1
179	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞60入賞図柄	1	1	1
180	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞61入賞図柄	1	1	1
181	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞61入賞図柄	1	1	1
182	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾏﾝｺﾞｰ	入賞62入賞図柄	1	1	1
183	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞62入賞図柄	1	1	1
184	黒ﾊﾞｰ	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞63入賞図柄	1	1	1
185	黒ﾊﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞63入賞図柄	1	1	1
186	ﾏﾝｺﾞｰ	黒ﾊﾞｰ	ﾊﾞｲﾝA	入賞63入賞図柄	1	1	1
187	ﾏﾝｺﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｲﾝA	入賞63入賞図柄	1	1	1

【図１２７】

（図127）

188	黒バー	ブランクA	バインA	入賞64入賞図柄	1	1	1
189	黒バー	ブランクB	バインA	入賞64入賞図柄	1	1	1
190	マンゴー	ブランクA	バインA	入賞64入賞図柄	1	1	1
191	マンゴー	ブランクB	バインA	入賞64入賞図柄	1	1	1
192	赤セブン	黒バー	バインA	入賞65入賞図柄	1	1	1
193	赤セブン	白セブン	バインA	入賞65入賞図柄	1	1	1
194	ブランクA	黒バー	バインA	入賞65入賞図柄	1	1	1
195	ブランクA	白セブン	バインA	入賞65入賞図柄	1	1	1
196	赤セブン	ブランクA	バインA	入賞66入賞図柄	1	1	1
197	赤セブン	ブランクB	バインA	入賞66入賞図柄	1	1	1
198	ブランクA	ブランクA	バインA	入賞66入賞図柄	1	1	1
199	ブランクA	ブランクB	バインA	入賞66入賞図柄	1	1	1
200	黒バー	黒バー	バインB	入賞67入賞図柄	1	1	1
201	黒バー	白セブン	バインB	入賞67入賞図柄	1	1	1
202	マンゴー	黒バー	バインB	入賞67入賞図柄	1	1	1
203	マンゴー	白セブン	バインB	入賞67入賞図柄	1	1	1
204	黒バー	ブランクA	バインB	入賞68入賞図柄	1	1	1
205	黒バー	ブランクB	バインB	入賞68入賞図柄	1	1	1
206	マンゴー	ブランクA	バインB	入賞68入賞図柄	1	1	1
207	マンゴー	ブランクB	バインB	入賞68入賞図柄	1	1	1
208	赤セブン	黒バー	バインB	入賞69入賞図柄	1	1	1
209	赤セブン	白セブン	バインB	入賞69入賞図柄	1	1	1
210	ブランクA	黒バー	バインB	入賞69入賞図柄	1	1	1
211	ブランクA	白セブン	バインB	入賞69入賞図柄	1	1	1
212	赤セブン	ブランクA	バインB	入賞70入賞図柄	1	1	1
213	赤セブン	ブランクB	バインB	入賞70入賞図柄	1	1	1
214	ブランクA	ブランクA	バインB	入賞70入賞図柄	1	1	1
215	ブランクA	ブランクB	バインB	入賞70入賞図柄	1	1	1

【図１２８】

（図128）

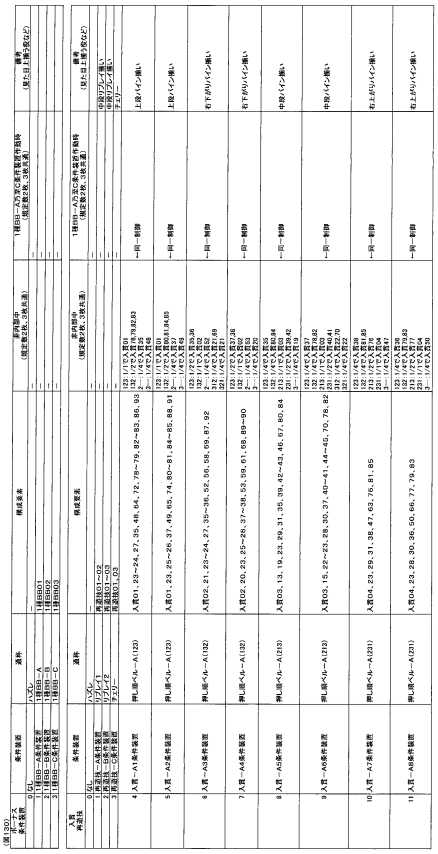
216	黒バー	マンゴー	リプレイ	入賞71入賞図柄	1	1	1
217	バインA	マンゴー	リプレイ	入賞71入賞図柄	1	1	1
218	バインB	マンゴー	リプレイ	入賞71入賞図柄	1	1	1
219	黒バー	マンゴー	赤セブン	入賞72入賞図柄	1	1	1
220	赤セブン	マンゴー	赤セブン	入賞72入賞図柄	1	1	1
221	マンゴー	マンゴー	赤セブン	入賞72入賞図柄	1	1	1
222	ブランクA	マンゴー	赤セブン	入賞72入賞図柄	1	1	1
223	黒バー	マンゴー	白セブン	入賞73入賞図柄	1	1	1
224	赤セブン	マンゴー	白セブン	入賞73入賞図柄	1	1	1
225	マンゴー	マンゴー	白セブン	入賞73入賞図柄	1	1	1
226	ブランクA	マンゴー	白セブン	入賞73入賞図柄	1	1	1
227	黒バー	マンゴー	マンゴー	入賞74入賞図柄	1	1	1
228	赤セブン	マンゴー	マンゴー	入賞74入賞図柄	1	1	1
229	マンゴー	マンゴー	マンゴー	入賞74入賞図柄	1	1	1
230	ブランクA	マンゴー	マンゴー	入賞74入賞図柄	1	1	1
231	黒バー	マンゴー	ブランクA	入賞75入賞図柄	1	1	1
232	赤セブン	マンゴー	ブランクA	入賞75入賞図柄	1	1	1
233	マンゴー	マンゴー	ブランクA	入賞75入賞図柄	1	1	1
234	ブランクA	マンゴー	ブランクA	入賞75入賞図柄	1	1	1
235	リプレイ	バインA	赤セブン	入賞76入賞図柄	1	1	1
236	リプレイ	バインB	赤セブン	入賞76入賞図柄	1	1	1
237	リプレイ	バインA	白セブン	入賞76入賞図柄	1	1	1
238	リプレイ	バインB	白セブン	入賞76入賞図柄	1	1	1
239	リプレイ	バインA	マンゴー	入賞77入賞図柄	1	1	1
240	リプレイ	バインB	マンゴー	入賞77入賞図柄	1	1	1
241	リプレイ	バインA	ブランクA	入賞77入賞図柄	1	1	1
242	リプレイ	バインB	ブランクA	入賞77入賞図柄	1	1	1
243	リプレイ	黒バー	黒バー	入賞78入賞図柄	1	1	1

【図１２９】

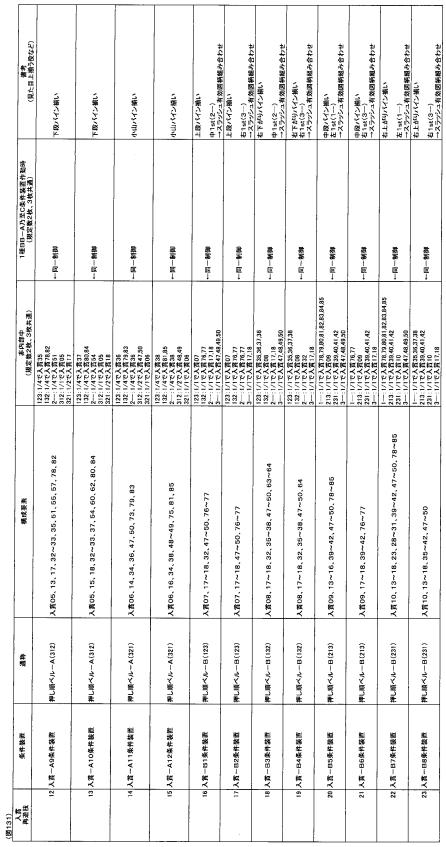
（図129）

244	リプレイ	白セブン	黒バー	入賞79入賞図柄	1	1	1
245	リプレイ	ブランクA	黒バー	入賞80入賞図柄	1	1	1
246	リプレイ	ブランクB	黒バー	入賞81入賞図柄	1	1	1
247	リプレイ	黒バー	スイカ	入賞82入賞図柄	1	1	1
248	リプレイ	白セブン	スイカ	入賞83入賞図柄	1	1	1
249	リプレイ	ブランクA	スイカ	入賞84入賞図柄	1	1	1
250	リプレイ	ブランクB	スイカ	入賞85入賞図柄	1	1	1
251	白セブン	黒バー	黒バー	入賞86入賞図柄	1	1	1
252	白セブン	白セブン	黒バー	入賞86入賞図柄	1	1	1
253	白セブン	ブランクA	黒バー	入賞87入賞図柄	1	1	1
254	白セブン	ブランクB	黒バー	入賞87入賞図柄	1	1	1
255	白セブン	黒バー	スイカ	入賞88入賞図柄	1	1	1
256	白セブン	白セブン	スイカ	入賞88入賞図柄	1	1	1
257	白セブン	ブランクA	スイカ	入賞89入賞図柄	1	1	1
258	白セブン	ブランクB	スイカ	入賞89入賞図柄	1	1	1
259	スイカ	黒バー	黒バー	入賞90入賞図柄	1	1	1
260	スイカ	白セブン	黒バー	入賞90入賞図柄	1	1	1
261	スイカ	ブランクA	黒バー	入賞91入賞図柄	1	1	1
262	スイカ	ブランクB	黒バー	入賞91入賞図柄	1	1	1
263	スイカ	黒バー	スイカ	入賞92入賞図柄	1	1	1
264	スイカ	白セブン	スイカ	入賞92入賞図柄	1	1	1
265	スイカ	ブランクA	スイカ	入賞93入賞図柄	1	1	1
266	スイカ	ブランクB	スイカ	入賞93入賞図柄	1	1	1
267	バインA	黒バー	リプレイ	入賞94入賞図柄	1	1	1
268	バインB	黒バー	リプレイ	入賞94入賞図柄	1	1	1
269	バインA	スイカ	バインB	入賞95入賞図柄	3	1	3
270	バインB	スイカ	バインB	入賞95入賞図柄	3	1	3
271	バインA	リプレイ	リプレイ	入賞96入賞図柄	—	—	1
272	バインB	リプレイ	リプレイ	入賞96入賞図柄	—	—	1

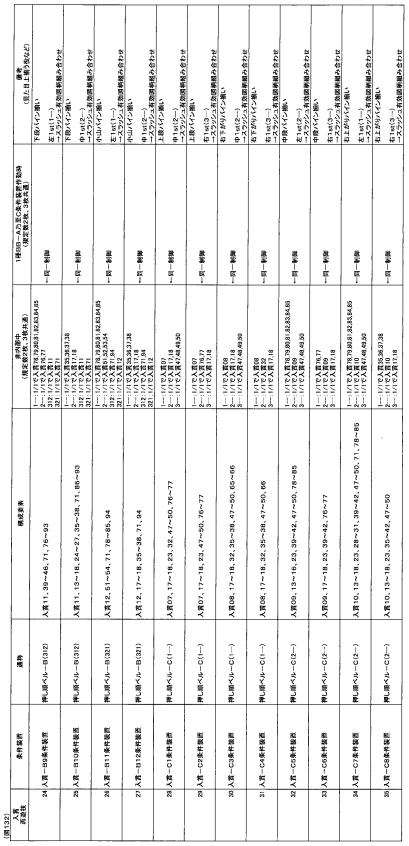
【図１３０】



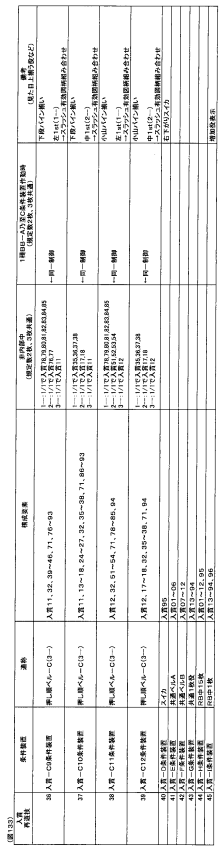
【図１３１】



【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】

(図134)
(1) ボーナスの図柄の組合せ

	第１回胴	第2回胴	第3回胴	ボーナス名称	性能
1	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	1種BB－A	RB－A(作動図柄なし)が連続作動
2	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	1種BB－B	RB－A(作動図柄なし)が連続作動
3	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾏﾝｺﾞｰ	1種BB－C	RB－B(作動図柄なし)が連続作動

(2) ボーナスの終了条件

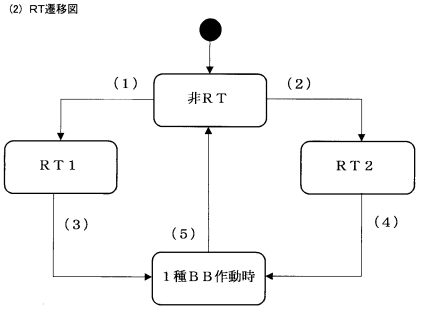
名称	終了条件
1種BB－A	22枚を超える遊技メダルの獲得
1種BB－B	22枚を超える遊技メダルの獲得
1種BB－C	1枚を超える遊技メダルの獲得
RB－A	2回の遊技又は2回の入賞 1種BBの作動終了
RB－B	2回の遊技又は2回の入賞 1種BBの作動終了

【図１３５】

（図135）
(1) RTの変動条件

状態	回数		変動契機	移行先
非RT	∞	開始	RWM初期化	—
			1種BB作動終了	—
		終了	1種BB－A条件装置又は1種BB－B条件装置作動	RT1
			1種BB－C条件装置作動	RT2
RT1	∞	開始	1種BB－A条件装置又は1種BB－B条件装置作動	—
		終了	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示	1種BB作動時
RT2	∞	開始	1種BB－C条件装置作動	—
		終了	1種BB03作動図柄表示	1種BB作動時
1種BB作動時	∞	開始	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示	—
			1種BB03作動図柄表示	—
		終了	1種BB作動終了	非RT

(2) RT遷移図



(1) 1種BB－A条件装置又は1種BB－B条件装置作動

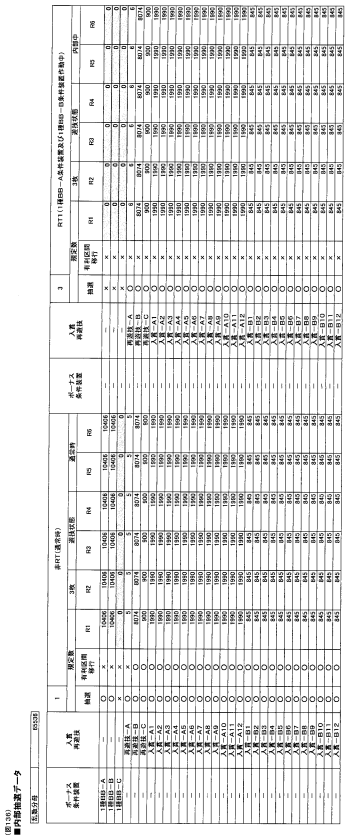
(2) 1種BB－C条件装置作動

(3) 1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示

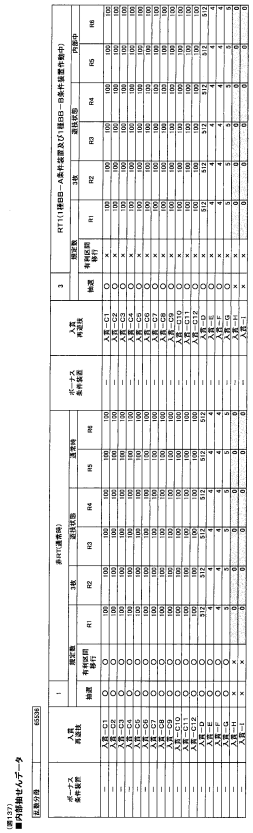
(4) 1種BB03作動図柄表示

(5) 1種BB作動終了

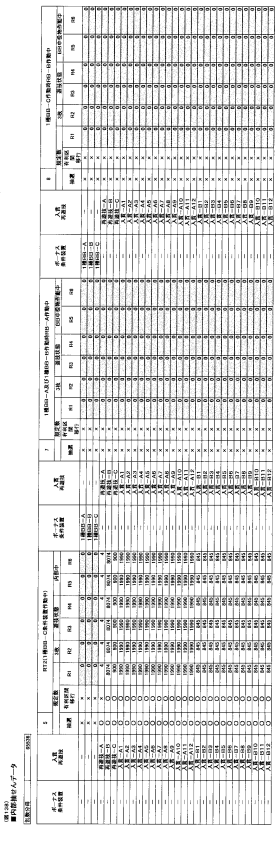
【図１３６】



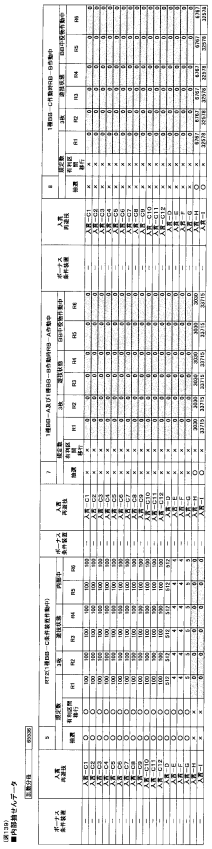
【図１３７】



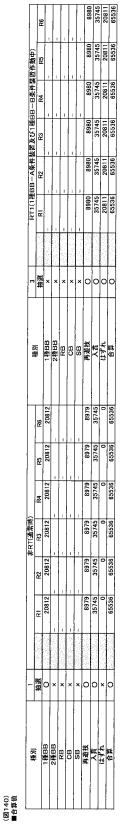
【図１３８】



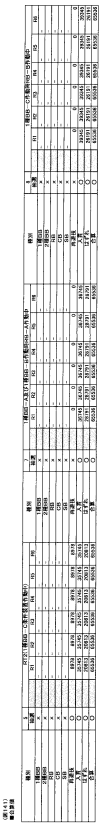
【図１３９】



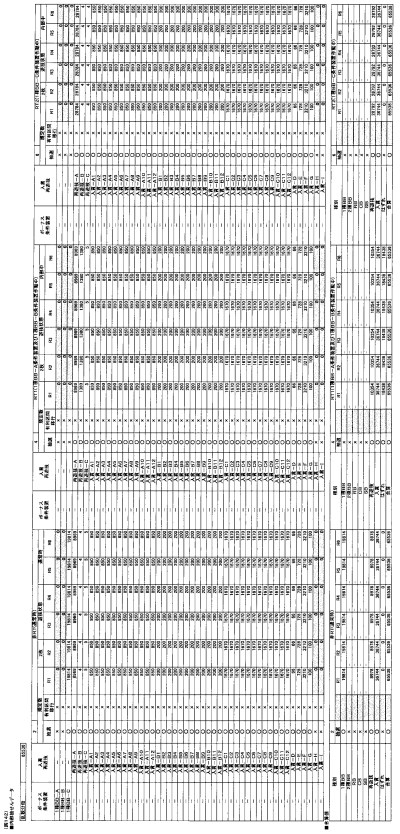
【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】



【図１４３】

(図143)
押し順スラッシュ役(規定数2枚、3枚共通)

	左中右(123)	左右中(132)	中左右(213)	中右左(231)	右左中(312)	右中左(321)
スラッシュ役B1	高め	安め	スラB	スラB	安め	安め
スラッシュ役B2	高め	安め	安め	安め	スラB	スラB
スラッシュ役B3	安め	高め	スラB	スラB	安め	安め
スラッシュ役B4	安め	高め	安め	安め	スラB	スラB
スラッシュ役B5	スラB	スラB	高め	安め	安め	安め
スラッシュ役B6	安め	安め	高め	安め	スラB	スラB
スラッシュ役B7	スラB	スラB	安め	高め	安め	安め
スラッシュ役B8	安め	安め	安め	高め	スラB	スラB
スラッシュ役B9	スラB	スラB	安め	安め	高め	安め
スラッシュ役B10	安め	安め	スラB	スラB	高め	安め
スラッシュ役B11	スラB	スラB	安め	安め	安め	高め
スラッシュ役B12	安め	安め	スラC	スラC	安め	高め
スラッシュ役C1	高め	高め	スラC	スラC	安め	安め
スラッシュ役C2	高め	高め	安め	安め	スラC	スラC
スラッシュ役C3	高め	高め	スラC	スラC	安め	安め
スラッシュ役C4	高め	高め	安め	安め	スラC	スラC
スラッシュ役C5	スラC	スラC	高め	高め	安め	安め
スラッシュ役C6	安め	安め	高め	高め	スラC	スラC
スラッシュ役C7	スラC	スラC	高め	高め	安め	安め
スラッシュ役C8	安め	安め	高め	高め	スラC	スラC
スラッシュ役C9	スラC	スラC	安め	安め	高め	高め
スラッシュ役C10	安め	安め	スラC	スラC	高め	高め
スラッシュ役C11	スラC	スラC	安め	安め	高め	高め
スラッシュ役C12	安め	安め	スラC	スラC	高め	高め

【図１４４】

(図144)
<スラッシュ役当選時の状態別の停止制御>

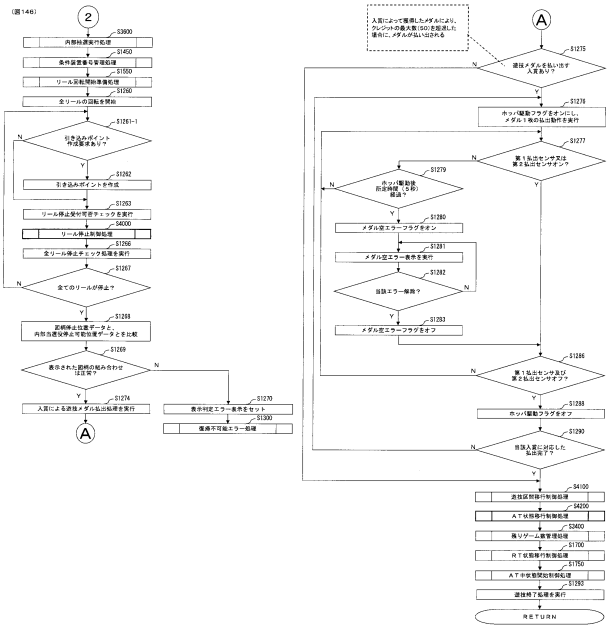
条件装置	構成要素	押し順	2枚掛け BB内部中	2枚掛け BB中	図柄組み合わせ
スラッシュ役B1 (入賞－B1条件装置)	入賞07、17～18、32、47～50、76～77	123(左中右)	1/1で入賞01(高め)	1/1で入賞07(高め)	「リプレイ・リプレイ・黒バー」等 ※「バインA・バインA・バインB」が上段に揃う(見た目上、上段にバイン揃い)
		132(左右中)	1/1で入賞76、77(安め)		「リプレイ・バインB・赤セブン」等のスラッシュ有効図柄組み合わせ
		213(中左右)	1/1で入賞17、18(スラB)		「バインA・白セブン・バインA」等のスラッシュ有効図柄組み合わせ
		231(中右左)	1/1で入賞17、18(スラB)		同上
		312(右左中)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)		「バインA・白セブン・バインA」等のスラッシュ無効図柄組み合わせ
		321(右中左)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)		同上
スラッシュ役C1 (入賞－C1条件装置)	入賞07、17～18、23、32、47～50、76～77	123(左中右)	1/1で入賞01(高め)	1/1で入賞07(高め)	「リプレイ・リプレイ・黒バー」等 ※「バインA・バインA・バインB」が上段に揃う(見た目上、上段にバイン揃い)
		132(左右中)	1/1で入賞01(高め)		同上
		213(中左右)	1/1で入賞17、18(スラC)		「バインB・マンゴー・バインA」等のスラッシュ有効図柄組み合わせ
		231(中右左)	1/1で入賞17、18(スラC)		同上
		312(右左中)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)		「バインA・白セブン・バインA」等のスラッシュ無効図柄組み合わせ
		321(右中左)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)		同上

【図１４５】

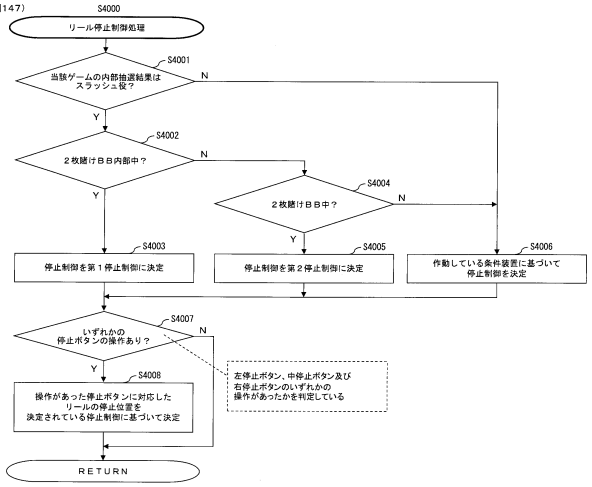
(図145)
<スラッシュ役当選時の状態別の停止制御>

条件装置	構成要素	押し順	2枚掛け BB内部中	2枚掛け BB中
スラッシュ役B1 (入賞－B1条件装置)	入賞01、17～18、47～50、76、77、78～79、82～83	123(左中右)	1/1で入賞01(高め)	1/1で入賞01(高め)
		132(左右中)	1/1で入賞76、77(安め)	1/1で入賞76、77(安め)
		213(中左右)	1/1で入賞17、18(スラB)	1/2で入賞78、79、82、83(スラB)
		231(中右左)	1/1で入賞17、18(スラB)	1/2で入賞78、79、82、83(スラB)
		312(右左中)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)
		321(右中左)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)	1/1で入賞47、48、49、50(安め)

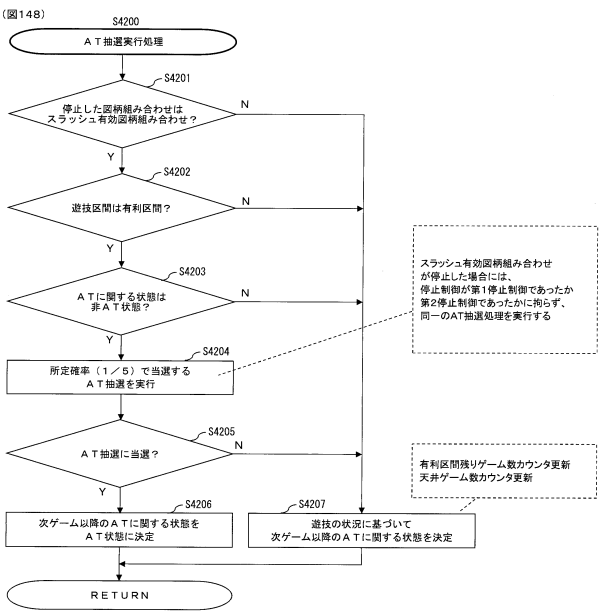
【図１４６】



【図１４７】

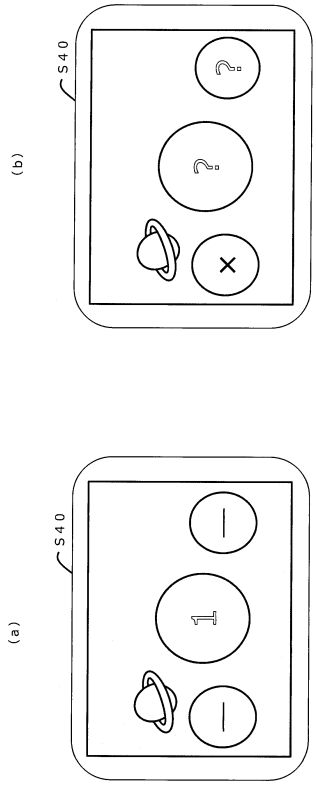


【図１４８】



【図１４９】

(図１４９)



【図１５０】

(図150)

＜状態別のスラッシュ役B1当選時のATに関する抽選＞

状態	押し順	払出枚数	ATに関する抽選
状態A（有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中）	123(左中右)	1/1で15枚（高め）	なし
	132(左右中)	1/1で15枚（高め）	なし
	213(中左右)	1/1で1枚（スラB）	なし
	231(中右左)	1/1で1枚（スラB）	なし
	312(右左中)	1/1で1枚（安め）	なし
	321(右中左)	1/1で1枚（安め）	なし
状態B（有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中）	123(左中右)	1/1で15枚（高め）	なし
	132(左右中)	1/1で15枚（高め）	なし
	213(中左右)	1/1で1枚（スラB）	79/100でAT当選
	231(中右左)	1/1で1枚（スラB）	79/100でAT当選
	312(右左中)	1/1で1枚（安め）	なし
	321(右中左)	1/1で1枚（安め）	なし
状態C（非RT）	123(左中右)	1/1で15枚（高め）	なし
	132(左右中)	1/1で15枚（高め）	なし
	213(中左右)	1/1で1枚（スラB）	なし
	231(中右左)	1/1で1枚（スラB）	なし
	312(右左中)	1/1で1枚（安め）	なし
	321(右中左)	1/1で1枚（安め）	なし

※設定１におけるＡＴ当選時の期待獲得枚数は１００枚となっている

【図１５１】

(図151)

<1種BB－C内部中且つ通常区間における抽選について>

条件装置	構成要素	押し順	1種BB1内部中	有利区間移行抽選 当選確率	有利区間移行後の ATに関する状態
入賞－B1	入賞07、17～18、32、47～50、76～77	123(左中右)	1/1で入賞07	1／1	状態A 天井ゲーム数：500ゲーム
		132(左右中)	1/1で入賞16,77		
		213(中左右)	1/1で入賞17,18		
		231(中右左)	1/1で入賞17,18		
		312(右左中)	1/1で入賞47,48,49,50		
		321(右中左)	1/1で入賞47,48,49,50		
再遊技－B	再遊技01～03	123(左中右)		3／5	状態B 天井ゲーム数：1000ゲーム
		132(左右中)			
		213(中左右)	再遊技01～03のいずれかが停止表示		
		231(中右左)			
		312(右左中)			
		321(右中左)			

※通常区間において有利区間移行抽選を実行する条件装置の一部を抜粋

【図１５２】

(図152)

<スランプ1台～1種BB－C内部中の抽選置数>

条件装置	構成要素	抽選置数
入賞－B1条件装置	入賞07、17～18、32、47～50、76～77	845
入賞－B2条件装置	入賞07、17～18、47～50、76～77	845
入賞－B3条件装置	入賞08、17～18、32、35～38、47～50、63～64	845
入賞－B4条件装置	入賞08、17～18、32、35～38、47～50、64	845
入賞－B5条件装置	入賞09、13～16、39～42、47～50、78～85	845
入賞－B6条件装置	入賞09、17～18、39～42、76～77	845
入賞－B7条件装置	入賞10、13～18、23、28～31、39～42、47～50、78～85	845
入賞－B8条件装置	入賞10、13～16、17～18、35～42、47～50	845
入賞－B9条件装置	入賞11、39～46、71、76～77、78～85、86～93	845
入賞－B10条件装置	入賞11、13～16、17～18、24～27、35～38、71、86～93	845
入賞－B11条件装置	入賞12、51～54、71、78～85、94	845
入賞－B12条件装置	入賞12、17～18、35～38、71、94	845
入賞－C1条件装置	入賞07、17～18、23、32、47～50、76～77	100
入賞－C2条件装置	入賞07、17～18、23、27～30、76～77	100
入賞－C3条件装置	入賞08、17～18、32、35～38、47～50、65～66	100
入賞－C4条件装置	入賞08、17～18、32、35～38、47～50、66	100
入賞－C5条件装置	入賞09、13～16、23、39～42、47～50、78～85	100
入賞－C6条件装置	入賞09、17～18、23、39～42、76～77	100
入賞－C7条件装置	入賞10、13～16、17～18、23、28～31、39～42、47～50、71、78～85	100
入賞－C8条件装置	入賞10、13～16、17～18、23、35～42、47～50	100
入賞－C9条件装置	入賞11、32、39～46、71、76～77、78～85、86～93	100
入賞－C10条件装置	入賞11、13～16、17～18、24～27、32、35～38、71、86～93	100
入賞－C11条件装置	入賞12、32、51～54、71、78～85、94	100
入賞－C12条件装置	入賞12、17～18、32、35～38、71、94	100

入賞17～18の当選置数の合計

7860

入賞78～85の当選置数の合計

3780

<ボーナス中のまとめ小役、1種ＢＢ－Ｃ作動中の抽選置数>

条件装置	構成要素	抽選置数
入賞－H条件装置	入賞01～12、95	10747
入賞－1条件装置	入賞13～16、17～18、19～77、78～85、86～94、96	28398

【図１５３】

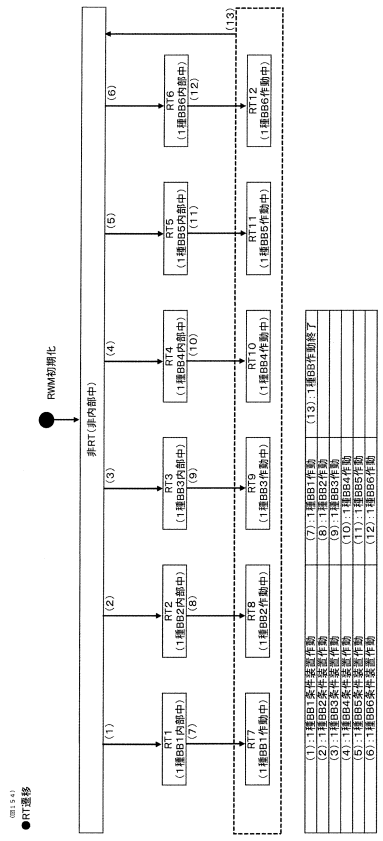
(図１５３)

<A：入賞－Ｂ１当選、第１停止前にサブ入力ボタン操作>

<B：入賞－Ｂ１当選、第１停止後にサブ入力ボタン操作>

<C：入賞－Ｂ１当選、第３停止後にサブ入力ボタン操作>

【図１５４】



【図１５５】

(図155)
●条件装置の組合せに応じたAT初当たり抽選

	1種BB1+チェリー	1種BB2+チェリー	1種BB3+チェリー	1種BB4+チェリー	1種BB5+チェリー	1種BB6+チェリー
AT当選	10	20	30	40	50	60
AT非当選	230	220	210	200	190	180

【図１５６】

(図156)
●条件装置の組合せに応じた天井ゲーム数決定抽選

	1種BB1+リプレイ	1種BB2+リプレイ	1種BB3+リプレイ	1種BB4+リプレイ	1種BB5+リプレイ	1種BB6+リプレイ
天井256ゲーム	20	40	60	80	100	140
天井512ゲーム	30	40	50	60	70	80
天井768ゲーム	190	160	130	100	70	20

【図１５７】

(図157)
●条件装置の組合せに応じたATゲーム数の上乗せ抽選

	1種BB1+チェリー	1種BB2+チェリー	1種BB3+チェリー	1種BB4+チェリー	1種BB5+チェリー	1種BB6+チェリー
+0G	120	100	80	60	40	20
+10G	70	60	50	40	30	20
+30G	30	40	50	60	70	80
+50G	20	40	60	80	100	120

【図１５８】

(図158)
●1種BB1内部中～1種BB6内部中の出玉率

	出玉率
1種BB1内部中（設定α）	96.0%
1種BB2内部中（設定β）	98.0%
1種BB3内部中（設定γ）	102.0%
1種BB4内部中（設定δ）	107.0%
1種BB5内部中（設定ε）	113.0%
1種BB6内部中（設定ζ）	120.0%

【図１５９】

(図159)

●設定1～設定6の出玉率

設定値	出玉率
設定1	97.5%
設定2	99.5%
設定3	101.0%
設定4	104.2%
設定5	108.1%
設定6	112.2%

【図１６０】

(図160)

●役抽選における設定値ごとの1種BB当選置数

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1種BB1	28508	3932	9502	328	5570	328
1種BB2	328	24904	328	12124	328	6881
1種BB3	1638	328	20644	328	5570	328
1種BB4	328	1638	328	18022	328	6881
1種BB5	1638	328	1638	328	20644	328
1種BB6	328	1638	328	1638	328	18022

【図１６１】

(図161)

<スラッシュ役当選時の制御>

条件装置	構成要素	押し順	1種BB1内部中	1種BB2内部中	抽選置数
入賞－B1	入賞07、17～18、32、47～50、76～77	123(左中右)	1/1で入賞07	1/1で入賞07	1000
		132(左右中)	1/1で入賞76,77	1/1で入賞76,77	
		213(中左右)	1/1で入賞17,18	1/1で入賞76,77	
		231(中右左)	1/1で入賞17,18	1/1で入賞76,77	
		312(右左中)	1/1で入賞47,48,49,50	1/1で入賞47,48,49,50	
		321(右中左)	1/1で入賞47,48,49,50	1/1で入賞47,48,49,50	
入賞－B2	入賞07、17～18、47～50、76～77	123(左中右)	1/1で入賞07	1/1で入賞07	1100
		132(左右中)	1/1で入賞76,77	1/1で入賞76,77	
		213(中左右)	1/1で入賞76,77	1/1で入賞76,77	
		231(中右左)	1/1で入賞76,77	1/1で入賞76,77	
		312(右左中)	1/1で入賞47,48,49,50	1/1で入賞17,18	
		321(右中左)	1/1で入賞47,48,49,50	1/1で入賞17,18	

【図１６２】

(図162)

<状態毎のスラッシュ役当選時の制御>

制御一覧	入賞－B1	入賞－B2	入賞－B3	入賞－B4	入賞－B5	入賞－B6
1種BB1内部中	スラッシュ有効図柄組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種BB2内部中	押し順ベル	スラッシュ有効図柄組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種BB3内部中	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種BB4内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル
1種BB5内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄組み合わせ	押し順ベル
1種BB6内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄組み合わせ

【図１６３】

（図163）

<スラッシュ役の構成>

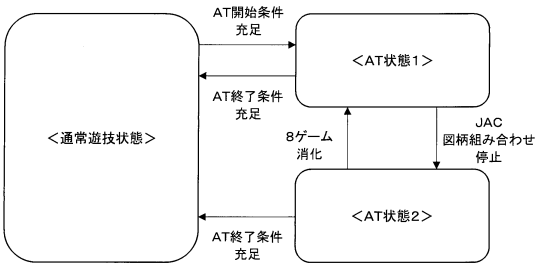
条件装置	左1st 範囲A スラッシュ 有効図柄 組み合わせ停止	左1st 範囲B 技術介入手順	中右右 押し順ベル	中左左 押し順ベル	右左中 押し順ベル	右中左 押し順ベル
入賞－B1	1枚	1／4で15枚 3／4で2枚	15枚	2枚	2枚	2枚
入賞－B2	1枚	1／4で15枚 3／4で2枚	2枚	15枚	2枚	2枚
入賞－B3	1枚	1／4で15枚 3／4で2枚	2枚	2枚	15枚	2枚
入賞－B4	1枚	1／4で15枚 3／4で2枚	2枚	2枚	2枚	15枚

※各リールは20コマとなっており、
左リールの0～9番が範囲A、10～19番が範囲Bとなっている

【図１６４】

（図164）

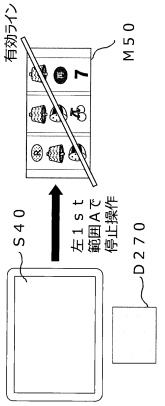
<ATに関する状態の遷移>



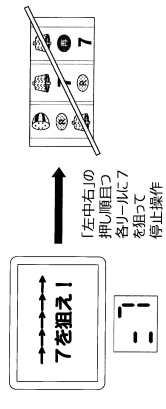
【図１６５】

（図１６５）

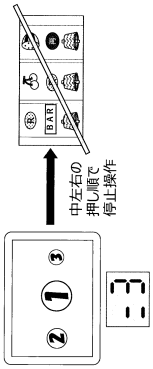
<A：通常遊技状態にて入賞－B1に当選>



<B：AT状態1にて入賞－B1に当選>



<C：AT状態2にて入賞－B1に当選>



【図１６６】

（図166）

<JAC役の構成>

条件装置	左1st	中1st	右1st
入賞－H1	2枚	2枚	1枚 または2枚
入賞－H2	1枚 または2枚	2枚	2枚
入賞－H3	2枚	1枚 または2枚	2枚

<入賞－Ｈ１当選時の右リール>

図柄番号	役割
0	JACIN
1	外し
2	外し
3	JACIN
4	JACIN
5	外し
6	外し
7	JACIN
8	JACIN
9	外し
10	外し
11	JACIN
12	JACIN
13	外し
14	外し
15	JACIN
16	JACIN
17	外し
18	外し
19	JACIN

※AT状態1においてのみ
外し演出が発生する

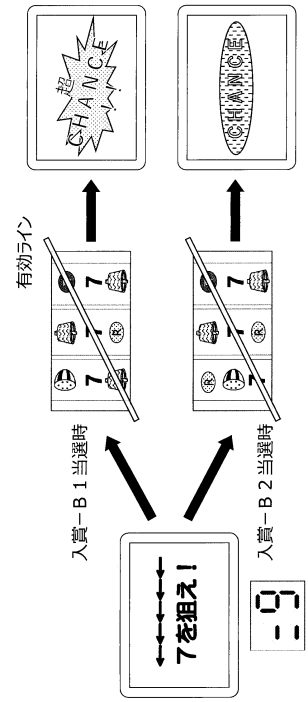
【図１６７】

（図167）
<スラッシュ役の構成>

条件装置	押し順	払出枚数	ATに関する抽選	演出グループ番号	抽選置数
入賞－B1	123(左中右)	1/1で15枚	なし	8	1000
	132(左右中)	1/1で15枚	なし		
	213(中左右)	1/1で2枚	なし		
	231(中右左)	1/1で2枚	なし		
	312(右左中)	1/1で1枚	79/100でAT当選		
	321(右中左)	1/1で1枚	79/100でAT当選		
入賞－B2	123(左中右)	1/1で15枚	なし	8	1000
	132(左右中)	1/1で15枚	なし		
	213(中左右)	1/1で2枚	なし		
	231(中右左)	1/1で2枚	なし		
	312(右左中)	1/1で1枚	1/100でAT当選		
	321(右中左)	1/1で1枚	1/100でAT当選		

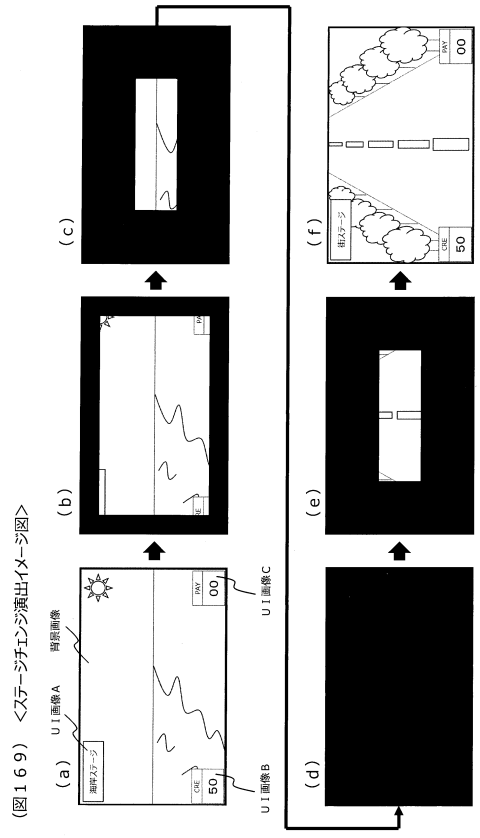
※設定1におけるAT当選時の期待獲得枚数は100枚となっている

【図１６８】

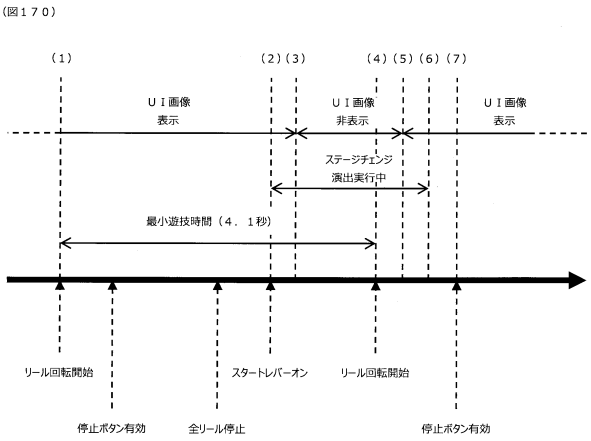


（図１６８）
<Ａ：非ＡＴ状態にて
入賞－Ｂ１または入賞－Ｂ２に当選>

【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】

（図１７１）

＜出力される音量の一覧＞

状態	滞在ステージ	演出名	音量	
非ＡＴ中	ステージ共通	ステージチェンジ演出Ａ	最大	90
			平均	80
		ステージチェンジ演出Ｂ	最大	100
			平均	85
	海岸ステージ	海岸ステージ中ＢＧＭ	最大	65
			平均	50
	街ステージ	街ステージ中ＢＧＭ	最大	70
			平均	55
ＡＴ中	宇宙ステージ	宇宙ステージ中ＢＧＭ	最大	120
			平均	100
メダル空エラー	ステージ共通	メダル空エラー報知	最大	110
			平均	90

（単位：ｄＢ）

＜メダル空エラー報知の詳細＞

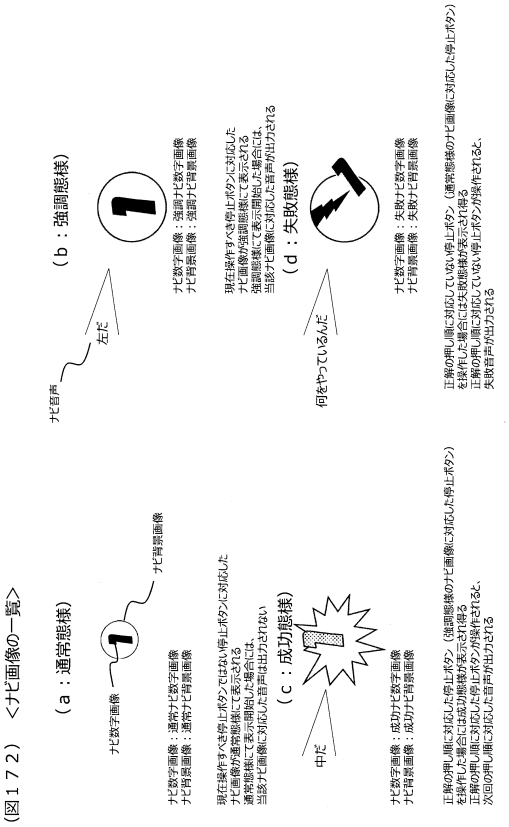
種別	内容	音量	
エラー効果音	「ビービービー」との機械音を出力	最大	100
		平均	85
エラーボイス	「店員さんを呼んで！」との音声を出力	最大	110
		平均	95

（単位：ｄＢ）

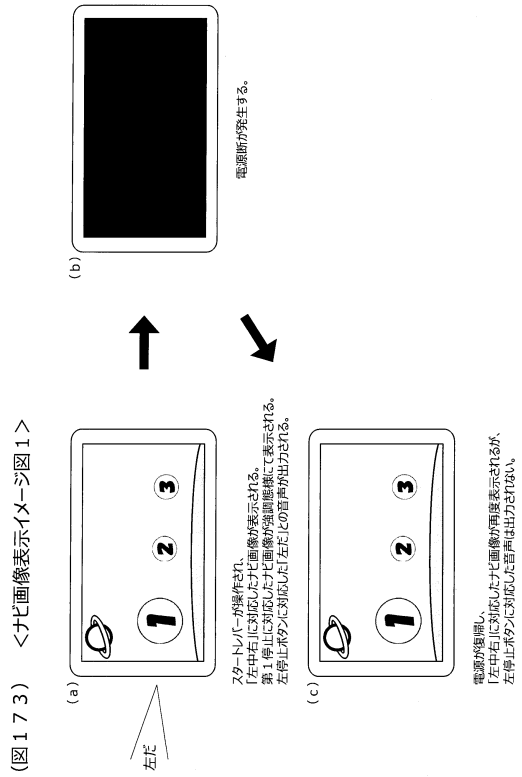
※メダル空エラー報知は、
「エラーＢＧＭ→エラーボイス→エラーＢＧＭ
→エラーボイス→・・・」のように
エラーＢＧＭとエラーボイスとを交互に繰り返し出力する

※同図においては、音量レベルが最大値である５
に設定されている場合を例示している

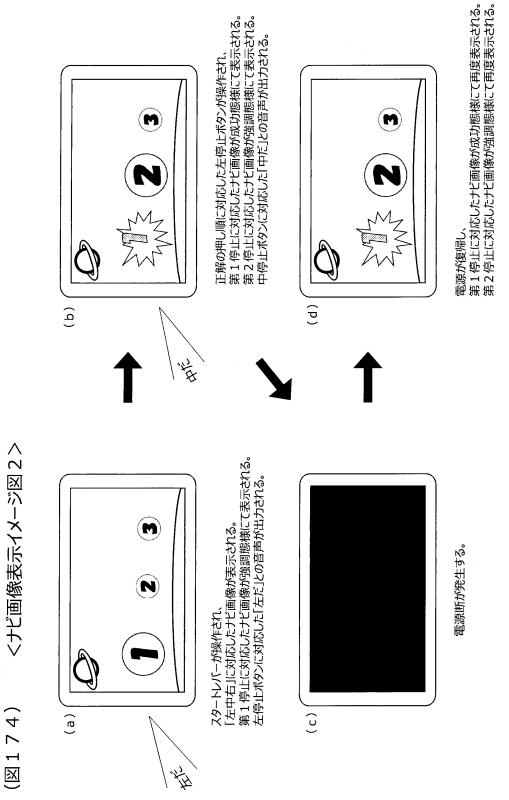
【図１７２】



【図１７３】

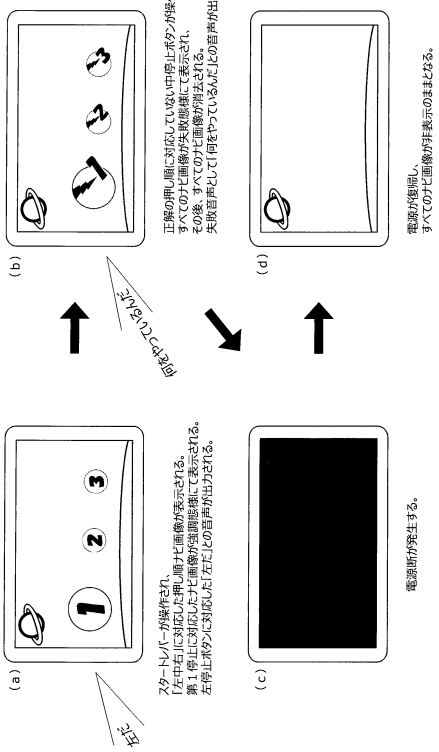


【図１７４】



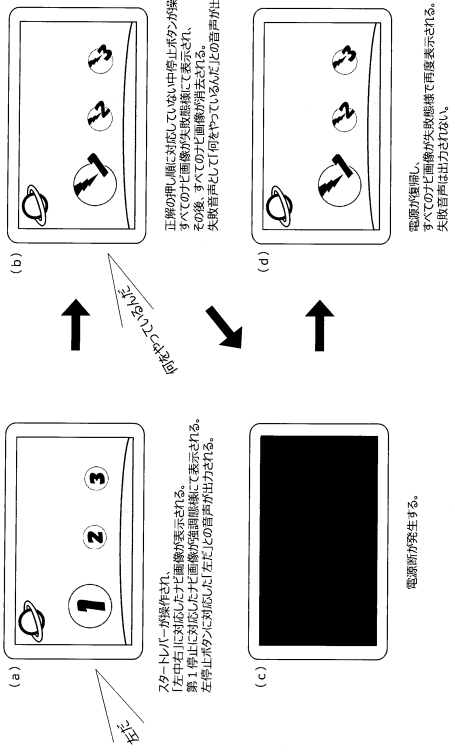
【図１７５】

(図１７５)　<ナビ画像表示イメージ図３>



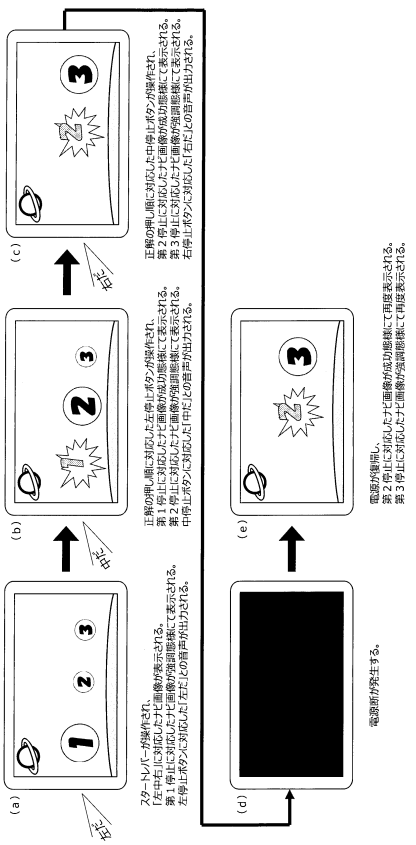
【図１７６】

(図１７６)　<ナビ画像表示イメージ図４>



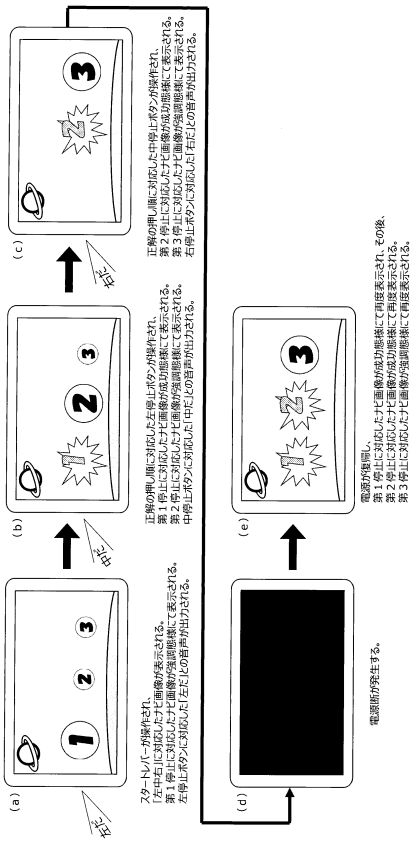
【図１７７】

(図１７７)　<ナビ画像表示イメージ図５>



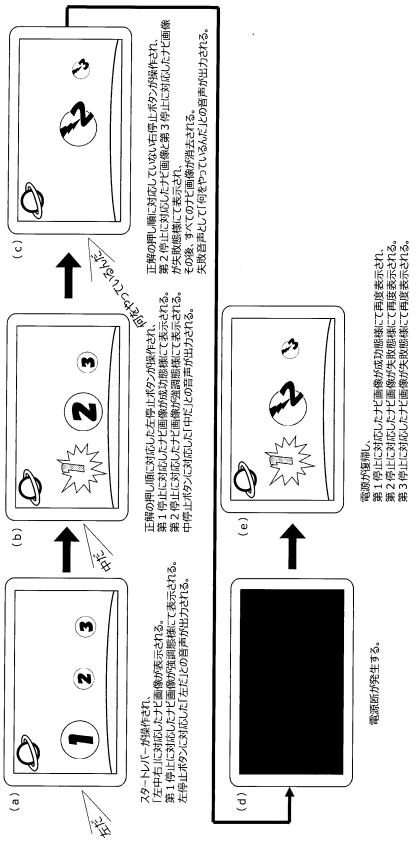
【図１７８】

(図１７８)　<ナビ画像表示イメージ図６>



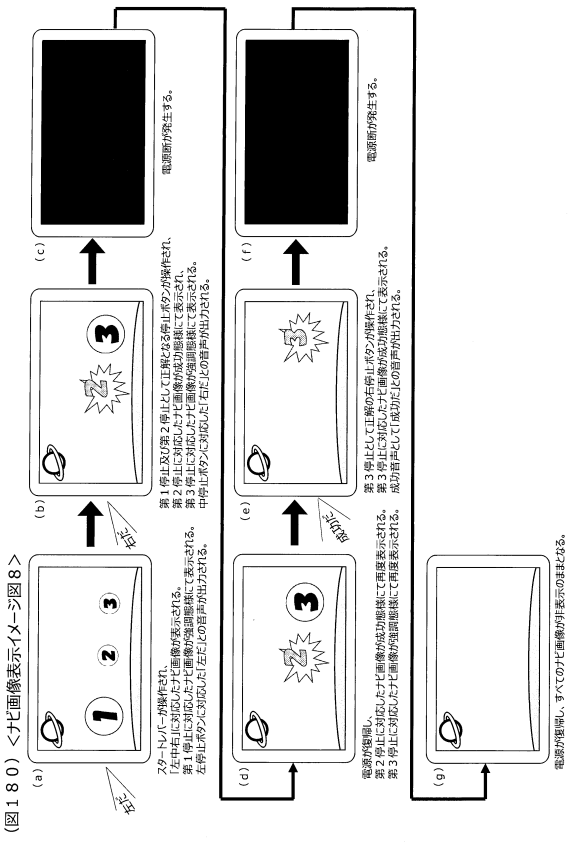
【図１７９】

(図１７９)　<ナビ画像表示イメージ図７>



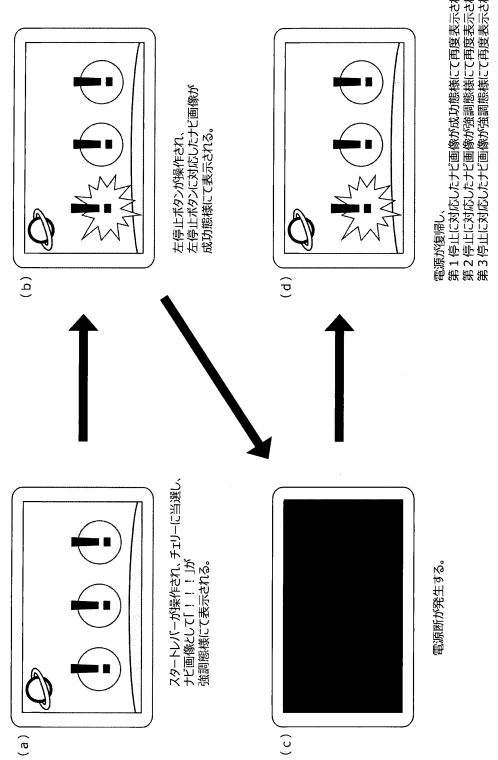
【図１８０】

(図１８０)　<ナビ画像表示イメージ図８>

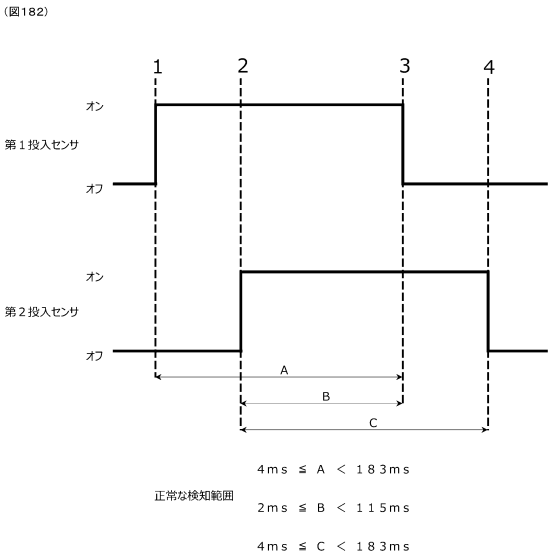


【図１８１】

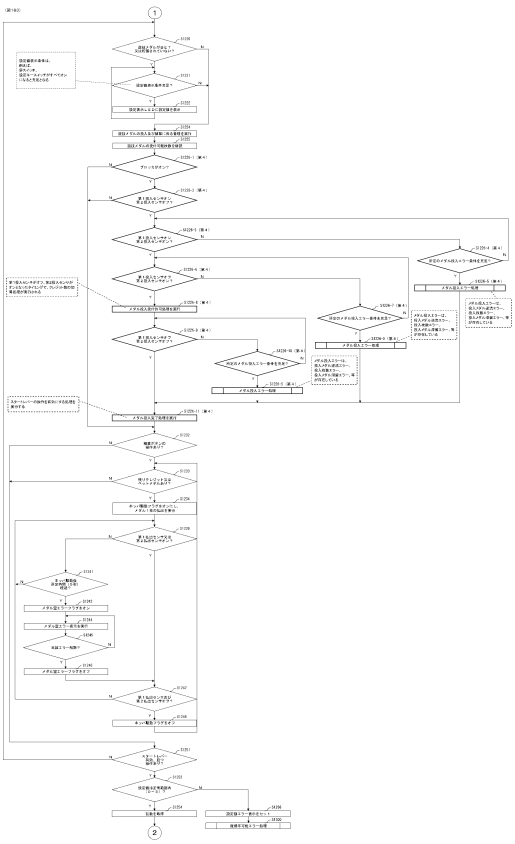
(図１８１)　<ナビ画像表示イメージ図９>



【図１８２】

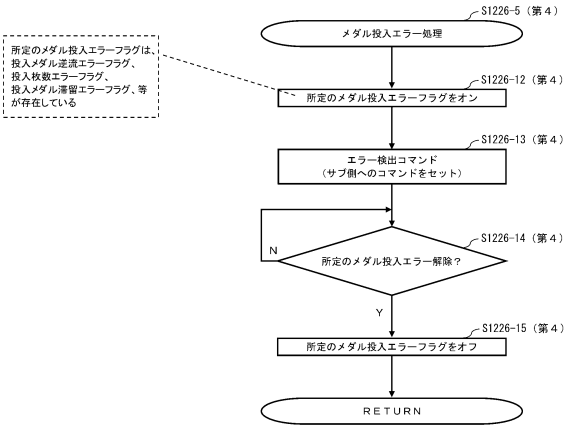


【図１８３】

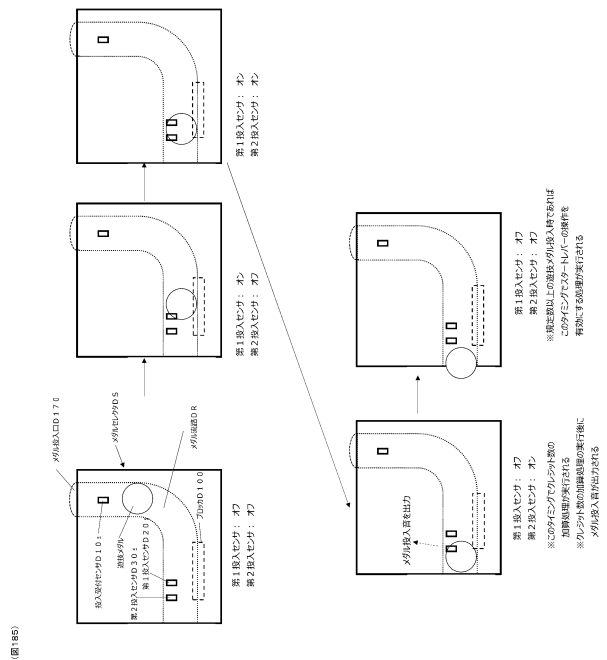


【図１８４】

（図184）

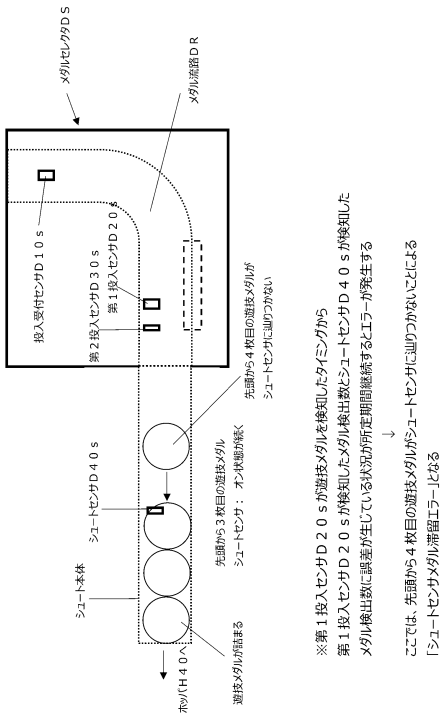


【図１８５】



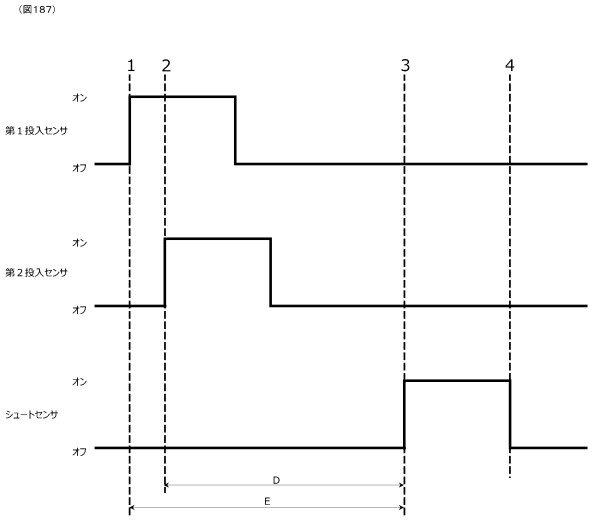
（図185）

【図１８６】

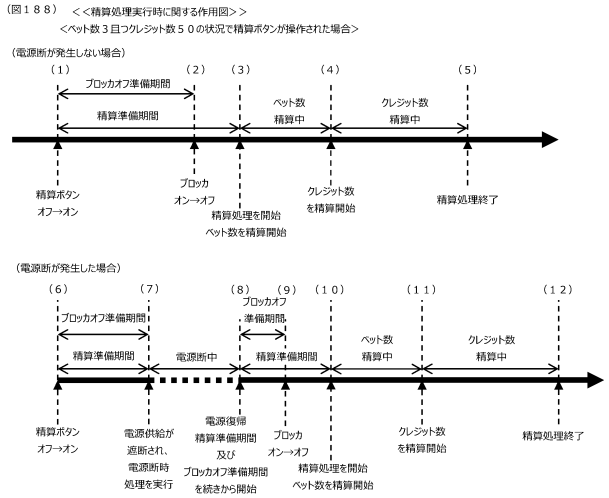


（図186）

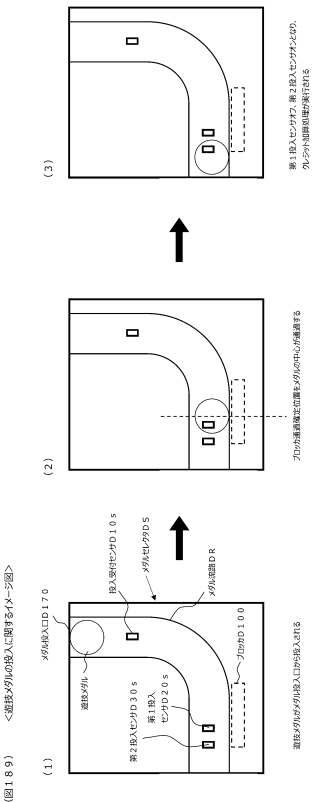
【図１８７】



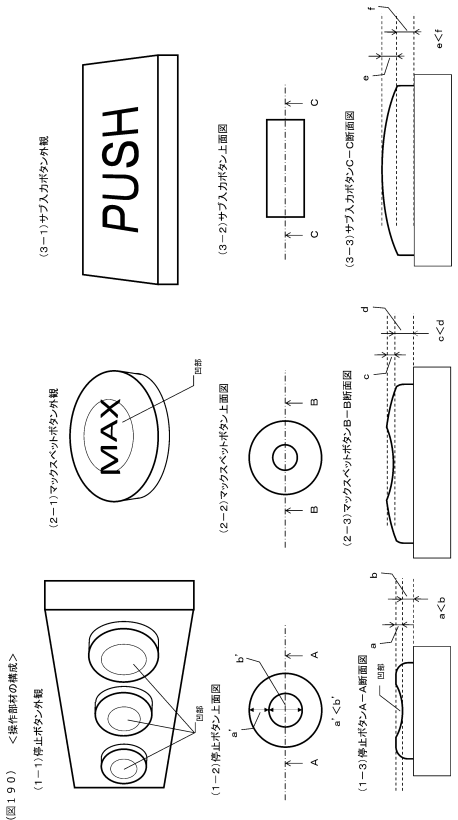
【図１８８】



【図１８９】



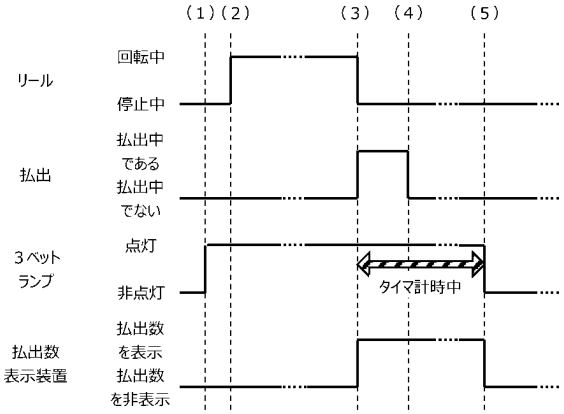
【図１９０】



【図１９１】

（図１９１）

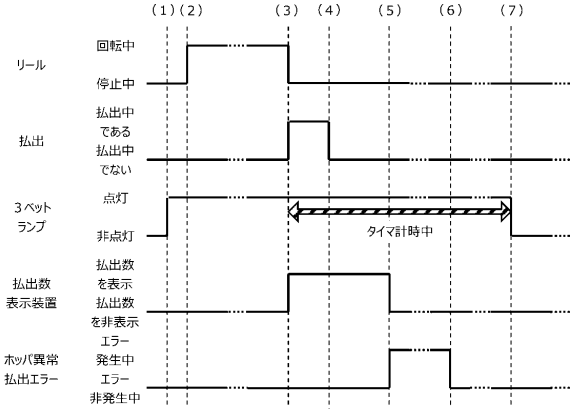
＜＜３ベットランプに関する作用図１＞＞



【図１９２】

（図１９２）

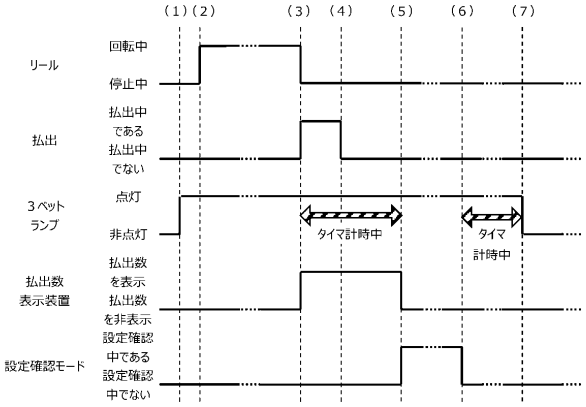
＜＜３ベットランプに関する作用図２＞＞



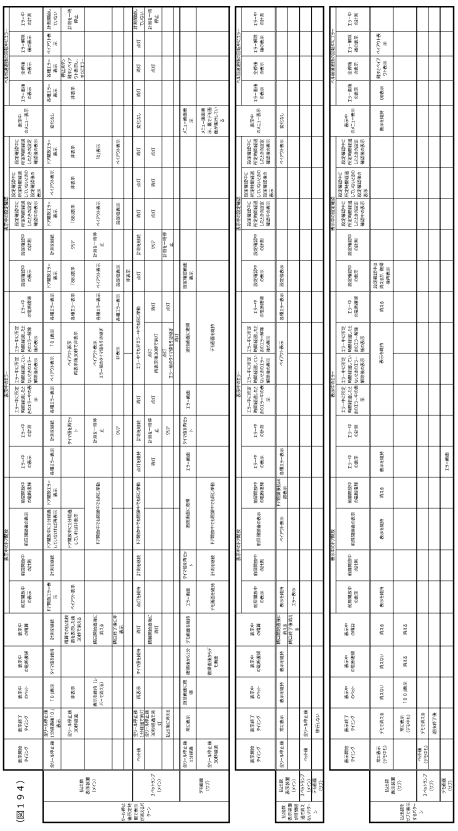
【図１９３】

（図１９３）

＜＜３ベットランプに関する作用図３＞＞

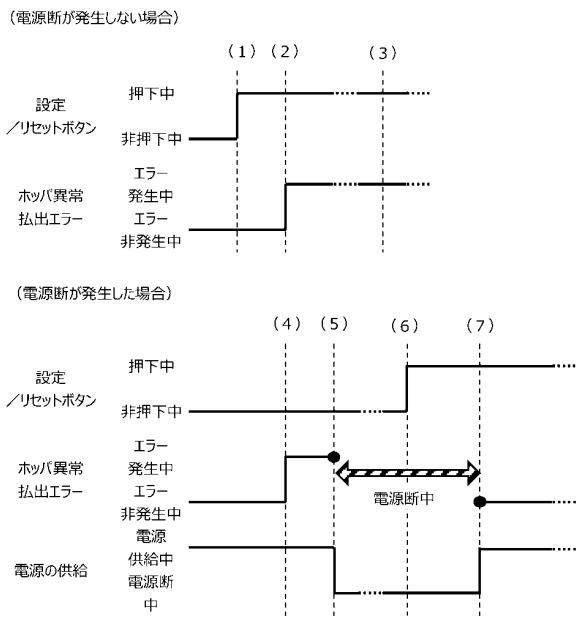


【図１９４】



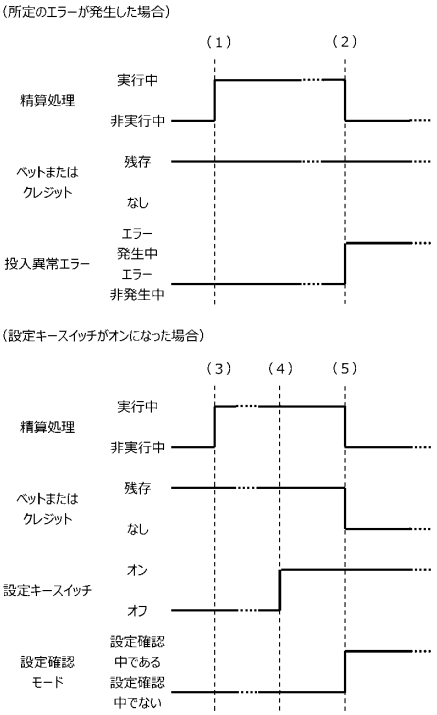
【図１９５】

（図１９５）
＜＜設定／リセットボタンに関する作用図＞＞
※前扉開放中における作用を例示



【図１９６】

（図１９６）
＜＜精算処理に関する作用図＞＞
※前扉閉鎖中における作用を例示

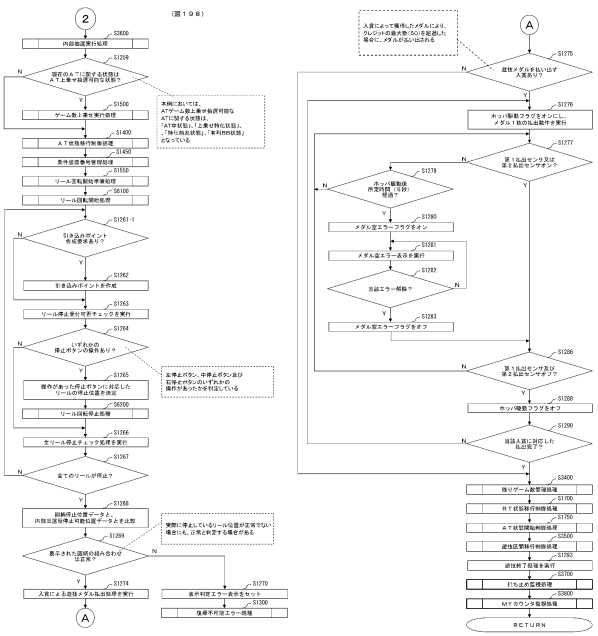


【図１９７】

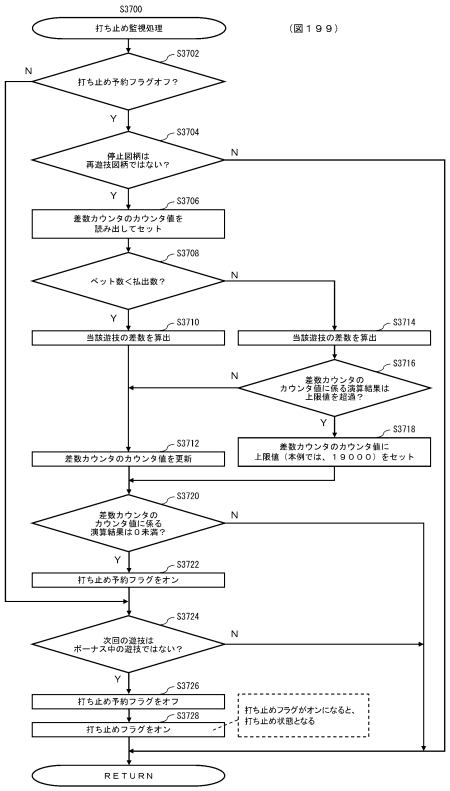
（図１９７）　＜精算、設定確認、リセットボタンに関する構成＞

前扉閉鎖	非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	エラーになる ※リセットボタンを押しなおすと解除					
	非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	エラーになる ※リセットボタンを押しなおすと解除	エラーになる ※前扉開錠では解除できない				
	遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	全停後にエラーになる ※投転中は停止時に報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	全停後にエラーになる ※投転中は停止時に報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	投転中にエラーになる ※投転中は解除できず、全停後にリセットボタンを押しなおすと解除	投転中にエラーになる ※投転中でもリセットボタンを押しなおすと解除		
	精算中にリセットボタンを押した状態でエラー（投入メダル滞留エラー）	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除				
	機論中に特定のエラー（メダル空エラー）	即報知					
	設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※設定確認後にリセットボタンを押しなおすと解除	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※設定確認後にリセットボタンを押しなおすと解除	設定確認中にエラーになる ※設定確認中でもリセットボタンを押しなおすと解除されない。エラー報知されない	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※設定確認後にリセットボタンを押しなおすと解除		
	エラーＯＦＦ電源、リセットボタンを押した状態で電源遮断（メダル空エラー）	エラー状態で遮断 ※リセットボタンを押しなおすと解除	正常に遮断 ※エラー解除される				
	精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー（投入メダル滞留エラー）	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	精算中にエラーになる ※リセットボタンを押しなおすとエラー解除され精算再開				
	精算中に設定確認	精算終了後に設定確認になる	精算終了後に設定確認になる ※設定キーを回しなおすと設定確認になる	精算中に設定確認⇒ドア開放エラー（精算中扉or前扉開錠⇒精算再開⇒精算終了後に設定確認になる ※前扉開放では精算できない	精算⇒前扉開放⇒設定キースイッチオン⇒リセットボタン押下⇒設定確認に入らない（ドア開放エラー） ※精算後にリセットボタン両扉押下で設定確認になる	精算⇒前扉開放⇒設定キースイッチオン⇒精算終了後に設定確認になる ※前扉開放では精算できない	
前扉開錠	設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※設定確認後にリセットボタンを押しなおすと解除	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※前扉開錠中では解除できない	設定確認中にエラーになる ※設定確認中でもリセットボタンを押しなおすと解除	設定確認後にエラーになる ※設定確認中は停止報知しない ※設定確認中でもリセットボタンを押しなおすと解除されず、エラー報知されない		
	精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー（投入メダル滞留エラー）	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※前扉開錠では解除できない	精算中にエラーになる ※リセットボタンを押しなおすと精算再開			
	精算中に特定のエラー（メダル空エラー）	即報知					
	精算中に設定確認	精算終了後はデモ画面 ※前扉開錠では設定確認にならない	精算終了後に設定確認になる ※設定確認を施行するためには前扉開錠が必要				
	遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー（メダル空エラー）	全停後にエラーになる ※投転中はエラー が「発生しました」を表示 ※リセットボタンを押しなおすと解除	全停後にエラーになる ※投転中は停止報知しない ※前扉開錠では解除できない	投転中にエラーになる ※投転中は解除できない ※前扉開錠では解除できない	投転中にエラーになる ※投転中でもリセットボタンを押しなおすと解除		
	精算中にリセットボタンを押した状態でエラー（投入メダル滞留エラー）	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※リセットボタンを押しなおすと解除	精算後にエラーになる ※精算中は停止報知しない ※前扉開錠では解除できない	精算中にエラーになる ※前扉開錠では解除できない	精算中にエラーになる ※リセットボタンを押しなおすと精算再開		
	エラーＯＦＦ電源、リセットボタンを押した状態で電源復帰（メダル空エラー）	エラー状態で復帰 ※リセットボタンを押しなおすと解除	エラー状態で復帰 ※前扉開錠では解除できない	正常に復帰 ※エラー解除される			
	精算⇒設定モード⇒エラー	精算中断しエラー報知⇒エラー解除で精算再開⇒精算後に設定確認 ※精算中は設定確認を施行しないため前扉が閉まれば設定確認にはならない	エラー報知で精算後に設定確認⇒精算中に設定確認を施行しないため、設定確認後もエラー報知しない	精算ボタンを押すすぐに、デモ画面	精算中も遊技画面のまま⇒精算後すぐにデモ画面	精算画面⇒遊技画面⇒すぐにデモ画面 ※遊技画面のまま	
	精算後の異出表示装置の表示	精算中も遊技画面のまま精算終了後にデモ画面になる	精算画面が終わるとすぐにデモ画面	精算ボタンを押すすぐに、デモ画面	精算中も遊技画面のまま ※遊技画面のまま	精算画面⇒遊技画面⇒すぐにデモ画面 ※遊技画面のまま	

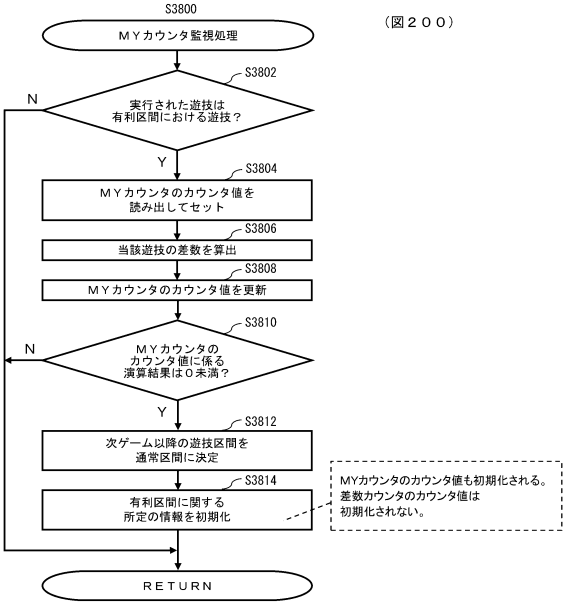
【図１９８】



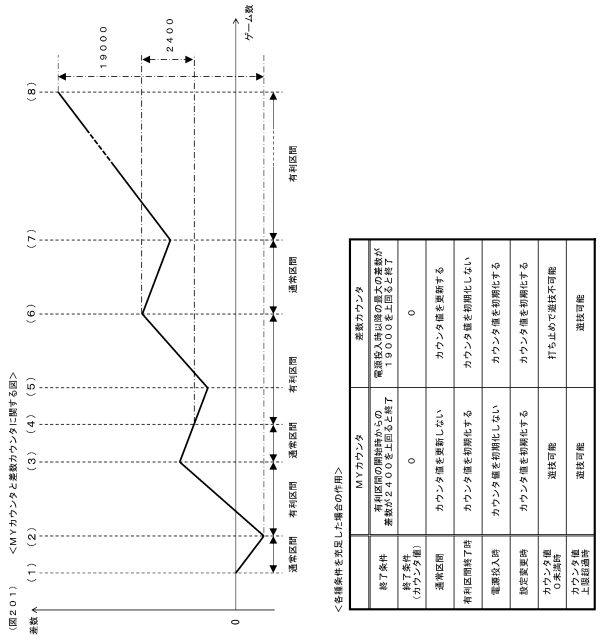
【図１９９】



【図２００】



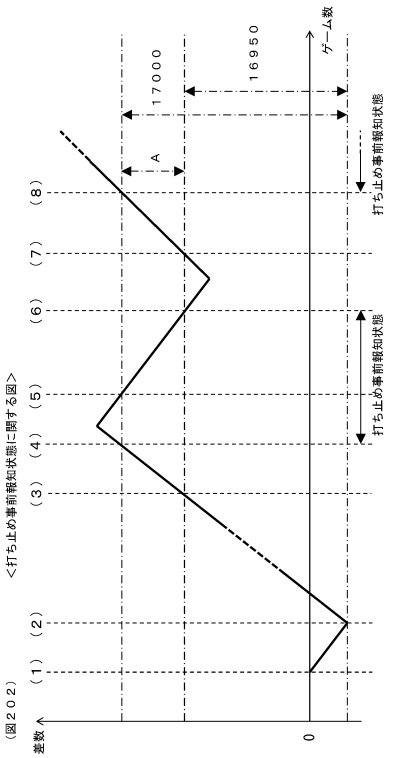
【図２０１】



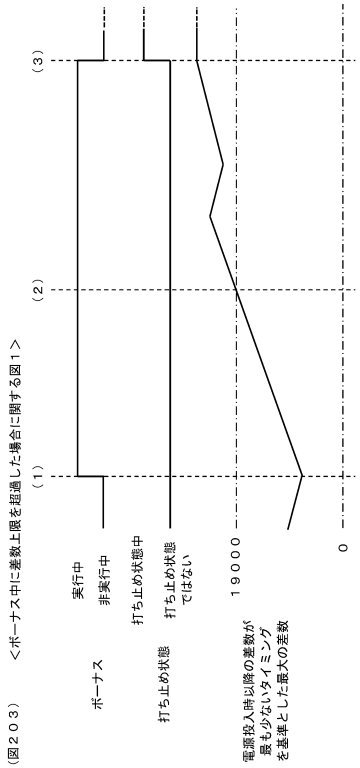
＜各種条件を特定した場合の作用＞

	ＭＹカウンタ	差数カウンタ
終了条件	有利区間の開始時からの差数が２４００を上回ると終了	電源投入時以降の最大の差数が１９０００を上回ると終了
終了条件（カウンタ値）	０	０
通常区間	カウンタ値を更新しない	カウンタ値を更新する
有利区間終了時	カウンタ値を初期化する	カウンタ値を初期化しない
電源投入時	カウンタ値を初期化しない	カウンタ値を初期化する
設定変更時	カウンタ値を初期化する	カウンタ値を初期化する
カウンタ値０未満時	遊技可能	打ち止めで遊技不可能
カウンタ値上限超過時	遊技可能	遊技可能

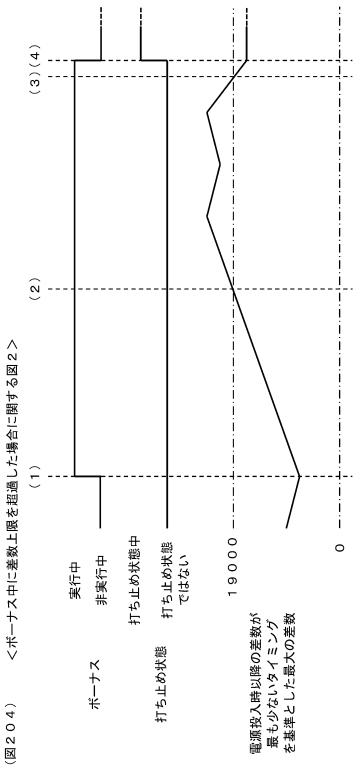
【図２０２】



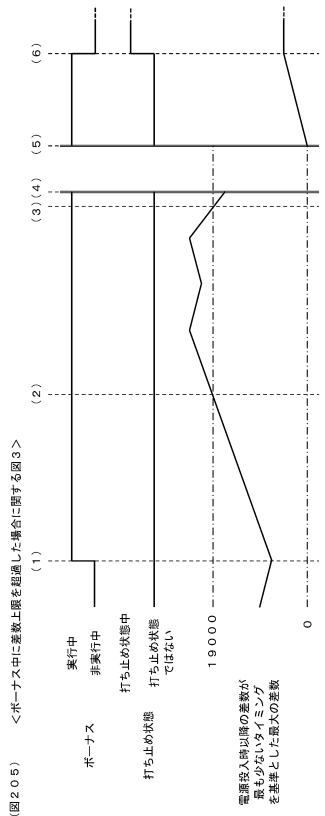
【図２０３】



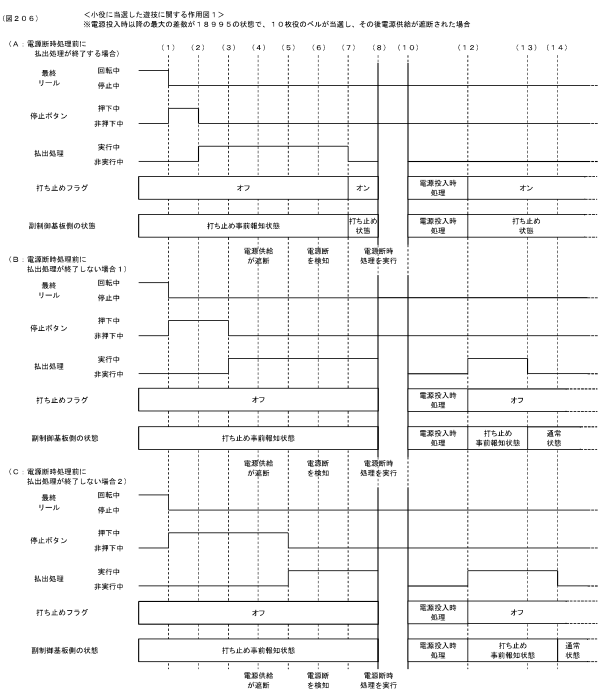
【図２０４】



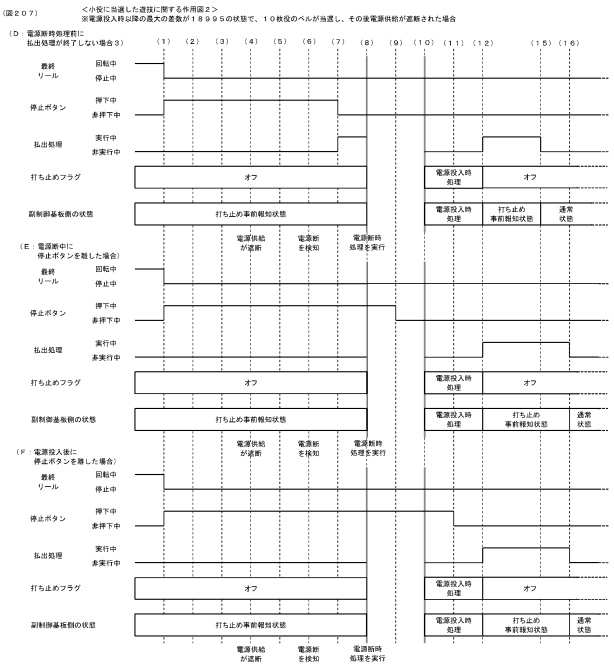
【図２０５】



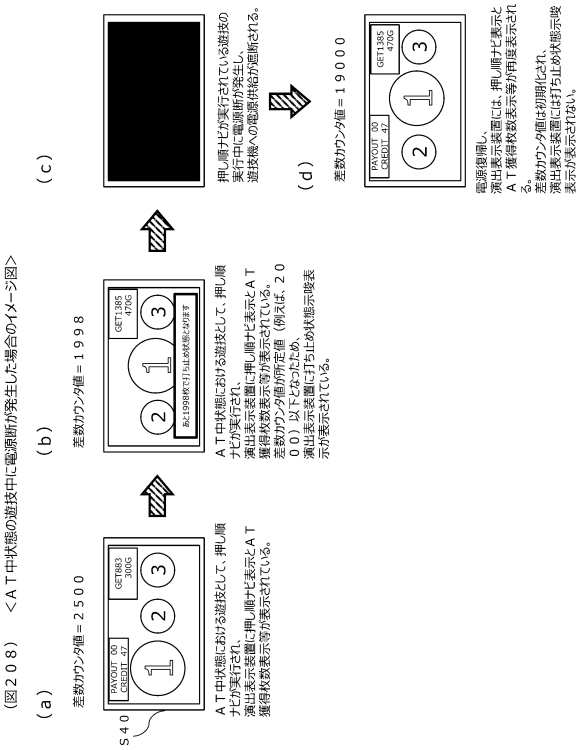
【図２０６】



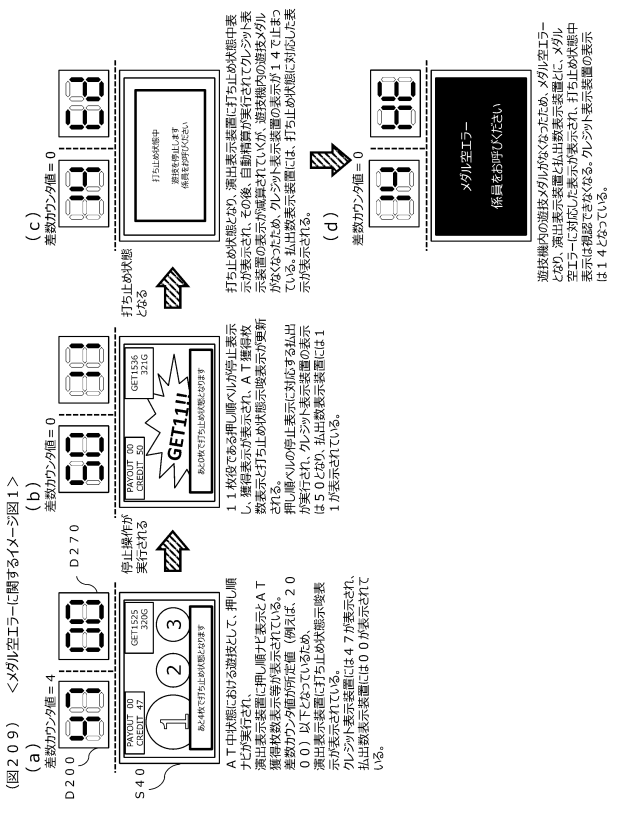
【図２０７】



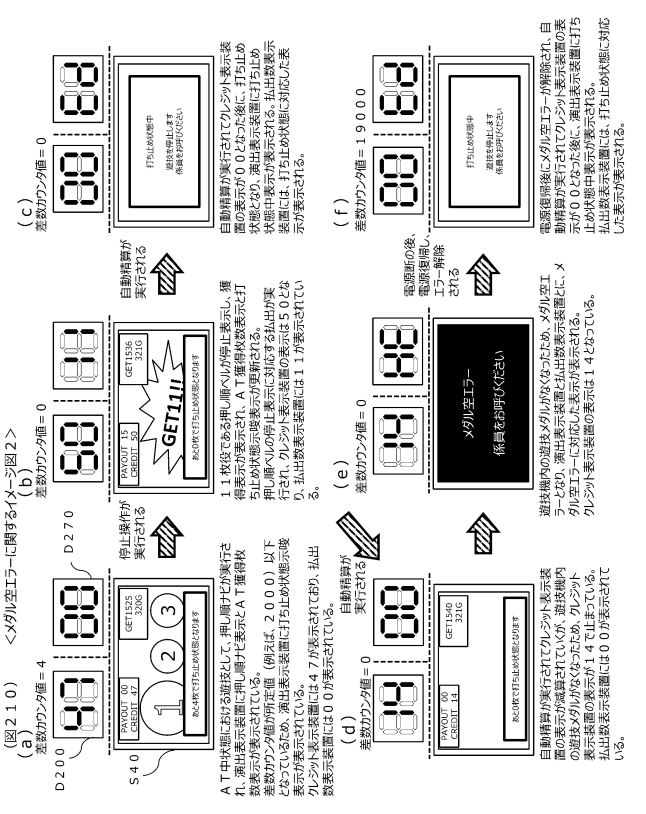
【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】



フロントページの続き

Ｆターム（参考）　2C518　EA20 EB07 EB16 EC15 EC17 EC22