

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-56132

(P2017-56132A)

(43) 公開日 平成29年3月23日(2017.3.23)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04

516F

テーマコード(参考)

2C082

A63F 5/04

512D

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 103 頁)

(21) 出願番号 特願2015-185851 (P2015-185851)

(22) 出願日 平成27年9月18日(2015.9.18)

(71) 出願人 390031783

サミー株式会社

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60

(74) 代理人 100105315

弁理士 伊藤 温

(72) 発明者 梅津 裕和

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内

(72) 発明者 佐潟 晋佑

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 様々な遊技進行状況を想定した上で遊技の公正性を担保し、A T状態に関する制御方法が改善された回胴式遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技進行を制御する主基板側へA T状態に関する制御処理を移行させることで遊技進行状況を把握容易としつつ、把握した遊技進行状況に基づきA T状態とするか非A T状態とするかを制御する。

【選択図】 図13

図13

【表1】 遊技進行状況一覧表										【表2】 遊技進行状況一覧表																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
番号	遊技名称	遊技内容	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503	1504	1505

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
役抽選を行う役抽選手段と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段と
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、
報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、ストップスイッチの操作態様を報知可能であり、
前記記憶手段に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態
を終了するように構成されており、
再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再
遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、
第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1 ゲームで得られる遊技媒体の期待数が
、第一遊技状態における 1 ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設
定されており、
第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第二報知状態）において、
特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、
第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である
状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少さ
せるよう構成されており、
第二報知状態において、前記役抽選手段により特定役が当選したことに基づいてカウン
タ値が増加する場合を有するように構成されており、
第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場
合を有するように構成されており、
第二報知状態よりも、第一報知状態の方が、前記特定役が当選した場合におけるカウン
タ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 2】

複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
役抽選を行う役抽選手段と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段と
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、
報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、ストップスイッチの操作態様を報知可能であり、
前記記憶手段に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態
を終了するように構成されており、
再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技
役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、
第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1 ゲームで得られる遊技媒体の期待数が
、第一遊技状態における 1 ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設
定されており、
第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第二報知状態）において、
特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、
第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である
状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少さ
せるよう構成されており、

第二報知状態において、前記役抽選手段により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第二報知状態と、第一報知状態とでは、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるように構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

回胴式遊技機に関する。

【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。

【0003】

また、近年の回胴式遊技機においては、回胴停止装置の操作態様（操作順番や操作タイミング）に応じて、入賞役の入賞有無や入賞役の種類が変化するように構成され、遊技者にとって有利な入賞役が入賞するよう操作指示（ナビゲーション）を発してアシストするもの（いわゆるAT機）も多く登場している。このAT機においては、操作指示を発する状態（AT状態）と操作指示を発しない状態（非AT状態）とを有しており、AT状態が継続すればするほど、遊技者にとって有利となるような遊技性を備えている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-346037

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、AT機では遊技の公正性を担保することが難しく、様々な遊技進行状況を想定した上で遊技の公正性を担保するために、AT状態に関する制御方法の更なる改善が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と
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、

10

20

30

40

50

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、第一遊技状態における1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第二報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第二報知状態よりも、第一報知状態の方が、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）とを備え、

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、第一遊技状態における1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第二報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

10

20

30

40

50

第二報知状態と、第一報知状態とでは、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるように構成されていることを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、AT状態に関する制御方法を改善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】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

10

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

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

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

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

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

20

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

【図10】図10は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧4である。

【図11】図11は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧1である。

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧2である。

【図13】図13は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧3である。

【図14】図14は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧4である。

【図15】図15は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧5である。

30

【図16】図16は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役出現率一覧である。

【図17】図17は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図18】図18は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

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

40

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

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

【図24】図24は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのレバー時AT抽選実行制御処理のフローチャートである。

【図25】図25は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図26】図26は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号一覧である。

50

【図 27】図 27 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのレバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時 A T 抽選実行制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での入賞時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 32】図 32 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態遷移図 1 である。

【図 33】図 33 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 34】図 34 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態遷移図 1 である。

【図 35】図 35 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 36】図 36 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 37】図 37 は、本実施形態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、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態遷移図 2 である。

【図 39】図 39 は、本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（3 枚目）のフローチャートである。

【図 40】図 40 は、本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 A T 残りゲーム数減算処理のフローチャートである。

【図 41】図 41 は、本実施形態からの変更例 3 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのレバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 42】図 42 は、本実施形態からの変更例 4 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのレバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 43】図 43 は、本実施形態からの変更例 4 に係る回胴式遊技機における、小役出現率一覧である。

【図 44】図 44 は、本実施形態からの変更例 5 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのレバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 45】図 45 は、本実施形態からの変更例 6 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 46】図 46 は、本実施形態からの変更例 7 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 47】図 47 は、本実施形態からの変更例 8 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態遷移図 3 である。

【図 48】図 48 は、本実施形態からの変更例 9 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態遷移図 2 である。

【図 49】図 49 は、本実施形態からの変更例 9 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態遷移図 4 である。

【図 50】図 50 は、本実施形態からの変更例 9 に係る回胴式遊技機における、小役出現率一覧である。

【図 51】図 51 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の変更例である。

10

20

30

40

50

【図 5 2】図 5 2 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順ナビに係る信号の送信タイミングの一例である。

【図 5 3】図 5 3 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順ナビに係る信号の送信タイミングの一例である。

【図 5 4】図 5 4 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順ナビに係る信号の送信タイミングの一例である。

【図 5 5】図 5 5 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順ナビに係る信号の送信タイミングの一例である。

【図 5 6】図 5 6 は、本例に係る回胴式遊技機における、条件装置番号一覧（後詰め）である。

10

【0009】

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

20

30

40

50

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、A Tに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、A T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。

【0010】

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

【0011】

（本実施形態）

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

【0012】

まず、図 1（一部の構成については図 2）を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機の前面側の基本構造を説明する。まず、回胴式遊技機 P は、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源ユニット、主制御基板 M（主制御チップ C 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。

【0013】

次に、回胴式遊技機 P の前扉 D U は、装飾ランプユニット D 1 5 0、メダル受け皿 D 2 3 0、を含む。まず、装飾ランプユニット D 1 5 0 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たものである。また、前扉 D U の開閉状態を検出可能な扉スイッチ D 8 0 が設けられている。また、前扉 D U には鍵穴 D 2 6 0 が設けられており、鍵穴 D 2 6 0 の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴 D 2 6 0 に差し込む {加えて、所定方向（例えば、時計回り）に捻る} ことで、前扉 D U を開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴 D 2 6 0 に差し込む {加えて、所定方向（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。次に、メダル受け皿 D 2 3 0 は、放出口 D 2 4 0 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）の受け皿である。

【0014】

次に、前扉 D U 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、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 D 1 6 0、投入数表示灯 D 2 1 0、操作状態表示灯 D 1 8 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0（押し順表示装置 D 2 7 0 と称することもある）、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 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 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、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 D 6 0 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 D 5 0、停止ボタン D 4 0 が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。

【0015】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、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、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。また、操作状態表示灯D180は、LEDによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・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、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、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役ともいう）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、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、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、押し順ナビ状態と称しており詳細は後述する）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。

【0016】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

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

能となっている。尚、精算ボタンD 6 0の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D 2 4 0に払い出されるよう構成されている。

【0017】

＜リールを操作するための機構＞

次に、スタートレバーD 5 0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D 4 0は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3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。

【0018】

次に、回胴式遊技機Pのリールユニットは、リールM 5 0とリールM 5 0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M 5 0は、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3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（リール带上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD 5 0及び停止ボタンD 4 0における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の内部には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。

【0019】

＜その他の機構＞

また、回胴式遊技機Pの遊技機の内外には、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S 4 0、様々な点灯態様にて点灯し得るLEDランプS 1 0、サウンドを出力し得るスピーカS 2 0、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネルD 1 3 0及び下パネルD 1 4 0、等が設けられている。

【0020】

次に、図2は、前扉D Uを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図である。前扉D Uの裏面側上部には、演出表示装置S 4 0が取り付けられている。前扉D Uのほぼ中央にはリール窓D 1 6 0が設けられており、その下方には、後述する扉基板Dが設けられている。また、扉基板Dには、前述した停止ボタンD 4 0や、スタートレバーD 5 0、精算ボタンD 6 0等の入力信号が入力される。また、扉基板Dの下方には、スピーカS 2 0が設けられている。

【0021】

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

10

20

30

40

50

20s及び第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】

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が格納されており、リールM50の背後には、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胴基板Kが格納されている。また、リールM50の左方には、図1に示した演出表示装置S40や、LEDランプ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。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、設定キースイッチM20や設定／リセットボタンM30等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定扉スイッチM10が接続されている。尚、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、設定扉スイッチM10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）。

10

【0023】

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、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を通して、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の前面には、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。

20

【0024】

次に、図3は、胴式遊技機内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セクタ）を示した斜視図である。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（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）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、ブロックD100がオフとなり得る）よう構成されている。

30

【0025】

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

40

【0026】

次に、図4は、胴式遊技機における、メダル払出装置Hの正面図及び上面図である。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータ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

50

の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→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。

【0027】

次に、図5は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段」の1ライン、最大払出枚数は7枚、最小払出枚数は1枚であり（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）、ボーナス図柄は「羊・羊・羊」（450枚を超える払出で終了）であり第1種BB（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置）となっている。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）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。

【0028】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「セブン」、「羊」、「ブランクB」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」、「ブランクA」の10種類となっている。ここで、「ブランクA」、「ブランクB」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A」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A」で再遊技03となっており、「ブランクB」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B」で再遊技03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。

【0029】

次に、図7～図10は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～4である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述す

るように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、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）。

【0030】

次に、図11～図15は、本実施形態における条件装置一覧1～5である。本実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技H3（条件装置番号1～22）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。尚、条件装置番号を当選番号と称する場合もある。また、「押し順等」の項目には、停止順によって停止表示される再遊技役の種類が記載されており、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、「再遊技C-1」（条件装置番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させると「再遊技06」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。さらに、「左→右→中」の順に停止させると「再遊技04」となる図柄組み合わせが停止表示し、中第1停止を行うと、第2停止及び第3停止のリールの種別によらず「再遊技04」となる図柄組み合わせが停止表示し、右第1停止を行うと、第2停止及び第3停止のリールの種別によらず「再遊技03」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。このように構成することによって、押し順に正解できれば遊技状態（ATに関する状態やRT状態）が昇格（遊技者にとって高利益な遊技状態へ移行）したり、押し順に正解できなければ遊技状態（ATに関する状態やRT状態）が転落（遊技者にとって低利益な遊技状態へ移行）するような遊技性を創出することができる。また、「入賞-A1（ベル）」（条件装置番号23）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると7枚の払出となり、その他の押し順で停止させる、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」及び「AT準備中」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」及び「AT前兆状態」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。また、「入賞-E1」（条件装置番号42）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると3枚の払出となり、その他の押し順で停止させた場合、即ち、押し順に正解できなかった場合にも1/4の確率で3枚の払出となるよう構成されている。また、当該押し順に正解できなかった場合の3/4で特定図柄が停止する（メダルの払出はないよう構成されている）よう構成されている。ここで、「特定図柄が停止」とは、RT状態を移行させる契機となる図柄組合せが停止表示する（される）ことを指す。本実施形態においては、後述する図32のRT状態遷移図に記載の通り、「RT0」、「RT2」、「RT3」において特定図柄が停止することにより、「RT1」に移行するよう構成されている。

【0031】

次に、図16は、本実施形態における小役、及び、再遊技役に関する条件装置番号（当選番号、当選役とも称す）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、条件装置番号の当選率を図示しており、例えば、「入賞-E1」の場合には特定図柄が停止し得ることとなるが、特定図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（80/65536）で停止するということではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、3枚役が入賞することとなる3択の押し順に正解せず、且つ、特定の操作タイミングで操作しなかった場合に特定図柄が停止することとなり、押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場

合には必ず3枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞 - E 1」に対応する条件装置番号42が決定された状況下において、(1)第1停止操作で左停止ボタンD41が操作された場合には、入賞09～入賞12の何れかの3枚役が入賞し、(2-1)第1停止操作で中停止ボタンD42が操作された場合には、中リールにはベル図柄が停止し、(2-2)第2停止操作で左リールが停止された場合には、停止操作タイミングによってスイカA又はスイカB(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成するスイカ図柄)の何れかを停止し、(2-3)第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによってセブン図柄(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成するセブン図柄)が停止表示される場合と、セブン図柄を停止表示できない停止操作タイミング(右リールの上段に図柄番号4のスイカA～図柄番号8のセブン図柄以外の操作タイミング)で操作された場合には、リプレイAを停止表示する。このため、図10に記載の特定図柄02が停止表示される。一方、(3-1)第1停止操作で中停止ボタンD41が操作された場合には、中リールにはベル図柄が停止し、(3-2)第2停止操作で右リールが停止された場合には、停止操作タイミングによってセブン図柄(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成するセブン図柄)が停止表示される場合と、セブン図柄を停止表示できない停止操作タイミング(右リールの上段に図柄番号4のスイカA～図柄番号8のセブン図柄以外の操作タイミング)で操作された場合には、リプレイAを停止表示する。(3-3)第3停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによってスイカA又はスイカB(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成するスイカ図柄)の何れかを停止する。このため、図10に記載の特定図柄02が停止表示される。これにより、第1停止操作が中リールの場合には、右リールが特定の操作タイミング(リールの上段に図柄番号4のスイカA～図柄番号8のセブン図柄の操作タイミング)で操作された場合には、入賞13に対応する図柄組合せが停止表示されるように構成されていることにより、入賞13の入賞確率は $5/20$ ($1/4$)となる。また、右リールが特定の操作タイミング(リールの上段に図柄番号4のスイカA～図柄番号8のセブン図柄の操作タイミング)以外で操作された場合には、入賞13に対応する図柄組合せではなく特定図柄に対応する図柄組合せが停止表示されるように構成されていることにより、特定図柄の停止表示確率は $15/20$ ($3/4$)となる。

【0032】

同様に、(4-1)第1停止操作で右停止ボタンD41が操作された場合には、右リールにはベル図柄が停止し、(4-2)第2停止操作で左リールが停止された場合には、停止操作タイミングによって羊又はスイカA又はスイカB(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成する図柄)の何れかを停止し、(4-3)第3停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによってブランク図柄B(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞17を構成するブランク図柄B)が停止表示される場合と、ブランク図柄Bを停止表示できない停止操作タイミング(中リールの中段に図柄番号18の羊、図柄番号19のリプレイA、図柄番号0のチェリー～図柄番号2のブランクB図柄以外の操作タイミング)で操作された場合には、チェリー図柄を停止表示する。このため、図10に記載の特定図柄03が停止表示される。一方、(5-1)第1停止操作で右停止ボタンD43が操作された場合には、右リールにはベル図柄が停止し、(5-2)第2停止操作で中リールが停止された場合には、停止操作タイミングによってブランク図柄B(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞17を構成するブランク図柄B)が停止表示される場合と、ブランク図柄Bを停止表示できない停止操作タイミング(中リールの中段に図柄番号18の羊、図柄番号19のリプレイA、図柄番号0のチェリー～図柄番号2のブランクB図柄以外の操作タイミング)で操作された場合には、チェリー図柄を停止表示し、(5-3)第3停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって羊又はスイカA又はスイカB(停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞13を構成する図柄)の何れかを停止表示する。このため、図10に記載の特定図柄03が停止表示される。これにより、第1停止操作が右リールの場合には

、中リールが特定の操作タイミング（中リールの中段に図柄番号18の羊、図柄番号19のリプレイA、図柄番号0のチェリー～図柄番号2のブランクB図柄以外の操作タイミング）で操作された場合には、入賞17に対応する図柄組合せが停止表示されるように構成されていることにより、入賞17の入賞確率は $5/20$ （ $1/4$ ）となる。また、中リールが特定の操作タイミング（中リールの中段に図柄番号18の羊、図柄番号19のリプレイA、図柄番号0のチェリー～図柄番号2のブランクB図柄以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞17に対応する図柄組合せではなく特定図柄に対応する図柄組合せが停止表示されるように構成されていることにより、特定図柄の停止表示確率は $15/20$ （ $3/4$ ）となる。「入賞 - E1」が条件装置番号として決定された場合の特定図柄の停止表示について説明したが、この特定図柄が停止表示される確率は「入賞 - E2」～「入賞 - E6」についても同様に算出されている。

10

【0033】

例えば、「入賞 - E2」に対応する条件装置番号43が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールに羊図柄が停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞14に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄02又は特定図柄03が停止表示される。また「入賞 - E2」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールにスイカAが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞18に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄03が停止表示される。

20

【0034】

また、「入賞 - E3」に対応する条件装置番号44が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールにブランクBが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞09に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄01が停止表示される。また「入賞 - E3」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールにスイカBが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞19に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄03が停止表示される。

【0035】

また、「入賞 - E4」に対応する条件装置番号45が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールにスイカAが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞10に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄01が停止表示される。また「入賞 - E4」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールにブランクAが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞20に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄03が停止表示される。

30

【0036】

また、「入賞 - E5」に対応する条件装置番号46が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールにスイカBが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞11に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄01が停止表示される。また「入賞 - E5」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールにブランクAが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合には入賞15に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（ $3/4$ ）では特定図柄02が停止表示される。

40

【0037】

また、「入賞 - E6」に対応する条件装置番号47が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールにブランクAが停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）

50

4)で操作された場合には入賞12に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング(3/4)では特定図柄01が停止表示される。また「入賞-E6」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールにblank Bが停止表示されるタイミング(1/4)で操作された場合には入賞16に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング(3/4)では特定図柄02が停止表示される。

【0038】

また、本実施形態においては、RT状態によって当選役(特に、再遊技役)の出現率(抽選確率)が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」(すべての再遊技役を合計した出現率)は「RT3」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、条件装置番号7~14にて停止表示し得る「再遊技03、04」(いわゆる転落再遊技役であり、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、以降通常遊技状態(「RT1」)に移行することとなる)は「RT3」にて主に当選し、その他のRT状態においてはほぼ出現しないようになっている。また、条件装置番号2~6にて停止表示し得る「再遊技05」(RT1に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「RT2」に昇格することとなる昇格再遊技役)は「RT1」でのみ出現するよう構成されている。また、条件装置番号7~11にて停止表示し得る「再遊技06」(「RT2」に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「RT3」に昇格することとなる昇格再遊技役)は「RT2」にて主に当選し、その他のRT状態において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状態及びATに関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されており、当該押し順ナビに従ってリールを停止させなかった場合には、入賞する当選役の抽選確率が同図に示す値と相違することとなる{例えば、「RT1」且つ押し順ナビが発生しない状況(「通常遊技状態」等)においては、ベル(7枚役)が停止表示される確率は図示した確率よりも低い確率となる。}尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、弱スイカ、強スイカ、強チャンス目、等の一部と重複している(例えば、強スイカの一部が「ボーナス+強スイカ」となっており、130/65536で「単独強スイカ」に当選し、30/65536で「ボーナス+強スイカ」に当選するよう構成されている)。尚、条件装置番号48の弱スイカとは置数20、条件装置番号49の強スイカとは置数30、条件装置番号50の強チャンス目とは置数10がボーナスと重複している。また、同図に図示している小役確率はBB未作動時の確率となっており、BB作動時においては、所定確率(例えば、1/100)でセブン(例えば、セブン図柄が停止表示可能な再遊技役)が当選し、その他はすべて「入賞-I」(RB中の特殊役)が当選するよう構成されている。尚、ボーナスとの重複はスイカ(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、条件装置番号16の強チェリー(再遊技役)の一部、又は、強チェリー(再遊技役)の全部で、ボーナス役と重複しても良い(本実施形態では、RT状態によらず置数2でボーナス役と重複している)。また、条件装置番号7~11のRT移行リプレイ(再遊技-C1~再遊技-C5)の一部、又は、RT移行リプレイの全部と重複しても良い(本実施形態では、RT状態によらず再遊技-C1~再遊技-C5で置数がそれぞれ1つつ(計5))で重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイとも重複するようにすることで、RT移行リプレイ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。このように、例えば、ボーナス役と何れかの小役とで重複当選する確率は60/65536、ボーナス役と何れかの再遊技役とで重複当選する確率は7/65536、ボーナス役が単独で当選する確率は33/65536のように定められており、ボーナス役が当選する確率の合算値は100/65536となっている。

10

20

30

40

50

【0039】

また、同図下段は、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、A T中状態等の押し順表示装置D 2 7 0及び演出表示装置S 4 0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ゲームあたりのメダル投入数(1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数)は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「R T 3」である場合のみ1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっており、「R T 3」以外のR T状態においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなっている。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)、「R T 3」ではメダルが増えていくこととなる一方、「R T 3」以外のR T状態ではメダルが減っていくこととなる。尚、これには限定されず、「R T 2」や「R T 4」においてもメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数(3枚)が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。

【0040】

また、各R T状態における、1遊技あたりの平均払出数及び1遊技あたりのメダル増減期待値の算出方法は、R T状態が「R T 0」の場合、1遊技あたりの平均払出数は、{再遊技役の置数(再遊技役出現率)の総和(条件装置番号1~22についての置数の総和=8951)×再遊技役における払出枚数(3枚)+ベル(7枚役)の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号23~41についての置数の総和=16924)×ベル(7枚役)における払出枚数(7枚)+3枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号42~49についての置数の総和=11676)×3枚役における払出枚数(3枚)+1枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号50についての置数の総和=30)×1枚役における払出枚数(1枚)} / すべての置数の総和(65536) = 2.752365112、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) = 0.917455037、のようにして算出することができる。

【0041】

次に、R T状態が「R T 1」の場合、1遊技あたりの平均払出数は、{再遊技役の置数(再遊技役出現率)の総和(条件装置番号1~22についての置数の総和=8989)×再遊技役における払出枚数(3枚)+ベル(7枚役)の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号23~41についての置数の総和=16924)×ベル(7枚役)における払出枚数(7枚)+3枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号42~49についての置数の総和=11676)×3枚役における払出枚数(3枚)+1枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号50についての置数の総和=30)×1枚役における払出枚数(1枚)} / すべての置数の総和(65536) = 2.754104614、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) = 0.918034871、のようにして算出することができる。

【0042】

次に、R T状態が「R T 2」の場合、1遊技あたりの平均払出数は、{再遊技役の置数

(再遊技役出現率)の総和(条件装置番号1~22についての置数の総和=8984)×再遊技役における払出枚数(3枚)+ベル(7枚役)の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号23~41についての置数の総和=16924)×ベル(7枚役)における払出枚数(7枚)+3枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号42~49についての置数の総和=11676)×3枚役における払出枚数(3枚)+1枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号50についての置数の総和=30)×1枚役における払出枚数(1枚)} / すべての置数の総和(65536) = 2.753876、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) = 0.917959、のようにして算出することができる。

10

【0043】

次に、RT状態が「RT3」の場合、1遊技あたりの平均払出数は、{再遊技役の置数(再遊技役出現率)の総和(条件装置番号1~22についての置数の総和=36837)×再遊技役における払出枚数(3枚)+ベル(7枚役)の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号23~41についての置数の総和=16924)×ベル(7枚役)における払出枚数(7枚)+3枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号42~49についての置数の総和=11676)×3枚役における払出枚数(3枚)+1枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号50についての置数の総和=30)×1枚役における払出枚数(1枚)} / すべての置数の総和(65536) = 4.028885、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) = 1.342962、のようにして算出することができる。

20

【0044】

次に、RT状態が「RT4」の場合、1遊技あたりの平均払出数は、{再遊技役の置数(再遊技役出現率)の総和(条件装置番号1~22についての置数の総和=8951)×再遊技役における払出枚数(3枚)+ベル(7枚役)の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号23~41についての置数の総和=16924)×ベル(7枚役)における払出枚数(7枚)+3枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号42~49についての置数の総和=11676)×3枚役における払出枚数(3枚)+1枚役の置数(小役出現率)の総和(条件装置番号50についての置数の総和=30)×1枚役における払出枚数(1枚)} / すべての置数の総和(65536) = 2.752365、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) = 0.917455、のようにして算出することができる。

30

【0045】

次に、図17のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定扉スイッチM10、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。

40

【0046】

主制御基板(主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある)Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板S

50

や、扉基板D、胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している〔例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている〕。

【0047】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU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、スピーカS20、演出表示装置S40、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、胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0048】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70〔不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、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、等の表示装置の集合体〕、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を実行すると、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、胴基板Kには、リールM50を回転させるための胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための胴センサK20等が接続されている。胴基板Kは、当該胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の胴式遊技機においては、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）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、504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（＝20／480）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及び第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続され

ている。

【0051】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図17では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、回胴基板K、中継基板IN）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【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、設定キースイッチM20や設定／リセットボタンM30等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定扉スイッチM10が接続されている。また、主制御基板Mは、リールM50（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なATに関する状態である「AT中状態」に移行するためのAT移行抽選を実行するAT抽選手段と、「AT中状態」に滞在可能なゲーム数であるAT残りゲーム数（又は、ATカウンタM60のカウンタ値）を増加させるAT上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

【0053】

次に、図18～36は、本実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【0054】

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

【0055】

まず、図18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、CPUC100は、タイマ割り込みをセットする（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、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、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、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、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、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、CPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1018で、CPU100は、RAMの初期化範囲を未使用RAM範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）する。次に、ステップ1020で、CPU100は、ステップ1018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1022で、CPU100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、CPU100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、1～6）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、CPU100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、CPU100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、CPU100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

10

【0057】

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

20

【0058】

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

【0059】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、CPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、CPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値を除くすべての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。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、CPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内のすべての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、CPU100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、CPU100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

30

40

【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

50

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19は、図18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る。まず、ステップ1102で、CPU C100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、CPU C100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、CPU C100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内(本例では、1～6)ではないか否かを判定する。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、CPU C100は、設定値に所定値(例えば、1＝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、CPU C100は、エラー表示LED(不図示)に設定変更装置作動中である旨を表示し、設定表示LED(不図示)に設定値を表示し、ステップ1112に移行する。

10

【0062】

次に、ステップ1112で、CPU C100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、CPU C100は、現在の設定値に1を加算し(加算した結果設定値が6を超過した場合には、設定値は1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、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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。

20

【0063】

次に、図20は、図18におけるステップ1300の(及び他のフローチャートにおいて呼び出された)サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、CPU C100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、CPU C100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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)。

30

40

【0064】

次に、図21は、図19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、CPU C100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

50

ステップ1204で、CPU C100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1204は、前回の遊技で利用したデータ（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1205で、CPU C100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31のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。そして、セットしたRT状態をサブ側に送信している。尚、RT状態をセットする処理は、図31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状態をサブ側に送信してもよい。次に、ステップ1206で、CPU C100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33のステップ1756で決定したATに関する状態をセットする）。尚、ステップ1206においては、当該セットしたATに関する状態をサブ側にも送信している。また、ATに関する状態をセットする処理は、図33のステップ1756にて実行してもよい。次に、ステップ1208で、CPU C100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サブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／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1208でYesの場合、ステップ1218に移行する。

10

20

【0065】

他方、ステップ1208でNoの場合、ステップ1210で、CPU C100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、CPU C100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又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、CPU C100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンク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、CPU C100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、CPU C100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、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT3」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

30

40

【0066】

次に、図22は、図19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、CPU C100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定

50

する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、CPU C100は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定扉スイッチM10、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、CPU C100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、ステップ1221に移行する。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、CPU C100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、CPU C100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、CPU C100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、CPU C100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、CPU C100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、CPU C100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、CPU C100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0067】

次に、ステップ1232で、CPU C100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、CPU C100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、CPU C100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、CPU C100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する)。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、CPU C100は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

10

【0070】

他方、ステップ1232又はステップ1233でNoの場合、ステップ1251で、CPU C100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、CPU C100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内(本例では、1~6)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、CPU C100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理(ステップ1257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、CPU C100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、CPU C100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。

20

【0071】

次に、図23は、図19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1257で、CPU C100は、内部抽選(当該ゲームにおいて入賞可能となる役を決定するための抽選)を開始する。次に、ステップ1258で、CPU C100は、現在のATに関する状態(報知遊技モード、報知遊技状態、AT状態、特殊モードとも称することがある)はAT抽選実行状態(「AT中状態」に移行する権利を獲得するための抽選を実行し得るATに関する状態であり、本例では、「通常遊技状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」となっている)であるか否かを判定する。ステップ1258でYesの場合、ステップ1400で、CPU C100は、後述する、レバー時AT抽選実行制御処理を実行し、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1258でNoの場合にもステップ1450に移行する。次に、ステップ1450で、CPU C100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ1259で、CPU C100は、ATカウンタM60を参照し、このカウンタ値が0より大きいのか否か(ATゲーム数上乗せ抽選が実行される状態であるか否か)を判定する。尚、ステップ1259ではATに関する状態に基づいてATゲーム数上乗せ抽選が実行される状態(「AT準備中」、又は「AT中BB内部中遊技」、又は「AT中BB状態」、「AT前兆状態」、又は「AT中状態」の何れかかどうか)であるか否かを判定しても良い。ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、CPU C100は、後述する、レバー時ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ1550に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1550に移行する。このレバー時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。

30

40

【0072】

ここで、本例におけるATに関する状態(後述する本実施形態からの変更例にて設けられているATに関するも含む)を列挙し、詳述する。(1)「通常遊技状態」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。(2)「AT前兆状態」とは、ATに当選している(「AT中状態」に移行する権利を獲得している)が、AT(押し順ナビ)を開始

50

していない状態である（A T前兆ゲーム数が「0」になったときにA Tが開始されることとなる）。（3）A T準備中とは、A Tに当選しており（「A T中状態」に移行する権利を獲得しており）、最も有利なR T状態に遷移させるまで滞在する状態でありA T（押し順ナビ）は行うもののA T残りゲーム数（A Tカウンタ値）は減算しない状態である。（4）「A T中状態」とは、A T（押し順ナビ）を行い、且つ、A T残りゲーム数（A Tカウンタ値）の減算を行う状態である。尚、「A T特化状態」などではA T残りゲーム数（A Tカウンタ値）の減算は行わなくても良い。（5）「A T復帰状態」とは、「A T中状態」において所定の図柄組合せ（例えば、特定図柄）が停止表示されたことに基づいて再遊技役の当選確率変動し、再度、「A T中状態」に移行させるまでの状態である。（6）「通常B B内部中遊技」とは、「通常遊技状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない状態である。（7）「A T中B B内部中遊技」とは、「A T前兆状態」又は「A T準備中」又は「A T復帰状態」又は「A T中状態」においてB B役に当選した状態である。尚、「A T前兆状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない状態を、「通常B B内部中遊技」として設定しても良い。（8）「通常B B状態」とは、「通常B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（9）A T中B B状態とは、「A T中B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

10

【0073】

次に、ステップ1550で、C P U C 1 0 0は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1261で、C P U C 1 0 0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でY e sの場合、ステップ1262で、C P U C 1 0 0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でN oの場合にも、ステップ1263に移行する。次に、ステップ1263で、C P U C 1 0 0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、C P U C 1 0 0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Y e sの場合、ステップ1265で、C P U C 1 0 0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）の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でN oの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、C P U C 1 0 0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、C P U C 1 0 0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Y e sの場合、ステップ1268で、C P U C 1 0 0は、R A M内の図柄停止位置データと、内部成立役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、C P U C 1 0 0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）。ステップ1269でY e sの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でN oの場合、ステップ1270で、C P U C 1 0 0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、C P U C 1 0 0は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でN oの場合、ステップ1261に移行する。

20

30

40

【0074】

次に、ステップ1274で、C P U C 1 0 0は、入賞による遊技メダル払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、C P U C 1 0 0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Y e sの場合、ステップ1276で、C P U C 1 0 0は、ホッパ駆動フラグ（第1R A M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

50

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、CPU C100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【0075】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100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。

【0076】

次に、ステップ1286で、CPU C100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、CPU C100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又はステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、CPU C100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1291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1292に移行する。

【0077】

次に、ステップ1291で、CPU C100は、ATに関する状態はAT抽選実行状態（「AT中状態」に移行する権利に当選するか否かの抽選を実行し得るATに関する状態であり、本例では、「通常遊技状態」、又は「通常BB状態」）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、遊技状態として、再遊技役の抽選確率が相違し得る遊技状態であるRT状態と押し順ナビ（押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて条件装置に係る遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する演出）の発生有無に係る遊技状態であるATに関する状態との2種類の遊技状態を有している。尚、RT状態とATに関する状態との組み合わせをARTに関する状態として1種類の遊技状態としてもよい。

【0078】

ステップ1291でYesの場合、ステップ1800で、CPU C100は、後述する停止時AT抽選実行制御処理を実行し、ステップ1700に移行する。他方、ステップ1291でNoの場合、換言すると、ATに関する状態がATゲーム数（AT残りゲーム数と称することがある）を上乗せ可能な状態（押し順ナビを実行可能なゲーム数であるATカウンタ値が0より大きい状態であり、当該ATカウンタ値が加算され得る状態）である場合、ステップ3300で、CPU C100は、後述する、入賞時ゲーム数上乗せ実行処理を実行する。尚、ステップ1291にて、ATに関する状態に基づいてATゲーム数上乗せ抽選が実行される状態（「AT準備中」、又は「AT中BB状態」、又は「AT中BB内部中遊技」、又は「AT中状態」の何れかかどうか）であるか否かを判定しても良い。また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。次に、ステップ1292で、CPU C100は、ATカウンタM60のカウンタ値を1減算する。この処理によって、AT残りゲーム数が減算されていくこととなる。

【0079】

次に、ステップ1700で、CPU C100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、CPU C100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1293で、CPU C100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。

【0080】

次に、図24は、本実施形態におけるステップ1400のサブルーチンに係る、レバー時AT抽選実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1404で、CPU C100は、現在のATに関する状態は、通常BB状態ではないか否かを判定する。ステップ1404でYesの場合、換言すると、現在のATに関する状態が「通常遊技状態」、又は「通常BB内部中遊技」のいずれかである場合、ステップ1406で、CPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は通常レバー時AT抽選役（非BB中における、成立した時点で「AT中状態」に移行する権利の獲得抽選が実行される条件装置番号であり、本例では、強スイカ（条件装置番号49）、弱スイカ（条件装置番号48）、強チャンス目（条件装置番号50）、弱チェリー（条件装置番号15）、強チェリー（条件装置番号16））であるか否かを判定する。ステップ1406でYesの場合、ステップ1408で、CPU C100は、現在の抽選状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、同一のATに関する状態においても複数の抽選状態を設けており、当該抽選状態が相違するとAT当選率（AT中状態に移行する権利の獲得抽選の当選率）が相違することとなる。尚、本実施形態においては、抽選状態は「通常遊技状態」にのみ設けられている（その他のATに関する状態にも抽選状態を複数設けても何ら問題ない）。

【0081】

ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、CPU C100は、高確率AT抽選テーブル（後述する低確率AT抽選テーブルよりもAT抽選に当選する確率が高くなっている）を参照し、当該ゲームに係る条件装置番号に基づいた抽選確率にてAT移行抽選を実行し、ステップ1414に移行する。他方、ステップ1408でNoの場合、換言すると、現在の抽選状態が「低確率状態」である場合、CPU C100は、低確率AT抽選テーブル（前述した高確率AT抽選テーブルよりもAT抽選に当選する確率が低くなっている）を参照し、当該ゲームに係る条件装置番号に基づいた抽選確率にてAT移行抽選を実行し、ステップ1414に移行する。次に、ステップ1414で、CPU C100は、当該実行されたAT抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1418で、CPU C100は、AT当選フラグ（AT抽選に当選するとオンとなるフラグであり、オンとなることで「AT前兆状態」、「AT準備中状態」、「AT中状態」に移行することとなる）をオンにし、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【0082】

また、ステップ1404でNoの場合、換言すると、現在のATに関する状態が「通常BB状態」である場合、ステップ1416で、CPU C100は、当該ゲームに係る条件装置番号はBBレバー時AT抽選役（BB中における、成立した時点でAT中状態に移行する権利の獲得抽選が実行される条件装置番号は、本例では、セブンに対応する条件装置番号（不図示））であるか否かを判定する。ステップ1416でYesの場合にはステップ1418に移行してAT当選フラグをオンにし、Noの場合には次の処理（ステップ1450の処理）に移行する（AT当選フラグがオンとならない）。尚、ステップ1406又はステップ1414でNoの場合にも次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【0083】

ここで、同図下段は高確率AT抽選テーブル及び低確率AT抽選テーブルである。同図

10

20

30

40

50

に示されるように、本実施形態においては、抽選状態によってA T当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」よりも「高確率状態」の方がA T移行抽選に相対的に当選し易くなっている。また、条件装置番号毎のA T移行抽選の当選確率は変更しても問題ない。また、本実施形態においては、A T移行抽選当選確率は、条件装置番号の種類と抽選状態とによって決定するよう構成されているが、これには限定されず、例えば、設定値によっても相違し得るよう構成してもよく、例えば、設定値が1～6の6段階となるよう構成した場合には、設定1がA T移行抽選に最も当選し難く、設定6がA T移行抽選に最も当選し易くなるよう構成してもよい。また、後述する、A Tゲーム数上乗せ抽選においても、同様に、設定1がA Tゲーム数上乗せ抽選に最も当選し難く（A Tゲーム数を上乗せする期待値が低く）、設定6がA Tゲーム数上乗せ抽選に最も当選し易く（A Tゲーム数を上乗せする期待値が高く）なるよう構成してもよい。また、設定値によってA T移行抽選とA Tゲーム数上乗せ抽選との当選率が相違するその他の例としては、奇数の設定値である、設定1、設定3、設定5が、相対的にA Tゲーム数上乗せ抽選に当選し易く（A Tゲーム数を上乗せする期待値が高く）、相対的にA T移行抽選に当選し難いよう構成し、偶数の設定値である、設定2、設定4、設定6が、相対的にA Tゲーム数上乗せ抽選に当選し難く（A Tゲーム数を上乗せする期待値が低く）、相対的にA T移行抽選に当選し易いよう構成してもよく、そのように構成することによって設定値が奇数であるか偶数であるかによって異なるゲーム性となり、より興趣性が高まることとなる。

【0084】

次に、図25は、本実施形態における、図23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1452で、C P U C 1 0 0は、A Tに関する状態は押し順ナビありとなるA Tに関する状態（「A T準備中」、「A T中状態」、「A T中B B内部中遊技」及び「A T中B B状態」のいずれかのA Tに関する状態）であるか否かを判定する。尚、本例では、押し順表示装置D 2 7 0及び演出表示装置S 4 0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と称している。ステップ1452でY e sの場合、ステップ1454で、C P U C 1 0 0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）であるか否かを判定する。ステップ1454でY e sの場合、ステップ1456で、C P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置は入賞時上乗せ役 {停止表示された図柄組合せ（又は、ストップスイッチの停止操作順序）によってA Tゲーム数が上乗せされ得る条件装置番号であり、本例では、押し順チェリー（「再遊技－G 1（条件装置番号17）」、「再遊技－G 2（条件装置番号18）」及び「再遊技－G 3（条件装置番号19）」）、又は、押し順チャンス目（「再遊技－H 1（条件装置番号20）」、「再遊技－H 2（条件装置番号21）」及び「再遊技－H 3（条件装置番号22）」）} であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、A Tゲーム数が上乗せ（増加）され得るA Tに関する状態である場合に、押し順チェリーを含む条件装置番号（例えば、「再遊技－G 1（条件装置番号17）」）が当選してもA Tゲーム数の上乗せ抽選が実行されることが確定的とはならず、押し順チェリー（左リールにチェリー図柄が停止表示する）が停止表示する押し順（リール停止順）にてリールを停止させ、当該押し順チェリーが停止表示すること（又は、ストップスイッチの停止操作順序によって判断しても良い。）によってA Tゲーム数の上乗せ抽選が実行されることが確定的となるよう構成されており、当該押し順チェリーが停止表示する押し順にてリールを停止させられるか否かを煽る演出である押し順当てゲームが実行されるよう構成されている。よって、押し順チェリー当選時には、押し順チェリーが停止表示することとなる押し順を報知しないよう構成されている。例えば、押し順表示装置D 2 7 0には「＝0」の表示を行い、主制御基板Mから送信される所定の指示番号（例えば、A X）を副制御基板Sが受信したに基づいて演出表示装置では「？・？・？」のように押し順当てゲームであることが遊技者に分かるような表示を行う。尚、A Tゲーム数とは押し順ナビが発生し得ることが保障されているゲーム数（A T中状態での遊技が実行可能なゲーム数）である（押し順によって遊技者に与える利益（例えば、払出し枚数、R T状態の移行、A T抽選の当選確率）が相違しない

10

20

30

40

50

条件装置番号の場合には押し順ナビは発生しなくても良い)。

【0085】

ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、CPU C100は、当該ゲームの条件装置番号に基づき、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(S1462にて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(例えば、指示番号が「A0」の場合に押し順ナビなしとなる)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、S1462で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。次に、ステップ1460で、CPU C100は、当該決定した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し、ステップ1466に移行する。他方、ステップ1452、ステップ1454又はステップ1456でNoの場合には、ステップ1462で、CPU C100は、当該ゲームに係る指示番号を押し順ナビを実行しない旨の指示番号(本例では「A0」)に決定(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)し、ステップ1466に移行する。

【0086】

次に、ステップ1466で、CPU C100は、ステップ1458又はステップ1462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)する。次に、ステップ1468で、CPU C100は、当該ゲームの条件装置番号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、当該ゲームに係る条件装置番号に係る情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該条件装置番号に係る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、当該ゲームに係る条件装置番号に係る情報にマスク処理{条件装置番号に係る情報(特に押し順に係る情報)を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の条件装置番号(同様の役割を持った条件装置番号が好適であり、例えば、押し順によって昇格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条件装置番号)を1つの演出グループ番号(例えば、条件装置番号2~6を演出グループ2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、設けられている条件装置番号(本例では、1~51)の後に、新たにマスク処理後の条件装置番号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条件装置番号のうち複数の条件装置番号を1つの条件装置番号としてマスク処理後の条件装置番号を設けるよう構成することが望ましい(例えば、条件装置番号2~6を、マスク処理後の条件装置番号である条件装置番号54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側に条件装置番号を送信し、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。

【0087】

次に、ステップ1470で、CPU C100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)する。次に、ステップ1472で、CPU C100は、ボーナスの条件装置番号(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1259の処理)に移行する。尚、本例にて条件装置番号とのみ称しているものは小役・再遊技役

10

20

30

40

50

の条件装置番号であり、ボーナスの条件装置番号とは相違している。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、「A T 準備中」の場合には、(1) 転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役とならない押し順をナビ、(2) 昇格再遊技役が含まれる場合→昇格再遊技役が停止表示されることとなる押し順をナビ、(3) ベル (3 枚役・7 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おり、「A T 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) 昇格再遊技役が含まれる場合→昇格再遊技役が停止表示されることとなる押し順をナビ、(3) ベル (3 枚役・7 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。

【0088】

次に、図 26 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の演出グループ番号一覧の一例を示したものである。前述したように、主制御基板 M で決定された条件装置番号に係る情報を副制御基板 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条件装置番号を、同様の役割となる当選役 (例えば、昇格再遊技役が含まれる再遊技役、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等) に係る条件装置番号をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る条件装置番号に係る情報にマスク処理 { 条件装置番号に係る情報 (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条件装置番号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。以下、演出グループ番号が副制御基板 S 側に送信されるまでの処理について詳述する。

【0089】

演出グループ番号に係る主制御基板 M 側の処理としては、(1) 当該ゲームに係る RAM に記憶された入賞・再遊技当選番号を第 1 のレジスタ (例えば、A レジスタ) に記憶する。尚、入賞・再遊技当選番号は、本実施形態においては図 16 に記載の条件装置番号に相当している。また、ボーナス役が当選した場合のボーナス役の当選番号は、RAM の別の記憶領域に記憶している。(2) ROM に記憶された演出グループ番号が記憶された「演出グループ番号指定テーブル」の先頭アドレスを第 2 のレジスタ (例えば、HL レジスタ) に記憶する { この演出グループ番号指定テーブルは、入賞・再遊技当選番号に対応してどの演出グループ番号を指定するかを定めたテーブルであり、先頭アドレスを X アドレスとしたとき X アドレスには入賞・再遊技当選番号 0 に対応した演出グループ番号「0」が定められ、(X+1) アドレスには入賞・再遊技当選番号 1 に対応した演出グループ番号「1」が定められ、(X+2) アドレスには入賞・再遊技当選番号 2 に対応した演出グループ番号「2」が定められ、(X+3) アドレスには入賞・再遊技当選番号 3 に対応した演出グループ番号「2」が定められ、(X+n) アドレスには入賞・再遊技当選番号 n に対応した演出グループ番号「Y」が定められている }。(3) 第 1 のレジスタと第 2 のレジスタによる演算処理 (具体的には第 1 のレジスタと第 2 のレジスタの加算処理) により、演出グループ番号指定テーブルから演出グループ番号を取得する。換言すると、入賞・再遊技当選番号をオフセット値とし、演出グループ番号指定テーブルから演出グループ番号をレジスタに取得する。(取得した演出グループ番号は RAM の所定の記憶領域に記憶しても良い。)(4) 演出グループ番号を副制御基板 S に送信するためのバッファ (RAM) に保存 (記憶) する。

【0090】

このような処理を一律行った場合には、主制御基板側 M の遊技状態 (具体的には、「A T 中状態」、「通常遊技状態」、等) や、押し順番号に拘らずマスク処理を行うこととなるため、判断肢が少なくなり、主制御基板 M のプログラムを簡素化できることとなる。

【0091】

演出グループ番号と条件装置番号との対応の具体例としては、例えば、条件装置番号が 0 (ハズレ) の場合に、演出グループ番号を 0、条件装置番号が 1 (再遊技 - A) の場合

10

20

30

40

50

(通常リプレイが当選)に、演出グループ番号を1、条件装置番号が2～6(再遊技-B1～再遊技-B5)の場合(RT移行リプレイが当選)に、演出グループ番号を2、条件装置番号7～11(再遊技-C1～再遊技-C5)の場合(RT移行リプレイが当選)に、演出グループ番号を3、条件装置番号12～14(再遊技-D1～再遊技-D3)の場合(RT移行リプレイが当選)に、演出グループ番号を4、条件装置番号15(再遊技-E)の場合(弱チェリーが当選)に、演出グループ番号を5、条件装置番号16(再遊技-F)の場合(強チェリーが当選)に、演出グループ番号を6、条件装置番号17(再遊技-G1)の場合(押し順チェリーが当選)に、演出グループ番号を7、条件装置番号18(再遊技-G2)の場合(押し順チェリーが当選)に、演出グループ番号を8、条件装置番号19(再遊技-G3)の場合(押し順チェリーが当選)に、演出グループ番号を9、条件装置番号20(再遊技-H1)の場合(押し順チャンス目が当選)に、演出グループ番号を10、条件装置番号21(再遊技-H2)の場合(押し順チャンス目が当選)に、演出グループ番号を11、条件装置番号22(再遊技-H3)の場合(押し順チャンス目が当選)に、演出グループ番号を12、条件装置番号23～28(入賞-A1～入賞-A6)の場合(押し順ベルが当選)に、演出グループ番号を13、条件装置番号29～34(入賞-B1～入賞-B6)の場合(押し順ベルが当選)に、演出グループ番号を14、条件装置番号35～40(入賞-C1～入賞-C6)の場合(押し順ベルが当選)に、演出グループ番号を15、条件装置番号41(入賞-D)の場合(共通ベルが当選)に、演出グループ番号を16、条件装置番号42～47(入賞-E1～入賞-E6)の場合(特定図柄が停止し得る3枚役が当選)に、演出グループ番号を17、条件装置番号48(入賞-F)の場合(弱スイカが当選)に、演出グループ番号を18、条件装置番号49(入賞-G)の場合(強スイカが当選)に、演出グループ番号を19、条件装置番号50(入賞-H)の場合(強チャンス目が当選)に、演出グループ番号を20、条件装置番号51(入賞-I)の場合(RB中の特殊役が当選)に、演出グループ番号を21が挙げられる。尚、上述した押し順当てゲーム(条件装置番号17～22の何れかが当選した場合に実行されるゲーム)を実行する仕様においては、少なくとも条件装置番号17～22の何れかが当選したかは秘匿するために、例えば、条件装置番号17～19を同じ演出グループ番号に設定し、条件装置番号20～22を同じ演出グループ番号に設定することが望ましい。

【0092】

次に、図27は、本実施形態における、図23のステップ1500のサブルーチンに係る、レバー時ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、CPUC100は、当該ゲームに係る条件装置番号は当選時上乘せ役(入賞するか否かに拘らず、当選することによって残りATゲーム数を上乘せし得る条件装置番号であり、本例では、弱スイカ(条件装置番号48)、強スイカ(条件装置番号49)、弱チェリー(条件装置番号15)、強チェリー(条件装置番号16)、強チャンス目(条件装置番号50)、ベル(条件装置番号23～28))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1508で、CPUC100は、当選時上乘せゲーム数抽選テーブル(例えば、ROM領域内に設けられた抽選テーブルである)を参照し、AT上乘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上乘せゲーム数を決定することをAT上乘せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1510で、CPUC100は、当該決定したAT上乘せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットし、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。

【0093】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態(「AT準備中」、「AT中状態」、「AT中BB内部中状態」、「AT中BB状態」)にて当選時上

乗せ役が当選した場合には、A T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A T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A T残りゲーム数は増加しないこととなる。

【0094】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のA T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、当選役が弱スイカである場合には、 $\{ \text{置数}(900) \times \text{A T上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(50) \times \text{A T上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(50) \times \text{A T上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(24) \times \text{A T上乗せゲーム数}(100) \} / \text{置数の総数}(1024) = 4.3$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

10

【0095】

次に、当選役が強スイカである場合には、 $\{ \text{置数}(500) \times \text{A T上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(200) \times \text{A T上乗せゲーム数}(50) + \text{置数}(300) \times \text{A T上乗せゲーム数}(100) + \text{置数}(24) \times \text{A T上乗せゲーム数}(300) \} / \text{置数の総数}(1024) = 46.1$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

【0096】

次に、当選役が弱チェリーである場合には、 $\{ \text{置数}(800) \times \text{A T上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(100) \times \text{A T上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(100) \times \text{A T上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(24) \times \text{A T上乗せゲーム数}(100) \} / \text{置数の総数}(1024) = 6.3$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

20

【0097】

次に、当選役が強チェリーである場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(300) \times \text{A T上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(400) \times \text{A T上乗せゲーム数}(50) + \text{置数}(24) \times \text{A T上乗せゲーム数}(300) \} / \text{置数の総数}(1024) = 35.4$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

【0098】

次に、当選役が強チャンス目である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(500) \times \text{A T上乗せゲーム数}(50) + \text{置数}(224) \times \text{A T上乗せゲーム数}(200) \} / \text{置数の総数}(1024) = 77.0$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

30

【0099】

次に、当選役がベル（7枚役）である場合には、 $\{ \text{置数}(1023) \times \text{A T上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(1) \times \text{A T上乗せゲーム数}(200) \} / \text{置数の総数}(1024) = 0.2$ （ゲーム）、のようして算出することができる。

【0100】

次に、図28は、本実施形態における、図23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、C P U C 1 0 0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Y e sの場合、ステップ1554で、C P U C 1 0 0は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1556で、C P U C 1 0 0は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、C P U C 1 0 0は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、C P U C 1 0 0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、C P U C 1 0 0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、C P U C 1 0 0は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステ

40

50

ップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、CPU C100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。

【0101】

次に、図29は、本実施形態における、図23のステップ1800のサブルーチンに係る、停止時AT抽選実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、CPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は停止時AT抽選役（入賞することによって「AT中状態」に移行する権利の獲得抽選が実行される条件装置であり、本例では、押し順チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1803で、CPU C100は、当該ゲームに係る入賞役として停止時AT抽選役が入賞したか否かを判定する（例えば、押し順チェリーが停止表示し得る条件装置が成立しても押し順によって押し順チェリーが停止表示する場合としない場合とがある）。ステップ1803でYesの場合、ステップ1812で、CPU C100は、AT当選フラグ(AT抽選に当選するとオンとなるフラグであり、オンとなることで「AT前兆状態」、「AT準備状態」及び「AT中状態」に移行することとなる)をオンにし、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。尚、ステップ1802又はステップ1803でNoの場合にも次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。

【0102】

次に、図30は、本実施形態における、図23のステップ3300のサブルーチンに係る、入賞時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3302で、CPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は入賞時上乗せ役（入賞することによって残りATゲーム数を上乗せし得る条件装置であり、本例では、押し順チェリー＝条件装置番号17～19及び押し順チャンス目＝条件装置番号20～22）であるか否かを判定する。ステップ3302でYesの場合、ステップ3306で、CPU C100は、入賞時上乗せ役が入賞した〔押し順チェリーの押し順に正解した（再遊技07のいずれかが停止表示した）又は押し順チャンス目の押し順に正解した（再遊技09のいずれかが停止表示した）〕か否かを判定する。尚、判定方法としては、判定用の押し順番号を別途決定し、決定した押し順番号をRAMに記憶しておき、実際にストップスイッチが操作された押し順と決定した押し順番号とを対比して判定する方法や、条件装置番号から押し順を特定することで押し順を判定する方法も採用することができる。ステップ3306でYesの場合、ステップ3309で、CPU C100は、入賞時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、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を判定する）。次に、ステップ3310で、CPU C100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットし、次の処理（ステップ1292に移行する）。尚、ステップ3302又はステップ3306でNoの場合にも、次の処理（ステップ1292に移行する）。

【0103】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、入賞時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、同図に示されるように、押し順ナビが実行されるATに関する状態（「AT準備中」、「AT中状態」、「AT中BB内部中状態」、「AT中BB状態」）にてAT上乗せ抽選に当選した場合には、AT上乗せゲーム数は「5」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウント値に加算されることとなる。

【0104】

また、入賞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、当選役が押し順チェリーである場合には、 $\{置数(900) \times AT上乗せゲーム数(50) + 置数(100) \times AT上乗せゲーム数(100) + 置数(24) \times AT上乗せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 60.7$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

【0105】

また、当選役が押し順チャンス目である場合には、 $\{置数(1020) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(4) \times AT上乗せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 5.4$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0106】

また、図27及び図30にて示したように、本実施形態におけるAT上乗せ抽選は、当選した条件装置番号に基づいて決定されるよう構成されており、RT状態が相違すると、条件装置の抽選確率が相違することとなり、その結果1ゲームあたりにおけるAT上乗せゲーム数の平均値が相違することとなる。例えば、RT状態が「RT3」である場合の押し順チャンス目（条件装置番号20～22）に当選する確率は $6600 / 65536$ であり、押し順チャンス目が当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値は5.4ゲームであることから、押し順チャンス目による1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値は $6600 / 65536 \times 5.4$ ゲーム $= 0.54$ ゲームとなる。一方、RT状態が「RT1」である場合の押し順チャンス目（条件装置番号20～22）に当選する確率は $0 / 65536$ であり、押し順チャンス目が当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値は5.4ゲームであることから、押し順チャンス目による1ゲームあたりのAT上乗せゲームの平均値は $0 / 65536 \times 5.4$ ゲーム $= 0$ ゲームとなる。そのように、RT状態が相違することにより、1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値が相違することとなる。尚、ATゲーム数上乗せ抽選を実行し得るその他の条件装置についての1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値も同様に算出し、合算することにより1ゲームあたりにおけるAT上乗せゲーム数の平均値を算出することができる。このように、本実施形態においては、RT状態に拘らず、同一のAT上乗せゲーム数抽選テーブル（当選時AT上乗せゲーム数抽選テーブル、入賞時AT上乗せゲーム数抽選テーブル）を参照してAT上乗せ抽選が実行することとなるが、RT状態によって条件装置の当選率が相違することによって1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値が相違するよう構成されている。このように、AT上乗せ抽選が「RT1」よりも「RT3」で有利となる遊技機において、「AT中状態」にて押し順ナビに従って遊技を進行すれば「RT3」に滞在できるにも拘らず、遊技者が故意に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させることによって「RT1」に移行させた場合には、AT上乗せ抽選を冷遇するよう構成されている。尚、RT状態によって変動しない小役に関しても同様に、同一のAT上乗せゲーム数抽選テーブルを用いることにより、RT状態によらずに同じAT上乗せゲーム数の平均値（期待値）が得られるAT上乗せ抽選を実行することができる。例えば、「AT中状態」、又は、「AT準備中」、又は「AT復帰状態」におけるRT状態が「RT3」である場合の強スイカ（条件装置番号48）に当選する確率は $160 / 65536$ であり、強スイカが当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値は46.1ゲームであることから、強スイカによる1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値は $160 / 65536 \times 46.1$ ゲーム $= 0.11$ ゲームとなる。一方、RT状態が「RT1」である場合の強スイカ（条件装置番号48）に当選する確率は $160 / 65536$ であり、強スイカが当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値は46.1ゲームであることから、強スイカによる1ゲームあたりのAT上乗せゲーム数の平均値は $160 / 65536 \times 46.1$ ゲーム $= 0.11$ ゲームとなる。そのように、RT状態によって変動しない小役に関しては、同一のAT上乗せゲーム数抽選テーブルを用いることにより、RT状態によらずに同じAT上乗せゲーム数の平均値（期待値）が得られるAT上乗せ抽選を実行することができることとなる。

【0107】

尚、AT移行抽選においても、AT上乗せ抽選と同様に、条件装置番号に基づき、RT状態に拘らず同一のAT抽選テーブルを参照し、RT状態によって条件装置の出現率を相違させることによって、AT移行抽選の当選率を相違させるよう構成してもよい（例えば、条件装置番号15～22のようなRT状態によって当選確率が相違する条件装置によって同一のAT抽選テーブルを参照してAT移行抽選を実行する）。

【0108】

10

20

30

40

50

次に、図31は、本実施形態における、図23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、CPU C100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、RT状態移行可能条件は、特定図柄の停止、特定の再遊技役の停止表示に基づく所定図柄の停止、BBの当選・開始・終了にて充足す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、CPU C100は、当該充足したRT移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定し、次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT4」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。

10

【0109】

次に、図32は、本実施形態における、RT状態遷移図1である。本実施形態においては、「RT0」～「RT5」の6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「RT0」である場合に、「入賞-E3(3枚役)」の条件装置に当選し、停止ボタンD40を「左→中→右」(第2、第3停止は任意)の順で停止させた場合、3/4の確率で特定図柄{3枚役当選時に最大払出枚数(期待値)となる押し順(中リールを第一停止とする)以外の押し順にて停止させると入賞し得る}が停止することにより、「RT1」に移行する。他方、1/4の確率で有効ラインに「ベル・ブランクB・リプレイA」が停止し、3枚役が入賞した場合、及び、最大払出し枚数(期待値)となる押し順(例えば、「中→左→右」)にて停止ボタンD40を操作した場合には、RT状態は「RT0」を維持する。RT状態が「RT1」の場合に「再遊技-B3」の条件装置に当選すると、停止ボタンD40を操作し、「中→左→右」の順にリールを停止させた場合(例えば、リールM50は有効ラインに、「羊・リプレイA・スイカA」が停止)には、「再遊技05」となる図柄組み合わせが停止表示し、「RT2」に移行する。次に、RT状態が「RT2」にて、「再遊技-C5」の条件装置に当選し、遊技者が停止ボタンD40を「右→左→中」(第2、第3停止は任意)の順に停止させた場合(例えば、リールM50は有効ラインに、「羊・リプレイA・リプレイB」が停止)、「再遊技06」となる図柄組み合わせが停止表示し、RT状態は「RT3」に移行する。他方、RT状態が「RT3」又は「RT2」にて、例えば、「再遊技C-3」の条件装置に当選し、遊技者が停止ボタンD40「右→左→中」の順に操作した場合(例えば、リールM50はその有効ラインに、「ベル・リプレイA・ベル」が停止)、「再遊技03」となる図柄組み合わせが停止表示し、RT状態は、「RT1」へ移行する。同様に、RT状態が「RT3」又は「RT2」にて、3枚役である「入賞-E3」の条件装置に当選し、停止ボタンD40を「左→中→右」(第2、第3停止は任意)の順で停止させた場合、3/4の確率で特定図柄{3枚役当選時に最大払出枚数(期待値)となる押し順(中リールを第一停止とする)以外の押し順にて停止させると入賞し得る}が停止することにより、「RT1」に移行する。他方、1/4の確率で有効ラインに「ベル・ブランクB・リプレイA」が停止し、3枚役が入賞した場合、及び、最大払出し枚数(期待値)となる押し順(例えば、「中→左→右」)にて停止ボタンD40を操作した場合には、RT状態は「RT2」又は「RT3」を維持する。ここで、RT状態が「RT0」、「RT1」、「RT2」及び「RT3」にて、「1種BB01」(BB)が重複当選している「入賞G(強スイカ)」の条件装置に当選した場合、当該BB成立ゲームでBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止した場合に入賞)させなかった場合(強スイカを入賞させた場合には、例えば、有効ラインに「スイカB・リプレイA・リプレイA」が停止)には、RT状態は「RT4」に移行することとなる。尚、役抽選手段によりBBが成立したに基づいて「RT4」に移行するようにしてもよい。「RT4」である場合に停止ボタンD40の操作によりBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止)させると、「RT5」に移行する。他方、BBの成

20

30

40

50

立ゲームでBBを入賞（有効ラインに「羊・羊・羊」が停止）させると、RT状態は、1回のゲームにて「RT4」に移行し、「RT4」から「RT5」に移行することとなる。尚、BBの成立ゲームでBBを入賞（有効ラインに「羊・羊・羊」が停止）させる場合には、「RT4」を経由せずに直接「RT5」に移行するようにしてもよい。次に、BB終了後には、RT状態は「RT5」から「RT0」に移行することとなる。尚、不図示であるが、電源断及び電源復帰が正常である場合における設定変更処理に伴うRAMクリア実行後には、RAMクリア前のRT番号に復帰（RT番号を記憶するアドレスを、RAMクリア時にクリアするアドレス範囲に含めない）しても良いし、「RT0」にしても良い。尚、特定のRT状態（例えば「RT5」）である状況下において電源断が行なわれ、電源断及び電源復帰が正常である場合における設定変更処理に伴うRAMクリア実行後には、

「RT0」にしても良い。尚、「RT3」が最も再遊技役に当選する確率が高いRT状態となっている。尚、再遊技03及び再遊技04はRT状態を転落（遊技者にとって不利なRT状態に移行）させ得る再遊技役であり、再遊技05及び再遊技06はRT状態を昇格（遊技者にとって有利なRT状態に移行）させ得る再遊技役であり、再遊技01及び再遊技02はRT状態の移行の契機とならない再遊技役である。また、押し順ナビ発生時において、押し順ナビと異なる押し順にてリールを停止させた場合において、再遊技03又は再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはRT状態が転落する（例えば、「RT3」から「RT1」に移行する）こととなるが、再遊技01又は再遊技02となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはRT状態は転落しない（例えば、「RT3」が維持される）こととなる。尚、本実施形態においては、条件装置番号42～47の何れかが決定された遊技において、予め定められた所定の操作順序（図15参照）で操作され、且つ、特定の操作タイミングで操作されたことによって、特定の図柄組合せが停止表示され得るように構成されているが、条件装置番号42～47の何れかが決定された遊技において、停止ボタン操作タイミングにかかわらず予め定められた所定の操作順序（図15参照）で操作されたときに特定の図柄組合せが停止表示され得るように構成されても良い。また、条件装置番号23～40の何れかが決定された遊技において、7枚役が入賞する操作順序以外の操作順序では1枚役が入賞するようになっているが、1枚役の何れか（例えば、ベルこぼし役）に対応する図柄組合せを特定の図柄組合せ（RT移行条件となる）として定めていても良い。また、条件装置23～40の何れかが決定された遊技において、停止ボタン操作タイミングによって入賞しない（取りこぼす）ことがあるよう構成してもよく、

そのように構成した場合には、遊技者に最も高利益な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合にも、前記1枚の払出となる小役が入賞しなかった（取りこぼした）場合には、RT状態を移行する（例えば、「RT0」から「RT1」に移行する）よう構成してもよい。

10

20

30

【0110】

次に、図33は、本実施形態における、図23のステップ1750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である。まず、ステップ1752で、CPU C100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、抽選状態である「高確率状態」と「低確率状態」とのATに関する状態はいずれも「通常遊技状態」となっている。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、CPU C100は、AT当選フラグをオフにする（例えば、「AT前兆状態」から「AT中状態」に移行する場合、「通常遊技状態」から「AT前兆状態」に移行する場合、「通常BB状態」から「AT準備状態」に移行する場合等でAT当選フラグをオフするように構成されている）。次に、ステップ1756で、CPU C100は、充足したAT状態移行可能条件及び現在のATに関する状態に基づき、AT状態移行可否及び次ゲーム以降のATに関する状態を決定する。次に、ステップ1758で、CPU C100は、「AT中状態」がATに関する状態として新たに決定されたか否かを判定する。尚、本実施形態においては、「AT前兆状態→AT準備中→AT中状態」のようにATに関する状態が移行するような、所謂AT初当り時にのみステップ1758でYesとなり、「AT中状態」にてBBに当選し、その後「AT準備中」を経由して「AT中状態」に移行した場合にはステ

40

50

ップ1758でNoとなるよう構成されている(そのような場合にもYesとして「AT中状態」に移行する毎にATカウンタに初期ゲーム数をセットするよう構成してもよい)。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、CPU C100は、新たにAT中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)をATカウンタM60にセットし、ステップ1762に移行する。尚、ステップ1752又はステップ1758でNoの場合にもステップ1762に移行する。

【0111】

次に、ステップ1762で、CPU C100は、現在の抽選状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1762でYesの場合、ステップ1764で、CPU C100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、弱スイカ、強スイカ又は強チャンス目)であるか否かを判定する。ステップ1764でYesの場合、ステップ1766で、CPU C100は、高確率状態移行抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る条件装置番号に基づいて当選する高確率状態移行抽選を実行する。ここで、同図右上段は高確率状態移行抽選テーブルであり、本実施形態においては、弱スイカ、強スイカ又は強チャンス目にて「低確率状態」から「高確率状態」に抽選状態が移行し得るよう構成されており、弱スイカの場合の当選率は $1/10$ 、強スイカの場合の当選率は $1/2$ 、強チャンス目の場合の当選率は $1/1$ と、条件装置によって高確率状態移行抽選の当選率が異なっている。次に、ステップ1768で、CPU C100は、当該高確率移行抽選に当選したか否かを判定する(例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する)。ステップ1768でYesの場合、ステップ1770で、CPU C100は、次ゲーム以降の抽選状態を「高確率状態」に決定し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。

【0112】

また、ステップ1762でNoの場合、ステップ1772で、CPU C100は、現在の抽選状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1772でYesの場合、ステップ1774で、CPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は、状態転落役(当選又は停止表示することによって高確率状態から低確率状態に移行し得る役)であるか否かを判定する。ステップ1774でYesの場合、ステップ1776で、CPU C100は、所定確率(本例では、 $1/7$)にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1778で、CPU C100は、当該低確率移行抽選に当選したか否かを判定する(例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する)。ステップ1778でYesの場合、ステップ1780で、CPU C100は、次ゲーム以降の抽選状態を「低確率状態」に決定し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、「低確率状態」から「高確率状態」に移行する条件はこれには限定されず、他の当選役(例えば、条件装置番号35~40)が当選した場合や、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。また、そのように構成した場合には、更に、「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、ステップ1764、ステップ1768、ステップ1772、ステップ1774又はステップ1778でNoの場合にも次の処理(ステップ1292の処理)に移行する。また、本実施形態においては、「低確率状態」と「高確率状態」との抽選状態は「通常遊技状態」(ATに関する状態の1つ)にのみ設けられており、「通常遊技状態」以外のATに関する状態である場合には、ステップ1762及びステップ1772でNoとなり次の処理(ステップ1292の処理)に移行することとなる。

【0113】

次に、図34は、本実施形態における、AT状態遷移図1である。本実施形態においては、「通常遊技状態」、「AT前兆状態」、「AT準備中」、「AT中状態」、「通常B

B内部中遊技」、「通常BB状態」、「AT中BB内部中遊技」、「AT中BB状態」の8つの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、「通常遊技状態」にてATに当選する(AT当選フラグがオンとなる)ことによって「AT前兆状態」に移行するよう構成されている。

【0114】

また、ATに関する状態の具体的な移行例としては、「通常遊技状態」にて「1種BB01」(BB)が重複当選している「入賞G(強スイカ)」の条件装置に当選し、当該BB成立ゲームでBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止した場合に入賞)させなかった場合〔強スイカを入賞させた場合には(例えば、有効ラインに「スイカB・リプレイA・リプレイA」が停止)には、ATに関する状態は、「通常BB内部中遊技」に移行することとなる。次に、停止ボタンD40の操作によりBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止)させると、「通常BB状態」に移行する。他方、BBの成立ゲームでBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止)させると、ATに関する状態は、1回のゲームにて「通常遊技状態」から「通常BB内部中遊技」に移行し、「通常BB内部中遊技」から「通常BB状態」に移行することとなる。尚、BBの成立ゲームでBBを入賞させた場合には、ATに関する状態を「通常BB内部中遊技」を経由せずに、「通常遊技状態」から「通常BB状態」に移行するようにしても良い。また、この「通常BB状態」において、1/100で当選することとなる「セブン」(再遊技13)に当選した場合には、BB終了後に「AT準備中」に移行し、「通常BB状態」中に「セブン」(再遊技13を含む当選役(条件装置番号は不図示))に当選しなかった場合には、BB終了後に「通常遊技状態」に移行する。この「通常遊技状態」においては、AT抽選の抽選状態が、低確率状態と高確率状態の2段階に構成されており、低確率状態において状態昇格役(例えば、条件装置番号48~50)に当選した場合、高確率状態移行抽選テーブルを参照し、条件装置番号に基づいて、高確率状態移行抽選を実行する。この高確率移行抽選に当選すると、抽選状態は高確率状態に移行することとなる。他方、AT抽選の抽選状態が高確率状態においては、状態転落役(例えば、条件装置番号1)に当選した場合、1/7にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。この低確率移行抽選に当選すると、抽選状態は低確率状態に移行する。次にATに関する状態が「通常遊技状態」、且つ、抽選状態が高確率状態において、強スイカに当選した場合(入賞するか、否かに関係なく)には、高確率AT抽選テーブルAに基づき、2/3で当選するAT移行抽選を行い、当該AT抽選に当選した場合には、「AT前兆状態」に移行することとなる。次に、ATに関する状態が「AT前兆状態」にて、所定のゲーム数を消化したことにより「AT準備中」に移行する。尚、「AT前兆状態」から「AT準備中」に移行する契機となる所定のゲーム数の決定方法は、前記強スイカによるAT移行抽選の当選時に抽選(例えば、0~32ゲームの中から抽選によって決定される)によって決定されるよう構成されている(固定のゲーム数とする)と当該固定のゲーム数経過時に「AT準備中」に移行するか否かにのみ着目してしまうため、抽選によって「AT前兆状態」のゲーム数を複数パターン設けることによって、遊技者はAT移行抽選に当選したか否かの興味を持続させることができる。この「AT準備中状態」においては、RT状態が「RT3」に滞在していること(「RT3」に移行することを条件とすると、遊技者が押し順ナビがない状態で偶然「RT3」に滞在させた状況にて、「AT準備中」に移行した場合に、「AT中状態」に移行することができなくなってしまう)、又は、押し順ナビを無視したこと(例えば、「入賞-B3」が当選し、押し順ナビが「中→左→右」を報知しているにも関わらず、遊技者が「右→中→左」の順に停止ボタンD40を操作した場合)によりRT状態は「RT3」ではないが「AT中状態」に移行する。「AT中状態」は、ATカウンタ値が0になる(残りATゲーム数が0になる)と、「通常遊技状態」に移行する。また、「AT前兆状態」、「AT準備中」、又は、「AT中状態」にて「1種BB01」(BB)が重複当選している「入賞G(強スイカ)」の条件装置に当選し、当該BB成立ゲームでBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止した場合に入賞)させなかった場合(強スイカを入賞させた場合には、例えば

10

20

30

40

50

、有効ラインに「スイカB・リプレイA・リプレイA」が停止)には、ATに関する状態は、「AT中BB内部中遊技」に移行することとなる。次に、停止ボタンD40の操作によりBBを入賞(有効ラインに「羊・羊・羊」が停止)させると、「AT中BB状態」に移行する。その後、BBが終了することにより、「AT準備中」に移行することとなる。また、「通常BB状態」又は「AT中BB状態」終了後に、ATの継続又は当選が確定している場合には、「AT前兆状態」に移行することとしてもよい。

【0115】

前述したように本実施形態においては、「AT準備中」にて押し順ナビを無視した場合にも「AT中状態」に移行するよう構成されており、このように構成することによって、「AT準備中」にて、「RT3」に移行することとなる昇格再遊技役を停止表示するための押し順ナビが発生したにもかかわらず当該ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合にも、「AT中状態」に移行してしまうので、押し順ナビを無視して「AT準備中」に滞在させ続けることができないよう構成されている(「AT準備中」に滞在させ続けることによりBBの当選を待ち、「AT中BB状態」という「通常BB状態」よりも有利なATに関する状態に移行されられて攻略要素となってしまうことを防止している)。尚、「RT3」に移行する場合に限らず、例えば「RT1」から「RT2」に移行することとなる昇格再遊技役を停止表示するための押し順ナビが発生したにもかかわらず当該ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合や、役抽選手段により条件装置番号42～47が当選したとき(特定図柄の組み合わせ(「RT1」に移行する条件)が停止表示される場合がある)に押し順ナビが発生したにもかかわらず当該ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合にも、「AT中状態」に移行させることにより、押し順ナビを無視して「AT準備中」に滞在させ続けることができないよう構成されている。さらに、押し順ナビを遊技者が無視して「AT中状態」に移行する態様としては、(1)再遊技役及び押し順ベルの双方の押し順ナビを無視した場合、(2)再遊技役の押し順ナビを無視した場合、(3)再遊技役又は押し順ベルのいずれかの押し順ナビを無視した場合、(4)再遊技役又は押し順ベルのいずれかの押し順ナビを無視し、且つ、RT状態が転落した(例えば、「RT3」から「RT1」に移行した)場合、等が挙げられる。ここで、押し順ベルとは、主にRT状態が移行する可能性を有する条件装置番号42～47(3枚ベル)を指しており、例えば条件装置番号23～40(7枚ベル)の何れかが当選したときに押し順ナビを無視した場合であっても「AT中状態」に移行させなくても良い。もちろん、条件装置番号23～40(7枚ベル)の何れかが当選したときに押し順ナビを無視した場合であっても「AT中状態」に移行させても良い。尚、本実施形態においては、「RT2」である場合の再遊技役の確率が「RT1」とほぼ同様の確率となっているが、「RT2」である場合の遊技メダル獲得期待値が相対的に高く設定されているよう構成した場合には、当該押し順ナビを無視しても「AT中状態」に移行するような構成は、攻略防止に特に有効となる。また、不図示であるが設定変更処理に基づくRAMクリア実行後のATに関する状態は、「通常遊技状態」に滞在することとなる。尚、同図の説明はあくまで具体的な一例であり、例えば、「再遊技-C5」に当選した場合を例示しているのは、「再遊技-C5」であった場合のみATに関する状態が移行するわけではなく、あくまで具体的な一例を記載している。

【0116】

次に、図35は、本実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【0117】

まず、ステップ1602で、CPU C100は、割り込み開始時の処理(例えば、CPU C100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、CPU C100は、現在(今回の割

10

20

30

40

50

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、CPU C100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、CPU C100は、タイマ計測(ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理)を開始する。次に、ステップ1608で、CPU C100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、設定扉スイッチM10、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)。

10

【0118】

次に、ステップ1610で、CPU C100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1611で、CPU C100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)を実行する。次に、ステップ1612で、CPU C100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、CPU C100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。次に、ステップ1614で、CPU C100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、ブロックD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、CPU C100は、すべてのエラーフラグがオフ(不図示であるが、投入メダル逆流フラグ、投入枚数エラーフラグ、メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ)であるかな否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、CPU C100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、CPU C100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(S1618が無くて良い)。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)が発生している状態から第2のエラー(例えば、払出メダル滞留エラー)のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

20

30

40

【0119】

次に、ステップ1622で、CPU C100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)。次に、ステッ

50

ステップ1624で、CPU C100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、設定扉開放エラー、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、設定扉開放エラーは設定扉が開放され設定扉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、CPU C100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、CPU C100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、CPU C100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェ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、CPU C100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、CPU C100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、CPU C100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、CPU C100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、CPU C100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、CPU C100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0120】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、CPU C100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、CPU C100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、CPU C100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、CPU C100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、CPU C100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0121】

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、「A4」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及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の

10

20

30

40

50

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。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。尚、押し順あり役（リール停止順によって入賞する小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入賞する小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。

10

【0122】

以上のように構成することで、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、再遊技役の抽選傾向に係る遊技状態であるRT状態と押し順ナビの実行有無に係る遊技状態であるATに関する状態との2つの遊技状態を有するよう構成し、いずれの遊技状態も相違することによって遊技の結果に影響を及ぼす遊技状態であることから、当該2つの遊技状態の遷移を主制御基板側で管理することにより、より公正な遊技機とすることができる。また、主制御基板側により役抽選手段で決定された条件装置番号にマスク処理を実行した演出グループ番号を副制御基板側に送信するよう構成することにより、不正な行為が実行され、演出グループ番号を取得されたとしても、マスク処理を実行したことにより最も高利益な押し順が認識されることを防止することができ、より公正な遊技機とすることができる。

20

【0123】

（本実施形態からの変更例1）

尚、本実施形態においては、「AT中状態」において、押し順ナビと異なる停止順でリールを停止させてしまった場合にも、「AT中状態」を維持するよう構成したが、その他のATに関する状態を設けることにより、更にユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点について詳述していく。

30

【0124】

はじめに、図38は、本実施形態からの変更例1における、AT状態遷移図2である。本実施形態からの変更点は、AT状態として「AT復帰状態」を設けたことであり、当該「AT復帰状態」は「AT中状態」において、遊技者が押し順ナビと異なる停止順でリールを停止させてしまった場合（例えば、RT状態が「RT3」である場合に、「入賞-E4」の条件装置に当選し、押し順ナビでは第1停止を中リールにするよう報知しているにも拘らず、「左→中→右」（第2、第3停止は任意）の順で停止させて特定図柄が停止した場合、又は、「再遊技-D1」の条件装置に当選し、押し順ナビでは第1停止を左リールにするよう報知しているにも拘らず、「中→左→右」（第2、第3停止は任意）の順で停止させて再遊技03となる図柄組み合わせが停止表示した場合、等）に、RT状態が「RT1」に移行すると共に、ATに関する状態は「AT復帰状態」に移行する。「AT復帰状態」に滞在している間は、押し順ナビが発生するよう構成されているため、当該「AT復帰状態」にて再度昇格再遊技役に対応する図柄組合せを停止表示させることができることとなる。また、RT状態が「RT3」である場合よりもRT状態が「RT1又は2」である場合の方がATゲーム数上乘せ抽選において不利となっているため、AT残りゲーム数の減算を中止することにより不利益を最小限にとどめながら「AT中状態」に再び移行させることができ、誤って押し順ナビと異なる停止順でリールを停止させてしまった遊

40

50

技者を救済することができる。「A T 復帰状態」から「A T 中状態」に復帰する流れとしては、「R T 1」且つ「A T 復帰状態」→「R T 2」且つ「A T 復帰状態」→「R T 3」且つ「A T 中状態」のように移行していくこととなる。また、「A T 復帰状態」において、更に押し順ナビと異なる停止順でリールを停止（例えば、R T 状態が「R T 1」又は「R T 2」である場合に、「入賞 - B 3」の条件装置に当選し、押し順ナビでは「中→左→右」の順で停止するよう報知しているにも拘らず、「左→中→右」の順で停止させてベルこぼし目（1枚の払出）が停止した場合、又は、「R T 1」である場合に「再遊技 - B 1」の条件装置に当選し、押し順ナビでは「左→中→右」の順で停止するよう報知しているにも拘らず、「中→左→右」の順で停止させて再遊技 0 2 に対応する図柄組合せが停止表示された場合、「R T 2」である場合に「再遊技 - C 1」（条件装置番号 7）に当選し、押し順ナビでは「左→中→右」の順で停止するよう報知しているにも拘らず、「中→左→右」の順で停止させて再遊技 0 4 に対応する図柄組合せが停止表示した場合、等）させてしまった場合には、「A T 中状態」に移行し、A T 残りゲーム数の減算が開始されることとなり、R T 状態が「R T 1 又は 2」であるためにメダルが減少しながら A T 残りゲーム数の減算がされていくこととなる。また、「A T 復帰状態」においては、「A T 中状態」と比較して上乗せ抽選により得られる利益（A T ゲーム数が加算される期待値）が小さい、又は上乗せ抽選は行わない。「A T 復帰状態」における上乗せ抽選は、「A T 中状態」と異なる抽選テーブルを用いる場合や、同一の抽選テーブルを用いて抽選する態様がある。ここで、同一の抽選テーブルを用いて抽選した場合においても、「A T 中状態」における上乗せ抽選により得られる利益が異なるようになるのは、「R T 1」、「R T 2」、「R T 3」における特定の再遊技役の当選確率が異なっているからである。また、「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」の場合の上乗せ抽選よりも、「A T 中状態」且つ「R T 3」の場合の方が、上乗せ抽選に当選する確率や上乗せ抽選により得られる利益（A T ゲーム数が加算される期待値）が低くなっているため、遊技者には不利益となる。具体的には、R T 状態が異なることに基づいて特定の再遊技役の当選確率が異なることにより、不利益が生じることになる。例えば、図 16 に示した通り本実施形態における条件装置番号 20、21、22 は「R T 3」では当選し得るが、「R T 1」及び「R T 2」では当選しない（又は、「R T 3」よりも低く設定していても良い）。このとき、条件装置番号 20、21、22 の何れかが当選した場合の 1 / 3 で A T 上乗せ抽選に当選し、抽選により A T 上乗せゲーム数が決定されるような仕様である場合、A T 上乗せ抽選テーブルは、「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」と、「A T 中状態」且つ「R T 3」とでは同様の抽選テーブルを使用して抽選を実行するものの、条件装置番号 20、21、22（特定の再遊技役）の当選確率が異なることにより、結果として「A T 中状態」且つ「R T 3」の方が上乗せ抽選の当選確率や上乗せ抽選により得られる上乗せゲーム数の期待値が高くなる。より具体的には、「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」と、「A T 中状態」且つ「R T 3」とでは同様の A T 上乗せ抽選テーブルである抽選テーブル A を参照し、条件装置番号 20、21、22 の何れかが 1 回当選した場合の A T 上乗せゲーム数の平均値が 5 ゲームであった場合、「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」においては条件装置番号 20、21、22 は当選しないため、「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」における 1 ゲームあたりの条件装置番号 20、21、22 による A T 上乗せゲーム数の期待値は、 $5 \text{ (条件装置番号 20、21、22 の A T 上乗せゲーム数の平均値)} \times 0 / 65536 \text{ (条件装置番号 20、21、22 の何れかが当選する確率)} = 0 \text{ ゲーム}$ となる一方、「A T 中状態」且つ「R T 3」における 1 ゲームあたりの条件装置番号 20、21、22 による A T 上乗せゲーム数の期待値は、 $5 \text{ (条件装置番号 20、21、22 の A T 上乗せゲーム数の平均値)} \times 6600 / 65536 \text{ (条件装置番号 20、21、22 の何れかが当選する確率)} = 0.50 \text{ ゲーム}$ となり、結果として「A T 中状態」且つ「R T 3」の方が「A T 中状態」且つ「R T 1」又は「R T 2」よりも上乗せゲーム数の期待値が高くなる。尚、上乗せ抽選で同じ抽選テーブルを用いた場合には、「R T 1」、「R T 2」、「R T 3」で変動しない当選役（小役）に基づいて得られる利益の期待値は同一となる。

【0125】

このような構成とすることで、R T状態が「R T 3」且つA Tに関する状態が「A T中状態」である状況にて、遊技者が押し順ナビを無視した場合には、一度目は「A T復帰状態」に移行し、A T残りゲーム数の減算を停止して救済するが、「A T復帰状態」においても更に押し順ナビを無視した場合には、「A T中状態」に移行し、A T残りゲーム数の減算を再開して救済しないよう構成されている。尚、「A T復帰状態」中の押し順ナビの実行態様として、R T状態が変動する可能性のある再遊技役とR T状態が変動する可能性のある小役（例えば、条件装置番号42～47）、及び、R T状態が変動することはないが押し順によって利益（払出し枚数）が異なる小役（例えば、条件装置番号23～40）の押し順もナビする、R T状態が変動する可能性のある再遊技役とR Tが変動する可能性のある小役（例えば、条件装置番号42～47）はナビするがR Tが変動することはないが押し順によって利益（払出し枚数）が異なる小役（例えば、条件装置番号23～40）の押し順はナビしない、のどちらの構成としても問題ない。また、「A T準備中」にて押し順ナビを無視した場合には、「A T中状態」に移行することとなるが、「A T準備中」にてボーナスに当選して「A T中B B内部中遊技」に移行し、当該「A T中B B内部中遊技」にて押し順ナビを無視した場合には、「A T中状態」には移行しない（「A T中B B内部中遊技」を維持する）よう構成されている。尚、「A T中B B内部中遊技」においては、A T残りゲーム数の減算は中断される（開始されない）よう構成されている。このとき、B Bの当選を報知するまでの遊技では、演出表示装置S 40において「A T準備中」と同様の演出（例えば「A T準備中」の表示）を行なう。また、「A T準備中」においては、ゲームを消化しても主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数及び副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の表示の減算は中断することとなるが、「A T準備中」でB Bに当選し「A T中B B内部中遊技」に移行した場合には、当該「A T中B B内部中遊技」である状況においては、主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数の減算の中断、及び、副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の減算の中断を維持するよう構成してもよい。また、「A T中状態」においては、ゲームを消化する毎に主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数及び副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の表示は減算することとなるが、「A T中状態」でB Bに当選し「A T中B B内部中遊技」に移行した場合には、当該「A T中B B内部中遊技」である状況においては、B Bが当選したことを報知する（例えば、「A T中B B内部中遊技」に移行してから5ゲーム経過したら報知する、「A T中B B内部中遊技」に移行後B Bが入賞可能なゲーム（例えば、当選役がハズレとなったゲーム）となったら報知する、等）までは主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数の減算は中断する一方、副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の表示は毎ゲーム減算し続けるよう構成してもよい。また、「A T復帰状態」においては、ゲームを消化しても主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数及び副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の表示の減算は中断することとなるが、「A T復帰状態」でB Bに当選し「A T中B B内部中遊技」に移行した場合には、当該「A T中B B内部中遊技」である状況においては、主制御基板Mにて管理しているA T残りゲーム数の減算の中断、及び、副制御基板Sによる演出表示装置S 40におけるA T残りゲーム数の減算の中断を維持するよう構成してもよい。また、例えば「A T復帰中」又は「A T準備中」であって「R T 2」に滞在しているときに、「R T 3」の移行契機となる「再遊技-C 1（昇格再遊技役が含まれる再遊技役）」とボーナス役が同時当選した場合において、当該遊技においては再遊技06が停止表示される「左→中→右」を示す情報を報知する。このとき、「R T 3」には移行しない、且つ、A Tに関する状態も「A T中状態」にもならない。具体的には、主制御基板Mで管理しているA TカウンタM 60は減算しない。一方、遊技者には再遊技06が停止表示されたことにより「A T中状態」に復帰したと思わせるために、演出表示装置S 40ではA TカウンタM 60の減算を開始する（「A T中状態」と同様の演出を実行する）ことにより、ボーナス役の当選を知らせないようにすることができ、遊技者の趣向を高める演出を実行できる。このような状況にお

いては、演出表示装置 S 4 0 における A T 残りゲーム数の表示は、B B が当選したことを報知するまでは毎ゲーム減算し続けるよう構成してもよい。より詳細には、主制御基板 M において管理している A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) は毎ゲーム減算処理するが、副制御基板 S に送信する A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) に係る情報は B B 当選時から減算していない A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) に係る情報を送信する。例えば、副制御基板 S は「A T 残りゲーム数カウンタ」の他に「A T 残り表示用カウンタ (演出表示装置 S 4 0 にて A T 残りゲーム数に係る情報を報知するために用いるカウンタ)」を備え、当該 A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) に係る情報を受信した副制御基板 S は、「A T 残りゲーム数カウンタ」は主制御基板 M から送信された情報を記憶するが、「A T 残り表示用カウンタ」は、このような状況下においては、押し順ナビを無視したことを契機として、単位遊技毎に現在の「A T 残り表示用カウンタ」から「- 1」した値を記憶する。つまり、副制御基板 S は、A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) が減算されていない情報とボーナスが当選した情報から、ボーナスが当選しているために A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) が減算されていない情報を受信したとしてもエラーとは判定せずに、演出表示装置 S 4 0 にてボーナスが当選した後も減算し続けている A T 残り表示用カウンタのカウンタ値を表示することとなる。このように構成することによって、遊技者は B B に当選した旨が報知されるまで、B B に当選したことを認識できないこととなり、B B に当選しているか否かが演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) が減算されているか否かを視認することにより判断されてしまう事態を防止することができる。

10

20

【0126】

また、「A T 準備中」にてボーナスに当選した場合には、即座には当該ボーナスの当選を遊技者に報知せず、ボーナスの当選から数ゲーム消化した後にボーナスの当選を遊技者に報知するよう構成してもよい。そのような場合にも、本実施形態からの変更例 1 に係る構成を適用することにより、「A T 準備中」にてボーナスに当選したことにより「A T 中 B B 内部中遊技」に移行し、且つ、ボーナスの当選を遊技者に報知していない状況にて、遊技者が押し順ナビを無視したとしても、「A T 中状態」に移行しない (A T カウンタの値を維持する) よう構成することができ、ボーナス当選時に当選を報知しなかったために遊技者が不利益を被るといった事態を防止することができることとなる。

【0127】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機によれば、「A T 中状態」において、押し順ナビを無視した場合に、「A T 復帰状態」に移行し、A T 残りゲーム数の減算が停止されることにより、「R T 1」から「R T 3」 (即ち「A T 中状態」) に復帰するまでの救済措置とすることができる。また、「A T 復帰状態」にて、遊技者が再度押し順ナビを無視した場合においては、故意に押し順ナビを無視した可能性があるため、A T 残りゲーム数の減算を開始して、救済を行わないよう構成することにより、遊技者が誤って停止ボタンを操作してしまった場合には救済をする一方、遊技者が故意に遊技の進行上で不正な遊技を実行した場合には救済をしないよう構成することができ、バランスのとれた遊技機とすることができることとなる。

30

【0128】

尚、A T に関する状態が「A T 復帰状態」である場合において A T 残りゲーム数が 2 0 ゲーム増加する A T 上乗せ抽選に当選した場合に A T 上乗せゲーム数である 2 0 ゲームを演出表示装置 S 4 0 にて報知する場合、(1) 「A T 復帰状態」から「A T 中状態」に移行したタイミングで「+ 2 0 G」と表示する、(2) 「A T 中状態」にてレア役 {弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、押し順チャンス目、押し順チェリー等の当選率 (出現率) が相対的に低い役} に当選したタイミングで、当該レア役にて A T 上乗せ抽選に当選していない場合には「+ 2 0 G」と表示する、(3) 「A T 中状態」にてレア役 {弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、押し順チャンス目、押し順チェリー等の当選率 (出現率) が相対的に低い役} に当選したタイミングで、当該レア役にて 3 0 ゲームの A T 上乗せ抽選に当選した場合には「+ 5 0 G」 (2

40

50

0ゲーム+30ゲーム=50ゲーム)と表示する、(4)押し順チェリー(条件装置番号17~19)が停止表示することによってATゲーム数が上乗せされないよう構成し、「AT中状態」にて押し順チェリーに当選したゲームで、チェリーが表示される押し順を報知(例えば、条件装置番号17の場合には左リールを第1停止とする押し順ナビを実行)し、当該チェリーが表示されたタイミングで「+20G」と表示する、(5)演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数の表示には「AT準備中」にて上乗せされたATゲーム数を加算しないまま、「AT中状態」を進行し、当該AT残りゲーム数の表示が0となり「AT中状態」が終了したと遊技者に思わせて、当該AT残りゲーム数の表示が0となったタイミングで「+20G」と表示する、のように構成してもよい。また、「AT復帰状態」及び「AT中BB内部中遊技」においては、レア役入賞時の効果音、ランプ(バックランプ)等が、「AT復帰状態」及び「AT中BB内部中遊技」以外のATに関する状態である場合と相違させてもよい(例えば、「AT復帰状態」及び「AT中BB内部中遊技」においては、「AT復帰状態」及び「AT中BB内部中遊技」以外のATに関する状態である場合よりも目立たない演出とする、等)。

10

【0129】

「AT復帰状態」(ATカウンタ値の減算が中断していても、中断していなくてもよい)において、ボーナスが当選してから当該ボーナスの当選を報知(例えば、演出表示装置S40にて報知)するまでの平均ゲーム数を2ゲームとし、「AT復帰状態」以外のATに関する状態にてボーナスが当選してから当該ボーナスの当選を報知(例えば、演出表示装置S40にて報知)するまでの平均ゲーム数を5ゲームとする等、「AT復帰状態」におけるボーナス当選からボーナス報知までのゲーム数を「AT復帰状態」以外のATに関する状態におけるボーナス当選からボーナス報知までのゲーム数よりも短いよう構成してもよい。このように構成した場合、「AT復帰状態」以外のATに関する状態にてボーナスに当選した場合には、当該ボーナスの当選を報知するまで連続演出(例えば、複数ゲームに亘ってボスキャラとバトルする演出)を実行し、「AT復帰状態」にてボーナスに当選した場合には、当該ボーナスの当選を報知するまでに連続演出を実行せず、1ゲームで完結する演出等を実行してボーナスの当選を報知するよう構成してもよい。

20

【0130】

(本実施形態からの変更例2)

尚、本実施形態からの変更例1においては、押し順ナビが発生するATに関する状態においては、ゲームを消化する毎に残りATゲーム数(ATカウンタ値)を減算するよう構成したが、残りATゲーム数の減算態様はこれには限定されず、よりユーザーフレンドリーな減算態様とすることができる。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例2とし、以下、本実施形態からの変更例1からの変更点について詳述していく。

30

【0131】

はじめに、図39は、本実施形態からの変更例2における、図19のステップ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。本実施形態からの変更例1からの変更点は、ステップ3350(変2)であり、即ち、ステップ3300で入賞時ゲーム数上乗せ実行処理を実行したあと、ステップ3350(変2)で、CPUC100は、後述する、AT残りゲーム数減算処理を実行し、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。

40

【0132】

次に、図40は、本実施形態からの変更例2における、図39のステップ3350(変2)のサブルーチンに係る、AT残りゲーム数減算処理のフローチャートである。まず、ステップ3352で、CPUC100は、現在のRT状態は「RT3」であるか否かを判定する。ステップ3352でYesの場合、ステップ3354で、CPUC100は、ATカウンタM60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。他方、ステップ3352でNoの場合には、ステップ3356で、CPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」ではないか否かを判定する。ここで、ステップ3356においては、ATに関する状態が「AT準備中」、「AT中BB内部中遊技

50

」、「A T 中 B B 状態」又は「A T 復帰状態」である場合に Y e s となるよう構成されている。ステップ 3 3 5 6 で N o の場合にはステップ 3 3 5 4 に移行して A T カウンタ値を減算し、ステップ 3 3 5 6 で N o の場合には A T カウンタ値を減算せずに、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例 2 においては、A T に関する状態が「A T 中状態」、且つ、R T に関する状態が「R T 1」又は「R T 2」であっても、A T カウンタ値の減算が実行される一方、A T に関する状態が「A T 復帰状態」、且つ、R T に関する状態が「R T 1」又は「R T 2」であった場合には、A T カウンタ値の減算が実行されないよう構成されている。尚、本実施形態からの変更例 1 においては、本実施形態と同様に、「R T 3」にて押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止した場合には「R T 1」に移行する（し得る）よう構成されている。

10

【0133】

尚、本実施形態からの変更例 2 における回胴式遊技機の構成は、（１）A T に関する状態が「A T 中状態」である場合に、押し順ナビを無視することによって「A T 復帰状態」に移行する。（２）「A T 復帰状態」である場合に、押し順ナビを無視することによって「A T 中状態」に移行する。（３）「A T 復帰状態」では A T 残りゲーム数が減算されない一方、「A T 中状態」では A T 残りゲーム数が減算される。（４）R T 状態が「R T 1」、又は「R T 2」である状態では、1 遊技あたりのメダル増減期待値が 1 未満となっており、ゲームを重ねる毎に遊技者の持ちメダルが減っていく（出玉率が 1 0 0 % 未満となる）こととなる。

【0134】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機によれば、押し順ナビが発生する A T に関する状態（「A T 準備中」、「A T 中状態」、「A T 中 B B 内部中遊技」、「A T 中 B B 状態」）のうち、「R T 3」である場合にはゲーム数消化によって A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値を減算し、その他の R T 状態（特に、「R T 1」又は「R T 2」）においては、A T に関する状態が「A T 中状態」ではゲーム数消化によって A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値を減算する一方その他の A T に関する状態（特に、「A T 復帰状態」）ではゲーム数消化によって A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値を減算しないよう構成しているため、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合において、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまうことにより転落再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されて「A T 復帰状態」且つ「R T 1」となった場合にも、A T カウンタ値の減算が中断することにより、R T 状態が再度「R T 1 → R T 2 → R T 3」へと移行するまで A T カウンタ値（A T 残りゲーム数）を維持することができる。よって、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまった場合に生じる不利益を最小限にとどめることができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

30

【0135】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、押し順ナビが実行されている状況下においては、「R T 1」又は「R T 2」では、1 遊技あたりのメダル増減期待値が 1 未満となっているため、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合において、遊技者が故意に押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させ、「R T 1」に移行させたとしても遊技メダルが減算していくため、不正な遊技方法によって遊技メダルを増加させることを防止している。尚、本例では、「A T 準備中」にて押し順ナビを無視した場合に「A T 中状態」に移行するよう構成しているが、「R T 1」から「R T 2」に移行する再遊技役（本例では、再遊技 0 5）となる図柄組み合わせを停止表示させるための押し順ナビを無視した場合にも「A T 中状態」に移行し、「R T 2」から「R T 3」に移行する再遊技役（本例では、再遊技 0 6）となる図柄組み合わせを停止表示させるための押し順ナビを無視した場合にも「A T 中状態」に移行するよう構成されている。また、押し順ナビを無視したか否かの判定は、記憶されている押し順番号と押し順が一致しているかどうかで判断する。尚、本実施形態からの変更例 2 においては、「A T 復帰状態」にて押し順ナビを無視した場合に「A T 中状態」に移行するよう構成したが、すべての条件装置にて適用しなくてもよく

40

50

、例えば、ベル（7枚役）が当選した場合には押し順ナビを無視しても「AT復帰状態」から「AT中状態」に移行しないよう構成してもよい。

【0136】

（本実施形態からの変更例3）

尚、本実施形態からの変更例2においては、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまうことにより転落再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示してRT状態が「RT1」に転落してしまった場合に生じる不利益を、AT残りゲーム数の減算を中断することによって最小限にとどめることができるよう構成したが、不利益を最小限にとどめることができる構成はこれには限定されない。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例2とし、以下、本実施形態からの変更例2からの変更点について

10

【0137】

はじめに、図41は、本実施形態からの変更例3における、図39のステップ1500のサブルーチンに係る、レバー時ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。本実施形態からの変更例2からの変更点はステップ1504（変3）～ステップ1508-2（変3）であり、即ち、ステップ1502で当該ゲームに係る条件装置が当選時上乘せ役（本例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、ベル）であった場合に、ステップ1504（変3）で、CPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」（押し順ナビが発生するATに関する状態）であるか否かを判定する。ステップ1504（変3）でYesの場合、ステップ1506（変3）で、CPUC100は、現在のRT状態は「RT3」（再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示する条件装置の抽選確率が最も高いRT状態）ではないか否かを判定する。ステップ1506（変3）でYesの場合、ステップ1508-1（変3）で、CPUC100は、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルAを参照し、AT上乘せゲーム数を決定し、ステップ1510に移行する。他方、ステップ1504（変3）又はステップ1506（変3）でNoの場合、ステップ1508-2（変3）で、CPUC100は、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルBを参照し、AT上乘せゲーム数を決定し、ステップ1510に移行する。ここで、同図右部は当選時上乘せゲーム数抽選テーブルA及び当選時上乘せゲーム数抽選テーブルBの一例である。本実施形態からの変更点としては、条件装置の当選によってATゲーム数の上乘せを決定するためのテーブルが2種類設けられており、すべての条件装置（当選時上乘せ役）において、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルA参照時の方が当選時上乘せゲーム数抽選テーブルB参照時よりも、AT上乘せゲーム数の平均値（期待値）が多くなっている。

20

30

【0138】

また、当選時上乘せ役に当選した場合のAT上乘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、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルA参照時の具体的な算出方法として、当選役が弱スイカである場合には、 $\{置数(800) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(100) \times AT上乘せゲーム数(10) + 置数(80) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(44) \times AT上乘せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 7.6$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

40

【0139】

次に、当選役が強スイカである場合には、 $\{置数(300) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(200) \times AT上乘せゲーム数(50) + 置数(500) \times AT上乘せゲーム数(100) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 65.6$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

【0140】

次に、当選役が弱チェリーである場合には、 $\{置数(600) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(200) \times AT上乘せゲーム数(10) + 置数(200) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 10.2$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

50

【0141】

次に、当選役が強チェリーである場合には、{置数(100)×AT上乗せゲーム数(0)+置数(400)×AT上乗せゲーム数(30)+置数(500)×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)=43.2(ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0142】

次に、当選役が強チャンス目である場合には、{置数(200)×AT上乗せゲーム数(30)+置数(500)×AT上乗せゲーム数(50)+置数(324)×AT上乗せゲーム数(200)}÷置数の総数(1024)=93.6(ゲーム)、のようにして算出することができる。

10

【0143】

次に、当選役がベル(7枚役)である場合には、{置数(1022)×AT上乗せゲーム数(0)+置数(2)×AT上乗せゲーム数(200)}÷置数の総数(1024)=0.4(ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0144】

次に、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルB参照時の具体的な算出方法として、当選役が弱スイカである場合には、{置数(900)×AT上乗せゲーム数(0)+置数(50)×AT上乗せゲーム数(10)+置数(50)×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)=4.3(ゲーム)、のようにして算出することができる。

20

【0145】

次に、当選役が強スイカである場合には、{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。

【0146】

次に、当選役が弱チェリーである場合には、{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。

30

【0147】

次に、当選役が強チェリーである場合には、{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。

【0148】

次に、当選役が強チャンス目である場合には、{置数(300)×AT上乗せゲーム数(30)+置数(500)×AT上乗せゲーム数(50)+置数(224)×AT上乗せゲーム数(200)}÷置数の総数(1024)=77.0(ゲーム)、のようにして算出することができる。

40

【0149】

次に、当選役がベル(7枚役)である場合には、{置数(1023)×AT上乗せゲーム数(0)+置数(1)×AT上乗せゲーム数(200)}÷置数の総数(1024)=0.2(ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0150】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例3に係る回胴式遊技機によれば、本実施形態からの変更例2とは異なり、「AT中状態」且つ「RT3」である場合において、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまい「RT1」に移行してしまった場合にも、当該「RT1」滞在中にATカウンタ値が減算されるよう構成されている。しかしながら、そのような構成である場合には、誤ってリール停止順

50

を間違えてしまった遊技者に対してあまりにも酷であるという観点から、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値よりも大きくなるよう構成している。もしくは、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値と同等（±10%以内）の A T 上乗せ抽選を行うように構成している。このように構成することにより、遊技者の押し順間違いにより「A T 中状態」且つ「R T 1」に移行してしまった場合に A T 上乗せゲーム数の期待値を有利にすることにより、A T カウンタ値の減算の中断を実行しない分の補填としてユーザーフレンドリーな遊技機を担保することができることとなる。

【0151】

尚、本実施形態からの変更例 3 においては、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値よりも大きくなるよう構成したが、これには限定されず、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値と同等（±10%以内）の A T 上乗せ抽選を行うように構成してもよい。また、本実施形態からの変更例 3 においては、当選時上乗せ役の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合と、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合とで相違するよう構成したが、これには限定されず、入賞時上乗せ役の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合と、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合とで相違するよう構成してもよい。また、図 41 のステップ 1506 にて R T 状態を判別しているが、R T 状態を判別しなくても良い。

【0152】

（本実施形態からの変更例 4）

尚、本実施形態の変更例 2 においては、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外の R T 状態（特に「R T 1」）である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合の A T 上乗せゲーム数の平均値よりも大きく、又は、同等となるよう構成したが、不利益を最小限にとどめることができる構成としてはこれには限定されない。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例 4 とし、以下、本実施形態からの変更例 3 からの変更点について詳述していく。

【0153】

はじめに、図 42 は、本実施形態からの変更例 4 における、図 39 のステップ 1500 のサブルーチンに係る、レバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。本実施形態からの変更例 3 からの変更点はステップ 1514（変 4）及びステップ 1516（変 4）であり、即ち、ステップ 1502 で当該ゲームに係る条件装置が当選時上乗せ役（本例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、ベル）であった場合に、ステップ 1514（変 4）で、C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は「A T 中状態」（押し順ナビが発生する A T に関する状態）であるか否かを判定する。ステップ 1514（変 4）で Y e s の場合、ステップ 1516（変 4）で、C P U C 1 0 0 は、現在の R T 状態は「R T 3」（再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示する条件装置の抽選確率が最も高い R T 状態）であるか否かを判定する。ステップ 1516（変 4）で Y e s の場合、ステップ 1508 - 1（変 3）で、C P U C 1 0 0 は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブル A を参照し、A T 上乗せゲーム数を決定し、ステップ 1510 に移行する。他方、ステップ 1514（変 4）又はステップ 1516（変 4）で N o の場合、ステップ 1508 - 2（変 3）で、C P U C 1 0 0 は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブル B を参照し、A T 上乗せゲーム数を決定し、ステップ 1510 に移行する。ここで、同図右部は当選時上乗せゲーム数抽選テーブル A 及び当選時上乗せゲーム数抽選テーブル B の一例である。本テーブルは本実施形態からの変更例 3 と同様の内容となっており、すべての条件装置（当選時上乗せ役）において、当選時上乗せゲーム数抽選テーブル A 参照時の

方が当選時上乗せゲーム数抽選テーブルB参照時よりも、A T上乗せゲーム数の平均値（期待値）が多くなっている。即ち、「A T中状態」において、「R T 3」に滞在している場合の方が、「R T 3」以外のR T状態（特に、「R T 1」）に滞在している場合より、A T残りゲーム数（A Tカウンタ値）が加算される際のA T上乗せゲームの平均値が大きくなっている、換言すると、「R T 3」に滞在している場合の方が、「R T 3」以外のR T状態（特に、「R T 1」）に滞在している場合より、A Tゲーム数上乗せ抽選が有利になっている。尚、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルA及び当選時上乗せゲーム数抽選テーブルBについては、図4 1と同様の内容となっているため詳細な説明は割愛する。

【0154】

次に、図4 3は、本実施形態からの変更例4における、小役、及び、再遊技役に関する条件装置番号（当選番号、当選役とも称す）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。本実施形態からの変更点は、「再遊技 - A」と「強チェリー」の当選率に変更されたことであり、本実施形態と比較して「R T 1」及び「R T 2」における「強チェリー」の当選率が高くなっている。即ち、A Tゲーム数が上乗せされ得る役である「強チェリー」の当選率が「R T 3」である場合よりも、「R T 1」又は「R T 2」である場合の方が高くなっており（本実施形態よりもより高くなっており）、このように構成することにより、「強チェリー」が当選した場合（又は、すべての条件装置）のA T上乗せゲームの平均値は、「R T 1」又は「R T 2」である場合よりも「R T 3」である場合の方が高くなっているが、「強チェリー」の当選率（出現率）は「R T 1」又は「R T 2」である場合よりも「R T 3」である場合の方が低くなっている。

【0155】

尚、本実施形態からの変更例4においては、「R T 1」又は「R T 2」である場合と「R T 3」である場合とで「強チェリー」が当選した場合のA T上乗せゲームの平均値が「R T 3」である場合の方が高くなるが、「強チェリー」の当選率（出現率）は「R T 1」又は「R T 2」である場合よりも「R T 3」である場合の方が低くすることにより、「R T 1」又は「R T 2」である場合の遊技者の不利益を軽減しているが、これには限定されず、例えば、再遊技役として、「強チェリーA」と、「強チェリーB」と、「強チェリーC」と、の3種類の強チェリー役（再遊技役）を設けて、「強チェリーA」及び「強チェリーB」は「R T 1」及び「R T 2」にて置数が夫々7 2 0ずつ振り分けられており（7 2 0 / 6 5 5 3 6で当選し）、「R T 3」では当選しない。一方、「強チェリーC」は「R T 1」及び「R T 2」で当選せず、「R T 3」にて置数が3 2 0振り分けられており（3 2 0 / 6 5 5 3 6で当選し）、「強チェリーA」及び「強チェリーB」に当選した場合の上乗せ抽選により得られる利益の期待値（当選率、A T上乗せゲーム数の平均値、等）は相対的に低く設定し、強チェリーCに当選した場合の上乗せ抽選により得られる利益の期待値は（当選率、A T上乗せゲーム数の平均値、等）は相対的に高く設定する。このように構成することにより、「R T 1」又は「R T 2」である場合と「R T 3」である場合とで、強チェリー役（「強チェリーA」、「強チェリーB」及び「強チェリーC」）のA T上乗せ抽選によって遊技者が受けられる利益が同等にすることや、「R T 1」及び「R T 2」と比較して「R T 3」の方がA T上乗せ抽選によって遊技者が受けられる利益を多くすることや、「R T 1」及び「R T 2」と比較して「R T 3」の方がA T上乗せ抽選によって遊技者が受けられる利益を小さくすること等ができることとなる。

【0156】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例4に係る回胴式遊技機によれば、本実施形態からの変更例2と同様、「A T中状態」且つ「R T 3」である場合において、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまい「R T 1」に移行してしまった場合にも、当該「R T 1」滞在中にA Tカウンタ値が減算されるよう構成されている。更に、「A T中状態」且つ「R T 3」以外のR T状態（特に「R T 1」）である場合のA T上乗せゲーム数の平均値は、「A T中状態」且つ「R T 3」である場合のA T上乗せゲーム数の平均値よりも小さくなっている。しかしながら、「A T中状態」且つ「R T 3」以外のR T状態（特に「R T 1」）である場合の上乗せ抽選当選役である

「強チェリー」の出現率を「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合よりも「A T 中状態」且つ「R T 3」以外のR T 状態（特に「R T 1」）である場合の方が高く設定しているため、遊技者の押し順間違いにより「A T 中状態」且つ「R T 1」に移行してしまった場合にもA T カウンタ値の減算の中断を実行しない分とA T 上乗せゲーム数を不利とすることの補填として上乗せ抽選当選役である「強チェリー」の出現率を有利にすることにより、ユーザーフレンドリーな遊技機を担保することができることとなる。

【0157】

尚、本実施形態からの変更例4に係る回胴式遊技機は、本実施形態からの変更例2の構成と同様に、「A T 中状態」且つ「R T 1 又は 2」となった場合には、A T 残りゲーム数の減算を中断するよう構成してもよい。また、「R T 1 又は 2」においてその他のR T 状態よりも抽選確率が高くなるA T ゲーム数上乗せを実行する当選番号（本例では、「強チェリー」）の出現率やA T 上乗せゲーム数やA T ゲーム数上乗せ抽選の当選率は変更してもよく、そのような場合には、「R T 3」且つ「A T 中状態」よりも「R T 1 又は 2」且つ「A T 中状態」の方が出玉率が高くなるような構成にならないように、変更することが望ましい（例えば、「R T 1 又は 2」における「強チェリー」の出現率を高くしたならば、「R T 1 又は 2」におけるA T 上乗せゲーム数の平均値を低くする、等）。また、本実施形態からの変更例4においては、当選時上乗せ役のA T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外のR T 状態（特に「R T 1」）である場合と、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合とで相違するよう構成したが、これには限定されず、入賞時上乗せ役のA T 上乗せゲーム数の平均値を、「A T 中状態」且つ「R T 3」以外のR T 状態（特に「R T 1」）である場合と、「A T 中状態」且つ「R T 3」である場合とで相違するよう構成してもよい。

【0158】

（本実施形態からの変更例5）

尚、本実施形態においては、「A T 準備中」である場合にB B に当選すると、「A T 中 B B 内部中遊技」に移行するが、B B 当選しても、すぐにはB B 当選を報知したくないため「A T 中 B B 内部中遊技」においては、上乗せ抽選を実行している。このとき、演出表示装置S 4 0では、「A T 準備中」と同じ態様の演出（例えば、「A T 準備中」の表示）を実行している。また、「A T 中 B B 内部中遊技」から「A T 中状態」に移行することはない（「A T 中 B B 内部中遊技」では、「R T 3」移行役が出現しない、又は、「R T 3」移行役が当選し「R T 3」に移行するための図柄組合せが停止表示された場合であってもR T 状態を移行しない）構成としているため、B B（ボーナス）を入賞させるまでは、「R T 4」で遊技することで持ちメダルは減少していくこととなり、遊技者は不利に感じる。ここで、本実施形態においては、「A T 準備中」における上乗せ抽選に当選する確率と、「A T 中 B B 内部中遊技」における上乗せ抽選に当選する確率とを同一とする構成としているが、これには限定されない。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例5とし、以下、本実施形態からの変更例4からの変更点について詳述していく。

【0159】

はじめに、図44は、本実施形態からの変更例5における、図39のステップ1500のサブルーチンに係る、レバー時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。本実施形態からの変更例4からの変更点はステップ1520（変5）であり、即ち、ステップ1502で当該ゲームに係る条件装置が当選時上乗せ役（本例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、ベル）であった場合に、ステップ1520（変5）で、C P U C 1 0 0は、現在のA T に関する状態は「A T 中 B B 内部中遊技」（B B が当選しており、且つ、B B が入賞していないA T に関する状態）であるか否かを判定する。ステップ1520（変4）でY e s の場合、ステップ1508 - 1（変3）で、C P U C 1 0 0は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルAを参照し、A T 上乗せゲーム数を決定し、ステップ1510に移行する。他方、ステップ1520（変5）でN o の場合（特に、R T 状態が「R T 1」又は「R T 2」の場合）、ステップ1508 - 2（変3）で、C P U C 1 0 0は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルBを参照し、A T 上乗せゲーム

数を決定し、ステップ1510に移行する。ここで、同図右部は当選時上乗せゲーム数抽選テーブルA及び当選時上乗せゲーム数抽選テーブルBの一例である。本テーブルは本実施形態からの変更例4と同様の内容となっており、すべての条件装置（当選時上乗せ役）において、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルA参照時の方が当選時上乗せゲーム数抽選テーブルB参照時よりも、AT上乗せゲーム数の平均値（期待値）が多くなっている。即ち、RT状態が「RT4」且つATに関する状態が「AT中BB内部中遊技」の場合には、その他のRT状態、ATに関する状態の場合（特に、RT状態が「RT1」又は「RT2」、且つ、ATに関する状態が「AT準備中」の場合）より、AT残りゲーム数（ATカウンタ値）が加算される際のAT上乗せゲーム数の平均値が大きくなっている、換言すると、「RT4」且つ「AT中BB内部中遊技」に滞在している場合の方が、「RT1」又は「RT2」、且つ、「AT準備中」に滞在している場合より、ATゲーム数上乗せ抽選が有利になっている。尚、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルA及び当選時上乗せゲーム数抽選テーブルBについては、図41と同様の内容となっているため詳細な説明は割愛する。

10

【0160】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例4に係る回胴式遊技機によれば、本実施形態とは異なり、ATに関する状態が、「AT中BB内部中遊技」である場合において（「RT4」に滞在）、「AT準備中」である場合（「RT1」又は、「RT2」に滞在）より上乗せ抽選の上乗せゲーム数が有利になるよう構成されている。このように構成することで、AT移行抽選に当選したことにより、「AT準備中」に移行し、当該「AT準備中」にてBBに当選して「AT中BB内部中遊技」に移行した場合にも、「AT準備中」よりも「AT中BB内部中遊技」の方がATゲーム数上乗せ抽選が有利になっているため、遊技者がBBに当選しているにも関わらず、BB入賞まで持ちメダルが減り続けるという不利益を補填することで、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

【0161】

尚、「RT4」且つ「AT中BB内部中遊技」に滞在している場合の方が、「RT1」又は「RT2」、且つ、「AT準備中」に滞在している場合より、ATゲーム数上乗せ抽選が有利になるような構成として、本例の構成には限定されず、「RT4」且つ「AT中BB内部中遊技」に滞在している場合であっても「RT1」又は「RT2」、且つ、「AT準備中」に滞在している場合であっても、参照する当選時上乗せゲーム数抽選テーブルは同一とし、RT状態が相違した場合に、当選する再遊技役の傾向（当選率、当選し得る再遊技役の種類）が異なるよう構成してもよい。例えば、押し順によって入賞する役が同一であるが、条件装置番号及びAT上乗せゲームの平均値が異なる条件装置として、「強チェリーA」（条件装置番号16、AT上乗せゲーム数の平均値が35.4ゲーム）と、「強チェリーB」（条件装置番号70、AT上乗せゲーム数の平均値が43.2ゲーム）とを設け、「RT4」且つ「AT中BB内部中遊技」に滞在している場合には、「強チェリーA」の当選率は「0/65536」であり、「強チェリーB」の当選率は「420/65536」であるよう構成し、「RT1」又は「RT2」、且つ、「AT準備中」に滞在している場合には、「強チェリーA」の当選率は「420/65536」であり、「強チェリーB」の当選率は「0/65536」であるよう構成することによって、「RT4」且つ「AT中BB内部中遊技」に滞在している場合の方が、「RT1」又は「RT2」、且つ、「AT準備中」に滞在している場合より、ATゲーム数上乗せ抽選が有利になるよう構成してもよい。

30

40

【0162】

尚、「AT中BB内部中遊技」にて滞在することとなるRT状態である「RT4」においては、再遊技役の当選確率が高くなるよう構成してもよく、例えば、再遊技役の当選確率を高い順から「RT3>RT4>RT1=RT2」のように構成してもよい。このように構成し、「RT4」に滞在している場合に、BBが入賞するのに数ゲームかかる（再遊技役が頻発するため）、且つ、「RT4」滞在中は1ゲームあたりのメダル増減期待値が

50

1 未満となっているような構成において、本実施形態からの変更例 4 の構成は効果的である。また、BB を揃えずに「RT 4」に滞在させ続けて AT ゲーム数の上乗せを狙うような攻略を防止するために、BB 当選を報知した後 {例えば、BB 当選から 4 ゲーム後や 5 ゲーム後など所定ゲーム数後に報知する、又は、BB 当選から役抽選の結果としてハズレ (ボーナスが揃う可能性がある条件装置番号の当選) となったときに BB 当選を報知する (小役、再遊技役が当選した遊技では報知しない) など} は、「AT 中 BB 内部中遊技」であっても上乗せ抽選が実行されない構成としてもよいし、BB が入賞するまで上乗せ抽選に当選する確率と当選した場合の上乗せゲーム数を調整し (BB 当選中を維持した場合の出玉率と、上乗せ抽選当選確率及び上乗せゲーム数の振り分けから計算し、期待値が 1 未満となるようにする)、BB 当選中を維持し続けることで、攻略とならないようにする構成としてもよい。

10

【0163】

尚、上述した変更例 1～5 において、AT カウンタ値の減算の中止の有無、AT 上乗せゲーム数の大小、及び、当選時上乗せ役の当選確率によって、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる停止順でリールを停止させてしまった場合の補填する構成は、上述の変更例 1～5 の組み合わせのみに限定されるものではなく、ユーザーフレンドリーな遊技機を担保する目的が達成される限り、どのように組み合わせてもよく、AT カウンタ値の減算の中止の有無、AT 上乗せゲーム数の大小、及び、当選時上乗せ役の当選確率を変更させても問題ない。

【0164】

20

(本実施形態からの変更例 6)

尚、本実施形態においては、AT に関する状態が押し順あり (「AT 準備中」、「AT 中状態」、「AT 中 BB 内部中遊技」、「AT 中 BB 状態」) である場合には、RT 状態に拘らず押し順ナビを実行するよう構成したが、押し順ナビを実行しない場合が存在する RT 状態を設けてもよい。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例 6 とし、以下、本実施形態からの変更点について詳述していく。

【0165】

はじめに、図 45 は、本実施形態からの変更例 6 における、図 23 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。本実施形態からの変更点は、ステップ 1474 (変 6) 及びステップ 1476 (変 6) であり、即ち、ステップ 1454 で当該ゲームに係る条件装置が押し順あり役 {リール停止順によって入賞する小役が相違する条件装置であり、本例では、再遊技 03、再遊技 04、再遊技 05、再遊技 06、押し順チェリー、押し順チャンス目、7 枚役 (ベル)、又は、3 枚役、等が入賞し得る条件装置となっている} であった場合に、ステップ 1474 (変 6) で、CPU C100 は、当該ゲームに係る条件装置は 3 枚役 (押し順正解により 3 枚役が入賞し、押し順間違いにより特定図柄が停止し得る条件装置であり、本例では、条件装置番号 42～47) であるか否かを判定する。ステップ 1474 (変 6) で Yes の場合、ステップ 1476 (変 6) で、CPU C100 は、AT に関する状態及び RT 状態は特殊ナビ状態 (AT に関する状態が「AT 準備中」且つ RT 状態が「RT 0」) であるか否かを判定する。ステップ 1476 (変 6) で Yes の場合にはステップ 1456 に移行し、No の場合にはステップ 1466 に移行する。尚、ステップ 1474 (変 6) で No の場合にはステップ 1456 に移行する。このように構成することにより、特定図柄の停止によって「RT 0」から「RT 1」に移行させたい場合には、3 枚役の押し順ナビを実行しないことにより、「RT 0」から「RT 1」に移行させることができることとなる。尚、本実施形態からの変更例 6 においては、「AT 中 BB 状態」を経由してボーナスが終了した場合には、当該ボーナス後の AT に関する状態は「AT 準備中」に移行し、RT 状態は「RT 0」となることとなる。

30

40

【0166】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 5 に係る回胴式遊技機によれば、AT に関する状態が押し順ナビを実行する状態 (例えば、「AT 準備中」や「AT 中状

50

態」)であった場合にも、R T状態が最も払出枚数の多い小役ではない小役の停止(本例では、特定図柄の停止)によって昇格する場合、即ち、最も高利益となる押し順ナビが発生してしまい当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合にR T状態が昇格することができない場合には、押し順ナビを発生しないよう構成することにより、遊技性に沿った適切な押し順ナビを実行する遊技機とすることができることとなる。

【0167】

尚、本実施形態からの変更例6においては、「A T準備中」において押し順ナビを無視することによって、「A T中状態」に移行するよう構成されているが、押し順ナビが実行されていない場合(例えば、「R T 0」且つ「A T中B B内部中遊技」における3枚役成立時)に特定図柄が停止しても「A T中状態」には移行しないよう構成されている{特定図柄の停止ではなく、押し順ナビを無視した場合に「A T準備中」から「A T中状態」に移行するようにしているため(報知した押し順と一致するか否かを条件に移行させているため)、このようなことができる}。

【0168】

尚、本実施形態からの変更例6においては、「R T 0」且つ「A T準備中」において、3枚役の押し順ナビは実行せずに、再遊技役やベル(7枚役)の押し順ナビは実行するよう構成したが、そのような場合には、当該再遊技役やベル(7枚役)の押し順ナビを無視した場合には「A T中状態」に移行しないよう構成することが望ましい。そのように構成することにより、再遊技役の押し順ナビを無視して「A T中状態」に移行した場合に、「R T 0」且つ「A T中状態」にて3枚役の押し順ナビを実行することになってしまい、「R T 1」に移行することができなくなるような事態を防止することができることとなる。尚、「R T 0」且つ「A T準備中」においては、再遊技役やベル(7枚役)の押し順ナビも実行しないよう構成してもよい。また、A Tに関する状態によって判断するのではなく、「R T 0」且つ「A Tカウンタが所定値(例えば「0」)よりも大きい」ことを条件に、少なくとも3枚役(特定図柄が表示し得る当選役)が当選したときに押し順ナビは実行しないようにしても良い。また、ボーナス後のA Tに関する状態が「A T準備中」である場合には、副制御基板Sは、演出表示装置S 40に「A T中状態」に移行する権利を獲得していること(又は、A T抽選に当選していること、A Tが実施されること)を示唆する演出(例えば「A T準備中です」等)を出力し、遊技者に報知を行う。具体的には、主制御基板Mから送信されるA Tに関する状態を示す情報が「A T準備中」であり、且つ、R T状態が「R T 0」であることに基づいて、「A T中状態」に移行する権利を獲得していること(又は、A T抽選に当選していること、A Tが実施されること)を示唆する演出を実行しても良いし、A TカウンタM 60に関する情報が所定値(例えば「0」)より大きく、且つ、R T状態が「R T 0」であることに基づいて、「A T中状態」に移行する権利を獲得していること(又は、A T抽選に当選していること、A Tが実施されること)を示唆する演出を実行しても良い。

【0169】

また、本実施形態からの変更例6のように、A Tに関する状態が「A T準備中」且つR T状態が「R T 0」の場合には、特定図柄を出現させて「R T 1」に移行させたいために、特定図柄が停止し得る「入賞-E 1～E 6」が当選した場合には押し順ナビを実行しないよう構成したが、そのように構成した場合には、演出表示装置S 40にて現在「A T準備中」である旨を報知することが望ましい。即ち、「A T中B B状態」が終了し、「A T準備中」となった場合{押し順ナビが実行される状態、且つ、「A T中状態」に移行する権利が残っている(A Tカウンタ値が0より大きい)場合}には、遊技者にとって有利となる押し順ナビを実行することが望ましく、遊技者に最も高利益となる「A T中状態」且つ「R T 3」に移行させるためには「R T 1」に移行させることが必要であり、「A T準備中」且つ「R T 0」である状況において特定図柄が停止し得る「入賞-E 1～E 6」が当選した場合には押し順ナビを実行しないことが望ましい(押し順ナビを実行した場合には3枚役が入賞する押し順をナビするために特定図柄が停止しない)。但し、押し順ナビが実行されていないことを認識した遊技者が、有利な状態が終了したと認識して「A T準備中」

備中」であるにも拘らず遊技を終了してしまう可能性があるため、そのような場合には、演出表示装置 S 4 0 にて「A T 継続中！」等と表示し、遊技者にとって有利な状況である旨を報知することが望ましい。副制御基板 S は、R T 状態や A T に関する状態に関するコマンドや A T カウンタ値に関するコマンド等を受信したことに基づき、「A T 準備中」且つ「R T 0」であると判断した場合にはこのような演出制御を実行する。尚、特定図柄が停止表示されて、「R T 1」となった後は押し順ナビを実行することとなる（押し順ナビを実行した方が遊技者にとって有利となるため）。このように構成することによって、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、遊技者に有利な状態である旨の報知方法はこれには限定されず、サウンドの変化や枠ランプの色の变化等、遊技者が現在有利な状態であることが認識でき、遊技者が誤って遊技を終了してしまわないようにすれば問題ない。また、本実施形態においては、遊技メダルがベットされている及び／又は遊技者の持ちメダルとして遊技機内にメダルが貯留されている（クレジットが存在している）場合に、精算ボタン D 6 0 を操作することによって遊技メダルが遊技機外に払い出されると共に、主制御基板 M から副制御基板 S に精算コマンドが送信されることとなる。副制御基板 S は当該精算コマンドを受信したことにより、演出表示装置 S 4 0 にて「デモ画面（待機画面）」を表示することがある。尚、デモ画面とは、遊技が進行していないと判断した状況（クレジットが精算された、所定時間メダルがベットされていない、所定時間リールが回転を開始していない、所定時間停止ボタンが操作されていない、等）にて演出表示装置 S 4 0 にて表示される演出（例えば、遊技機に関するキャラクタの紹介に係る動画像）である（ランプ、パネル、等が消灯してもよい）。デモ画面を表示し得るよう構成した場合には、前述したように、「A T 準備中」且つ「R T 0」であり、演出表示装置 S 4 0 にて「A T 継続中！」と表示されている状況においては、デモ画面に移行しないよう構成してもよい。例えば、「A T 準備中」且つ「R T 0」であり、演出表示装置 S 4 0 にて「A T 継続中！」と表示されている状況において、精算ボタン D 6 0 が操作され、主制御基板 M から副制御基板 S に精算コマンドが送信された場合にも演出表示装置 S 4 0 にて「A T 継続中！」と表示されたままとなり、デモ画面は表示されないこととなる。

【0170】

（本実施形態からの変更例 7）

尚、本実施形態においては、A T に関する状態が押し順あり（「A T 準備中」、「A T 中状態」、「A T 中 B B 内部中遊技」、「A T 中 B B 状態」）である場合には、R T 状態に拘らず押し順ナビを実行するよう構成したが、押し順ナビを実行しない場合が存在する R T 状態を設けてもよい。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例 7 とし、以下、本実施形態からの変更点について詳述していく。

【0171】

はじめに、図 4 6 は、本実施形態からの変更例 7 における、図 2 3 のステップ 1 4 5 0 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。本実施形態からの変更点は、ステップ 1 4 7 8（変 7）～ステップ 1 4 8 2（変 7）であり、即ち、ステップ 1 4 5 6 で主制御基板 M による押し順ナビ表示を実行した後、又は、ステップ 1 4 6 2 で押し順ナビを実行しない旨の指示番号を決定した後、ステップ 1 4 7 8（変 7）で、C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は押し順ナビが発生する状態（「A T 準備中」、「A T 中状態」、「A T 中 B B 状態」、「A T 中 B B 内部中遊技」）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 7 8（変 7）で Y e s の場合、ステップ 1 4 8 0（変 7）で、C P U C 1 0 0 は、現在の R T 状態は「R T 0」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 8 0（変 7）で Y e s の場合、ステップ 1 4 8 2（変 7）で、C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 4 5 8 又はステップ 1 4 6 2 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（サブ側にて押し順ナビ表示を実行しない）し、ステップ 1 4 6 8 に移行する。このように、本実施形態からの変更例 7 においては、A T に関する状態が押し順ナビが発生する状態（「A T 準備中」、「A T 中状態」、「A T 中 B B 状態」、「A T 中 B B 内部中遊技」）であり、且つ、R T 状態が「R T 0」である場合には、主制御基板 M にて決定した指示番号を副制御基板 S 側に送信することとなるのだが、副制御基板 S は、現在の

R T 状態や A T に関する状態等に基づいて、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビ表示を実行しないよう構成されている。他方、ステップ 1 4 7 8 (変 7) 又はステップ 1 4 8 0 (変 7) で N o の場合には、ステップ 1 4 6 6 に移行し、主制御基板 M が決定した指示番号に係るコマンド (サブ側へのコマンド) をセットする。

【0172】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 7 に係る回胴式遊技機によれば、A T に関する状態が押し順ナビを実行する状態であった場合にも、R T 状態の移行条件が、押し順ナビが実行された場合のリール停止順とは異なるリール停止順にて停止させることにより停止する役 (本例では、特定図柄) の停止となっている場合、即ち、3 枚役当選時に最も高利益となる押し順ナビ (3 枚役が入賞する押し順ナビ) が発生してしまい当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合に R T 状態が昇格することができない (「R T 1」に移行することができない) 場合には、遊技者に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させたいため、副制御基板側にて押し順ナビを発生しないよう構成することにより、遊技者が R T 状態を昇格させる押し順にてリールを停止することができると共に、そのような状況においても、主制御基板側にて押し順ナビを実行することにより、最も払出枚数が多くなる押し順を報知しないといった不公平な押し順ナビの実行態様となる事態を防止することができ、遊技者が最も払出枚数が多い小役を入賞させたければ入賞可能であるような、より公正な遊技機とすることができることとなる。

【0173】

(本実施形態からの変更例 8)

尚、本実施形態においては、A T 移行抽選を実行可能な A T に関する状態 (例えば、「通常遊技状態」、「通常 B B 状態」、「通常 B B 内部中遊技」) において A T 移行抽選を実行可能に構成したが、A T 移行抽選の実行態様として、より遊技の興趣性を高める構成とすることができる。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例 8 とし、以下、本実施形態からの変更点について詳述していく。

【0174】

はじめに、図 4 7 は、本実施形態からの変更例 8 における、A T 状態遷移図 3 である。本実施形態からの変更点は、A T に関する状態として「A T 復活可能状態」を設けたことであり、「A T 復活可能状態」は A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) がなくなった (0 となった) 場合に移行し、押し順ベル役が当選して正解の押し順で操作されなかったとき、又は転落再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示したときには終了することとなる。尚、「A T 復活可能状態」においては、押し順ナビが発生しないよう構成されている (押し順ナビの態様は後述する。)。また、「A T 復活可能状態」においては、A T 移行抽選が実行可能となっており、A T 移行抽選の当選率はその他の A T に関する状態 (例えば、「通常遊技状態」、「通常 B B 状態」、「通常 B B 内部中遊技」) と比較して「A T 復活可能状態」の方が高くなっている (例えば、「通常遊技状態」且つ「高確率状態」における強スイカ当選時の A T 移行抽選当選率が「2 / 3」であるのに対し、「A T 復活可能状態」における強スイカ当選時の A T 移行抽選当選率が「1 / 1」等)。また、「通常遊技状態」では押し順ベル役が当選しても A T 移行抽選を実行しないが、「A T 復活可能状態」においては押し順ベル役が当選したときに押し順を報知しないが、操作順序が正しく操作された場合 (押し順ベルが正解の入賞態様となった) に「A T 中状態」に移行するよう構成してもよく、このように構成した場合には、「A T 復活可能状態」における演出の実行態様として、演出表示装置 S 4 0 にて「?・?・?」を表示して、遊技者が 7 枚の払出となる押し順にてリールを停止させることができた (押し順ベル役の押し順に正解できた) 場合には「A T 中状態」に移行するような押し順当てゲームを実行してもよい。また、押し順当てゲーム実行時における演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置 D 2 7 0 での表示例としては、例えば、(1) すべてのリールの押し順を報知しない場合には、演出表示装置 S 4 0 にて「?・?・?」を表示し、押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示しない又は「0 0」と表示する、又は「= A」を表示する、(2) 第 1 停止の正解 (第 1 停止は中リールを停止させるのが正解の場合) のみを報知する場合には、演出表示装置 S 4 0 にて「?

・ 1 ・ ?」を表示し、押し順表示装置 D 2 7 0 にて「= 8」を表示するよう構成してもよい。また、「A T 復活可能状態」にて、所定の押し順再遊技役（転落再遊技役が停止表示される可能性がある再遊技役、昇格再遊技役が停止表示される可能性がある再遊技役、等）が当選した場合には R T 状態を維持するための押し順（例えば、転落再遊技役が停止表示されない押し順）を報知するが、押し順ベル役は報知しないという仕様として、押し順ベル役が当選した場合には、遊技者が自力で押し順に正解できた場合には「A T 中状態」に移行するような遊技性としてもよい。また、押し順ベル役が当選した際に押し順あてゲームを実行するよう構成した場合には、「A T 復活可能状態」に「高確率状態」と「低確率状態」との抽選状態を設けて、「高確率状態」である場合に押し順ベル役が当選した場合には「低確率状態」である場合よりも押し順ナビが実行され易い（例えば、「高確率状態」では押し順ベル当選時の 1 / 2 で押し順ナビが発生し、「低確率状態」押し順ベル当選時の 1 / 1 0 で押し順ナビが発生する、又は、「高確率状態」では押し順ベル当選時に第 1 停止の正解の押し順を報知するが、「低確率状態」押し順ベル当選時に正解の押し順を報知しない、等）よう構成してもよい。また、「A T 中状態」終了時の R T 状態が「R T 3」とは異なる R T 状態（例えば、「R T 1」）であったら、「A T 復活可能状態」には移行せず、「通常遊技状態」に移行するよう構成してもよい。また、「A T 復活可能状態」の終了条件として R T 状態が「R T 3」ではなくなった（「R T 1」、「R T 2」に移行した）ことを条件に終了するよう構成してもよい。

【 0 1 7 5 】

また、本実施形態からの変更例 8 においては、「A T 復活可能状態」においても R T 状態が相違することで A T 移行抽選当選率（「A T 復活可能状態」から「A T 中状態」に移行することを復活抽選に当選すると称することがある）が相違するよう構成されており、例えば、R T 状態が「R T 1 又は 2」且つ A T 状態が「A T 復活可能状態」における強スイカ当選時の A T 移行抽選当選率が「1 / 2」、R T 状態が「R T 3」且つ A T に関する状態が「A T 復活可能状態」における強スイカ当選時の A T 移行抽選当選率が「1 / 1」となっており、R T 状態が「R T 1 又は 2」の場合よりも「R T 3」の場合の方が A T 移行抽選当選率が高くなっている。尚、「A T 復活可能状態」において、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目、押し順チャンス目、押し順チェリー等の当選率（出現率）が相対的に低い役（レア役）が当選（又は、入賞）した場合に、「A T 中状態」に移行することが確定的となるよう構成してもよい。具体的には、「R T 1 又は 2」におけるレア役当選時の復活抽選に当選する確率が 1 0 0 %、「R T 3」におけるレア役当選時の復活抽選に当選する確率が 1 0 0 %、となっており、レア役が当選した場合には、R T 状態に拘らず同一のテーブルを参照して復活抽選が実行される（R T 状態に拘らずレア役当選時に復活抽選に 1 0 0 % 当選するテーブルを参照する）こととなる。また、「R T 1 又は 2」におけるレア役の当選率（置数）は、「弱スイカ = 5 9 6、強スイカ = 1 6 0、弱チェリー = 6 9 8、強チェリー = 4 2 0、強チャンス目 = 3 0、押し順チャンス目 = 0、押し順チェリー = 6 → 合計の置数 = 1 9 1 0」であり、「R T 3」におけるレア役の当選率（置数）は、「弱スイカ = 5 9 6、強スイカ = 1 6 0、弱チェリー = 7 7 8、強チェリー = 3 2 0、強チャンス目 = 3 0、押し順チャンス目 = 6 6 0 0、押し順チェリー = 3 3 0 → 合計の置数 = 8 4 8 4」であり、「R T 1 又は 2」である場合よりも「R T 3」である場合の方がレア役の当選率（置数）が高くなっているため、「R T 1 又は 2」である場合よりも「R T 3」である場合の方が復活抽選に当選し易くなっている。また、「A T 復活可能状態」においては押し順ナビが発生しないため、R T 状態が「R T 1 又は 2」且つ A T に関する状態が「A T 復活可能状態」においては、「R T 3」に移行させるための押し順ナビ（再遊技 0 6 となる図柄組み合わせが停止表示する押し順ナビ）が発生しない一方、R T 状態が「R T 1 又は 2」且つ A T に関する状態が「A T 中状態」においては、「R T 3」に移行させるための押し順ナビ（再遊技 0 6 となる図柄組み合わせが停止表示する押し順ナビ）が発生するよう構成されている。このように構成することで、「A T 中状態」の最終ゲーム（A T カウンタ値が 0 となるゲーム）であっても、当該最終ゲームにて「R T 3」に移行させることにより、有利な R T 状態で「A T 復活可能状態」

に移行することができ、有利な復活抽選が得られることとなる。尚、A T 中状態における A T ゲーム数上乘せ抽選については、「R T 3」である場合の方が「R T 1 又は 2」である場合よりも高利益となっている（例えば、A T ゲーム数上乘せ抽選を実行する条件装置の当選率が高い、A T ゲーム数上乘せ抽選を実行する小役の入賞率が高い、A T ゲーム数を上乘せする際の上乗せ平均ゲーム数が多い、A T ゲーム数上乘せ抽選の当選率が高い、等）。尚、「復活可能状態」において A T 移行抽選に当選した場合には「A T 準備中」を経由せずに「A T 中状態」に移行するよう構成されている。但し、そのように構成した場合には、当該 A T 移行抽選に当選したタイミングの R T 状態が「R T 1 又は 2」であった場合には、R T 状態が「R T 1 又は 2」且つ A T に関する状態が「A T 中状態」となってしまうため、「A T 中状態」の開始から一定期間は遊技者にとって不利となる。よりユーザーフレンドリーな遊技機としたい場合には、「復活可能状態」において A T 移行抽選に当選した場合に「A T 準備中」を経由してから「A T 中状態」に移行するよう構成してもよい。また、「復活可能状態」において A T 移行抽選に当選した場合に R T 状態が「R T 3」であった場合には「A T 中状態」に移行し、R T 状態が「R T 1 又は 2」であった場合には「A T 準備中」に移行するよう構成してもよい（「A T 準備中」にてベルの押し順ナビを実行した場合に 1 遊技あたりのメダル増減期待値が 1 を超過してしまう場合には、「A T 準備中」にてベルの押し順ナビを実行しないよう構成することが望ましい）。また、「A T 準備中」においては、A T ゲーム数上乘せ抽選を実行しない、又は「A T 中状態」と比較して低くなるよう構成してもよい。

10

【0176】

20

次に、同図右に示す A T ・ R T 状態の遷移例を詳述する。

【0177】

<ナビに従う>

(1 - 1) 常に押し順ナビに従って遊技を進行した場合には、「復活可能状態」が終了するまで R T 状態が「R T 3」となり、復活抽選が終了した場合（例えば、図柄組合せの表示に基づいて「R T 1」へ移行した場合、又は、7 枚の押し順ベル役の押し順を失敗した場合）にし、A T に関する状態が「通常遊技状態」となる。(1 - 2) 常に押し順ナビに従って遊技を進行した場合には、「復活可能状態」が終了するまで R T 状態が「R T 3」となり、復活抽選に当選した場合には、例えば、強スイカ（条件装置番号 49）に当選することにより復活抽選に当選し、A T に関する状態が「A T 復活可能状態」から「A T 中状態」に移行する。このとき R T 状態は「R T 3」のまま開始される。

30

【0178】

<ナビに従わない A>

(2 - 1) 「A T 中状態」の途中で押し順ナビを無視（例えば、「再遊技 - D 1」が当選した場合に左リールを第 1 停止とするよう報知されたにも拘らず、「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより再遊技 03 が停止表示）して R T 状態が「R T 3」から「R T 1」（「R T 2」でもよい）に移行したまま「復活可能状態」となった場合には、押し順ベルとして、例えば「入賞 - B 1」が当選した場合に「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより 1 枚役が入賞し、A T に関する状態が「通常遊技状態」、且つ、R T 状態が「R T 1」となる。(2 - 2) 「A T 中状態」の途中で押し順ナビを無視（例えば、「再遊技 - D 1」が当選した場合に左リールを第 1 停止とするよう報知されたにも拘らず、「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより再遊技 03 が停止表示）して R T 状態が「R T 3」から「R T 1」（「R T 2」でもよい）に移行したまま「復活可能状態」となった場合には、例えば、強スイカ（条件装置番号 49）に当選することにより復活抽選に当選し、A T に関する状態が「A T 復活可能状態」から「A T 中状態」に移行し、「A T 中状態」にて「再遊技 - B 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 1」から「R T 2」に移行し、その後「再遊技 - C 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 2」から「R T 3」に移行する。(2 - 3) 「A T 中状態」の途中で押し順ナビを無視（例えば、「再遊技 -

40

50

D 1」が当選した場合に左リールを第 1 停止とするよう報知されたにも拘らず、「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより再遊技 0 3 が停止表示して R T 状態が「R T 3」から「R T 1」（「R T 2」でもよい）に移行したまま「復活可能状態」となった場合には、例えば、強スイカ（条件装置番号 4 9）に当選することにより復活抽選に当選し、A T に関する状態が「A T 復活可能状態」から「A T 準備中」に移行し、「A T 準備中」にて「再遊技 - B 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 1」から「R T 2」に移行し、その後「再遊技 - C 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 2」から「R T 3」に移行し、A T に関する状態が「A T 準備中」から「A T 中状態」に移行する。

10

【0179】

<ナビに従わない B>

（3 - 1）「A T 中状態」の途中で押し順ナビを無視（例えば、「再遊技 - D 1」が当選した場合に左リールを第 1 停止とするよう報知されたにも拘らず、「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより再遊技 0 3 となる図柄組み合わせが停止表示）して R T 状態が「R T 3」から「R T 1」（「R T 2」でもよい）に移行したが、その後「A T 中状態」にて「再遊技 - B 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 1」から「R T 2」に移行し、その後「再遊技 - C 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 2」から「R T 3」に移行し、その後「A T 復活可能状態」となった場合には、「A T 復活可能状態」移行時の R T 状態は「R T 3」となり、「A T 復活可能状態」にて復活抽選に当選しなかった場合（例えば、図柄組合せの表示に基づいて「R T 1」へ移行した場合、又は、7 枚の押し順ベル役の押し順を失敗した場合）には、A T に関する状態が「通常遊技状態」に移行する。（3 - 2）

20

「A T 中状態」の途中で押し順ナビを無視（例えば、「再遊技 D - 1」が当選した場合に左リールを第 1 停止とするよう報知されたにも拘らず、「右→中→左」の順にリールを停止させたことにより再遊技 0 3 となる図柄組み合わせが停止表示）して R T 状態が「R T 3」から「R T 1」（「R T 2」でもよい）に移行したが、その後「A T 中状態」にて「再遊技 - B 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 1」から「R T 2」に移行し、その後「再遊技 - C 1」が当選して「左→中→右」の押し順が報知され、当該押し順に従ってリールを停止させることにより R T 状態が「R T 2」から「R T 3」に移行し、その後「A T 復活可能状態」となった場合には、「A T 復活可能状態」移行時の R T 状態は「R T 3」となり、例えば、強スイカ（条件装置番号 4 9）に当選することにより復活抽選に当選し、A T に関する状態が「A T 復活可能状態」から「A T 中状態」に移行する。尚、「復活可能状態」は押し順によって利益が異なる小役（3 枚役、7 枚役）の押し順不正解を用いることが最適であるが、例えば、3 枚役が当選したときに表示し得る特定図柄が停止や、R T 状態の転落再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されたこと等の何れか又は複数を条件としても良い。つまり、「復活可能状態」の終了条件は 3 枚役の押し順不正解（例えば、特定図柄が停止）のみとしてもよい。このとき、転落再遊技役を含む当選役が当選した場合には R T 状態が転落しない押し順ナビ、7 枚役が当選した場合には、7 枚役が入賞することとなる押し順ナビを行うようにすると良い。

30

40

【0180】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 8 に係る回胴式遊技機によれば、A T 残りゲーム数が 0 となり「A T 中状態」が終了した後に移行することとなる「復活可能状態」を設け、当該「復活可能状態」においては、A T 移行抽選の当選率をその他の A T に関する状態よりも高くなるよう構成することにより、遊技者は高利益である「A T 中状態」が終了してしまっても、「復活可能状態」にて A T 移行抽選に当選することにより再度高利益である「A T 中状態」に移行することに期待感を抱くことができ、遊技の興趣性がより高まることとなる。

50

【0181】

(本実施形態からの変更例9)

尚、本実施形態においては、遊技者にとって有利なATに関する状態として「AT中状態」を設けるよう構成したが、遊技者にとって有利なATに関する状態を更に設けて、より遊技の興趣性を高めることができる。そこで、そのような構成を本実施形態からの変更例9とし、以下、本実施形態からの変更点について詳述していく。

【0182】

はじめに、図48及び図49は、本実施形態からの変更例9における、RT状態遷移図2及びAT状態遷移図4である。図48における、本実施形態からの変更点は、RT状態として「RT2」にて基本的に滞在するATに関する状態が「AT中状態」、「RT3」にて基本的に滞在するATに関する状態が「上乘せ特化状態」となっており、「RT2」及び「RT3」にて当選する再遊技役の当選傾向（所定の再遊技役の当選確率等が異なる）が変更されている。「RT2」にて「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示されることにより、「RT3」に移行することとなり、「RT3」にて「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示されることにより、「RT2」に移行することとなる。尚、「再遊技06」及び／又は「再遊技03」を含む条件装置として、ストップスイッチの操作順序に応じて「再遊技06」又は「再遊技03」の何れかに対応する図柄組合せが停止表示する可能性のある「再遊技-C」と「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示する可能性のある「再遊技-D」とが設けられている。具体的には、「再遊技-C」として「再遊技-C1」～「再遊技-C5」があり、「再遊技-C1」は第1停止を右リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示し、「左→中→右」の順に停止することで「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-C2」は第1停止を右リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示し、「左→右→中」の順に停止することで「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-C3」は第1停止を左リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示し、「中→左→右」の順に停止することで「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-C4」は「右→左→中」の順に停止することで「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示し、その他の押し順で停止することで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-C5」は第1停止を左リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示し、第1停止を右リールとすることで「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示する。「再遊技-D」として「再遊技-D1」～「再遊技-D3」があり、「再遊技-D1」は第1停止を右リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-D2」は第1停止を左リール又は右リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示する。また、「再遊技-D3」は第1停止を左リールとすることで「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示する。尚、「RT2」又は「RT3」にて、「再遊技04」に対応する図柄組合せが停止表示する、又は、特定図柄が停止表示することにより、「RT1」に移行する。

【0183】

また、図49における、本実施形態からの変更点は、ATに関する状態として「上乘せ特化状態」を設けたことであり、「AT中状態」にて上乘せ特化当選（「上乘せ特化状態」への移行抽選に当選した場合であり、例えば、強スイカ当選時の1/20で上乘せ特化に当選する、「AT中状態」にてボーナスに当選した場合の1/10で当選、等）したとき、又は、上乘せ特化に当選した当該遊技以降の所定遊技に「RT3」に滞在している場合に「上乘せ特化状態」に移行する。また、「上乘せ特化状態」にて上乘せ特化終了条件（例えば、上乘せ特化移行後10ゲーム間）を充足すると「AT中状態」に移行する。また、「再遊技-C」と「再遊技-D」とのATゲーム数上乘せ抽選の当選率はATに関する状態によって相違しており、「AT中状態」においては、「再遊技-C」が1%、「再遊技-D」が1%となっている。一方、「上乘せ特化状態」においては、「再遊技-C」が「100%」、「再遊技-D」が「30%」となっている。また、本実施形態からの変

更例 9 においては、「上乗せ特化状態」における A T ゲーム数上乗せ抽選を当選役に基づいて実行されるよう構成したが、これには限定されず、例えば、「上乗せ特化状態」においては、前記レア役（弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目）当選時の上乗せ抽選の当選率をすべて 100% としたり、「上乗せ特化状態」における前記レア役（弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、強チャンス目）当選時の A T 上乗せゲーム数を「A T 中状態」よりも有利としたり、「上乗せ特化状態」と「A T 中状態」とで当選役に基づく A T 上乗せ抽選に差異を持たせるよう構成してもよい。

【0184】

ここで、本実施形態からの変更例 9 の遊技性の流れを詳述すると、「R T 2」且つ「A T 中状態」にて上乗せ特化に当選する。その後、「再遊技 - C」に当選した場合に、「再遊技 0 6」に対応する図柄組合せが停止表示される押し順がナビされることにより、「再遊技 0 6」に対応する図柄組合せが停止表示し、R T 状態が「R T 3」に移行すると共に A T に関する状態が「上乗せ特化状態」に移行する。「R T 3」且つ「上乗せ特化状態」となった場合には、「再遊技 - C」に頻繁に当選すると共に、「再遊技 - C」が当選した場合には「再遊技 0 6」に対応する図柄組合せが停止表示される押し順がナビされ、当該「再遊技 0 6」に対応する図柄組合せが停止表示されることにより（「再遊技 - C」が当選することにより）、「100%」の確率で A T 残りゲーム数が上乗せされていくこととなる。尚、「上乗せ特化状態」から「A T 中状態」に移行する遊技ではない場合には、「再遊技 - C」や「再遊技 - D」の当選に基づいて A T ゲーム数上乗せ抽選を実行しても良い。その後、「R T 3」且つ「上乗せ特化状態」となってから 10 ゲームを経過したことを契機として、A T に関する状態が「A T 中状態」に移行することとなる。その後、「R T 3」且つ「A T 中状態」にて「再遊技 - C」に当選し、「再遊技 0 3」に対応する図柄組合せが停止表示される押し順がナビされることにより、「再遊技 0 3」に対応する図柄組合せが停止表示され、R T 状態が「R T 2」に移行する。尚、「R T 2」にて「再遊技 0 3」に対応する図柄組合せが停止表示されても R T 状態は移行しない。また、上乗せ特化に当選すると、A T カウンタ値の減算を中断し、上乗せ特化状態ゲームカウンタ（A T カウンタ M 6 0 とは異なるカウンタ）に上乗せ特化状態ゲーム実行可能数を記憶し、「上乗せ特化状態」に移行すると、上乗せ特化状態ゲーム実行可能数の減算が開始されるよう構成されている。また、「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している（上乗せ特化に当選している）状況下において「再遊技 0 6」を含む再遊技役（「再遊技 - C」）が当選し、且つ、「上乗せ特化状態」の R T 状態（「R T 3」）に移行するための押し順ナビを実行したのにも拘らず、押し順ナビ通りに操作しなかった場合にも「上乗せ特化状態」のゲーム数の減算が開始される。また、そのような、R T 状態が上乗せ特化用の R T 状態でない（例えば、「R T 2」）且つ A T に関する状態が「A T 中状態」である状況下において、上乗せ特化状態実行可能数が所定値（例えば 1 以上）である場合には、再度、「上乗せ特化状態」に移行するための再遊技役（再遊技 0 6 を含む再遊技役である「再遊技 - C」）が当選したときに、「上乗せ特化状態」用の R T 状態（「R T 3」）に移行するためのナビを行うよう構成してもよい。

【0185】

以上が本実施形態からの変更例 9 に係る遊技機の正常な遊技進行であるが、特殊な遊技性のために遊技者が不正な遊技方法にて遊技を進行した場合に、遊技機の設計上意図しないメダルを獲得されてしまうことが懸念される。そこで、本実施形態からの変更例 9 に係る遊技機においては、A T に関する状態が「A T 中状態」である状況における、「再遊技 - C」の押し順ナビは、上乗せ特化に当選している場合には「再遊技 0 6」に対応する図柄組合せが停止表示される押し順をナビし、上乗せ特化に当選していない場合には「再遊技 0 3」に対応する図柄組合せが停止表示される押し順をナビするよう構成し、且つ、「A T 中状態」における「再遊技 - C」と「再遊技 - D」との A T ゲーム数上乗せ抽選の当選率は、「再遊技 - C」が「1%」、「再遊技 - D」が「1%」となっている。このように構成することにより、「R T 2」且つ「A T 中状態」且つ上乗せ特化に当選していない場合において「再遊技 - C」が当選した場合に、遊技者が押し順ナビを無視して「再遊技

06」に対応する図柄組合せを停止表示させた場合には、RT状態が「RT3」に移行することとなるが、ATに関する状態が「AT中状態」であるために、当該「RT3」且つ「AT中状態」にて「再遊技06」に対応する図柄組合せを停止表示させたとしても、「RT2」且つ「AT中状態」にて「再遊技03」に対応する図柄組合せを停止表示させた場合とATゲーム数上乘せ抽選の当選率（AT上乘せゲーム数を含めた、ATゲーム数上乘せの期待値としてもよい）は相違しない（いずれも「1%」）ため、遊技者にとって高利益とはならないよう構成されている。また、「RT3」且つ「上乘せ特化状態」にて、「再遊技-C」当選時に、遊技者が誤って押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止してしまい「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示した場合には、「RT2」且つ「上乘せ特化状態」となり、「再遊技03」が頻発することとなるが、そのような場合にも救済措置として「30%」の確率でATゲーム数上乘せ抽選に当選するよう構成されている。

【0186】

次に、図50は、本実施形態からの変更例9に係る小役、及び、再遊技役に関する条件装置番号（当選番号、当選役とも称す）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。本実施形態からの変更例9においては、「RT2」における条件装置の当選率は、「再遊技-C（「再遊技-C1」～「再遊技-C5」）」が「3000/65536」、「再遊技-D（「再遊技-D1」～「再遊技-D3」）」が「24000/65536」であり、「RT3」における条件装置の当選率は、「再遊技-C」が「27000/65536」、「再遊技-D」が「0/65536」であり、「RT2」と「RT3」とのいずれも、「再遊技-C」と「再遊技-D」との当選率の合計は「27000/65536」で同一となっている。また、再遊技役の当選率の合計も「RT2」と「RT3」とのいずれも「39532/65536」で同一となっている。このように構成することにより、「RT2」と「RT3」とでは1遊技当りのメダル増減期待値は同一の1.384084となっている。一方、前述したように、RT状態が「RT3」且つATに関する状態「AT中状態」とRT状態が「RT2」且つATに関する状態「AT中状態」とでは、「再遊技-C」と、「再遊技-D」とによるAT上乘せ抽選の期待値が同一であるため、遊技者の利益率は同一となっており、RT状態が「RT3」且つATに関する状態「AT中状態」、及び、RT状態が「RT2」且つATに関する状態「AT中状態」と、RT状態が「RT3」且つATに関する状態「上乘せ特化状態」とでは、「再遊技-C」と「再遊技-D」とによるAT上乘せ抽選の期待値が相違しているため、RT状態が「RT3」且つATに関する状態「AT中状態」、及び、RT状態が「RT2」且つATに関する状態「AT中状態」よりもRT状態が「RT3」且つATに関する状態「上乘せ特化状態」の方が遊技者にとって有利な状態となっている。

【0187】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例9に係る回胴式遊技機によれば、ATに関する状態として遊技者に有利なATに関する状態である「AT中状態」よりも更に遊技者に有利なATに関する状態である「上乘せ特化状態」を設けることにより、「RT2」且つ「AT中状態」がどれだけ続くかのみに注目し、それ以上の有利な状態が存在しないという遊技性に飽きてしまうという懸念点を解消することができ、より遊技の興趣性が高まることとなる。また、遊技者にとって有利なATに関する状態を複数設けることにより、ATに関する状態の遷移が複雑になり、不正な遊技メダルを獲得されてしまうような遊技方法の対策として、押し順ナビを無視して「RT3」に移行させた場合にも、遊技者にとって有利とならないような構成とすると共に、遊技者が最も有利なATに関する状態である「上乘せ特化状態」にて誤って押し順ナビを無視してしまった場合にも、最低限の利益を享受することができるといった、ユーザーフレンドリー且つ公正な遊技機を創出することができることとなる。

【0188】

尚、本実施形態からの変更例9においては、「上乘せ特化状態」にて「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示した場合には「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、「上乗せ特化復帰状態」を設け、当該「上乗せ特化復帰状態」に移行するよう構成してもよい。また、所定ゲーム数の「上乗せ特化状態」が終了した後、「再遊技03」に対応する図柄組合せが停止表示可能となる再遊技役が当選するまでの間のゲームとして「上乗せ特化復帰状態」を設けてもよい。そのように構成した場合には、当該「上乗せ特化復帰状態」滞在中は「上乗せ特化状態」に滞在可能なゲーム数の減算及びATカウンタ値の減算を中断してもよい。また、「AT中状態」にて上乗せ特化に当選した場合に、「上乗せ特化準備状態」に移行し、当該「上乗せ特化準備状態」にて「再遊技06」となる図柄組み合わせが停止表示し「RT3」に移行することにより、「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよい。また、「上乗せ特化準備状態」を設けた場合にも、「上乗せ特化準備状態」滞在中は「上乗せ特化状態」に滞在可能なゲーム数の減算及びATカウンタ値の減算を中断してもよい。また、「上乗せ特化状態」にて滞在することとなるRT状態として例えば「RT6」を設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合には「RT0」～「RT5」は本実施形態と同様の構成となり、「RT3」から「RT6」に昇格する再遊技役と、「RT6」から「RT3」に転落する再遊技役を新たに設けてもよい。

10

【0189】

尚、「上乗せ特化状態」を設ける構成としては、以下の構成としてもよい。(1)「上乗せ特化状態」に移行した場合には、最低5ゲームは特化ゾーンが保障される。(2)「上乗せ特化状態」に移行してから6ゲーム目からは、条件装置番号7～11に当選した場合の50%で「上乗せ特化状態」から「AT中状態」に転落する。具体的には、「上乗せ特化状態」に移行してから6ゲーム目以降に条件装置番号7～11に当選した場合に50%の確率で転落抽選を実行し、当該転落抽選に当選した場合には、例えば「再遊技-C1=条件装置番号7」の場合には第1停止を右リールとするよう報知し(例えば、「右→中→左」と報知する)、当該報知に従ってリールを停止させることによって再遊技03となる図柄組み合わせが停止表示して「AT中状態」且つ「RT2」に移行する。一方、当該転落抽選に当選しなかった場合には、例えば「再遊技-C1=条件装置番号7」の場合には「左→中→右」と報知し、当該報知に従ってリールを停止させることによって再遊技06となる図柄組み合わせが停止表示して「上乗せ特化状態」且つ「RT3」が維持される。(3)「上乗せ特化状態」且つ「RT3」である場合には、条件装置番号12～14、条件装置番号15～19、条件装置番号22等、全ての再遊技役、小役でATゲーム数上乗せ抽選を実行する(転落するまで毎ゲーム必ずATゲーム数が上乗せされるよう構成してもよい)。(4)当選した条件装置番号に応じて(条件装置番号によって相違する)上乗せ抽選テーブルを選択し、AT上乗せゲーム数の抽選を実行する。

20

30

【0190】

次に、図51は、本例に係る胴式遊技機の押し順表示のイメージ図のその他の例を示したものである。左側の図は、リール停止順によって入賞する小役が相違する条件装置成立時に、すべてのリールの押し順を報知せず、遊技者の選択するリール停止順により、高利益な小役が入賞するか否かを煽る演出(いわゆる、押し順当てゲーム)を実行する場合(対応する指示番号は「A0」又は「A10」)の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。例えば、或る再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示する押し順(例えば、中→右→左)を遊技者が選択することにより、AT移行抽選が実行されたり、昇格再遊技役が含まれる所定の再遊技役が成立したゲームにて当該表示を実行し、昇格再遊技役となる図柄組み合わせを停止表示させることができた場合には、RT状態が昇格すると共に、「AT中状態」に移行するよう構成してもよい。次に、中央の図は、第1停止のみで小役の入賞有無が決定されるような条件装置の成立時に、押し順ナビ演出が押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示される場合のイメージを例示している。例えば、「AT中状態」におけるAT上乗せ抽選を実行する条件である「押し順チェリー」の停止表示の押し順を報知するために、このような表示をする構成としてもよい。尚、このような構成の場合には、押し順の種類は3種類となっており、第2停止と第3停止の順序に拘らず必ず同一の役が停止表示するよう構成されて

40

50

いる。次に、右側の図は、6種類の押し順が存在する条件装置の成立時において、第1停止の押し順（最も高利益となる小役の押し順のうち第1停止のリール）のみ報知し、残りの押し順は遊技者に選択させる場合（対応する指示番号は「A7」）の押し順ナビ演出が、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示される場合のイメージを例示している。尚、同図に示すように、10を超える押し順表示パターンがある場合には、押し順表示装置D270の表示は数字に限定されず、「＝記号」とするように構成してもよい。

【0191】

図52～55は、本例に係る回胴式遊技機の遊技進行時の各タイミング（スタートレバーオン、リール回転開始、リール定速回転、第1停止受付、第2停止受付、第3停止受付、全回胴停止、入賞判定及びベット受付）と、主制御基板Mから副制御基板Sへのコマンドの送信タイミングと、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に押し順ナビが表示されるタイミング、との関係を時系列にて示している。尚、すべての図において、リールが定速回転に達する（停止ボタンの操作受け付けが有効となる）までの間に、指示番号、演出グループ番号及びボーナスの条件装置番号を、主制御基板Mから副制御基板Sに送信し、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40の表示を開始させるよう構成することが好ましい。このように構成することにより、押し順ナビが発生する前のタイミングにて停止ボタンが操作可能になり、押し順ナビによって有利な押し順がナビされるゲームであるにも拘らず、遊技者が押し順ナビを視認する前に最も高利益な押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作してしまい不利益を被る事態を防止することができることとなる。また、指示番号、演出グループ番号及びボーナスの条件装置番号を主制御基板Mから副制御基板Sに送信し、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40の表示を開始するタイミングは、スタートレバーオンのタイミングよりも後のタイミングとなっている（スタートレバーオンのタイミング以降でないと内部抽選が実行されておらず、当該ゲームに係る条件装置が決定されていないため）。

【0192】

尚、図52は、押し順表示装置D270による表示をした後に、主制御基板Mから副制御基板Sに指示番号を送信し、続いて、演出表示装置S40による表示をする場合を示している。また、押し順表示装置D270による表示が行われた後に、演出表示装置S40に表示が行われるよう構成することにより、例えば、主制御基板Mから誤った指示番号が送信された場合や、副制御手段が主制御手段から受信した指示番号とは異なる指示番号に対応する表示を行った場合であっても、既に、押し順表示装置D270による正しい表示が行われていれば、当該報知が異なっていることに遊技者が気付くとともに、遊技者が、押し順表示装置D270による表示（報知）に従っていれば、不利益を被ることがないからである。

【0193】

また、図53は、主制御基板Mから副制御基板Sに指示番号を送信後に、押し順表示装置D270による表示をした後、続いて、演出表示装置S40による表示をする場合を示している。

【0194】

また、図54は、主制御基板Mから副制御基板Sに指示番号を送信後に、演出表示装置S40による表示をした後、続いて、押し順表示装置D270による表示をする場合を示している。

【0195】

また、図55は、主制御基板Mから副制御基板Sに指示番号を送信後に、押し順表示装置D270による表示と、演出表示装置S40による表示を同時にする場合を示している。図52～図55に示した、主制御基板Mから副制御基板Sへのコマンドの送信タイミングと、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に押し順ナビが表示されるタイミングと、が本例に係る回胴式遊技機において適用可能な構成となっている。

【0196】

次に、図56は、本例に係る回胴式遊技機の条件装置番号一覧（後詰め）の一例を示したものである。本実施形態においては、条件装置番号に係るマスク処理として、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側に送信するよう構成したが、マスク処理の方法としては、これには限定されない。同図は、前述した演出グループ番号を用いたマスク処理同様、主制御基板Mで決定された遊技者に有利となる情報（例えば、押し順係る情報）を外部から取得される危険性を低くするためのマスク処理の一例である。同図に示すように、本実施形態と同様の条件装置番号（本例では、1～51）の後に、新たにマスク処理後の条件装置番号（本例では、52～73）を設けるよう構成している。この条件処理番号の後詰め処理は、演出グループ番号と同様に、条件装置番号を、同様の役割となる当選役（例えば、昇格再遊技役が含まれる再遊技役、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る条件装置番号をグループ化して、番号を振り分けたものである。具体的には、例えば、条件装置番号0 {ハズレ（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として52、条件装置番号1 {通常リプレイ（マスク）} に対し、条件装置番号として53、条件装置番号2、3、4、5及び6のグループ {RT移行リプレイ - 1（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として54、条件装置番号7、8、9、10及び11のグループ {RT移行リプレイ - 2（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として55、条件装置番号12、13及び14のグループ {RT移行リプレイ - 3（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として56、条件装置番号15 {弱チェリー（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として57、条件装置番号16 {強チェリー（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として58、条件装置番号17 {押し順チェリー - 1（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として59、条件装置番号18 {押し順チェリー - 2（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として60、条件装置番号19 {押し順チェリー - 3（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として61、条件装置番号20 {押し順チャンス目 - 1（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として62、条件装置番号21 {押し順チャンス目 - 2（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として63、条件装置番号22 {押し順チャンス目 - 3（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として64、条件装置番号23、24、25、26、27及び28のグループ {押し順ベル - 1（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として65、条件装置番号29、30、31、32、33及び34のグループ {押し順ベル - 2（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として66、条件装置番号35、36、37、38、39及び40のグループ {押し順ベル - 3（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として67、条件装置番号41 {共通ベル（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として68、条件装置番号42、43、44、45、46及び47のグループ {特定図柄（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として69、条件装置番号48 {弱スイカ（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として70、条件装置番号49 {強スイカ（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として71、条件装置番号50 {強チャンス目（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として72、条件装置番号51 {RB中の特殊役（マスク）} に対し、新たに条件装置番号として73である。

【0197】

このような構成にすることにより、主制御基板側Mの遊技状態（具体的には、「AT中状態」、「通常遊技状態」、等）や、押し順番号にかかわらずマスク処理を行うこととなるため、判断肢が少なくなり、主制御基板Mのプログラムを簡素化できることとなる。

【0198】

<その他の変更例>

本例に係る回胴式遊技機においては、様々な構成が適用可能である。そこで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。

【0199】

本例に係る回胴式遊技機は、押し順ナビを行う場合において、例えば、昇格再遊技役が含まれる再遊技役に係る条件装置である場合のみに押し順ナビを実行する一方、押し順ベルに係る条件装置である場合には押し順ナビを実行しない等、特定の条件装置である場合

にのみ押し順ナビを実行するように構成してもよい。

【0200】

本例に係る回胴式遊技機は、遊技の結果に影響することとなる押し順ナビを主制御基板側と副制御基板側との双方で実行するよう構成したが、遊技の結果に影響のない押し順ナビ(例えば、演出的な出目を停止させる、ボーナス中に「7を狙え」の演出、等)を実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、当該遊技の結果に影響のない押し順ナビは副制御基板側でのみ実行するよう構成することが好適である。尚、遊技の結果に影響のない押し順ナビを「企画による指示」と称することがある。具体的な構成としては、(1)RT状態が移行しない所定の再遊技役として、「中→左→右」の順にリールを停止させると有効ラインに「ブランクA・チェリー・セブン」が停止表示される、即ち、強チェリー(再遊技07であり、左リール中段にチェリーが停止する)が停止表示され、「左→中→右」の順にリールを停止させると有効ラインに「リプレイB・チェリー・セブン」が停止表示される、即ち、通常リプレイ(再遊技07であり、左リール下段にリプレイB、中リール下段にリプレイA、右リール下段にリプレイB)が停止表示されるような「再遊技-F」が当選した場合に、副制御基板側で強チェリーの停止表示を見せたい場合「中→左→右」の押し順を報知して強チェリーを停止表示させる一方、強チェリーの停止表示を見せたくない場合には、「左→中→右」の押し順を報知して無効ラインである、左リール下段にリプレイB、中リール下段にリプレイA、右リール下段にリプレイBのようにリプレイが一直線に並ぶように見せる、(2)入賞判定結果に応じてAT移行抽選やATゲーム数上乗せ抽選に影響がない所定の再遊技役が当選した場合に、副制御基板側で強チェリーの停止表示を見せたい場合「中→左→右」の押し順を報知して強チェリーを停止表示させる一方、強チェリーの入賞を見せたくない場合には、「左→中→右」の押し順を報知して無効ライン又は有効ライン上に通常リプレイが一直線に並ぶように見せる、よう構成してもよい。このように構成することによって、例えば、「AT中状態」にてボーナスと重複していない強スイカに当選し、当該強スイカに当選したことを契機とした連続演出(複数ゲームに亘る演出)の実行中に強チェリーに当選し、当該強チェリーにてATゲーム数が100ゲーム上乗せされた場合に、遊技者には当該連続演出(強スイカがボーナスと重複しているか否か)に注目して欲しいため、強チェリー当選ゲームにて「左→中→右」の押し順を報知して無効ライン又は有効ライン上に通常リプレイが一直線に並ぶように見せ、当該連続演出の演出結果としてボーナスが当選していないことが報知され、遊技者が落胆しているタイミングで強チェリーによる100ゲームのATゲーム数の上乗せを表示することによって、より興趣性の高い遊技機とすることができる。また、「AT中BB内部中遊技」においてATゲーム数上乗せ抽選が実行されない、且つ、「AT中状態」にて強チェリーに当選した場合に100%の確率でATゲーム数の上乗せが実行される遊技機である場合に、「AT中BB内部中遊技」にて強チェリーを停止表示させてしまうと、遊技者はもっと早く当選していればと落胆してしまう、そこで、「AT中BB内部中遊技」にて強チェリーに当選した場合には強チェリー当選ゲームにて「左→中→右」の押し順を報知して無効ライン又は有効ライン上に通常リプレイが一直線に並ぶように見せ、遊技者を落胆させないよう構成してもよい。

【0201】

本例に係る回胴式遊技機は、払出数表示装置(押し順表示装置)D270における表示態様として、(1)押し順あり役(リール停止順によって停止表示する小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)の指示番号と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示す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)の指示番号とを区別するよう構成してもよく、そのような場合には、例えば、同一の押し順であった場合にも押し順あり役の7セグメントの表示と押し順あり再遊技役の7セグメントの表示とをそれぞれ異なるものとする、(2)指示番号ではなく、条件装置に係る条件装置番号(当選番号)を表示する、(3)払出数表示装置(押し順表示装置)D270に代えて、LED表示器を用いる(但し、LED表示器を用いる場合は、指示番号に対応する点灯パターンをあらかじめ定めておき、点灯パターンに従って、複

10

20

30

40

50

数のLEDを点灯させることで指示を行うようにすることが好ましい)、(4)企画による指示、ボーナス中に発生する指示(「7」を狙わせる演出)を、主制御基板により決定し、払出数表示装置(押し順表示装置)D270にて表示する、のように構成してもよい。

【0202】

本例に係る回胴式遊技機は、(1)遊技者が途中で操作順序を誤った場合(押し順ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合)には、演出表示装置S40による表示だけでなく、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示も、中断させる{但し、この場合は、演出表示装置S40による表示を先に中断し、その後、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示を中断させることが好ましい。このように構成することで、演出表示装置S40だけの表示がなされているといった状況が起こらないようにすることができるからである}、(2)遊技者が途中で操作順序を誤った場合(押し順ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合)であっても、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示は中断し、演出表示装置S40による表示を中断しない、(3)遊技者が途中で操作順序を誤った場合(押し順ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合)であっても、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示、及び、演出表示装置S40による表示は中断しない、(4)遊技者が途中で操作順序を誤った場合(押し順ナビとは異なる停止順にてリールを停止させた場合)には、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示は中断しないが、演出表示装置S40による表示は中断するように構成してもよい。尚、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による表示の中断とは、消灯態様とすることや「00」と表示することが考えられる。一方、演出表示装置S40による表示の中断とは、操作順序を示す演出態様(例えば「3・1・2」)を消すことや、失敗を示唆する演出等に演出を差し替えることなどが考えられる。

【0203】

本例に係る回胴式遊技機は、払出数表示装置(押し順表示装置)D270及び演出表示装置S40による指示表示(押し順ナビ)のタイミングとして、(1)リール演出が終了してから、リールが定速回転に達するまでに指示表示が行われる、(2)リールが回転開始してから、リールが定速回転に達するまでに指示表示が行われる、(3)リールが定速回転に達したと同時に、指示表示が行われる、(4)演出表示装置S40による指示(ナビ)が行われた後に、払出数表示装置(押し順表示装置)D270による指示が行われる、(5)払出数表示装置(押し順表示装置)D270による指示と、演出表示装置S40による指示が同時に行われる、(6)払出数表示装置(押し順表示装置)D270の指示を、入賞判定後からメダルの払出しの前までの所定のタイミングでクリアしているが、第3リール停止受付後、または全回胴停止後にクリアする、(7)指示表示が実行されるタイミングを、スタートレバーが操作されてから、リールが定速回転に達するまでの間とした場合に、前回の遊技のスタートレバーが操作されてから、今回の遊技のスタートレバーが操作されるまでの時間が、最小遊技時間未満であったときは、スタートレバーが操作されてからであっても、すぐに指示表示するのではなく、最小遊技時間が経過してから(次の最初遊技時間をセットしてから)指示表示する(このようにすることで、指示表示がなされているにも関わらず、なかなかストップスイッチが操作できないといった煩わしさを解消することができる)、のように構成してもよい。

【0204】

本例に係る回胴式遊技機は、条件装置番号に対しマスク処理(条件装置に係る情報に含まれている押し順に係る情報を隠すための処理)を実行する場合において、(1)指示表示が発生可能な遊技状態であるときは、マスク処理を実行せずに、条件装置番号を、副制御基板Sへ送信する(当該ゲームに係る押し順が不正な行為により判明してしまっても、初めから押し順ナビを実行する予定だったために遊技の結果に影響がないため)、(2)遊技状態(ATに関する状態、RT状態)毎に、指示が発生可能な遊技状態であるか否かを定義しておくことなく、指示が発生可能か否かを判断する指標として、別途、押し順フラグというものを設ける{即ち、押し順フラグがONであるときは、指示が発生可能であ

ることを示し、他方、押し順フラグがOFFであるときは、指示が発生可能でないことを示す。このように押し順フラグを設けることにより、同じ遊技状態であっても、指示が発生可能であるときと、指示が発生可能でないときと、を設けることができるからである。例えば、ATに関する状態が基本的には指示が発生可能ではないATに関する状態（例えば、「通常遊技状態」）である場合においても、前述した押し順当てゲームを行うことができる（例えば、第1停止の正解の押し順を「?・1・?」のように報知する、等）}、（3）「AT準備中」と「AT中状態」を1つのATに関する状態として管理するとともに、現在が「AT中状態」であるか否かを判断する指標として、ATフラグというものを設けてもよい。例えば、ATフラグがONであるときは、「AT中状態」であることを示し、他方、ATフラグがOFFであるときは、「AT中状態」ではない（「AT準備中」である）ことを示す、のように構成してもよい。

10

【0205】

本例に係る回胴式遊技機は、主制御基板Mから副制御基板Sへの制御コマンドの送信タイミングにおいて、副制御基板Sでは、演出グループ番号（又は、書き換え後の条件装置番号）、及び／又は、ボーナスの条件装置番号に基づいて、スタートレバーの操作があったものと判断し、スタートレバー操作時の処理を行うようになっている。即ち、副制御基板Sによるスタートレバー操作時の処理において、演出表示装置S40による指示表示を行うためには、スタートレバーの操作がなされてから演出グループ番号、及びボーナスの条件装置番号が送信されるよりも前に指示番号が送信されていなくてはならない。また、演出表示装置S40による指示表示は、スタートレバーの操作がなされてからリールが定速回転に達するまでに行われることが好ましい。

20

【0206】

本例に係る回胴式遊技機は、主制御基板Mから副制御基板Sへの制御コマンドの送信タイミングにおいて、（1）図53に示すように、指示番号を送信後に、払出数表示装置（押し順表示装置）D270による表示を実行し、その後に演出表示装置S40による表示を実行する、（2）図54に示すように、指示番号を送信後に、演出表示装置S40による表示を実行し、その後に払出数表示装置（押し順表示装置）D270による表示を実行する、（3）図55に示すように、指示番号を送信後に、払出数表示装置（押し順表示装置）D270による表示と演出表示装置S40による表示を同時に実行する、ように構成してもよい。尚、押し順フラグを設ける場合は、押し順フラグも演出グループ番号、及びボーナスの条件装置番号よりも前に送信されている必要がある。スタートレバーの操作時の処理において、演出表示装置S40による指示表示を行うには、この時点で、押し順フラグがONであるかOFFであるかを判定する必要があるからである。

30

【0207】

本例に係る回胴式遊技機は、主制御基板Mから副制御基板Sへの制御コマンドの送信タイミングにおいて、ATに関する状態を送信する場合にATフラグを設けるよう構成した場合には、当該ATフラグのON・OFFに係る情報もスタートレバーが操作される前に送信されているよう構成する必要がある。副制御基板Sが、スタートレバー操作時の処理を実行する場合に、ATフラグがONであるかOFFであるかを判定する必要があるからである。

40

【0208】

本例に係る回胴式遊技機は、ATに関する状態が「AT準備中」から「AT中状態」に移行する条件として、遊技者が押し順ナビを無視した場合には、（1）遊技者が指示番号に従わない場合、如何なる場合であっても、「AT中状態」へ移行させる仕様とする{この仕様においては、偶発的に押し順を誤ってしまった遊技者を救済することはできないが、押し順あり役による指示番号と押し順あり再遊技役（RT移行再遊技役）による指示番号を区別する必要がなく、遊技者の操作した押し順が、今回の指示番号と一致するか否かの判定のみでよいため、処理負担の軽減（容量の削減）ができる}、（2）押し順あり再遊技役（RT移行再遊技役）による指示番号に従わない場合に、「AT中状態」に移行させる仕様とする{意図的に押し順あり再遊技役による指示番号に従わない遊技者は少ない

50

と考えられ、偶発的に押し順を誤ってしまった遊技者を救済することができる。この仕様においては、指示番号をそもそも、押し順あり役と押し順あり再遊技役（R T移行再遊技役）で異なるものにするか、または遊技者の操作した押し順が、今回の指示番号と一致するか否かを判定した後に、今回が再遊技役に当選であったか（再遊技役が表示されているかでもよい）の判定が必要であるため、主制御基板による処理負担が増大（容量の増大）する}、（３）押し順あり再遊技役（R T移行再遊技役）による指示番号に従わず、かつ、R T状態が転落した場合に、「A T中状態」へ移行させる仕様とする{この仕様であれば、偶発的に、押し順を誤ってしまった遊技者については、ほぼ救済することができる。なぜなら、押し順あり再遊技役（R T移行再遊技役）の押し順を無視しても、R T状態が転落しなければよいので、押し順あり再遊技役（R T移行再遊技役）の押し順を誤ってしまった場合であっても救済される可能性が高いからである。ただし、このような仕様にするには、上記の（２）に加え、さらにR T状態が転落したかの判定も必要となってくるので、主制御基板による処理負担が更に増大（容量の増大）する}、のように構成してもよい。

10

【0209】

本例に係る回胴式遊技機は、「A T中状態」の開始の条件において、「R T 3」へ移行させる図柄組合せが表示可能な再遊技役に当選したことをもって、「A T中状態」へ移行するように構成してもよい。

【0210】

本例に係る回胴式遊技機は、外部端子信号として「A T中状態」を示すA T信号がONである状況下でB Bが当選した場合において、主制御基板Mで管理するボーナスランプにより、確定報知を行った後であれば、B Bが入賞する前であってもA T信号をOFFにする構成にしてもよい。ただし、ボーナスランプを設けていない場合には、演出表示装置S 40で確定報知を行った後であっても、B Bが入賞する前であってもA T信号をOFFにしてはいけない（演出表示装置S 40は、副制御基板Sにより管理されるものであり、主制御基板Mで管理するボーナスランプとは異なるためである。）。

20

【0211】

本例に係る回胴式遊技機は、設定変更時にA Tに関する状態に関する情報はクリアされるが、R T状態に関する情報は、非R T状態（例えば、「R T 0」）へ戻したくない仕様であればクリアしないように構成してもよい。但し、「R T 0」から「R T 1」へ復帰するまでに、多くの遊技数が必要な場合には、遊技者に負担を強いることになるため、クリアしない方が好ましい。また、設定変更によりA Tに関する状態に関する情報をクリアした後、A Tに関する状態に関する情報として、例えば、A Tに関する状態（「通常遊技状態」）のセット、「通常遊技状態」のA T抽選状態（「高確率状態」、「低確率状態」）のセット、天井ゲーム数{ボーナス終了後、「A T中状態」終了後から起算して当該天井ゲーム数分のゲームが経過した場合に、遊技者に有利な状態（「A T中状態」に移行する、「A T前兆状態」に移行する、等）となるゲーム数}のセット等が挙げられる。

30

【0212】

本例に係る回胴式遊技機は、前述した押し順当てゲームを実行し、遊技者が押し順を正解した場合に、何れかの特典が付与される構成としてもよい。この特典には、例えば、（１）出玉に影響のある特典と（２）出玉に影響のない特典が考えられる。押し順によって、出玉に影響のある条件装置番号である場合に、押し順当てゲームを行いたい場合には、主制御基板Mによって押し順当てゲームを行うか否かの判断（抽選）を行う必要がある。また、押し順当てゲームが行われるときは、主制御基板Mからは、押し順当て用の指示番号（例えば、「A 7 = 「1・?・?」を表示」、「A 8 = 「?・1・?」を表示」、「A 9 = 「?・?・1」を表示」）が副制御基板Sに送信されており、副制御基板Sでは、いずれの押し順が正解押し順であるか判定できない（他にも演出グループ番号が送信されているが、演出グループ番号では、いかなる条件装置番号に当選しているのかも判定できないためである）。尚、押し順表示装置D 270の表示は、A 7の場合は「= 7」を表示、A 8の場合は「= 8」を表示、A 9の場合は「= 9」を表示、となっている（３拓の押し

40

50

順あてゲームの場合)。尚、すべてのリール停止順を正解させる押し順当てゲーム(6 択の押し順当てゲーム)の場合には、「A 0」のコマンドと押し順当てゲームに当選したことを示すコマンドに基づいて押し順当てゲーム実行される。そこで、副制御基板 S では、主制御基板 M から第 3 停止が受け付けられた旨に係るコマンド(リール停止時の停止図柄、及びすべりコマ数)を受信したことに基づき、停止図柄を認識することによって押し順に正解したか否かを判定し、押し順が正解したときには、特典を付与することを示唆する画像を表示するようにしてもよい。第 3 停止受付のコマンドに基づき判定を行っているのは、払出枚数のコマンドを受信したことに基づいて判定を行うと、画像を表示するタイミングが遅れてしまうためである。尚、他の判定方法としては、第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止のすべてのタイミングでメインからサブ制御手段へ受付位置と滑りコマ数を送信してサブ制御手段が判定しても良い。例えば、第 1 停止で押し順正解が決定するような 3 W A Y 押し順当ての際に、第 1 停止時にこの情報が送信されることにより第 1 停止のタイミングで「正解演出」を出すことが可能となる。主制御基板 M においては、押し順当て用の指示番号(例えば、「A 7」～「A 9」)を決定するよりも前に、条件装置番号に対応する指示番号(例えば、「A 1」～「A 6」)が決定されているので、その指示番号と遊技者の操作した押し順が一致するか否かを判定し、一致する場合には、特典を付与するようにしている(副制御基板 S により特典を付与する場合は、主制御基板 M では押し順が一致するか否かの判定をしなくてよい。))。

10

【0 2 1 3】

本例に係る回胴式遊技機は、押し順チェリーが停止表示した場合に、上乘せ抽選を行っている仕様としているが、押し順チェリーが当選した時点で、上乘せ抽選を行う仕様としてもよい。その場合には、押し順チェリーが当選した遊技において、企画により指示(出玉に影響がない指示)が行われる構成としてもよい。例えば、主制御基板 M では、条件装置番号が当選したことに基づき、上乘せゲーム数を決定しているが、副制御基板 S により指示を変える(例えば、チェリーが停止表示せず再遊技役が揃う指示とする)ことができるように構成してもよい。このようにすることで、実際には押し順チェリーを含む条件装置が当選したことを契機として A T ゲーム数の上乘せが実行されているが、遊技者としては、チェリーに当選だけでなく、再遊技役に当選した一部でもゲーム数の上乘せを決定しているのではないかという印象を与えることができ、遊技の興趣性が向上することとなる。例えば、押し順チェリー役を含む条件装置が当選した当該遊技において上乘せ抽選に当選した場合、又は、押し順チェリー役を含む条件装置が当選する以前の遊技において上乘せ抽選に当選していたが上乘せ抽選に当選したことは報知していない場合、押し順チェリー役を含む条件装置が当選した遊技にて、チェリーが表示される押し順を報知することにより、遊技者に上乘せ抽選に当選したことを効果的に報知することができる。また、押し順チェリー役を含む条件装置が当選した当該遊技において上乘せ抽選に当選しなかった場合、又は、押し順チェリー役を含む条件装置が当選する以前の遊技において上乘せ抽選に当選していなかった場合には、押し順チェリー役を含む条件装置が当選した遊技では、チェリーが表示されない押し順を報知することにより通常リプレイ(再遊技 0 1、等)が当選したと遊技者に認識させることができる。このように構成することにより、例えば、「A T 中状態」に移行した時点で、遊技者に「A T 中状態」における演出態様を選択させ(例えば、キャラクタを選択させ、選択されたキャラクタによって「A T 中状態」の演出態様が相違する)、キャラクタ A を選択した場合には、A T ゲーム数上乘せ抽選に当選したゲームにて必ず当選したことを報知し(押し順チェリーにて A T ゲーム数上乘せ抽選に当選した場合にチェリーが表示される押し順を報知する)、キャラクタ A を選択した場合には、A T ゲーム数上乘せ抽選に当選したゲームでは当選を報知せず(押し順チェリーにて A T ゲーム数上乘せ抽選に当選した場合に通常リプレイが表示される押し順を報知する)、当選した数ゲーム後に報知するよう構成することができる。

20

30

40

【0 2 1 4】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、「A T 中状態」又は押し順ナビが実行される状態の終了条件として、(1) 所定のゲーム数が経過した(A T 残りゲーム数が 0 とな

50

った)、(2)「A T中状態」にて或る小役(例えば、ベル)が所定回数入賞した、(3)「A T中状態」にて所持メダルが所定枚数増加した、としてもよい。また、「A T中状態」にてボーナスに当選した場合には、当該ボーナスの実行終了まで、又は、当該ボーナスの実行終了後に再度「A T中状態」に移行するまで、(1)所定のゲーム数のカウントを中断する(A T残りゲーム数の減算を中断する)、(2)「A T中状態」にて入賞した或る小役(例えば、ベル)の回数のカウントを中断する、(3)「A T中状態」にて増加した所持メダルのカウントを中断する、よう構成してもよい。また、「A T中状態」にてボーナスに当選した後の処理としては、(1)ハズレに当選するまでは押し順ナビを実行し、当該ハズレ当選後は押し順ナビを実行しない、(2)ボーナス当選後から所定ゲーム間(例えば、5ゲーム)のみ押し順ナビを実行する、(3)ボーナス当選後は押し順ナビ
10
を実行しない、よう構成してもよい。このように構成することによって、目押し(当選役が入賞可能な位置にて停止ボタンを操作することができる技術)が得意な遊技者に合わせた遊技性や目押しが苦手な遊技者に合わせた遊技性等、遊技機の設計に合わせた遊技性とすることができる。

【0215】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、「通常遊技状態」や「A T中状態」等においてボーナスが当選した場合には、当該ボーナスが当選してから当該ボーナスが入賞するまでの期間(「通常B B内部中遊技」、「A T中B B内部中遊技」)においては、「通常遊技状態」や「A T中状態」等よりも、A T移行抽選の当選率又はA Tゲーム数上乘せ抽選の当選率が低くな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、目押しが
20
苦手な遊技者の方が目押しが得意な遊技者よりも当該抽選が実行される機会が多くなってしまい、目押しが得意な遊技者よりも目押しが苦手な遊技者の方が有利になってしまうといった不公平な事態を防止することができることとなる。

【0216】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、「R T 3」且つ「A T中状態」において押し順ナビを無視した場合に、「R T 0」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「R T 0」滞在時には押し順ナビを実行せず、「R T 0」以外のR T状態では押し順ナビを実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、「R T 3」且つ「A T中状態」において押し順ナビを誤ってしまった場合にも、「R T 0」移行後すぐに特定図柄を出現させることができ、「R T 3」且つ「A T中状態」への復帰
30
が早期に実行可能となる。

【0217】

また、本例に係る回胴式遊技機における、前述した押し順当てゲームの構成として、特定期間(例えば、チャンスゾーン)において、ベルを入賞させた場合にA T移行抽選が実行されるように構成し、当該特定期間においてベルに当選した場合には、押し順ナビを実行する場合と実行しない場合とを設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、押し順ナビが実行された場合には、当該ナビに従ってリールを停止させることにより確実にA T移行抽選が実行されることとなり、押し順ナビが実行されなかった場合には、遊技者が選択した押し順によってベルを入賞させることができた場合にはA T移行抽選が
40
実行されることとなる。また、押し順ナビが実行された場合には、当該押し順ナビに従ってベルを入賞させるか否かに拘らず、当該押し順ナビが実行された時点で確実にA T移行抽選が実行されるよう構成してもよい。また、特定期間にてベルに当選した場合における押し順ナビの発生確率が相違するような遊技状態を複数設けてもよい(例えば、ナビ低確率状態では押し順ナビが1/30で発生し、ナビ高確率状態では押し順ナビが1/2で発生する等)。また、ベルが当選した場合にベルが入賞する押し順(押し順ナビによってナビされる押し順)とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には、ベルが入賞することがあるよう構成してもよく、例えば、ベルが当選し、「左→中→右」の停止順でベルが入賞し、その他の押し順でベルこぼし目(1枚役)が停止(入賞)するような場合に、当該その他の押し順にてリールを停止させた場合の1/8でベルが入賞する(7/8で1枚役
50
が入賞する)ように構成してもよい。そのように構成することにより、前記特定期間にて

ベルに当選した場合に、押し順ナビが発生せず、且つ、ベルが入賞する押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた（押し順に不正解した）場合においても、前記1／8の抽選に当選することによりベルが入賞し、A T移行抽選が実行されることとなり、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0218】

また、本例に係る回胴式遊技機における、A T残りゲーム数の減算を中断している（前述した、或る小役の入賞回数のカウントを中断している、増加した所持メダルのカウントを中断している、としてもよい）状況においては、演出表示装置S 40にて当該中段している旨を報知し、遊技者が当該中断を認識可能に構成することが望ましい。このように構成することによって、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

10

【0219】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、「A T準備中」にて押し順ナビを無視した場合に「A T中状態」に移行するよう構成したが、押し順ナビを無視した場合に入賞した小役がいずれであるか（ベルの押し順ナビを無視して1枚役が入賞したか、再遊技02のナビを無視して再遊技03となる図柄組み合わせが停止表示したか、等）に拘らず「A T中状態」に移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、R A M領域における押し順に係る情報を参照する処理を実行するのみでA Tに関する状態の移行可否を判定することができ、どの小役が入賞したかを確認する処理等を実行しなくてもよく、容量の削減ができることとなる。

【0220】

20

また、本例に係る回胴式遊技機においては、R T状態が相違した場合にA Tゲーム数上乘せ抽選の当選率やA T上乘せゲーム数が相違し得るよう構成したが、そのような構成として、例えば、「R T 1」と「R T 3」とで、異なる条件装置番号であるが、押し順によって停止する小役がすべて同一、且つ、条件装置の当選率が同一となるような条件装置を設けてもよい（例えば、条件装置番号18は右ボタンを第1停止とすることで押し順チェリーが停止表示する再遊技役であり「R T 1」で10／1024で当選する、条件装置番号50は右ボタンを第1停止とすることで押し順チェリーが停止表示する再遊技役であり「R T 3」で10／1024で当選する、等）。

【0221】

30

また、本例に係る回胴式遊技機においては、主制御基板M側のA Tに関する状態として「A T準備中」、「A T中状態」、「A T復帰状態」を有していた場合において、A Tに関する状態が「A T準備中」から「A T中状態」となった場合には「A T中状態」が開始することを示す演出としてフリーズ演出を実行し、「A T中状態」が開始する旨の演出を副制御基板S側（演出表示装置S 40）にて実行するが、A Tに関する状態が「A T復帰状態」から「A T中状態」となった場合には「A T中状態」が開始することを示す演出としてフリーズ演出を実行し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、フリーズ演出はA T抽選に当選した遊技者を祝福するために実行する演出であるため、遊技者の操作ミスにより「A T中状態」から「A T復帰状態」に移行し、再度「A T中状態」に移行した場合には、「A T中状態」に復帰しただけであるためフリーズ演出を実行しないこととなり、適切にフリーズ演出を実行することができることとなる。尚、フリーズ演出とは、遊技者がスタートレバーD 50を操作して、最小時間が経過した（又は、経過している）ため、リールの回転が開始されるタイミングとなったにも拘らず、リールの回転を所定時間の間（例えば、5秒）開始しないようにする演出や、全リールが停止した後に遊技メダルの投入や精算処理を所定時間の間開始しないようにする演出である（主制御基板Mから副制御基板Sにフリーズ演出を実行する旨のコマンドを送信し、フリーズ演出実行中には副制御基板S側にてフリーズ演出実行中専用の演出を実行することが望ましい）。また、フリーズ演出を実行し得る状況としては、（1）「上乘せ特化状態」に移行することとなる上乘せ特化に当選した場合、（2）A Tゲーム数上乘せ抽選にて遊技者に高利益となる上乘せゲーム数（例えば、300ゲーム）が当選した場合、（3）「A T中状態」、「A T準備状態」にてB Bに当選した場合、等遊技者によって高利益となる事象が発

40

50

生した場合にフリーズ演出を実行することが好適である。また、フリーズ演出の発生頻度は、A Tに関する状態によって相違するよう構成してもよい。例えば、A Tに関する状態が「通常遊技状態」である場合には、ボーナス役が当選した場合の1 / 4でフリーズ演出を行い、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合には、ボーナス役が当選した場合の3 / 4でフリーズ演出を行う。このようにしておけば、遊技者はA Tに関する状態が「A T中状態」のときの方が「通常遊技状態」のときよりもボーナス役に当選したことを早く認識することができ（早くボーナス役に対応する図柄組合せを停止表示することができ）、不利な遊技状態である「A T中B B内部中遊技」での遊技回数を減らすことができる。このとき、先に記載した通り、フリーズ演出を実行する旨のコマンドを副制御基板Sに送信することにより、ボーナスに当選したときの専用の演出（ボーナスの図柄組合せも表示）を実行することが望ましい。

10

【0222】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、A Tカウンタ値が0より大きい場合（特に、「A T中状態」）にてB Bに当選した場合（主制御基板Mから副制御基板Sに毎ゲームA Tカウンタ値を送信している）、主制御基板MにおけるA Tゲーム数の減算（A Tカウンタ値の減算）は中断するが、副制御基板SにおけるA Tゲーム数の減算（演出表示装置S40におけるA Tゲーム数の表示の減算）は中断しないよう構成してもよい。具体的には、A Tカウンタ値が5ゲームであった場合にボーナスに当選し、演出表示装置S40上ではA Tゲーム数が5ゲームと表示されている（ボーナスは入賞していない）。その後、次ゲームにて、A Tカウンタ値は減算されないが、演出表示装置S40上ではA Tゲーム数が減算されて4ゲームと表示される。ボーナスの当選によってA Tカウンタ値の減算が中断された場合に副制御基板SにおけるA Tゲーム数の減算も中断してしまうと、遊技者は演出表示装置S40上のA Tゲーム数の減算が中断されたことを確認することにより、ボーナスに当選したことを察知してしまうので、演出表示装置S40上にて実行されているボーナスに当選したか否かを煽る連続演出の意味がなくなってしまう。そこで、例えば、副制御基板Sは「A T残りゲーム数カウンタ」の他に「A T残り表示用カウンタ（演出表示装置S40にてA T残りゲーム数に係る情報を報知するために用いるカウンタ）」を備え、当該A T残りゲーム数（A Tカウンタ値）に係る情報を受信した副制御基板Sは、「A T残りゲーム数カウンタ」は主制御基板Mから送信された情報を記憶するが、「A T残り表示用カウンタ」は、このような状況下においては、押し順ナビを無視したことを契機として、単位遊技毎に現在の「A T残り表示用カウンタ」から「-1」した値を記憶する。つまり、副制御基板Sは、A T残りゲーム数（A Tカウンタ値）が減算されていない情報とボーナスが当選した情報から、ボーナスが当選しているためにA T残りゲーム数（A Tカウンタ値）が減算されていない情報を受信したとしてもエラーとは判定せずに、演出表示装置S40にてボーナスが当選した後も減算し続けているA T残り表示用カウンタのカウント値を表示するよう構成することによって、遊技者はB Bに当選した旨が報知されるまで、B Bに当選したことを認識できないこととなり、B Bに当選しているか否かが演出表示装置S40に表示されているA T残りゲーム数（A Tカウンタ値）が減算されているか否かを視認することにより判断されてしまう事態を防止することができ、遊技者は連続演出の結果に注目することができることとなる。尚、そのように構成した場合には、ボーナスが入賞し、その後ボーナスが終了した場合には、A Tカウンタ値と同値をA Tゲーム数として演出表示装置S40上に表示する（ボーナス中にA Tゲーム数が上乗せされたら、当該上乗せを加味したA Tゲーム数を演出表示装置S40上に表示する）ことが好適である。

20

30

40

【0223】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、A Tに関する状態が「通常遊技状態」、又は、「復活可能状態」である場合に、特定役（例えば、強スイカ）とボーナス役が重複当選している条件装置に当選したゲームにおいては、特定役に基づくA T移行抽選を実行するが、その後A Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」となった場合に、特定役（例えば、強スイカ）に当選したゲームにおいては特定役に基づくA T移行抽選を実行しないよ

50

う構成してもよい。また、A Tに関する状態が「A T準備状態」、「A T中状態」、「A T復帰状態」、又は、「上乗せ特化状態」である場合に特定役（例えば、強スイカ）とボーナス役が重複当選している条件装置に当選したゲームにおいては、特定役に基づくA Tゲーム数上乗せ抽選を実行するが、その後A Tに関する状態が「A T中B B内部中遊技」となった場合に、特定役（例えば、強スイカ）に当選したゲームにおいては特定役に基づくA Tゲーム数上乗せ抽選を実行し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、ボーナス役が当選した後に敢えてボーナス役を入賞しないで遊技を続ける遊技者に意図していない利益を付与することを防止することができる。このとき、主席御基板は、ボーナスが当選したことを示すボーナス当選フラグだけでなく、ボーナスを持ち越していることを示すボーナス持越しフラグをR A Mの所定領域に記憶可能とし、特定役に基づくA T抽選やA T上乗せ抽選は、ボーナス持越しフラグに基づいて実行しないようにすることができる。また、強スイカ役、中段チェリー役（左リール中段にチェリーが停止する役）や3連チェリー役（有効ライン、又は、無効ラインにチェリーが3つ一直線に並んで停止する役）のような強チェリー役（小役、又は再遊技役であり、本例においては、条件装置番号16）を前記特定役とした場合には、遊技者が上段ラインにスイカ図柄が停止したことや中段チェリーや3連チェリーが停止したことを視認した場合に、高利益な事象が発生する（A T抽選に当選する、A T上乗せ抽選に当選する）ことに期待感を抱いてしまうため、「通常B B内部中遊技」や「A T中B B内部中遊技」にて強スイカ役に当選した場合には、斜めラインにスイカ図柄を停止（弱スイカが当選したときと同様の態様の停止制御を実行）し、強チェリー役に当選した場合には、中段チェリーや3連チェリーが停止する押し順ではなく、角チェリー（左リール上段又は下段にチェリーが停止する役）や2連チェリー（有効ライン、又は、無効ラインにチェリーが2つ並んで停止する役であり、例えば、有効ラインに「チェリー・チェリー・ベル」が停止する）等のような遊技者が視認した場合に低利益であると認識する停止出目が停止表示されるよう押し順ナビを実行してもよいし、中段チェリーや3連チェリーではなく、角チェリー（左リール上段又は下段にチェリーが停止する役）や2連チェリー（有効ライン、又は、無効ラインにチェリーが2つ並んで停止する役であり、例えば、有効ラインに「チェリー・チェリー・ベル」が停止する）等のような遊技者が視認した場合に低利益であると認識する停止出目が停止表示されるようにリール制御を実行するよう構成してもよい。

【0224】

（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。

【0225】

本態様（1）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と
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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

10

20

30

40

50

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足したときにカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足したときであっても、カウンタ値を減少させない場合を有することを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様(1)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)とを備え、

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足したときにカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足したときであっても、カウンタ値を減少させない

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【0226】

本態様(2)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)とを備え、

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、第一遊技状態における1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下(以下、第二報知状態)において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である

10

20

30

40

50

状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第二報知状態よりも、第一報知状態の方が、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

10

また、

本態様（2）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

20

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態における再遊技役の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、第一遊技状態における1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるように設定されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第二報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

30

第二報知状態から移行した状況であって、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下（以下、第一報知状態）において、特定条件を充足した場合にカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第二報知状態において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一報知状態において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第二報知状態と、第一報知状態とでは、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるように構成されていることを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

40

【0227】

本態様（3）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステ

50

ップ1257の処理)により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第二遊技状態である場合よりも第一遊技状態である場合の方が、前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により特定の再遊技役となる確率が高くなるよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有し、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有し、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が小さくなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様(3)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)とを備え、

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第二遊技状態である場合よりも第一遊技状態である場合の方が、前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により特定の再遊技役となる確率が高くなるよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有し、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有し、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下であるときと、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下であるときとは、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【0228】

本態様(4)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)とを備え、

10

20

30

40

50

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選したことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様（4）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選したことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときと、第三遊技状態であり、且

10

20

30

40

50

つ、報知状態である状況下のときとでは、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

また、

本態様（４）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM５０）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD４０）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）と

を備え、

10

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD４０）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により特別役が当選し前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されなかったことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

20

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、１ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、１ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するよう構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている

30

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

また、

本態様（４）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM５０）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD４０）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）と

を備え、

40

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD４０）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段

50

(例えば、ステップ1257の処理)により特別役が当選し前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されなかったことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するよう構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときと、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときとは、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってよい。

【0229】

本態様(5)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段(例えば、ステップ1206の処理)に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するよう構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態である状況下において所定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第二遊技状態へ移行し得るよう構成されており、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により特別役が当選したことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能であり、前記役抽選手段(例えば、ステップ1257の処理)により特定役が当選した遊技において、前記所定の図柄組合せを停止表示させるためのストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)の操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作態様にて操作された後の遊技では、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能であり、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、報知した操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)が操作された後の遊技であっても、カウンタ値を減少させないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様(5)に係る回胴式遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）と
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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態である状況下において所定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第二遊技状態へ移行し得るよう構成されており、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により特別役が当選し前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されなかったことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能であり、前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により
特定役が当選した遊技において、前記所定の図柄組合せを停止表示させるためのストップ
スイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作
態様にて操作された後の遊技では、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、カウンタ値を減少させる
ことなく遊技が可能であり、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、報知した操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）が操作された後の遊技
であっても、カウンタ値を減少させないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【０２３０】

本態様（６）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）と
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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ１２５７の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ１２０６の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合であっても、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能であり、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、第二遊技状態に移行するための所定の図柄組合せを停止表示させるためのストップスイッチ（例えば、停止ボタン

10

20

30

40

50

D 4 0) の操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作態様にて操作された後の遊技では、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ 1 2 5 7 の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値を増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている

10

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様（6）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ 1 2 5 7 の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ 1 2 0 6 の処理）と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ 1 2 5 7 の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を報知可能であり、

20

前記記憶手段（例えば、ステップ 1 2 0 6 の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合であっても、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能であり、

30

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、第二遊技状態に移行するための所定の図柄組合せを停止表示させるためのストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作態様にて操作された後の遊技では、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ 1 2 5 7 の処理）により特定役が当選したことに基づいてカウンタ値を増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときと、第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときとは、前記特定役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

40

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【0 2 3 1】

本態様（7）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ 1 2 5 7 の処理）と、

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、

50

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

少なくとも所定の再遊技役の当選確率が異なる第一遊技状態と、第二遊技状態とを少なくとも有し、

第一遊技状態である状況下において、特定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第二遊技状態に移行可能に構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、カウンタ値を減少させることなく遊技が可能に構成されており、

前記所定役が当選した遊技において、所定の操作態様で操作された場合には、前記特定の図柄組合せが停止表示し得るよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の図柄組合せが停止表示した後の遊技では、特定の条件を満たした場合にはカウンタ値を減少させるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の図柄組合せが停止表示した後の遊技にて、特定の条件を満たした場合であってもカウンタ値を減少させないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0232】

本態様（8）に係る回胴式遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と、

所定の情報を表示可能な第一情報表示部（例えば、押し順表示装置D270）と、

所定の情報を表示可能な第二情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と、

第二情報表示部（例えば、演出表示装置S40）の表示を制御する副遊技部とを備え、

前記主遊技部は、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）

を備え、

前記主遊技部は第一情報表示部（例えば、押し順表示装置D270）の表示を制御するよう構成されており、

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

少なくとも所定の再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第二遊技状態とを少なくとも有し、第一遊技状態において所定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて、第二遊技状態へ移行し得るよう構成されており、

前記所定の図柄の組み合わせは、前記所定役が当選した遊技において所定の操作態様にて操作されたときに停止表示され得るよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記所定役が当選した遊技では、第一情報表示部（例えば、押し順表示装置D270）に前記所定の操作態様とは異なる特定の操作態様に関する情報を表示し、第二情報表示部（例えば、演出表示装置S40）には前記特定の操作態様に関する情報を表示せず、

10

20

30

40

50

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記所定役が当選した遊技では、第一情報表示部（例えば、押し順表示装置D 2 7 0）に前記特定の操作態様に関する情報を表示し、第二情報表示部（例えば、演出表示装置S 4 0）には前記特定の操作態様に関する情報を表示するように構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【0 2 3 3】

本態様（9）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM 5 0）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）と、
役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1 2 5 7の処理）と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1 2 0 6の処理）と
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、
報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1 2 5 7の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1 2 0 6の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態と再遊技役の当選確率が同一である第二遊技状態を少なくとも有し、

第二遊技状態と第一遊技状態とでは、少なくとも特定の再遊技役の当選確率が異なるように構成されており、

第一遊技状態である場合よりも第二遊技状態である場合の方が、前記特定の再遊技役が当選する確率が高くなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を満たしたときには、第二遊技状態であり、且つ、特殊報知状態となるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第二遊技状態であり、且つ、特殊報知状態である状況下の方が、カウンタ値の増加頻度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

本態様（9）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM 5 0）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）と、
役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1 2 5 7の処理）と、
所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1 2 0 6の処理）と
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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1 2 5 7の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1 2 0 6の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態と再遊技役の当選確率が同一である第二遊技状態を少なくとも有し、

第二遊技状態と第一遊技状態とでは、少なくとも特定の再遊技役の当選確率が異なるように構成されており、

第一遊技状態である場合よりも第二遊技状態である場合の方が、前記特定の再遊技役が当選する確率が高くなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を満たしたとき

には、第二遊技状態であり、且つ、特殊報知状態となるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選した場合にはカウンタ値が増加する場合を有し、

第二遊技状態であり、且つ、特殊報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選した場合にはカウンタ値が増加する場合を有し、

特定の再遊技役の当選確率が第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が高いことにより、第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第二遊技状態であり、且つ、特殊報知状態である状況下の方が、カウンタ値の増加頻度が高くなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

【0234】

10

本態様（10）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と

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、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

20

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となったことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態とを少なくとも有し、第二遊技状態において所定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第一遊技状態へ移行し得るよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定条件を充足した場合に、カウンタ値を減少させ得るよう構成されており、

報知状態は、所定役が当選した遊技において、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様として特定の操作態様を報知することによって、前記所定の図柄組合せが停止表示されないよう構成されており、

30

報知状態が終了してから前記所定の図柄組合せが停止表示されるまでの遊技間においては、再度、報知状態に制御するための権利が付与され得るよう構成されており、

第二遊技状態であり、且つ、前記遊技間において、報知状態に制御するための権利が付与される確率は、第一遊技状態であり、且つ、前記遊技間において、報知状態に制御するための権利が付与される確率よりも高くなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【符号の説明】

【0235】

40

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

D90 コインシュータ、D100 ブロック

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

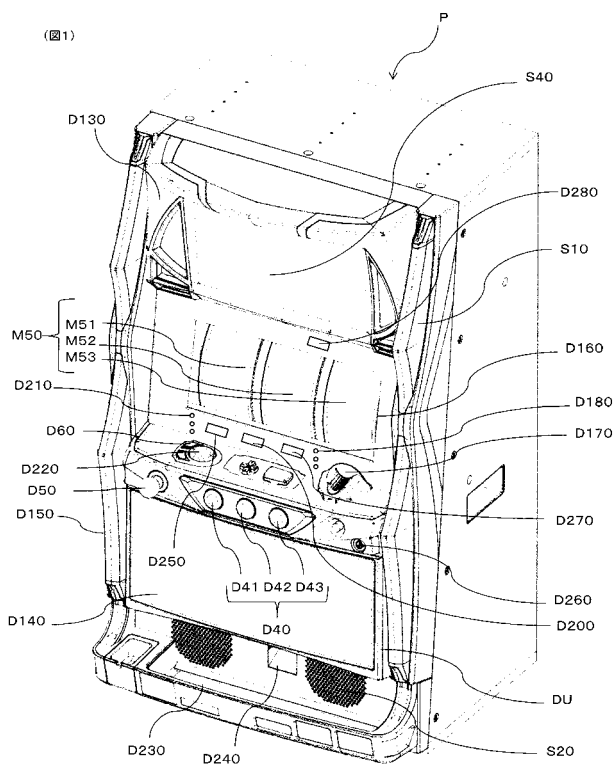
50

D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 操作状態表示灯
 D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯
 D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿
 D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置
 D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）
 D 2 8 0 A Tカウンタ値表示装置
 M 主制御基板、M 1 0 設定扉スイッチ
 M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン
 C 主制御チップ、M 5 0 リール
 M 5 1 左リール、M 5 2 中リール
 M 5 3 右リール、M 6 0 A Tカウンタ
 M 7 0 遊技間隔最小タイマ
 S 副制御基板、S 1 0 L E Dランプ
 S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト
 S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ
 E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ
 H メダル払出装置、H 1 0 s 第1払出センサ
 H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ
 H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸
 H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段
 H 8 0 ホッパモータ
 K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ
 K 2 0 回胴センサ
 I N 中継基板

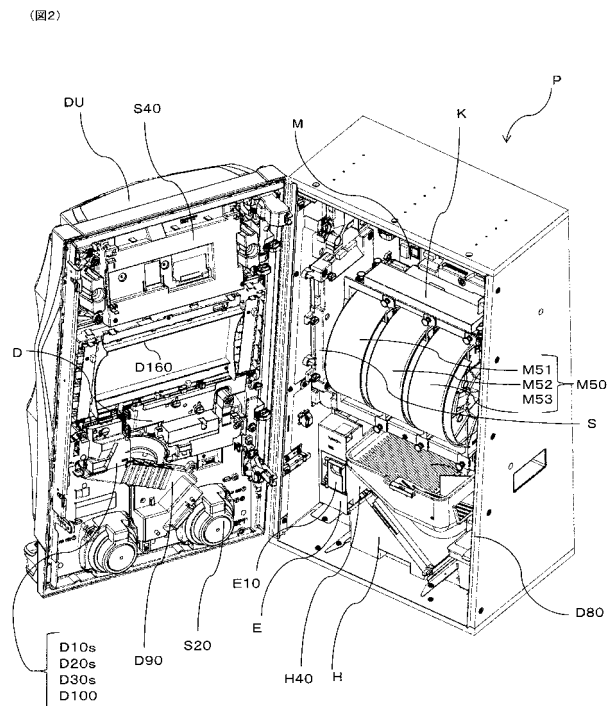
10

20

【図 1】

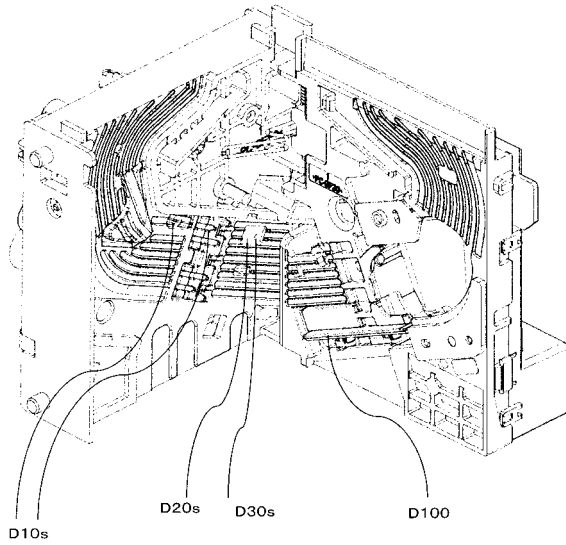


【図 2】



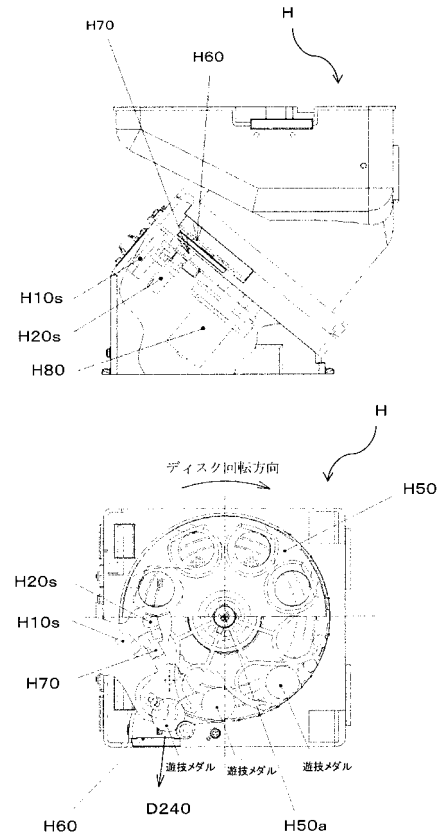
【図 3】

(図3)



【図 4】

(図4)



【図 5】

(図5)
【基本仕様一覧】

(1) 機筐数

機筐数	1台
-----	----

(2) リールの名称及び停止ダシとの関係

各リール20コマで構成

リール	1	2	3
左	中	右	右
リ	リ	リ	リ
ール	ール	ール	ール

左リール	中央リール
中央リール	右リール
右リール	右リール

(3) 右リール

右リール1

右リール	中央リール	左リール
右リール	中央リール	左リール
右リール	中央リール	左リール

(4) 最大・最小出座枚数

最大出座枚数	最大	最小
最大出座枚数	最大	最小

(5) ボーナスの選択の取り合わせ

リール	中央リール	右リール	右リール
1	2	3	4
1	2	3	4

(6) ボーナスの終了条件

条件	1. 5コマを揃えたら終了
----	---------------

(7) 優先入賞線

再遊技→中役(ベル、スイカ)→ボーナス

【図 6】

(図6)
【リール配列一覧】

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

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

【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	条件番号	払い出し 枚数等		左 リール	中 リール	右 リール	条件番号	払い出し 枚数等
1				1 確率 0.1	1 確率 0.1	21				再遊技 0.4	再遊技
2				再遊技 0.1	再遊技	22				再遊技 0.4	再遊技
3				再遊技 0.1	再遊技	23				再遊技 0.4	再遊技
4				再遊技 0.2	再遊技	24				再遊技 0.4	再遊技
5				再遊技 0.2	再遊技	25				再遊技 0.4	再遊技
6				再遊技 0.2	再遊技	26				再遊技 0.4	再遊技
7				再遊技 0.2	再遊技	27				再遊技 0.4	再遊技
8				再遊技 0.2	再遊技	28				再遊技 0.4	再遊技
9				再遊技 0.2	再遊技	29				再遊技 0.4	再遊技
10				再遊技 0.2	再遊技	30				再遊技 0.5	再遊技
11				再遊技 0.2	再遊技	31				再遊技 0.5	再遊技
12				再遊技 0.2	再遊技	32				再遊技 0.5	再遊技
13				再遊技 0.3	再遊技	33				再遊技 0.6	再遊技
14				再遊技 0.3	再遊技	34				再遊技 0.6	再遊技
15				再遊技 0.3	再遊技	35				再遊技 0.6	再遊技
16				再遊技 0.3	再遊技	36				再遊技 0.7	再遊技
17				再遊技 0.3	再遊技	37				再遊技 0.7	再遊技
18				再遊技 0.3	再遊技	38				再遊技 0.7	再遊技
19				再遊技 0.3	再遊技	39				再遊技 0.7	再遊技
20				再遊技 0.3	再遊技	40				再遊技 0.7	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	条件番号	払い出し 枚数等		左 リール	中 リール	右 リール	条件番号	払い出し 枚数等
41				再遊技 0.7	再遊技	61				再遊技 0.7	再遊技
42				再遊技 0.7	再遊技	62				再遊技 0.7	再遊技
43				再遊技 0.7	再遊技	63				再遊技 0.7	再遊技
44				再遊技 0.7	再遊技	64				再遊技 0.7	再遊技
45				再遊技 0.7	再遊技	65				再遊技 0.7	再遊技
46				再遊技 0.7	再遊技	66				再遊技 0.7	再遊技
47				再遊技 0.7	再遊技	67				再遊技 0.7	再遊技
48				再遊技 0.7	再遊技	68				再遊技 0.8	再遊技
49				再遊技 0.7	再遊技	69				再遊技 0.8	再遊技
50				再遊技 0.7	再遊技	70				再遊技 0.8	再遊技
51				再遊技 0.7	再遊技	71				再遊技 0.8	再遊技
52				再遊技 0.7	再遊技	72				再遊技 0.9	再遊技
53				再遊技 0.7	再遊技	73				再遊技 1.0	再遊技
54				再遊技 0.7	再遊技	74				再遊技 1.1	再遊技
55				再遊技 0.7	再遊技	75				再遊技 1.2	再遊技
56				再遊技 0.7	再遊技	76				再遊技 1.3	再遊技
57				再遊技 0.7	再遊技	77				再遊技 1.3	再遊技
58				再遊技 0.7	再遊技	78				入賞 0.1	7
59				再遊技 0.7	再遊技	79				入賞 0.1	7
60				再遊技 0.7	再遊技	80				入賞 0.1	7

【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	条件番号	払い出し 枚数等		左 リール	中 リール	右 リール	条件番号	払い出し 枚数等
81				入賞 0.1	7	101				入賞 0.4	1
82				入賞 0.1	7	102				入賞 0.4	1
83				入賞 0.1	7	103				入賞 0.4	1
84				入賞 0.1	7	104				入賞 0.5	1
85				入賞 0.1	7	105				入賞 0.5	1
86				入賞 0.1	7	106				入賞 0.5	1
87				入賞 0.1	7	107				入賞 0.5	1
88				入賞 0.1	7	108				入賞 0.6	1
89				入賞 0.1	7	109				入賞 0.6	1
90				入賞 0.1	7	110				入賞 0.6	1
91				入賞 0.1	7	111				入賞 0.6	1
92				入賞 0.1	7	112				入賞 0.7	1
93				入賞 0.1	7	113				入賞 0.8	1
94				入賞 0.2	7	114				入賞 0.9	3
95				入賞 0.2	7	115				入賞 1.0	3
96				入賞 0.3	7	116				入賞 1.1	3
97				入賞 0.3	7	117				入賞 1.2	3
98				入賞 0.4	1	118				入賞 1.3	3
99				入賞 0.4	1	119				入賞 1.3	3
100				入賞 0.4	1	120				入賞 1.4	3

【図 10】

(図10)
【図柄組み合わせ一覧4】

【当選図柄の並びと「賞」】											
	左 リール	中 リール	右 リール	条件番号	払い出し 枚数等		左 リール	中 リール	右 リール	条件番号	払い出し 枚数等
121				入賞 1.4	3	141				入賞 2.1	3
122				入賞 1.5	3	142				入賞 2.1	3
123				入賞 1.5	3	143				入賞 2.1	3
124				入賞 1.6	3	144				入賞 2.1	3
125				入賞 1.6	3	145				入賞 2.1	3
126				入賞 1.7	3	146				入賞 2.2	3
127				入賞 1.7	3	147				入賞 2.2	3
128				入賞 1.7	3	148				入賞 2.2	3
129				入賞 1.8	3	149				入賞 2.2	3
130				入賞 1.8	3	150				入賞 2.3	3
131				入賞 1.8	3	151				入賞 2.3	3
132				入賞 1.9	3	152				入賞 2.3	3
133				入賞 1.9	3	153				入賞 2.3	3
134				入賞 1.9	3	154				入賞 2.4 (増賞あり)	-
135				入賞 2.0	3	155				増賞図柄あり	-
136				入賞 2.0	3	156				増賞図柄あり	-
137				入賞 2.0	3	157				増賞図柄あり	-
138				入賞 2.1	3	158				増賞図柄あり	-
139				入賞 2.1	3	159				増賞図柄あり	-
140				入賞 2.1	3	160				増賞図柄あり	-

【 図 1 2 】

(2011)

[illegible]

468 101

[illegible]

【図 14】

(圖13)

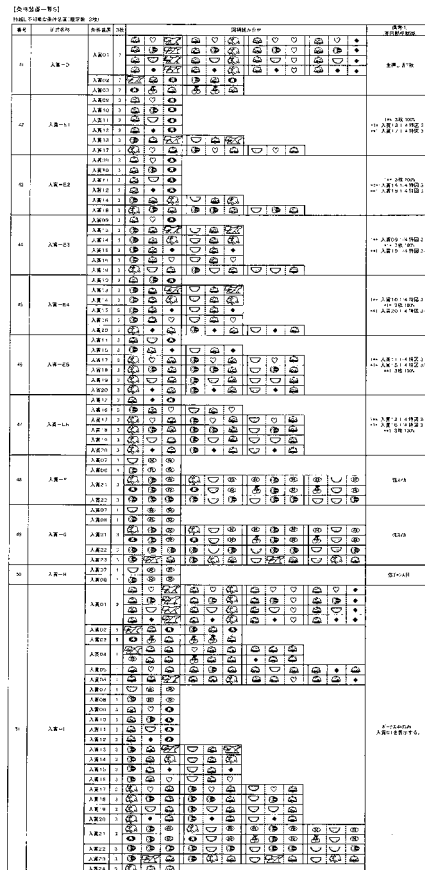
[illegible]

(2214)

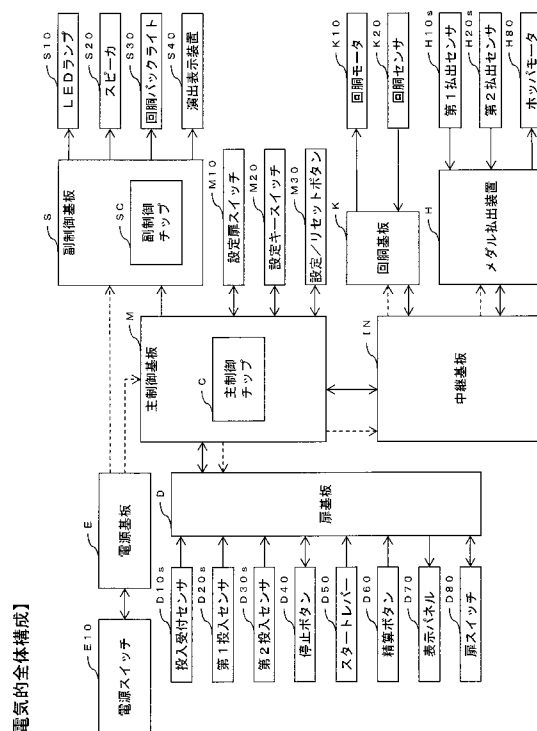
【条件設置一覧表】				備考	
基礎土・中継杭位置・構造図（単位：mm）				（注）基礎土の強度	
番号	正式名称	条件情報	詳細	基礎杭の長さ	備考
31	人形一節	人形01	1		127:18 100%
		人形04	1		127:18 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
32	人形一四	人形04	1		621:18 100%
		人形06	1		626:10 100%
		人形07	1		217:7 100%
		人形02	1		261:18 100%
		人形01	1		127:18 100%
33	人形一節	人形01	1		127:18 100%
		人形04	1		217:7 100%
		人形06	1		267:8 100%
		人形07	1		221:8 100%
		人形02	1		221:8 100%
34	人形一節	人形01	1		131:18 100%
		人形04	1		127:18 100%
		人形06	1		267:8 100%
		人形07	1		221:8 100%
		人形02	1		221:8 100%
35	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
36	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
37	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
38	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
39	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%
40	人形一四	人形01	1		621:18 100%
		人形04	1		626:10 100%
		人形06	1		217:7 100%
		人形07	1		262:4 100%
		人形02	1		221:8 100%

【図 15】

(2019)



【図 17】



(图17)

【図 16】

(圖16)

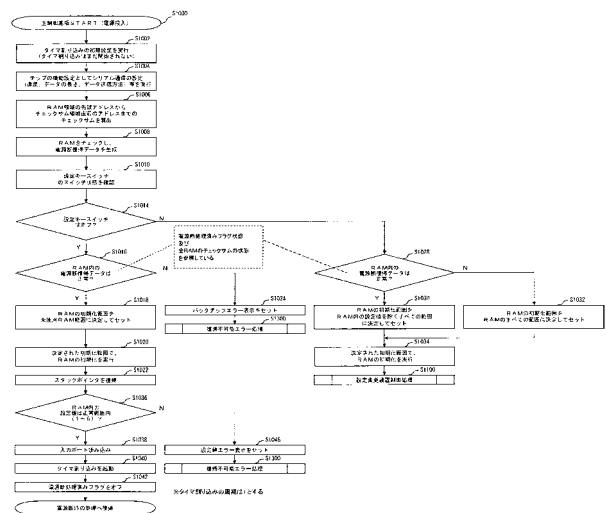
小夜出機一覧		日末作動時間					
保安設備番号	名称	場所	R10	R11	R12	R13	R14
0	ハズレ	ハズレ	27955	27917	27522	69	27935
1	南遊込-B1	東幸ノリイ	8938	355	355	4504	8938
2	南遊込-B2	K7警行ノブレイ		1501			
3	南遊込-B3	K7警行ノブレイ		1501			
4	南遊込-B3	K7警行ノブレイ		1501			
5	南遊込-B4	K7警行ノブレイ		1501			
6	南遊込-B5	K7警行ノブレイ		1501			
7	南遊込-C1	K7警行ノブレイ	1	1	1501	1	
8	南遊込-C2	K7警行ノブレイ	1	1	1501	1	
9	南遊込-C3	K7警行ノブレイ	1	1	1501	1	
10	南遊込-C4	K7警行ノブレイ	1	1	1501	1	
11	南遊込-C5	K7警行ノブレイ	1	1	1501	1	
12	南遊込-D1	K7警行ノブレイ				8100	
13	南遊込-D2	K7警行ノブレイ				8100	
14	南遊込-D3	K7警行ノブレイ				8100	
15	南遊込-E1	警行ノブレイ		698	598	778	
16	南遊込-F1	警行ノブレイ	2	420	450	320	2
17	南遊込-G1	警行ノブレイ	2	2	2	110	2
18	南遊込-G2	警行ノブレイ	2	2	2	110	2
19	南遊込-G3	警行ノブレイ	2	2	2	110	2
20	南遊込-H1	警行ノブレイ				2200	
21	南遊込-H2	警行ノブレイ				2200	
22	南遊込-H3	警行ノブレイ				2200	
23	入管-A1	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
24	入管-A2	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
25	入管-A3	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
26	入管-A4	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
27	入管-A5	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
28	入管-A6	南遊込	1835	1835	1835	1835	1835
29	入管-B1	南遊込	255	255	255	255	255
30	入管-B2	南遊込	255	255	255	255	255
31	入管-B3	南遊込	255	255	255	255	255
32	入管-B4	南遊込	255	255	255	255	255
33	入管-B5	南遊込	255	255	255	255	255
34	入管-B6	南遊込	255	255	255	255	255
35	入管-C1	南遊込	80	80	80	80	80
36	入管-C2	南遊込	80	80	80	80	80
37	入管-C3	南遊込	80	80	80	80	80
38	入管-C4	南遊込	80	80	80	80	80
39	入管-C5	南遊込	80	80	80	80	80
40	入管-C6	南遊込	80	80	80	80	80
41	入管-D1	南遊込	3804	3804	3804	3804	3804
42	入管-E1	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
43	入管-E2	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
44	入管-E3	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
45	入管-E4	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
46	入管-E5	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
47	入管-E6	南遊込	1820	1820	1820	1820	1820
48	入管-F1	南遊込	598	598	598	598	598
49	入管-G1	南遊込	160	160	160	160	160
50	入管-H1	南遊込	30	30	30	30	30
51	入管-I1	南遊込					

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

R7状態	R7D	R7I	R72	R73	R74
異変	8951	8989	8994	36837	895
7枚	16924	16924	16924	16924	16924
3枚	11676	11676	11676	11676	11676
1枚	30	30	30	30	30
分母	65538	65538	65536	65538	65538
1世代ありの 平均抽出数	2.752385112	2.754104614	2.753876	4.028885	2.752366
1世代ありの メタ増減期待値	0.917455037	0.918034814	0.917959	3.142862	0.917455

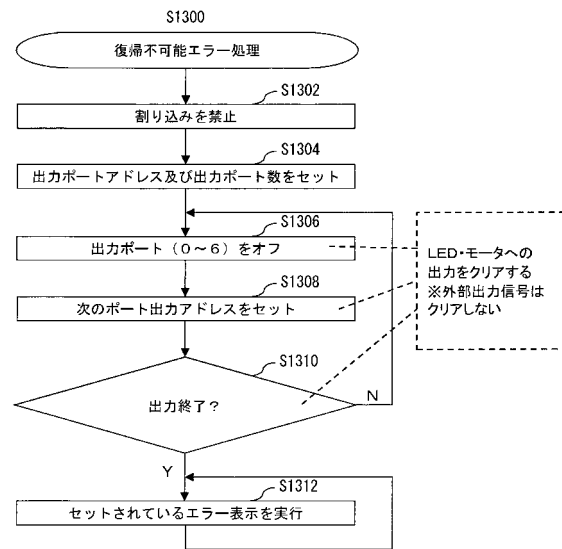
【图 18】

(218)



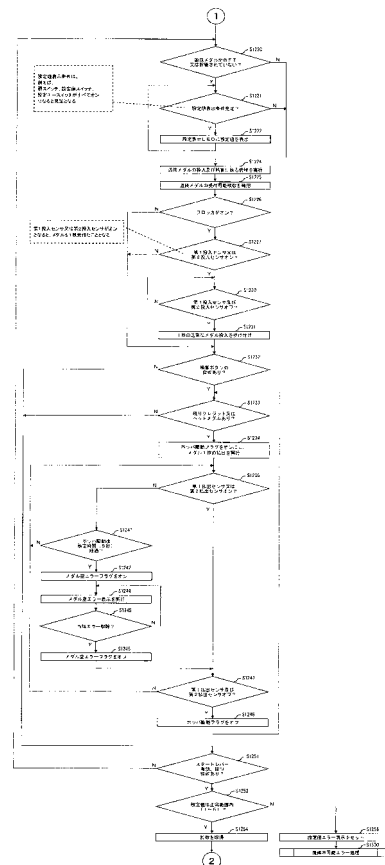
【 図 2 0 】

(図20)

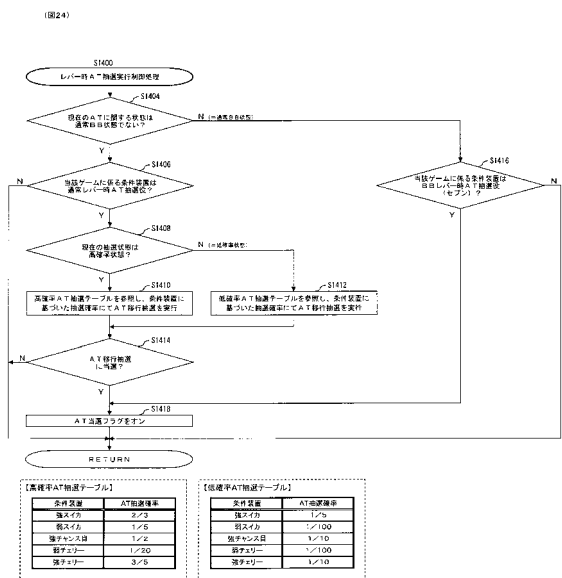


【図 2 2】

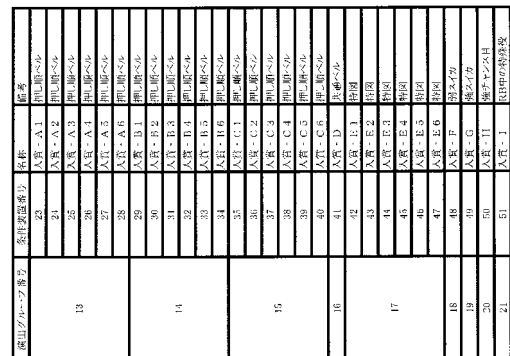
圖 2-2-2



【図 24】



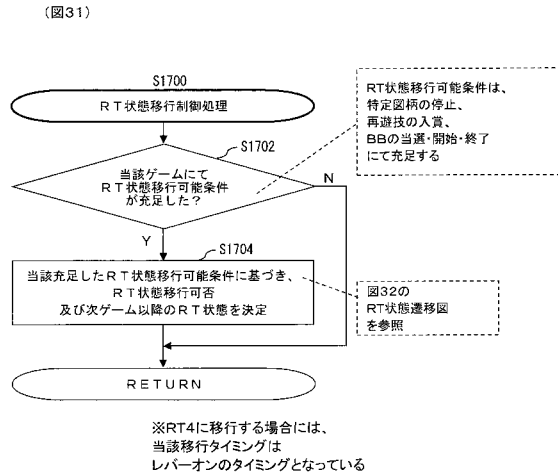
【 図 2 6 】



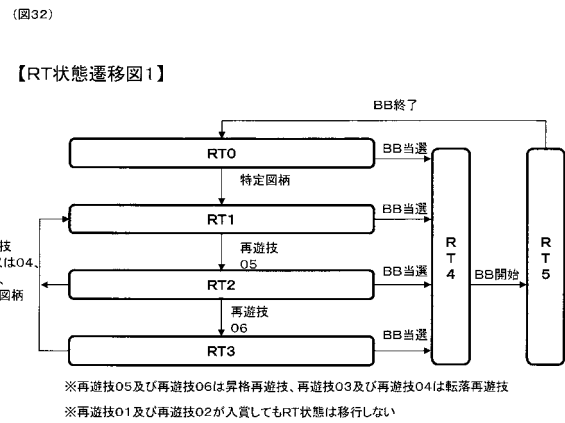
【演出グループ番号一覧】

番	氏名	生年	所属	備考
1	中野 浩一	1900	大阪府立第一高等学校	
2	中野 浩二	1901	大阪府立第一高等学校	
3	中野 浩三	1902	大阪府立第一高等学校	
4	中野 浩四	1903	大阪府立第一高等学校	
5	中野 浩五	1904	大阪府立第一高等学校	
6	中野 浩六	1905	大阪府立第一高等学校	
7	中野 浩七	1906	大阪府立第一高等学校	
8	中野 浩八	1907	大阪府立第一高等学校	
9	中野 浩九	1908	大阪府立第一高等学校	
10	中野 浩十	1909	大阪府立第一高等学校	
11	中野 浩十一	1910	大阪府立第一高等学校	
12	中野 浩十二	1911	大阪府立第一高等学校	
13	中野 浩十三	1912	大阪府立第一高等学校	
14	中野 浩十四	1913	大阪府立第一高等学校	
15	中野 浩十五	1914	大阪府立第一高等学校	
16	中野 浩十六	1915	大阪府立第一高等学校	
17	中野 浩十七	1916	大阪府立第一高等学校	
18	中野 浩十八	1917	大阪府立第一高等学校	
19	中野 浩十九	1918	大阪府立第一高等学校	
20	中野 浩二十	1919	大阪府立第一高等学校	
21	中野 浩二十一	1920	大阪府立第一高等学校	
22	中野 浩二十二	1921	大阪府立第一高等学校	
23	中野 浩二十三	1922	大阪府立第一高等学校	
24	中野 浩二十四	1923	大阪府立第一高等学校	
25	中野 浩二十五	1924	大阪府立第一高等学校	
26	中野 浩二十六	1925	大阪府立第一高等学校	
27	中野 浩二十七	1926	大阪府立第一高等学校	
28	中野 浩二十八	1927	大阪府立第一高等学校	
29	中野 浩二十九	1928	大阪府立第一高等学校	
30	中野 浩三十	1929	大阪府立第一高等学校	
31	中野 浩三十一	1930	大阪府立第一高等学校	
32	中野 浩三十二	1931	大阪府立第一高等学校	
33	中野 浩三十三	1932	大阪府立第一高等学校	
34	中野 浩三十四	1933	大阪府立第一高等学校	
35	中野 浩三十五	1934	大阪府立第一高等学校	
36	中野 浩三十六	1935	大阪府立第一高等学校	
37	中野 浩三十七	1936	大阪府立第一高等学校	
38	中野 浩三十八	1937	大阪府立第一高等学校	
39	中野 浩三十九	1938	大阪府立第一高等学校	
40	中野 浩四十	1939	大阪府立第一高等学校	
41	中野 浩四十一	1940	大阪府立第一高等学校	
42	中野 浩四十二	1941	大阪府立第一高等学校	
43	中野 浩四十三	1942	大阪府立第一高等学校	
44	中野 浩四十四	1943	大阪府立第一高等学校	
45	中野 浩四十五	1944	大阪府立第一高等学校	
46	中野 浩四十六	1945	大阪府立第一高等学校	
47	中野 浩四十七	1946	大阪府立第一高等学校	
48	中野 浩四十八	1947	大阪府立第一高等学校	
49	中野 浩四十九	1948	大阪府立第一高等学校	
50	中野 浩五十	1949	大阪府立第一高等学校	
51	中野 浩五十一	1950	大阪府立第一高等学校	
52	中野 浩五十二	1951	大阪府立第一高等学校	
53	中野 浩五十三	1952	大阪府立第一高等学校	
54	中野 浩五十四	1953	大阪府立第一高等学校	
55	中野 浩五十五	1954	大阪府立第一高等学校	
56	中野 浩五十六	1955	大阪府立第一高等学校	
57	中野 浩五十七	1956	大阪府立第一高等学校	
58	中野 浩五十八	1957	大阪府立第一高等学校	
59	中野 浩五十九	1958	大阪府立第一高等学校	
60	中野 浩六十	1959	大阪府立第一高等学校	
61	中野 浩六十一	1960	大阪府立第一高等学校	
62	中野 浩六十二	1961	大阪府立第一高等学校	
63	中野 浩六十三	1962	大阪府立第一高等学校	
64	中野 浩六十四	1963	大阪府立第一高等学校	
65	中野 浩六十五	1964	大阪府立第一高等学校	
66	中野 浩六十六	1965	大阪府立第一高等学校	
67	中野 浩六十七	1966	大阪府立第一高等学校	
68	中野 浩六十八	1967	大阪府立第一高等学校	
69	中野 浩六十九	1968	大阪府立第一高等学校	
70	中野 浩七十	1969	大阪府立第一高等学校	
71	中野 浩七十一	1970	大阪府立第一高等学校	
72	中野 浩七十二	1971	大阪府立第一高等学校	
73	中野 浩七十三	1972	大阪府立第一高等学校	
74	中野 浩七十四	1973	大阪府立第一高等学校	
75	中野 浩七十五	1974	大阪府立第一高等学校	
76	中野 浩七十六	1975	大阪府立第一高等学校	
77	中野 浩七十七	1976	大阪府立第一高等学校	
78	中野 浩七十八	1977	大阪府立第一高等学校	
79	中野 浩七十九	1978	大阪府立第一高等学校	
80	中野 浩八十	1979	大阪府立第一高等学校	
81	中野 浩八十一	1980	大阪府立第一高等学校	
82	中野 浩八十二	1981	大阪府立第一高等学校	
83	中野 浩八十三	1982	大阪府立第一高等学校	
84	中野 浩八十四	1983	大阪府立第一高等学校	
85	中野 浩八十五	1984	大阪府立第一高等学校	
86	中野 浩八十六	1985	大阪府立第一高等学校	
87	中野 浩八十七	1986	大阪府立第一高等学校	

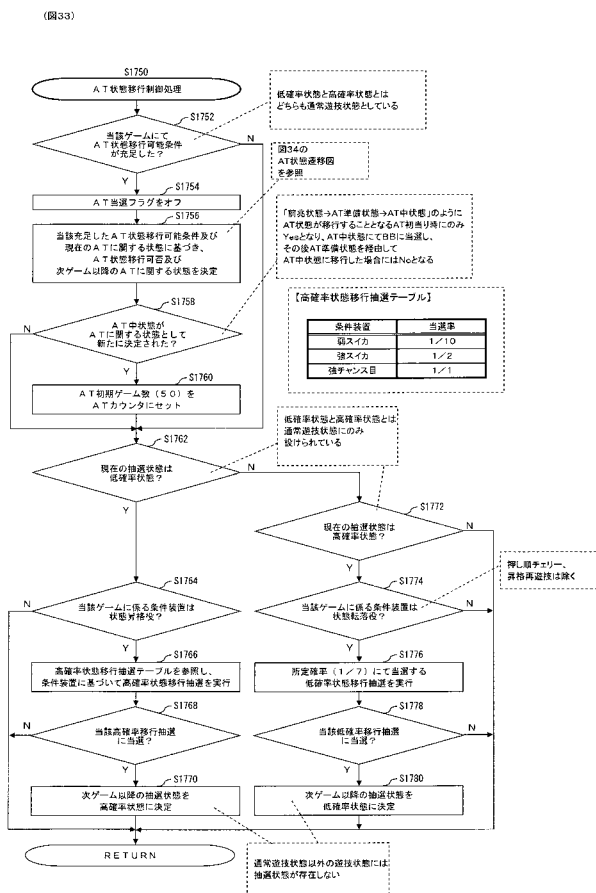
【図 3 1】



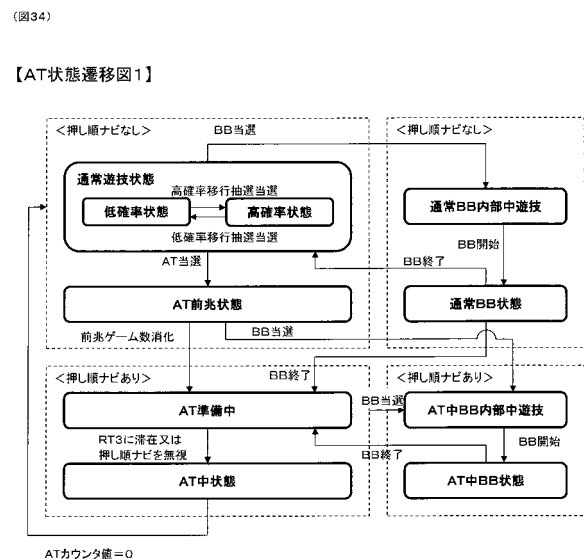
【図 3 2】



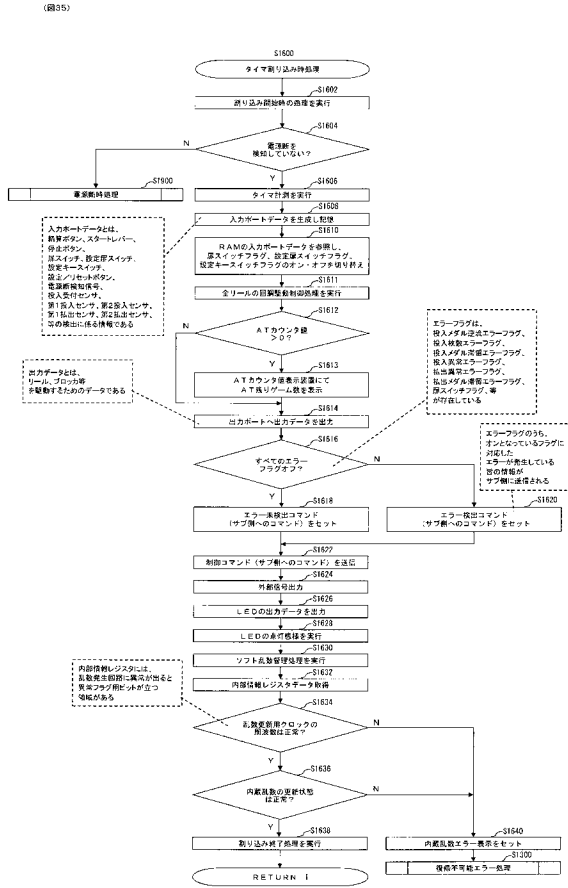
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 35】

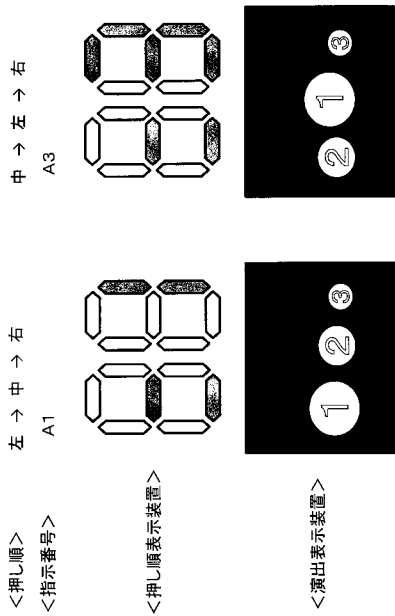


【図 37】

(図37)

【押し順表示イメージ図】

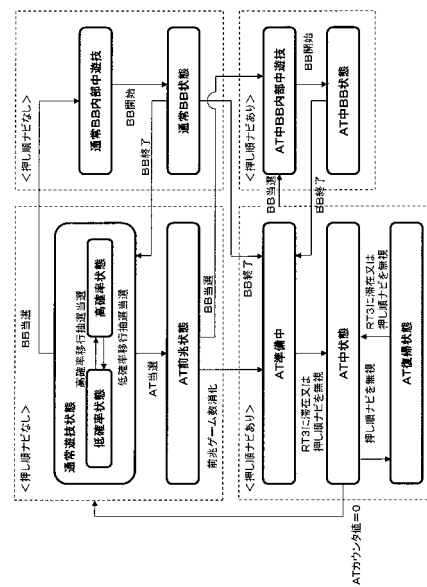
押し順ナビ	なし	左→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→右→左	右→右→中	右→右→左
指示番号	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8



(図38) (変1)

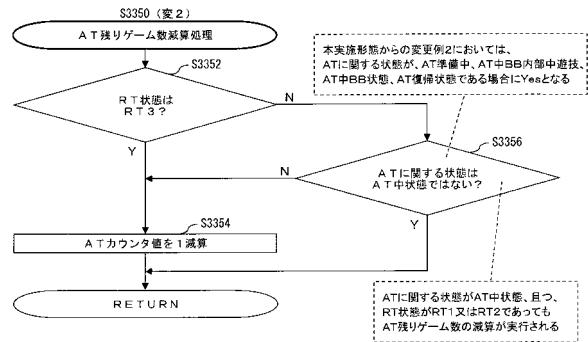
【図 38】

【AT状態遷移図2】

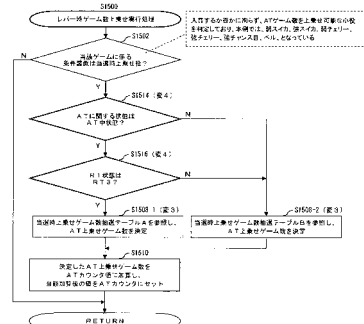


※ATがBB内部中遊技にて押し順ナビを無視しても
AT中状態には移行しない。

(圖40)(變2)



(圖42)(表4)



＜左足メロ調＞		＜右足メロ調＞																					
<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ		<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ	
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
左足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。		右足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。																					
＜両足メロ調＞		＜両足メロ調＞																					
<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ		<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ	
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
両足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。		両足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。																					
＜左足メロ調＞		＜右足メロ調＞																					
<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ		<table> <tr> <th>拍数</th><th>A7メロ調・ギター</th></tr> <tr> <td>0-9</td><td>07メロ</td></tr> <tr> <td>100-99</td><td>107メロ</td></tr> <tr> <td>1000-999</td><td>1007メロ</td></tr> <tr> <td>10000-10000</td><td>10007メロ</td></tr> </table>	拍数	A7メロ調・ギター	0-9	07メロ	100-99	107メロ	1000-999	1007メロ	10000-10000	10007メロ	
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
拍数	A7メロ調・ギター																						
0-9	07メロ																						
100-99	107メロ																						
1000-999	1007メロ																						
10000-10000	10007メロ																						
左足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。		右足メロ調はA7メロ調・ギター演奏の拍数は、07メロから始まる。																					

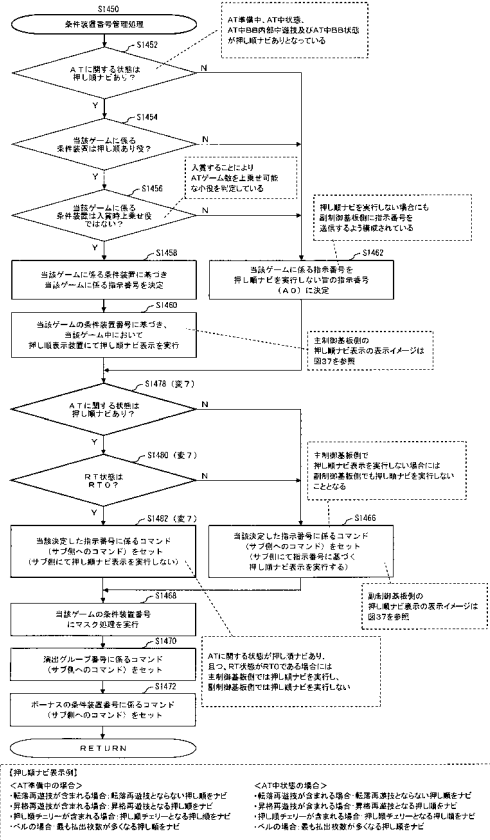
[illegible]

(圖43)(變4)

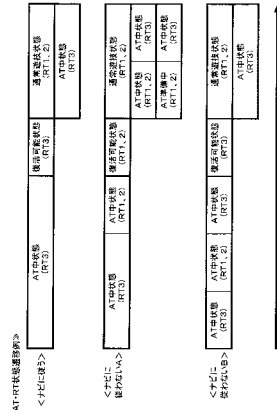
※本実施形態と比較してRT1及びRT2における強チェリーの当選率が高くなっている

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

(圖45) (度6)

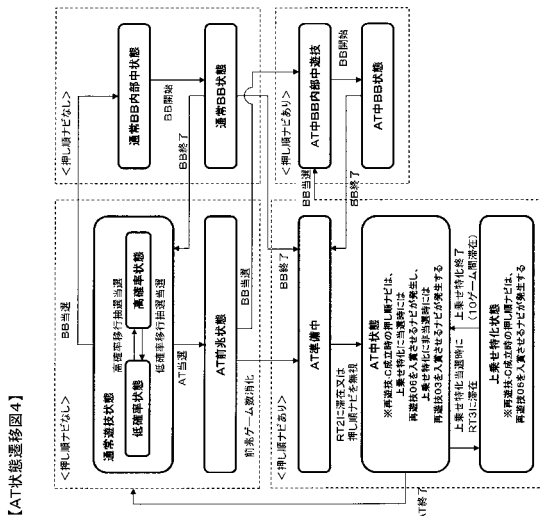


【図 4 7】



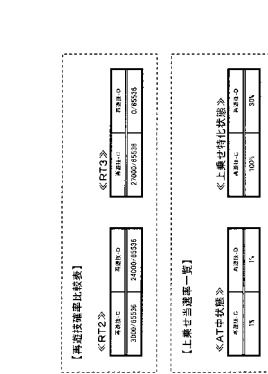
(図47) (要9)

【図 4 9】

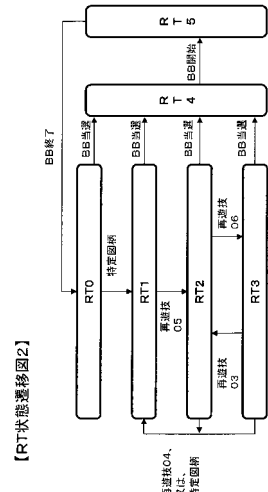


(図49) (要9)

【図 4 8】



(図48) (要9)



【図 5 0】

(図50) (要9)

【小役出現率一覧】

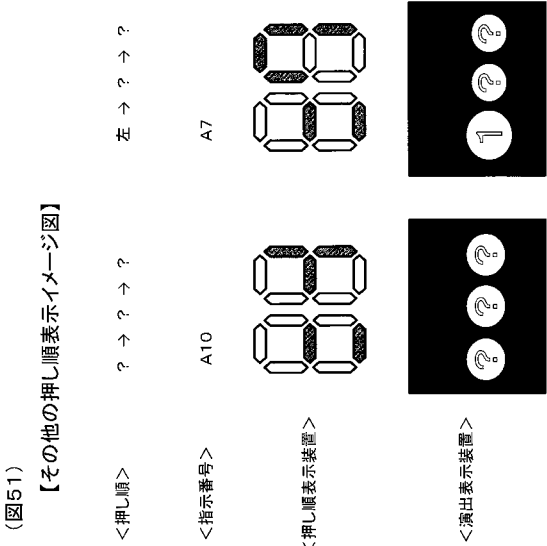
				BB実行動作				
小役番号	名称	備考	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	
0	高遊技-A	通常プレイ	27955	27972	60	65	27955	
1	高遊技-B1	RT1移行プレイ	8838	1501	4504	4504	8838	
2	高遊技-B2	RT1移行プレイ		1501				
3	高遊技-B3	RT1移行プレイ		1501				
4	高遊技-B4	RT1移行プレイ		1501				
5	高遊技-B5	RT1移行プレイ		1501				
6	高遊技-C1	RT1移行プレイ		1	600	5400	1	
7	高遊技-C2	RT1移行プレイ		1	600	5400	1	
8	高遊技-C3	RT1移行プレイ		1	600	5400	1	
9	高遊技-C4	RT1移行プレイ		1	600	5400	1	
10	高遊技-C5	RT1移行プレイ		1	600	5400	1	
11	高遊技-D1	RT1移行プレイ			8000	0		
12	高遊技-D2	RT1移行プレイ			8000	0		
13	高遊技-D3	RT1移行プレイ			8000	0		
14	高遊技-D4	RT1移行プレイ			8000	0		
15	高遊技-E	通常プレイ		695	778	778		
16	高遊技-F	通常プレイ		420	320	320		
17	高遊技-G1	押し連チャン	2	2	110	110	2	
18	高遊技-G2	押し連チャン	2	2	110	110	2	
19	高遊技-G3	押し連チャン	2	2	110	110	2	
20	高遊技-H1	押し連チャン			2205	2205		
21	高遊技-H2	押し連チャン			2205	2205		
22	高遊技-H3	押し連チャン			2205	2205		
23	入賞-A1	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
24	入賞-A2	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
25	入賞-A3	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
26	入賞-A4	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
27	入賞-A5	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
28	入賞-A6	押し連チャン	1835	1835	1835	1835	1835	
29	入賞-B1	押し連チャン	255	255	255	255	255	
30	入賞-B2	押し連チャン	255	255	255	255	255	
31	入賞-B3	押し連チャン	255	255	255	255	255	
32	入賞-B4	押し連チャン	255	255	255	255	255	
33	入賞-B5	押し連チャン	255	255	255	255	255	
34	入賞-B6	押し連チャン	255	255	255	255	255	
35	入賞-C1	押し連チャン	80	80	80	80	80	
36	入賞-C2	押し連チャン	80	80	80	80	80	
37	入賞-C3	押し連チャン	80	80	80	80	80	
38	入賞-C4	押し連チャン	80	80	80	80	80	
39	入賞-C5	押し連チャン	80	80	80	80	80	
40	入賞-C6	押し連チャン	80	80	80	80	80	
41	入賞-D	押し連チャン	3904	3904	3904	3904	3904	
42	入賞-E1	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
43	入賞-E2	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
44	入賞-E3	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
45	入賞-E4	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
46	入賞-E5	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
47	入賞-E6	押し連チャン	1820	1820	1820	1820	1820	
48	入賞-F	押し連チャン	595	595	595	595	595	
49	入賞-G	押し連チャン	160	160	160	160	160	
50	入賞-H	押し連チャン	30	30	30	30	30	
51	入賞-I	押し連チャン						

※本実施形態と比較してRT1及びRT2における
強チャリーの当選率が高くなっている

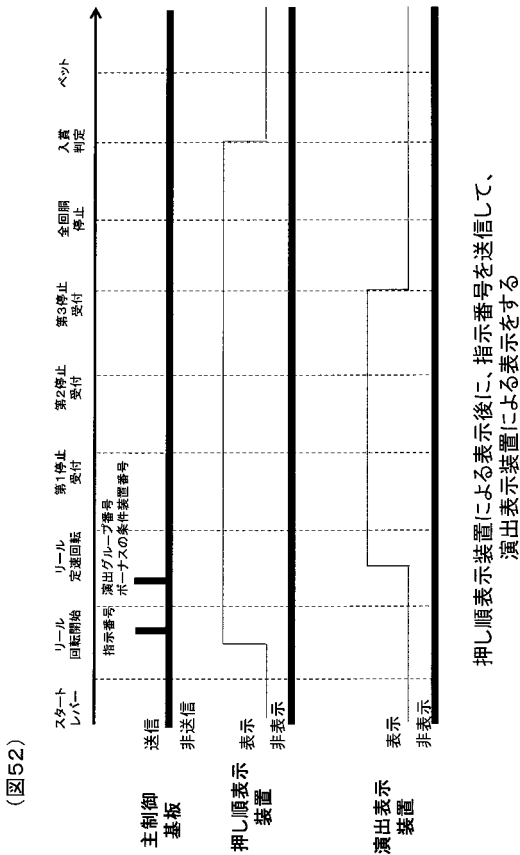
【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
通常遊技	8951	8959	35532	35532	8951
7枚役	16924	16924	16924	16924	16924
3枚役	11676	11676	11676	11676	11676
1枚役	30	30	30	30	30
分当	85536	85536	65536	65536	85536
1遊技あたりの 平均払出数	2.752365112	2.754104614	4.152252	4.152252	2.752365
1遊技あたりの メダル増減期待値	0.917495037	0.916034671	1.384064	1.384064	0.917495

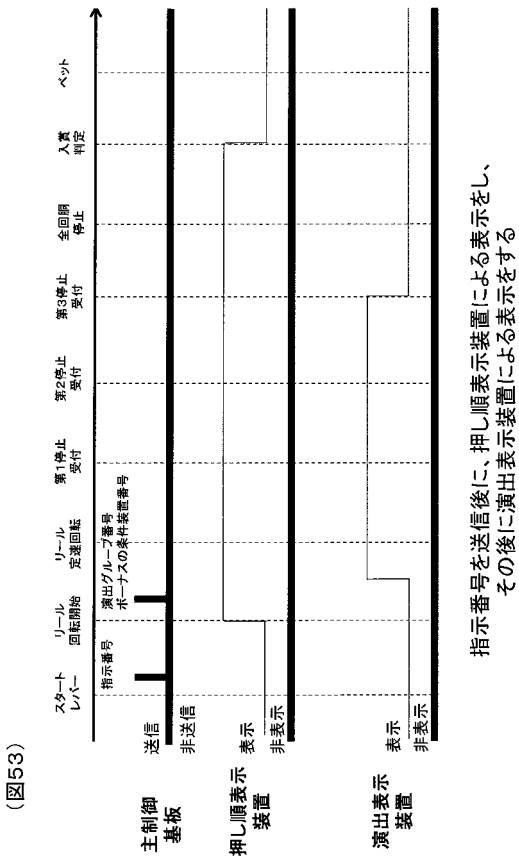
【図 5 1】



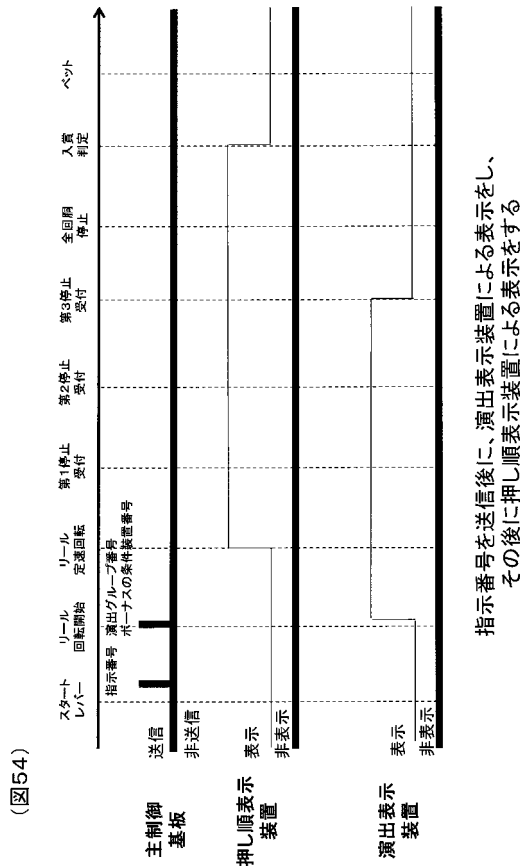
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC38
AC52 AC64 AC65 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22 BA32
BA35 BB02 BB16 BB22 BB34 BB43 BB44 BB46 BB74 BB78
BB80 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA27 CB04 CB23
CB32 CB42 CC01 CC12 CC24 CC51 CD01 CD12 CD18 CD31
CD41 CD55 CE12 CE15 DA52 DA54 DA63 DA76