(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7636727号
(P7636727)

(45)発行日　令和7年2月27日(2025.2.27)

(24)登録日　令和7年2月18日(2025.2.18)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｚ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｂ

請求項の数　１　（全890頁）

(21)出願番号　特願2023-9221(P2023-9221)
(22)出願日　令和5年1月25日(2023.1.25)
(65)公開番号　特開2024-104837(P2024-104837A)
(43)公開日　令和6年8月6日(2024.8.6)
審査請求日　令和6年3月29日(2024.3.29)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100099047
弁理士　柴田 淳一
(72)発明者　岡村 鉉
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社 三洋物産 内
審査官　荒井 隆一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

複数種類の処理を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理を実行する手段と

を備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「ＢＢ」という）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して１回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。

【０００３】

近年では、遊技者に有利な遊技状態として、ＢＢ入賞が成立すると移行するＢＢ状態の他に、所定の役に当選した場合に所定の入賞を成立させるためのストップスイッチの操作順序を報知するアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）状態を備えたものもある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２００２－３５５３６４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

上記例示したような遊技機においては、さらなる遊技興趣の向上が求められている。

【０００６】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を循環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【０００７】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

請求項１に記載の発明では、複数種類の処理を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、前記制御手段は、前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のア

ドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理を実行する手段と、割込み条件が成立したことに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理を実行する手段とを備え、前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする。

【発明の効果】

【０００９】

遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図２】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図３】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図４】前面扉の背面図。

【図５】筐体の正面図。

【図６】各リールの図柄配列を示す図。

【図７】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図９】スロットマシンのブロック図。

【図１０】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図１１】通常処理を示すフローチャート。

【図１２】抽選処理を示すフローチャート。

【図１３】３枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図１４】２枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図１５】リール制御処理を示すフローチャート。

【図１６】疑似遊技判定処理を示すフローチャート。

【図１７】回転開始処理を示すフローチャート。

【図１８】コマンド送信処理１を示すフローチャート。

【図１９】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。

【図２０】コマンド送信処理２を示すフローチャート。

【図２１】停止制御処理を示すフローチャート。

【図２２】停止位置決定処理を示すフローチャート。

【図２３】移行準備処理を示すフローチャート。

【図２４】遊技区間の移行を説明するための説明図。

【図２５】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図２６】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図２７】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図２８】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図２９】終了判定処理を示すフローチャート。

【図３０】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図３１】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
【図３２】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
【図３３】疑似遊技にて用いられるスベリテーブルを示す図。
【図３４】疑似遊技にて用いられるスベリテーブルを示す図。
【図３５】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
【図３６】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３７】第２の実施の形態におけるリール制御処理を示すフローチャート。
【図３８】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
【図３９】停止制御処理を示すフローチャート。
【図４０】停止位置決定処理を示すフローチャート。
【図４１】表示制御装置における演出決定処理を示すフローチャート。
【図４２】表示制御装置における演出実行処理を示すフローチャート。
【図４３】表示制御装置における上乗せ報知処理を示すフローチャート。
【図４４】（ａ）第３の実施の形態における疑似遊技フラグ格納エリアの構成を示す図、（ｂ）ヘッダの構成を示す図。
【図４５】コマンド送信処理１を示すフローチャート。
【図４６】コマンド送信処理２を示すフローチャート。
【図４７】停止位置決定処理を示すフローチャート。
【図４８】コマンド送信処理３を示すフローチャート。
【図４９】第４の実施の形態における前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。
【図５０】表示制御装置に関するブロック図。
【図５１】リール制御処理を示すフローチャート。
【図５２】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
【図５３】停止制御処理を示すフローチャート。
【図５４】停止位置決定処理を示すフローチャート。
【図５５】操作終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図５６】開始待ち処理を示すフローチャート。
【図５７】メニュー処理を示すフローチャート。
【図５８】待ち受け処理を示すフローチャート。
【図５９】開始指令待ち処理を示すフローチャート。
【図６０】演出決定処理を示すフローチャート。
【図６１】押下演出処理を示すフローチャート。
【図６２】結果表示処理を示すフローチャート。
【図６３】第５の実施の形態におけるチャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図６４】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図６５】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図６６】報知モードにおける区間コマンド処理を示すフローチャート。
【図６７】報知モードにおける開始コマンド処理を示すフローチャート。
【図６８】通常区間及びチャンスモードにおける区間コマンド処理を示すフローチャート。
【図６９】通常区間における開始コマンド処理を示すフローチャート。
【図７０】通常区間における抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図７１】通常区間における全リール停止完了コマンド処理を示すフローチャート。
【図７２】チャンスモードにおける開始コマンド処理を示すフローチャート。
【図７３】補助表示部に表示される表示態様の一例を示す図。
【図７４】第６の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。
【図７５】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
【図７６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図７７】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図７８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図７９】抽選テーブルの一例を示す図。
【図８０】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図８１】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図８２】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図８３】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図８４】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図８５】当選役とナビ率との関係を示す説明図。
【図８６】当選役情報作成処理を示すフローチャート。
【図８７】操作ナビ処理を示すフローチャート。
【図８８】昇格判定処理を示すフローチャート。
【図８９】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図９０】抽選テーブルの一例を示す図。
【図９１】第７の実施の形態におけるチャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図９２】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図９３】チャンスモードにおける対決コマンド処理を示すフローチャート。
【図９４】チャンスモードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図９５】対決演出処理を示すフローチャート。
【図９６】演出判定処理を示すフローチャート。
【図９７】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図９８】第１演出決定処理を示すフローチャート。
【図９９】第２演出決定処理を示すフローチャート。
【図１００】疑似遊技判定処理を示すフローチャート。
【図１０１】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１０２】報知モードにおける対決コマンド処理を示すフローチャート。
【図１０３】報知モードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図１０４】第８の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図１０５】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１０６】ナビカウンタ更新処理を示すフローチャート。
【図１０７】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１０８】ナビ判定処理を示すフローチャート。
【図１０９】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１１０】第９の実施の形態における補助演出に関わるブロック図。
【図１１１】（ａ）チャンネル構成を示す図、（ｂ）ＣＨ４用レイヤーの構成を示す図。
【図１１２】ＢＧＭの音量と入賞音の音量との関係を説明するための説明図。
【図１１３】演出制御処理を示すフローチャート。
【図１１４】液晶制御処理を示すフローチャート。
【図１１５】入賞音指示処理を示すフローチャート。
【図１１６】入賞音の出力時間とＢＧＭの音量復帰時間との関係を説明するための説明図。
【図１１７】ＢＧＭ出力処理を示すフローチャート。
【図１１８】ボリューム値設定処理を示すフローチャート。
【図１１９】ＣＨ４用レイヤーの各層におけるボリューム値の変化を説明するための説明図。
【図１２０】第１０の実施の形態におけるエンディングムービーを説明するための説明図。
【図１２１】ＥＤ判定処理を示すフローチャート。
【図１２２】ＥＤ処理を示すフローチャート。
【図１２３】エラー確認処理を示すフローチャート。
【図１２４】再開処理を示すフローチャート。
【図１２５】第１１の実施の形態における当選確率設定処理を示すフローチャート。
【図１２６】設定変更処理を示すフローチャート。

【図１２７】第１センサバッファの構成を説明するための説明図。
【図１２８】ＯＮエッジ確認処理を示すフローチャート。
【図１２９】変更終了処理を示すフローチャート。
【図１３０】設定キーＯＦＦ待ち処理を示すフローチャート。
【図１３１】前面扉コマンド処理を示すフローチャート。
【図１３２】設定変更コマンド処理を示すフローチャート。
【図１３３】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図１３４】当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、設定値と、報知される報知音と、の関係を説明するための説明図。
【図１３５】第１２の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図１３６】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１３７】報知モードＡにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１３８】報知モードＡにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１３９】報知モードＢにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１４０】上乗せゲーム数抽選における上乗せゲーム数の選択率を示す図。
【図１４１】当選役と報知内容との対応関係を示す図。
【図１４２】報知モードＢにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１４３】移行ゲーム数加算処理を示すフローチャート。
【図１４４】第１３の実施の形態１における当選確率設定処理を示すフローチャート。
【図１４５】設定変更処理を示すフローチャート。
【図１４６】第１センサバッファの構成を説明するための説明図。
【図１４７】ＯＮエッジ確認処理を示すフローチャート。
【図１４８】変更終了処理を示すフローチャート。
【図１４９】設定キーＯＦＦ待ち処理を示すフローチャート。
【図１５０】設定変更コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５１】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５２】ベットコマンド処理を示すフローチャート。
【図１５３】開始コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５４】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５５】終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５６】第１３の実施の形態２における設定変更コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５７】確認タイマ減算処理を示すフローチャート。
【図１５８】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図１５９】終了確認処理を示すフローチャート。
【図１６０】ベットコマンド処理を示すフローチャート。
【図１６１】開始コマンド処理を示すフローチャート。
【図１６２】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図１６３】終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図１６４】第１４の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。
【図１６５】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
【図１６６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図１６７】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図１６８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図１６９】抽選テーブルの一例を示す図。
【図１７０】遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図１７１】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１７２】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１７３】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１７４】当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図。
【図１７５】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図１７６】ＣＺ・ポイント処理を示すフローチャート。
【図１７７】第２移行抽選処理を示すフローチャート。
【図１７８】補助表示部にて行われる補助演出の一例を示す図。
【図１７９】ポイント管理処理を示すフローチャート。
【図１８０】ＣＺ演出決定処理を示すフローチャート。
【図１８１】当選役と、報知するポイント値と、の対応関係を示す図。
【図１８２】報知ポイントと、演出内容と、の対応関係を示す図。
【図１８３】停止指令コマンド処理を示すフローチャート。
【図１８４】ＣＺ中処理を示すフローチャート。
【図１８５】通常中処理を示すフローチャート。
【図１８６】前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１８７】前兆確認処理を示すフローチャート。
【図１８８】前兆演出処理を示すフローチャート。
【図１８９】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図１９０】当選役とナビ率との関係を示す説明図。
【図１９１】当選役情報作成処理を示すフローチャート。
【図１９２】操作ナビ処理を示すフローチャート。
【図１９３】昇格判定処理を示すフローチャート。
【図１９４】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図１９５】第１５の実施の形態における従来の停止指令確認処理を示すフローチャート。
【図１９６】従来のスイッチ状態確認処理を示すフローチャート。
【図１９７】（ａ）回転情報バッファの構成を説明するための説明図、（ｂ）正常回転情報バッファの構成を説明するための説明図、（ｃ）スイッチバッファの構成を説明するための説明図。
【図１９８】従来の開始前処理を示すフローチャート。
【図１９９】停止指令確認処理を示すフローチャート。
【図２００】開始前処理を示すフローチャート。
【図２０１】第１６の実施の形態におけるスロットマシンの正面図。
【図２０２】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図２０３】抽選テーブルの一例を示す図。
【図２０４】遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図２０５】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２０６】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２０７】チャンスモード、小ＡＴ前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２０８】アシスト抽選処理を示すフローチャート。
【図２０９】アシスト取得処理を示すフローチャート。
【図２１０】ポイント抽選処理を示すフローチャート。
【図２１１】当選役と取得ポイントとの関係を説明するための説明図。
【図２１２】チャンスモード、小ＡＴ前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２１３】モード移行処理を示すフローチャート。
【図２１４】移行判定処理を示すフローチャート。
【図２１５】ＣＺ移行判定処理を示すフローチャート。
【図２１６】小ＡＴ移行処理を示すフローチャート。
【図２１７】継続率変更処理を示すフローチャート。
【図２１８】継続抽選処理を示すフローチャート。
【図２１９】小ＡＴモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２２０】大ＡＴ移行処理を示すフローチャート。
【図２２１】大ＡＴモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図２２２】大ＡＴモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２２３】補助表示部及び第２補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
【図２２４】通常ステージ処理を示すフローチャート。
【図２２５】ＣＺステージ処理を示すフローチャート。
【図２２６】前兆ステージ処理を示すフローチャート。
【図２２７】ＣＺ処理を示すフローチャート。
【図２２８】演出決定処理を示すフローチャート。
【図２２９】アイコン表示処理を示すフローチャート。
【図２３０】表示変更処理を示すフローチャート。
【図２３１】表示アイコンの並べ替え及び変更を説明するための説明図。
【図２３２】第１７の実施の形態における前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。
【図２３３】補助表示部における表示画面の一例を示す図。
【図２３４】非遊技中処理を示すフローチャート。
【図２３５】投入待ち処理を示すフローチャート。
【図２３６】メニュー変更処理を示すフローチャート。
【図２３７】音量設定選択時における情報変更処理を示すフローチャート。
【図２３８】補助表示部における表示画面の変化の流れを示す図。
【図２３９】演出スイッチ及び選択スイッチの別例を示す図。
【図２４０】第１８の実施の形態におけるナビ演出の一例を示す図。
【図２４１】ゲームの開始段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャート。
【図２４２】停止指令が発生した場合に行われる演出制御処理を示すフローチャート。
【図２４３】ゲームの終了段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャート。
【図２４４】シナリオ更新処理を示すフローチャート。
【図２４５】異常受信処理を示すフローチャート。
【図２４６】コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
【図２４７】コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
【図２４８】コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
【図２４９】コマンドの受信状況と、ナビ演出の進行と、の関係を示す図。
【図２５０】コマンドの受信状況と、ナビ演出の進行と、の関係を示す図。
【図２５１】第１９の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図２５２】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２５３】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２５４】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２５５】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２５６】終了判定処理を示すフローチャート。
【図２５７】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２５８】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
【図２５９】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２６０】報知差枚数更新処理を示すフローチャート。
【図２６１】エンディング判定処理を示すフローチャート。
【図２６２】エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２６３】補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
【図２６４】報知モードにおける枚数表示処理を示すフローチャート。
【図２６５】獲得枚数更新処理を示すフローチャート。
【図２６６】エンディングモードにおける枚数表示処理を示すフローチャート。
【図２６７】第２０の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図２６８】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２６９】報知モードＡにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２７０】Ｂ上乗せ抽選処理を示すフローチャート。

【図２７１】疑似遊技判定処理を示すフローチャート。
【図２７２】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
【図２７３】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
【図２７４】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
【図２７５】報知モードＡにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２７６】報知モードＢにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図２７７】報知モードＢにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図２７８】（ａ）当選役と、移行抽選及びＢ上乗せ抽選に当選する割合と、の対応関係を示す図、（ｂ）当選役と、補助表示部にて行われる補助演出と、の対応関係を示す図。
【図２７９】疑似遊技結末処理を示すフローチャート。
【図２８０】不揃い処理を示すフローチャート。
【図２８１】報知内容決定処理を示すフローチャート。
【図２８２】告知コマンド処理を示すフローチャート。
【図２８３】最終ゲーム処理を示すフローチャート。
【図２８４】第２１の実施の形態において補助表示部に表示される補助演出の一例を示す図。
【図２８５】消化ゲーム数表示処理を示すフローチャート。
【図２８６】獲得枚数表示処理を示すフローチャート。
【図２８７】残り枚数表示処理を示すフローチャート。
【図２８８】１ゲーム目処理を示すフローチャート。
【図２８９】入賞更新処理を示すフローチャート。
【図２９０】終了時処理を示すフローチャート。
【図２９１】２ゲーム目以降処理を示すフローチャート。
【図２９２】コマンドの受信状況と、補助表示部の表示内容と、の関係を示す図。
【図２９３】コマンドの受信状況と、補助表示部の表示内容と、の関係を示す図。
【図２９４】第２２の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。
【図２９５】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
【図２９６】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図２９７】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図２９８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図２９９】抽選テーブルの一例を示す図。
【図３００】遊技区間の移行を説明するための説明図。
【図３０１】補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
【図３０２】フリーズＡ演出の一例を示す図。
【図３０３】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３０４】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３０５】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３０６】チャンスモード及び前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３０７】終了判定処理を示すフローチャート。
【図３０８】モード移行判定処理を示すフローチャート。
【図３０９】ＣＺ移行判定処理を示すフローチャート。
【図３１０】演出役決定処理を示すフローチャート。
【図３１１】当選役と、変換役と、の対応関係を示す図。
【図３１２】報知モード移行処理を示すフローチャート。
【図３１３】前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３１４】フリーズ処理を示すフローチャート。
【図３１５】フリーズＡ処理を示すフローチャート。
【図３１６】フリーズＢ処理を示すフローチャート。
【図３１７】本前兆確認処理を示すフローチャート。
【図３１８】本前兆演出処理を示すフローチャート。

【図３１９】停止指令コマンド処理を示すフローチャート。
【図３２０】フリーズＡ演出処理を示すフローチャート。
【図３２１】変換役と、実行されるフリーズ演出と、の対応関係を示す図。
【図３２２】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３２３】当選役とナビ率との関係を示す説明図。
【図３２４】当選役情報作成処理を示すフローチャート。
【図３２５】操作ナビ処理を示すフローチャート。
【図３２６】昇格判定処理を示すフローチャート。
【図３２７】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３２８】第２３の実施の形態におけるＲＯＭのアドレスと記憶内容との関係を示す図。
【図３２９】ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。
【図３３０】通常処理を示すフローチャート。
【図３３１】集計処理を示すフローチャート。
【図３３２】コンプリート処理を示すフローチャート。
【図３３３】ＭＹコマンド送信処理を示すフローチャート。
【図３３４】タイマ割込み処理を示すフローチャート。
【図３３５】開始待ち処理を示すフローチャート。
【図３３６】エラー処理を示すフローチャート。
【図３３７】メイン処理を示すフローチャート。
【図３３８】メイン処理２を示すフローチャート。
【図３３９】ＭＹクリア処理を示すフローチャート。
【図３４０】領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図。
【図３４１】ＭＹコマンド処理を示すフローチャート。
【図３４２】報知モード中処理を示すフローチャート。
【図３４３】リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。
【図３４４】リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。
【図３４５】第２４の実施の形態におけるＲＯＭのアドレスと記憶内容との関係を示す図。
【図３４６】ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。
【図３４７】通常処理を示すフローチャート。
【図３４８】集計処理を示すフローチャート。
【図３４９】コンプリート処理を示すフローチャート。
【図３５０】ＭＹコマンド送信処理を示すフローチャート。
【図３５１】タイマ割込み処理を示すフローチャート。
【図３５２】開始待ち処理を示すフローチャート。
【図３５３】エラー処理を示すフローチャート。
【図３５４】メイン処理を示すフローチャート。
【図３５５】メイン処理２を示すフローチャート。
【図３５６】ＭＹクリア処理を示すフローチャート。
【図３５７】抽選テーブルの一例を示す図。
【図３５８】遊技状態の移行を示す図。
【図３５９】ＢＢ状態処理を示すフローチャート。
【図３６０】ＢＢ状態中処理を示すフローチャート。
【図３６１】遊技区間の移行を示す図。
【図３６２】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３６３】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３６４】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３６５】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３６６】終了判定処理を示すフローチャート。
【図３６７】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
【図３６８】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。

【図３６９】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３７０】エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
【図３７１】ＢＢに当選している場合における演出決定処理を示すフローチャート。
【図３７２】ＢＢ状態における演出決定処理を示すフローチャート。
【図３７３】非ＢＢフラグ設定処理を示すフローチャート。
【図３７４】補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
【図３７５】第２５の実施の形態におけるＲＯＭのアドレスと記憶内容との関係を示す図。
【図３７６】ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。
【図３７７】通常処理を示すフローチャート。
【図３７８】集計処理を示すフローチャート。
【図３７９】コンプリート処理を示すフローチャート。
【図３８０】ＭＹコマンド送信処理を示すフローチャート。
【図３８１】タイマ割込み処理を示すフローチャート。
【図３８２】開始待ち処理を示すフローチャート。
【図３８３】エラー処理を示すフローチャート。
【図３８４】メイン処理を示すフローチャート。
【図３８５】メイン処理２を示すフローチャート。
【図３８６】ＭＹクリア処理を示すフローチャート。
【図３８７】領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図。
【図３８８】ＭＹコマンド処理を示すフローチャート。
【図３８９】報知モード中処理を示すフローチャート。
【図３９０】リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。
【図３９１】リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
（第１の実施形態）
【００１２】
以下、遊技機の一種である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はスロットマシン１０の正面図、図２はスロットマシン１０の前面扉１２を閉じた状態の斜視図、図３はスロットマシン１０の前面扉１２を開いた状態の斜視図、図４は前面扉１２の背面図、図５は筐体１１の正面図である。
【００１３】
図１～図５に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。
【００１４】
筐体１１の前面側には、前面扉１２が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体１１には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸１３ａ，１３ｂが設けられており、前面扉１２には、各支軸１３ａ，１３ｂと対応する位置に軸受部１４ａ，１４ｂが設けられている。そして、各軸受部１４ａ，１４ｂに各支軸１３ａ，１３ｂが挿入された状態では、前面扉１２が筐体１１に対して両支軸１３ａ，１３ｂを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉１２の回動によって筐体１１の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉１２は、その裏面に設けられた施錠装置２０によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉１２の右端側上部には、施錠装置２０と一体化されたキーシリンダ２１が設けられており、キーシリンダ２１に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。
【００１５】
前面扉１２の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル２５が設けられている。遊技パネル２５には、縦長の３つの表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒが横並びに

形成されており、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてスロットマシン１０の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを１つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【００１６】

図３に示すように、筐体１１は仕切り板３０によりその内部が上下２分割されており、仕切り板３０の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット３１が取り付けられている。リールユニット３１は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒを備えている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒと１対１で対応している。したがって、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じて視認可能な状態となっている。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正回転すると、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【００１７】

ここで、リールユニット３１の構成を簡単に説明する。

【００１８】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば４８０パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより１回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット３１には、リールが１回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが１回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置１０１に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの角度位置を１回転毎に確認するとともに補正することができる。

【００１９】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、２０個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、２４パルス（＝４８０パルス÷２０図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【００２０】

次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに描かれている図柄について説明する。

【００２１】

図６には、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２０個の図柄が一列に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応して番号が０～１９まで付されているが、これら番号は主制御装置１０１が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【００２２】

図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１４番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１１番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）の８種類がある。そして、図６に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【００２３】

各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２０個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。

【００２４】

本スロットマシン１０では、これら９個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に３本、斜め方向へたすき掛けに２本、計５本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図７（ａ）に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの上段図柄を結んだ上ラインＬ１と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段図柄を結んだ中ラインＬ２と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段図柄を結んだ下ラインＬ３と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ４と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【００２５】

本スロットマシン１０では、図７（ｂ）に示すように、中ラインＬ２のみが有効ラインとして設定される。上ラインＬ１，下ラインＬ３，右下がりラインＬ４，右上がりラインＬ５の４本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【００２６】

図８は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【００２７】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、ＢＢ１入賞及びＢＢ２入賞がある。

【００２８】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ＢＢ１入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「赤７」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、ＢＢ２入賞となる。これらＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。

【００２９】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。

【００３０】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技入賞となる。

【００３１】

メダル払出が行われる小役入賞としては、スイカ入賞，チェリー入賞，ベル入賞，補填役入賞がある。

【００３２】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として３枚のメダル払出が行われる。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として３枚のメダル払出が行われる。

【００３３】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合には、ベル入賞として９枚のメダル払出が行われる。より詳細には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に停止した場合の他に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が上ラインＬ１上に停止することとなる図柄の組合せが中ラインＬ２上に停止した場合、ベル入賞として９枚のメダル払出が行われる。見た目上ベル入賞となる図柄の組合せとしては、例えば「赤７」図柄，「星」図柄，「星」図柄の組合せや、「ＢＡＲ」図柄，「チェリー」図柄，「ＢＡＲ」図柄の組合せ等がある。また、入賞となる図柄の組合せの詳細は省略するが、補填役入賞が成立した場合には１枚のメダル払出が行われる。

【００３４】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せともいう。例えば、ＢＢ２図柄の組合せとは、ＢＢ２入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤７」図柄，「赤７」図柄，「白７」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄を入賞図柄ともいう。例えば、ＢＢ２図柄とは、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍにおいては「赤７」図柄であり、右リール３２Ｒにおいては「白７」図柄である。

【００３５】

遊技パネル２５の下方左側には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。スタートレバー４１はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー４１を操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するようになっている。

【００３６】

スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【００３７】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【００３８】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクタ４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクタ４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド４６ａの非励磁時にはメダルが排出用通路４８側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド４６ａの励磁時にはメダルが貯留用通路４７側に導かれるようになっている。貯留用通路４７に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置５１へと導かれる。一方、排出用通路４８に導かれたメダルは、前面扉１２の

前面下部に設けられたメダル排出口４９からメダル受け皿５０へと導かれ、遊技者に返還される。

【００３９】

ホッパ装置５１は、メダルを貯留する貯留タンク５２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置５３とより構成されている。払出装置５３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路４８に設けられた開口４８ａへメダルを排出し、排出用通路４８を介してメダル受け皿５０へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置５１の右方には、貯留タンク５２内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク５４が設けられている。ホッパ装置５１の貯留タンク５２内部には、この貯留タンク５２から予備タンク５４へとメダルを排出する誘導プレート５２ａが設けられている。したがって、誘導プレート５２ａが設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク５４に貯留されることとなる。

【００４０】

メダル投入口４５の下方には、ボタン状の返却スイッチ５５が設けられている。メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクタ４６内に詰まった状況下で返却スイッチ５５を操作された場合、セレクタ４６が機械的に連動して動作され、当該セレクタ４６内に詰まったメダルがメダル排出口４９から返却されるようになっている。

【００４１】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に３枚投入するための第１クレジット投入スイッチ５６が設けられている。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には、第２クレジット投入スイッチ５７と、第３クレジット投入スイッチ５８とが設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７は仮想メダルを一度に２枚投入するためのものであり、第３クレジット投入スイッチ５８は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ５６～５８は前記メダル投入口４５とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６～５８は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【００４２】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口４９から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ５９は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

【００４３】

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部６０と、残払出枚数表示部６１と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部６２とがそれぞれ設けられている。また、払出枚数表示部６２の右下角隅部には、遊技区間を示す区間表示器６６が設けられている。これら表示部６０～６２及び区間表示器６６は７セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【００４４】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えることができること

から、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための表示制御装置８１が設けられている。

【００４５】

筐体１１の内部においてホッパ装置５１の左方には、電源ボックス７０が設けられている。電源ボックス７０は、その内部に電源装置９１を収容するとともに、電源スイッチ７１やリセットスイッチ７２、設定キー挿入孔７３などを備えている。電源スイッチ７１は、主制御装置１０１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ７２は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔７３は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ７２は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン１０の当選確率を変更する場合にも操作される。

【００４６】

リールユニット３１の上方には、遊技を統括管理する主制御装置１０１が筐体１１に取り付けられている。

【００４７】

次に、本スロットマシン１０の電気的構成について、図９のブロック図に基づいて説明する。

【００４８】

主制御装置１０１には、演算処理手段であるＣＰＵ１０２を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。ＣＰＵ１０２には、電源装置９１の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路１０３や、入出力ポート１０４などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置１０１は、スロットマシン１０に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【００４９】

主制御装置１０１の入力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが１回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー４１の操作を検出するスタート検出センサ４１ａ、各ストップスイッチ４２～４４の操作を個別に検出するストップ検出センサ４２ａ～４４ａ、メダル投入口４５から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ４５ａ、ホッパ装置５１から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ５１ａ、各クレジット投入スイッチ５６～５８の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ５６ａ～５８ａ、精算スイッチ５９の操作を検出する精算検出センサ５９ａ、リセットスイッチ７２の操作を検出するリセット検出センサ７２ａ、設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されたことを検出する設定キー検出センサ７３ａ等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート１０４を介してＣＰＵ１０２へ出力されるようになっている。

【００５０】

また、主制御装置１０１の入力側には、入出力ポート１０４を介して電源装置９１が接続されている。電源装置９１には、主制御装置１０１を始めとしてスロットマシン１０の各電子機器に駆動電力を供給する電源部９１ａや、停電監視回路９１ｂなどが搭載されている。

【００５１】

停電監視回路９１ｂは電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ７１による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路９１ｂは、電源部９１ａから出力されるこの例では直流１２ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば１０ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号はＣＰＵ１０２と入出力ポート１０４のそれぞれに供給され、ＣＰＵ１０２ではこの停電信号を認識することにより後述す

る停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置８１にも供給されるように構成されている。

【００５２】

電源部９１ａは、出力電圧が１０ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置１０１などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置１０１による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【００５３】

主制御装置１０１の出力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるためのステッピングモータ）、セレクタ４６に設けられたメダル通路切替ソレノイド４６ａ、ホッパ装置５１、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１、払出枚数表示部６２、区間表示器６６、表示制御装置８１、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板１２１等が入出力ポート１０４を介して接続されている。

【００５４】

表示制御装置８１は、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるためのＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置１０１からの信号を受け取った上で、表示制御装置８１が独自に上部ランプ６３、スピーカ６４及び補助表示部６５を駆動制御する。したがって、表示制御装置８１は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置１０１との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部６０～６２も表示制御装置８１が駆動制御する構成としてもよい。

【００５５】

上述したＣＰＵ１０２には、このＣＰＵ１０２によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ１０５と、このＲＯＭ１０５に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのＲＡＭ１０６の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン１０において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ＲＯＭ１０５とＲＡＭ１０６によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図１０～図３６のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したＲＯＭ１０５に記憶されている。

【００５６】

ＲＡＭ１０６は、スロットマシン１０の電源が遮断された後においても電源装置９１からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。ＲＡＭ１０６には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア１０６ａ、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア１０６ｂ、遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア１０６ｃ、遊技区間を記憶するための区間情報格納エリア１０６ｄ等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【００５７】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ７１の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ７１の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン１０の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図１０参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【００５８】

また、ＣＰＵ１０２のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生によ

る電源遮断時に、停電監視回路９１ｂからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【００５９】

続いて、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により実行される各制御処理について説明する。かかるＣＰＵ１０２の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では１．４９ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力に伴い起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図１０～図３６のフローチャートを参照しながら説明する。

【００６０】

図１０は、主制御装置１０１で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により例えば１．４９ｍｓｅｃごとにタイマ割込みが発生する。

【００６１】

先ず、ステップＳ１０１に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているＣＰＵ１０２内の全レジスタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに退避させる。ステップＳ１０２では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップＳ１０３に進み、停電処理を実行する。

【００６２】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【００６３】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停電フラグをＲＡＭ１０６に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【００６４】

停電処理では、ＣＰＵ１０２のスタックポインタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【００６５】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ１０２にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１０４以降の各種処理を行う。

【００６６】

すなわち、ステップＳ１０４では、誤動作の発生を監視するためのウオッチドッグタイマの値を初期化するウオッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップＳ１０５では、ＣＰＵ１０２自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップＳ１０６では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール３２Ｌ

，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ１０７では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ１０８では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ１０９では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。

【００６７】

ステップＳ１１０では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１及び払出枚数表示部６２にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ１１１では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ１１２では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ１１３では、先のステップＳ１０１にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップＳ１１４にて次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【００６８】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図１１のフローチャートに基づき説明する。

【００６９】

先ずステップＳ２０１では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップＳ２０２では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ２０３～ステップＳ２１５に示す遊技管理処理を行う。

【００７０】

遊技管理処理として、ステップＳ２０３では、ＲＡＭ１０６に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップＳ２０４では開始待ち処理を行う。

【００７１】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ１０７にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ５９が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ５９が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ５６～５８の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【００７２】

開始待ち処理の終了後、ステップＳ２０５ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン１０では、規定数として「２」及び「３」が設定されている。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ２０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ２０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【００７３】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２０７にて中ラインＬ１を有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップＳ２０８にてメダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ２０９の抽選処理、ステップＳ２１０の回転初期化処理、ステップＳ２１１の４．１秒経過待ち処理、ステップＳ２１２のリール制御処理、ステップＳ２１３のメダル払出処理、ステップＳ２１４の遊技区間処理、ステップＳ２１５のＢＢ状態処理を順に実行し、ステップＳ２０３に戻る。

【００７４】

次に、ステップＳ２０９の抽選処理について、図１２のフローチャートに基づき説明する。

【００７５】

ステップＳ３０１では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン１０では、スタートレバー４１が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは０～６５５３５の乱数を生成しており、ＣＰＵ１０２は、スタートレバー４１の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をＲＡＭ１０６に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン１０のハード回路は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【００７６】

乱数を取得した後、ステップＳ３０２では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン１０では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップＳ３０２では、設定状態が「設定１」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定６」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【００７７】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図１３は、「設定３」の３枚遊技において選択される抽選テーブルであり、図１４は、「設定３」の２枚遊技において選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。

【００７８】

抽選テーブルを選択した後、ステップＳ３０３ではインデックス値ＩＶを１とし、続くステップＳ３０４では役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ３０１にて取得した乱数値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数値に現在のインデック

ス値ＩＶである１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【００７９】

その後、ステップＳ３０５ではインデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値ＤＶが６５５３５を超えたか否かを判定する。６５５３５を超えた場合には、ステップＳ３０６に進み、そのときのインデックス値ＩＶと対応する当選フラグをＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａにセットする。例えば、ＩＶ＝５のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、ステップＳ３０６では、ベル、補填役２、補填役４に当選したことを示す中右左ベル当選フラグを当選フラグ格納エリア１０６ａにセットする。

【００８０】

ちなみに、セットされた当選フラグがＢＢ１に当選したことを示すＢＢ１当選フラグ及びＢＢ２に当選したことを示すＢＢ２当選フラグでない場合、当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のＳ２０３参照）。一方、当選フラグがＢＢ１当選フラグ又はＢＢ２当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が成立したことを条件の１つとしてリセットされる。すなわち、ＢＢ１当選フラグ及びＢＢ２当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、ＢＢ１当選フラグ又はＢＢ２当選フラグを持ち越した状態におけるステップＳ３０６では、ＢＢ１，ＢＢ２以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、ＢＢ１，ＢＢ２に当選していれば対応する当選フラグをセットしない。したがって、例えば２枚遊技においてＢＢ２に当選し、ＢＢ２当選フラグを持ち越した状態で３枚遊技を行った場合には、ＢＢ１に当選しない。

【００８１】

ステップＳ３０５にて判定値ＤＶが６５５３５を超えなかった場合には、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップＳ３０７にてインデックス値ＩＶを１加算し、続くステップＳ３０８ではインデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ３０４に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ３０４では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ３０５では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。

【００８２】

ちなみに、３枚遊技において図１３に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約７．３分の１、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約９．０分の１、スイカ，チェリーに当選となる確率はそれぞれ約５０分の１、ＢＢ１に当選となる確率は約１２分の１である。３枚遊技においては、１枚役に当選となる事象と、ＢＢ２に当選となる事象と、が発生しない。

【００８３】

２枚遊技において図１４に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約７．３分の１、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約１６０００分の１、スイカ，チェリーに当選となる確率はそれぞれ約５０分の１、１枚役に当選となる確率は約１．９分の１、ＢＢ２に当選となる確率は約４．０分の１である。２枚遊技においては、ＢＢ１に当選となる事象が発生しない。

【００８４】

ステップＳ３０６にて当選フラグをセットした後、又はステップＳ３０８にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３０９に進み、遊技区間の移行に関わる区間抽選処理を行う。

ステップＳ３１０では、抽選結果コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、抽選結果コマンドを受信することにより、本抽選処理において行った各種結果、具体的には、役の当否判定の結果と、区間抽選処理における抽選結果と、を把握する。抽選結果コマンドを送信した場合には、抽選処理を終了する。

【００８５】

抽選処理が終了した場合には、図１１のフローチャートに示すとおり、ステップＳ２１０にて回転初期化処理を行う。ＲＡＭ１０６には、ステッピングモータの駆動制御に用いる情報を格納するモータ制御格納エリアが設けられており、回転初期化処理では、前記モータ制御格納エリアを初期化する処理を行う。ステップＳ２１１では、４．１秒経過待ち処理を行う。４．１秒経過待ち処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（本実施の形態では約４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定し、４．１秒経過待ち処理を終了する。かかる４．１秒経過待ち処理を行うため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー４１を操作したとしても、直ちに各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始しない場合がある。

【００８６】

次に、ステップＳ２１２のリール制御処理について、図１５のフローチャートに基づき説明する。本スロットマシン１０では、１遊技回において、当選役と対応する図柄の組合せが停止した場合にメダル払出等の特典が付与される遊技（以下、「本遊技」ともいう。）の他に、疑似遊技が行われることがある。以下では、理解を容易なものとするため、先ず疑似遊技を行わない場合すなわち本遊技のみを行う場合におけるリール制御処理を説明する。

【００８７】

リール制御処理では、ステップＳ４０１において、疑似遊技を行うか否かを判定する疑似遊技判定処理を行う。ステップＳ４０２では、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【００８８】

回転開始処理では、図１７のフローチャートに示すように、ステップＳ６０１にてＲＡＭ１０６に設けられた繰り返し回数カウンタに３をセットする。ステップＳ６０２では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない、すなわち疑似遊技を行っていない場合には、ステップＳ６０７に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が３である場合には、左リール３２Ｌ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が２である場合には、中リール３２Ｍ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が１である場合には、右リール３２Ｒ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。すなわち、ステップＳ６０７における処理では、繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得するのみであって、ステッピングモータの駆動制御は行わない。ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、先述したタイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。

【００８９】

ステップＳ６０７にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップＳ６０８に進み、繰り返し回数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ６０９では、繰り返し回数カウンタの値が０となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ６０２に戻る。繰り返し回数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ６１０に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【００９０】

以上のとおり、回転開始処理では、左リール３２Ｌ→中リール３２Ｍ→右リール３２Ｒの順に加速を開始する。

【００９１】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０３では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報が設定されているか否かを判定する。上記停止情報が設定されていない場合には、ステップＳ４０４に進み、上記停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア１０６ｂに記憶する。なお、ステップＳ４０４では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報（以下、単に「停止情報」という。）を設定するのみであって、仮に疑似遊技を行う場合であっても疑似遊技におけるリール停止制御用の停止情報（以下、「疑似遊技用停止情報」という。）を設定しない。ステップＳ４０５では、ＲＡＭ１０６に設けられたリール回転数カウンタに３をセットし、ステップＳ４０６では、コマンド送信処理１を行う。

【００９２】

コマンド送信処理１では、図１８のフローチャートに示すように、ステップＳ７０１にて疑似遊技回転開始コマンドをセットする。ここで、疑似遊技回転開始コマンドとは、疑似遊技において各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転を開始したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ７０２では、疑似遊技を行うことを示す疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合、すなわち疑似遊技を行わない場合には、ステップＳ７０３にて疑似遊技回転開始コマンドをクリアするとともに、ステップＳ７０４にて回転開始コマンドをセットする。ここで、回転開始コマンドとは、本遊技において各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転を開始したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ７０５では、セットされている回転開始コマンド又は疑似遊技回転開始コマンドを、表示制御装置８１に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【００９３】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０６にてコマンド送信処理１が終了した場合には、ステップＳ４０７に進み、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの加速が終了するまで待機する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速が終了し、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップＳ４０８に進み、指示モニタ表示処理を行う。続くステップＳ４０９では、コマンド送信処理２を行う。

【００９４】

コマンド送信処理２では、図２０のフローチャートに示すように、ステップＳ９０１にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ９０２に進み、停止可コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、停止可コマンドを受信することにより、本遊技において全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが定速回転となったことを把握する。また、ステップＳ９０２では、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。その後、コマンド送信処理２を終了する。

【００９５】

コマンド送信処理２が終了した場合には、ステップＳ４１０に進み、停止制御処理を行う。

【００９６】

停止制御処理では、図２１のフローチャートに示すように、ステップＳ１００１にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１００８に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ１００１に戻る。停止指令が発生した場合には、ステップ１

００９に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【００９７】

停止位置決定処理では、図２２のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０１において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップＳ１１０２では、リール回転数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ１１０３では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１１０６に進み、停止コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、停止コマンドを受信することにより、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかと、いずれのリールが停止するのかと、を把握する。また、ステップＳ１１０６では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップＳ１１０７では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ１１０７では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として０～４のいずれかの値を算出する。その後、ステップＳ１１０８では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ１１０９では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１１１０にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。

【００９８】

ここで、停止情報変更処理とは、ＲＡＭ１０６の停止情報格納エリア１０６ｂに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン１０では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルのいずれかに当選となった場合（図１３参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報変更処理を行う。

【００９９】

例えば左中右ベルに当選している場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作されればベル入賞が成立するように、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されれば補填役１入賞又は補填役４入賞が成立するように、停止情報を変更する。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルについても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合にはベル入賞が成立するように、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合には当選役と対応する補填役入賞が成立するように、停止情報を変更する。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。

【０１００】

ちなみに、本スロットマシン１０では、停止情報設定処理及び停止情報変更処理により、リプレイに当選した場合、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。押し順ベルに当選した場合には、正しい操作順序でス

トップスイッチ４２～４４を操作すれば操作タイミングに関わらずベル入賞が成立し、正しくない操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。１枚役に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。スイカに当選した場合と、チェリーに当選した場合と、ＢＢ１に当選した場合と、ＢＢ２に当選した場合と、には、当選図柄を狙って、すなわち所定のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作すれば対応する入賞が成立する。

【０１０１】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップＳ１０１０に進み、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ１００１に戻る。つまり、本スロットマシン１０では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップＳ１００８にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、先述したタイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。ステッピングモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【０１０２】

ステップＳ１０１０においてリール回転数カウンタの値が０であると判定した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップＳ１０１１に進み、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップＳ１０１２に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを把握する。続くステップＳ１０１３では、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号が全てＯＦＦであるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号がＯＮである場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、ステップＳ１０１４に進み、後述する指示モニタを表示中であるか否かを判定する。指示モニタを表示中である場合には、ステップＳ１０１５にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップＳ１０１６にて１００ｍｓｅｃ待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップＳ１０１６にて１００ｍｓｅｃ待機するのは、ステッピングモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【０１０３】

リール制御処理の説明に戻り、停止制御処理が終了した場合には、ステップＳ４１１に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１０４】

次に、ステップＳ２１３のメダル払出処理について、概略を説明する。

【０１０５】

メダル払出処理では、先ず払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の１つとしてメダルの払出枚数を設定する処理で

ある。払出判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立していない場合には、そのまま払出判定処理を終了し、入賞が成立している場合には、さらに入賞した条件装置が当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞した条件装置が当選フラグと対応している場合には、入賞した条件装置と、当該条件装置と対応する払出数と、をＲＡＭ１０６に設けられた払出情報格納エリアにセットし、払出判定処理を終了する。一方、入賞した条件装置が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、今回の遊技回において入賞した条件装置を表示制御装置８１に把握させるべく入賞結果コマンドを送信する。

【０１０６】

入賞結果コマンドを送信した場合には、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０か否かを判定する。払出数が０の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした条件装置に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理Ｓ２０４では、再遊技設定処理が行われたと判定した場合に自動投入処理を行っている。

【０１０７】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が５０枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部６０に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置５１からメダル排出口４９を介してメダル受け皿５０へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部６２に表示される払出数を変更する処理も行っている。

【０１０８】

次に、ステップＳ２１４の遊技区間処理については後述することとし、ステップＳ２１５のＢＢ状態処理について説明する。

【０１０９】

ＢＢ状態処理では、現在の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、ＢＢ１当選フラグ又はＢＢ２当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれのＢＢ当選フラグもセットされていない場合には、状態コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、ＢＢ状態処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次回のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、状態情報格納エリア１０６ｃにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドを送信する。

【０１１０】

いずれかのＢＢ当選フラグがセットされている場合には、先の払出判定処理にてセットした条件装置に基づいて、対応するＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。対応するＢＢ入賞が成立していない場合には、状態コマンドを送信し、ＢＢ状態処理を終了する。対応するＢＢ入賞が成立している場合には、ＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされているＢＢ当選フラグをクリアする。このとき、ＢＢ１入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア１０６ｃにＢＢ１設定フラグをセットするとともに、状態情報格納エリア１０６ｃに設けられた残ＢＢゲーム数カウンタに３０をセットする。ＢＢ２入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア１０６ｃにＢＢ２設定フラグをセット

するとともに、状態情報格納エリア１０６ｃに設けられた残ＢＢゲーム数カウンタに３０をセットする。その後、状態コマンドを送信し、ＢＢ状態処理を終了する。

【０１１１】

現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、残ＢＢゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに、残ＢＢゲーム数カウンタの値が０となったか否かを判定する。残ＢＢゲーム数カウンタの値が０となっていない場合には、状態コマンドを送信した後にＢＢ状態処理を終了する。残ＢＢゲーム数カウンタの値が０となった場合には、ＢＢ状態の終了条件が成立したことを意味するため、ＢＢ設定フラグをクリアする。その後、状態コマンドを送信し、ＢＢ状態処理を終了する。

【０１１２】

以上のとおり、状態情報格納エリア１０６ｃにＢＢ１設定フラグ又はＢＢ２設定フラグをセットした場合には、３０回の遊技が行われるまで遊技状態がＢＢ状態となる。ＢＢ１設定フラグに基づくＢＢ状態では、３枚遊技のみが可能となり、必ず１枚役に当選して１枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、ＢＢ１設定フラグに基づくＢＢ状態に移行した場合、遊技者は、当該ＢＢ状態が終了するまでに所有メダルを６０（＝（３－１）×３０）枚減少させることとなる。ＢＢ２設定フラグに基づくＢＢ状態では、２枚遊技のみが可能となり、必ず１枚役に当選して１枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、ＢＢ２設定フラグに基づくＢＢ状態に移行した場合、遊技者は、当該ＢＢ状態が終了するまでに所有メダルを３０（＝（２－１）×３０）枚減少させることとなる。

【０１１３】

本スロットマシン１０では、通常状態，ＢＢ状態の２種類の遊技状態を主制御装置１０１が管理するとともに、通常区間，有利区間の２種類の遊技区間を主制御装置１０１が管理するようになっている。

【０１１４】

図２４は、遊技区間の移行を示す図である。

【０１１５】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【０１１６】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、の２つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において１５００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。有利区間における差枚数が２４００に達した場合とは、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が０となることなく２４００に達した場合であり、換言すれば有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が２４００に達した場合である。

【０１１７】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にス

トップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。

【０１１８】

報知モードとは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下でメダルの純増枚数が所定枚数に達した場合に終了する。報知モードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【０１１９】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード下で３枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【０１２０】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図２５以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【０１２１】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【０１２２】

図２５は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０１２３】

ステップＳ１３０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１３０２に進み、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３０３に進み、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであるか否かを判定する。具体的には、図１３に示すように、３枚遊技においてはＢＢ２に当選する事象が発生しない。したがって、セットされている当選フラグがＢＢ２当選フラグのみである場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものでないと判定し、ＢＢ２当選フラグ以外の当選フラグがセットされている場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであると判定する。当選フラグが今回の遊技においてセットされたものである場合には、ステップＳ１３０４にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ１３０５にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。今回の遊技が２枚遊技である場合と、当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグがセットされているものの今回の遊技においてセットされたものでない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０１２４】

図２６は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０１２５】

ステップＳ１４０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４０２～ステップＳ１４０８に示す有利区間移行処理を行う。

【０１２６】

有利区間移行処理では、ステップＳ１４０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ

１４０３では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップＳ１４０４では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ１４０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップＳ１４０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットする。ステップＳ１４０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットし、ステップＳ１４０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに０をセットする。

【０１２７】

ステップＳ１４０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップＳ１４０８にて差枚数カウンタに０をセットした場合と、には、ステップＳ１４０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ１４０９では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【０１２８】

以上のとおり、通常区間の３枚遊技において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図１３に示すように、例えば「設定３」の場合には、ＢＢ１当選フラグ及びＢＢ２当選フラグを持ち越していなければ約１３分の１の確率でしか外れが発生せず、ＢＢ１当選フラグ又はＢＢ２当選フラグを持ち越していれば約６．４分の１の確率でしか外れが発生しない。したがって、通常区間は３枚遊技を行えば数ゲームで終了することとなる。なお、２枚遊技を行った場合には、役の当否結果を問わず有利区間に移行しない。

【０１２９】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【０１３０】

図２７は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０１３１】

ステップＳ１５０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１５０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン１０では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ１５０２では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１５０３に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１５０４では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１５０５にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０１３２】

図２８は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０１３３】

ステップＳ１６０１では、終了判定処理を行う。

【０１３４】
　終了判定処理では、図２９のフローチャートに示すように、ステップＳ１７０１にて区間ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１７０２にて区間ゲーム数カウンタの値が１５００となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が１５００となっていない場合には、ステップＳ１７０６に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ１７０７に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。
【０１３５】
　差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では３又は２）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が０以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が０以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が０となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。
【０１３６】
　ステップＳ１７０６にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップＳ１７０７にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップＳ１７０８にて差枚数カウンタの値が２４００より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が２４００以下である場合には、そのまま本処理を終了する。
【０１３７】
　ステップＳ１７０２にて区間ゲーム数カウンタの値が１５００であると判定した場合と、ステップＳ１７０８にて差枚数カウンタの値が２４００より大きいと判定した場合と、には、ステップＳ１７０３～ステップＳ１７０５に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１７０３にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１７０４にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１７０５では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。
【０１３８】
　遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ１６０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１６０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１６１０にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。
【０１３９】
　現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１６０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１６０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１６０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１６０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１６０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップＳ１６０９では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた純増枚数カウンタに１２０をセットする。その後、ステップＳ１６１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【０１４０】
　ステップＳ１６０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを

判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ１６１０にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更するとともに、ステップＳ１６０９にて純増枚数カウンタに１２０をセットする。その後、ステップＳ１６１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０１４１】

ステップＳ１６０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ１６１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０１４２】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する３枚遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は７００である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が１５００となる事象（ステップＳ１７０２、図２１参照）は、３枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は－０．９１枚（３枚遊技）又は－０．９５枚（２枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が２４００を超える事象（ステップＳ１７０８、図２１参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン１０では、３枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【０１４３】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【０１４４】

図３０は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０１４５】

ステップＳ１８０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１８０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１８０３に進み、純増枚数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で上乗せ枚数３０，５０，１００，３００のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で上乗せ枚数１０，２０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ１８０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ１８０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ１８０６にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、純増枚数カウンタの値に加算される上乗せ枚数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ１８０７では、純増枚数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０１４６】

ここで、リール制御処理において報知モード下で行われる特有の処理を説明する。

【０１４７】

図１５のフローチャートに示すように、ステップＳ４０１では、疑似遊技判定処理を行う。

【０１４８】
疑似遊技判定処理では、図１６のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１において現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ５０２に進み、上乗せフラグがセットされているか否かを判定する。上乗せフラグがセットされている場合、すなわち上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ５０３にて上乗せフラグをクリアするとともに、ステップＳ５０４にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せフラグがセットされていない場合、すなわち上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップＳ５０５にて疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ５０６では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップＳ５０４にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１４９】
以上のとおり、報知モードでは、上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技フラグをセットし、当該遊技回において疑似遊技を行う。

【０１５０】
図３１は、疑似遊技が行われる場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転態様及び補助表示部６５の表示態様の一例を示す図である。

【０１５１】
報知モードでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部６５に表示されるとともに、補助表示部６５の右上部に報知モード終了となるまでの残り払出数が表示される。図３１（ａ）では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部６５の右上部に報知モード終了まで残り８４枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始した場合、図３１（ｂ）に示すように、「赤７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部６５に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止した場合には、図３１（ｃ）に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、１００枚の上乗せがなされることが補助表示部６５に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図３１（ｄ）に示すように、左リール３２Ｌから回転を開始する。このとき、補助表示部６５では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モード終了までの残り払出数が１８４枚に増加したことと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

【０１５２】
図３２は、疑似遊技が行われる場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転態様及び補助表示部６５の表示態様の他の例を示す図である。

【０１５３】
図３２（ａ）では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部６５の右上部に報知モード終了まで残り８４枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始した場合、図３２（ｂ）に示すように、「赤７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部６５に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止しなかった場合には、図３２（ｃ）に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、上乗せされないことが補助表示部６５に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図３２（ｄ）に示すように、左リール３２Ｌから回転を開始する。このとき、補助表示部６５では、押し順ベルに

当選している場合、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、ベル入賞を成立させることができる操作順序と、報知モード終了までの残り払出数が８４枚のままであることと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。中左右ベルに当選している場合には、図３２（ｄ）に示すように、「２１３」の操作順序が補助表示部６５に表示される。

【０１５４】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、疑似遊技を行う場合、１遊技回において疑似遊技→本遊技の順に遊技が進行する。そこで以下では、疑似遊技におけるリール制御処理から順に説明する。

【０１５５】

図１５のフローチャートに示すように、ステップＳ４０２では、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【０１５６】

回転開始処理では、図１７のフローチャートに示すように、ステップＳ６０１にてＲＡＭ１０６に設けられた繰り返し回数カウンタに３をセットする。ステップＳ６０２では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない、すなわち疑似遊技を行っていない場合には、ステップＳ６０７に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。ステップＳ６０８では、繰り返し回数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ６０９では、繰り返し回数カウンタの値が０となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ６０２に戻る。繰り返し回数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ６１０に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１５７】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０３では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報が設定されているか否かを判定する。初回のステップＳ４０３では、上記停止情報が設定されていないため、ステップＳ４０４に進み、上記停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。つまり、本スロットマシン１０では、疑似遊技用の回転開始処理を行った後、すなわち疑似遊技の実行中に本遊技用の停止情報を設定する。その後、ステップＳ４０５では、ＲＡＭ１０６に設けられたリール回転数カウンタに３をセットし、ステップＳ４０６では、コマンド送信処理１を行う。

【０１５８】

コマンド送信処理１では、図１８のフローチャートに示すように、ステップＳ７０１にて疑似遊技回転開始コマンドをセットする。ステップＳ７０２では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップＳ７０５に進み、疑似遊技回転開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、本処理を終了する。表示制御装置８１は、疑似遊技回転開始コマンドを受信することにより、図３１（ｂ）等に示した疑似遊技用の補助演出を開始する。

【０１５９】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０６にてコマンド送信処理１が終了した場合には、ステップＳ４０７に進み、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの加速が終了するまで待機する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速が終了し、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップＳ４０８に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【０１６０】

ここで、指示モニタとは、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する表示部であって、主制御装置１０１が管理するものである。本スロットマシン１０では、払出枚数表示部６２が指示モニタとしての機能を有しており、左中右ベルに当選した場合すなわち左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→

右ストップスイッチ４４の順に操作すればベル入賞を成立させることができる場合、払出枚数表示部６２に「１」を表示する。中右左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部６２に「２」を表示し、右左中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部６２に「３」を表示し、左右中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部６２に「４」を表示し、中左右ベルに当選している場合には、払出枚数表示部６２に「５」を表示し、右中左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部６２に「６」を表示する。

【０１６１】

さて、指示モニタ表示処理では、図１９のフローチャートに示すように、ステップＳ８０１にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ８０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップＳ８０３にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、指示モニタを表示することなくそのまま本処理を終了する。つまり、疑似遊技においては、押し順ベルに当選している場合であっても、ベル入賞を成立させることができる操作順序が指示モニタに表示されない。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０１６２】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０９では、コマンド送信処理２を行う。

【０１６３】

コマンド送信処理２では、図２０のフローチャートに示すように、ステップＳ９０１にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップＳ９０３に進み、疑似停止可コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、疑似停止可コマンドを受信することにより、疑似遊技において全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが定速回転となったことを把握する。また、ステップＳ９０３では、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、疑似遊技において疑似停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。その後、コマンド送信処理２を終了する。

【０１６４】

コマンド送信処理２が終了した場合には、ステップＳ４１０に進み、停止制御処理を行う。

【０１６５】

停止制御処理では、図２１のフローチャートに示すように、ステップＳ１００１にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップＳ１００２に進み、疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされたか否かを判定する。より具体的には、本スロットマシン１０では、精算スイッチ５９がキャンセル操作手段としての機能を有しているため、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定する。キャンセル操作がなされていない場合には、ステップＳ１００８に進み、疑似遊技において回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち疑似停止指令が発生したか否かを判定する。疑似停止指令が発生していない場合には、ステップＳ１００１に戻る。疑似停止指令が発生した場合には、ステップ１００９に進み、回転中のリールを疑似停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【０１６６】

停止位置決定処理では、図２２のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０１において、到達図柄の図柄番号を取得する。ステップＳ１１０２では、リール回転数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ１１０３では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップＳ１１０４に進み、疑似遊技用停止情報を参照する。主制御装置１０１のＲＯＭ１０５には、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）と、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブルと、が予め記憶されており、ステップＳ１１０４では、疑似遊技の実行契機に応じたスベリテーブル

を参照する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ４２～４４が操作されたタイミングからリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒをどれだけ滑らせた（回転させた）上で疑似停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ４２～４４が押された際に基点位置に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に疑似停止させる疑似停止図柄との関係を導出することが可能な停止データ群である。

【０１６７】

図３３は、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技において参照されるスベリテーブルである。スベリ数が０である番号の図柄は、下段に実際に疑似停止する図柄である。例えば、左リール３２Ｌの１５番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ４２を操作された場合、左リール３２Ｌは滑ることなくそのまま疑似停止し、１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止する。また、スベリ数が０でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール３２Ｌの１１番の「ＢＡＲ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ４２を操作された場合、左リール３２Ｌは４図柄分だけ滑り、１５番の「リプレイ」図柄が下段に疑似停止すると共に１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作された場合のスベリ数が図柄番号毎に設定されている。そして、図３３に示すスベリテーブルでは、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止することとなる。

【０１６８】

図３４は、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技において参照されるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止する一方で右リール３２Ｒの１６番の「赤７」図柄が中段ではなく下段に疑似停止することとなる。

【０１６９】

停止位置決定処理の説明に戻り、ステップＳ１１０５では、疑似停止コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、疑似停止コマンドを受信することにより、いずれのストップスイッチが操作されて疑似停止指令が発生したのかと、いずれのリールが疑似停止するのかと、を把握する。また、ステップＳ１１０６では、疑似停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、疑似遊技において疑似停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。ステップＳ１１０７では、参照した疑似遊技用停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を取得する。その後、ステップＳ１１０８では、取得したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に疑似停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ１１０９では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、疑似遊技フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１７０】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップＳ１０１０に進み、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ１００１に戻る。

【０１７１】

ステップＳ１０１０においてリール回転数カウンタの値が０であると判定した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップＳ１０１１に進み、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップＳ１０１２に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８

１は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを把握する。続くステップＳ１０１３では、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態であるか否かを判定し、いずれかのストップスイッチ４２～４４が操作中である場合には、そのまま待機する。全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、ステップＳ１０１４に進み、指示モニタを表示中であるか否かを判定する。疑似遊技においては指示モニタを表示していないため、ステップＳ１０１６にて１００ｍｓｅｃ待機した後に本処理を終了する。

【０１７２】

リール制御処理の説明に戻り、停止制御処理が終了した場合には、ステップＳ４１１に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップＳ４１２に進み、本遊技に移行すべく移行準備処理を行う。

【０１７３】

移行準備処理では、図２３のフローチャートに示すように、ステップＳ１２０１にて操作待ちタイマをセットする（本実施の形態では約３．０秒）。ステップＳ１２０２では、スタートレバー４１が操作されたか否かを判定し、スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ１２０３にて操作待ちタイマの値が０となったか否かを判定する。なお、操作待ちタイマの値の減算は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップＳ１０８、図１０参照）において行われる。操作待ちタイマの値が０になっていない場合には、ステップＳ１２０２に戻る。ステップＳ１２０２においてスタートレバー４１が操作されたと判定した場合と、ステップＳ１２０３において操作待ちタイマの値が０となったと判定した場合と、には、ステップＳ１２０４にて疑似遊技後フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１７４】

リール制御処理の説明に戻り、移行準備処理が終了した場合には、ステップＳ４０２に戻り、回転開始処理を行う。

【０１７５】

回転開始処理では、図１７のフローチャートに示すように、ステップＳ６０１にてＲＡＭ１０６に設けられた繰り返し回数カウンタに３をセットする。ステップＳ６０２では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり、疑似遊技を行った場合には、移行準備処理において疑似遊技後フラグをセットしているため、ステップＳ６０３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ６０４に進み、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示する。また、ステップＳ６０４では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、操作順序コマンドを受信することにより、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を補助表示部６５に表示する。したがって、補助表示部６５には、指示モニタに操作順序が表示されたタイミングから少し遅れて操作順序が表示されることとなる。

【０１７６】

ステップＳ６０４にて指示モニタを表示した場合と、ステップＳ６０３にて押し順ベルに当選していないと判定した場合と、には、ステップＳ６０５に進み、遅延時間を取得する。主制御装置１０１のＲＡＭ１０６には、疑似停止させた各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの始動タイミングを定めるための遅延タイマが設けられており、ステップＳ６０５では、乱数を取得するとともに当該取得結果に応じた値（すなわち所定の抽選によって得られた値）を遅延タイマにセットする。なお、遅延タイマの値の減算は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップＳ１０８、図１０参照）において行われる。ステップＳ６０６では、遅延タイマの値が０となるまで待機し、遅延タイマの値が０となった場合には、ステップＳ６０７に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。ステップＳ６０８では、繰り返し回数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ６０９では、繰り返し回数カウンタの値が０となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの

値が０となっていない場合には、ステップＳ６０２に戻る。繰り返し回数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ６１０に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされている場合には、ステップＳ６１１にて疑似遊技フラグをクリアするとともに、ステップＳ６１２にて疑似遊技後フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０１７７】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０３では、停止情報が設定されているか否かを判定する。疑似遊技を行った後のステップＳ４０３では、既に停止情報を設定済みであるため否定判定をし、停止情報設定処理を行うことなくステップＳ４０５に進む。ステップＳ４０５では、ＲＡＭ１０６に設けられたリール回転数カウンタに３をセットし、ステップＳ４０６では、コマンド送信処理１を行う。疑似遊技を行った後のコマンド送信処理１では、回転開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、回転開始コマンドを受信することにより、図３１（ｄ）等に示した本遊技用の補助演出を開始する。

【０１７８】

ステップＳ４０７では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの加速が終了するまで待機する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速が終了し、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップＳ４０８に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【０１７９】

指示モニタ表示処理では、図１９のフローチャートに示すように、ステップＳ８０１にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ８０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップＳ８０３にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８０４にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップＳ８０４では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。但し、疑似遊技を行った後においては、回転開始処理において指示モニタに操作順序を表示済みである（ステップＳ６０４、図１７参照）ため、ステップＳ８０４の処理を行うことによって指示モニタの表示内容が変化することはない。つまり、ステップＳ８０４の処理は、疑似遊技を行わない遊技回において指示モニタを表示するための処理であるといえる。

【０１８０】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０９のコマンド送信処理２、ステップＳ４１０の停止制御処理については、本遊技におけるリール制御処理にて説明したとおりであるため、説明を省略する。停止制御処理が終了した場合には、ステップＳ４１１に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１８１】

本スロットマシン１０では、疑似遊技をキャンセルして本遊技に移行させることが可能な構成となっている。そこで以下では、かかる構成を図２１のフローチャートに基づいて具体的に説明する。

【０１８２】

ステップＳ１００１にて疑似遊技フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ１００２に進み、疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされたか否かを判定する。より具体的には、本スロットマシン１０では、精算スイッチ５９がキャンセル操作手段としての機能を有しているため、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定する。キャンセル操作がなされた場合には、ステップＳ１００３に進み、リール回転数カウンタの値が３であるか否か、すなわち全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転中であるか否か

を判定する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転中である場合には、ステップＳ１００４にて疑似遊技フラグをクリアするとともに、ステップＳ１００５にて上述した指示モニタ表示処理を行う。続くステップＳ１００６では、疑似遊技終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、疑似遊技終了コマンドを受信することにより、疑似遊技がキャンセルされたことを把握する。その後、ステップＳ１００７にて３０ｍｓｅｃ待機し、ステップＳ１００１に戻る。ちなみに、ステップＳ１００７にて３０ｍｓｅｃ待機するのは、表示制御装置８１が疑似遊技用の補助演出から本遊技用の補助演出に切り替えるのを待つためである。

【０１８３】

図３５は、疑似遊技がキャンセルされた場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転態様及び補助表示部６５の表示態様の一例を示す図である。

【０１８４】

報知モードでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部６５に表示されるとともに、補助表示部６５の右上部に報知モード終了となるまでの残り払出数が表示される。図３５（ａ）では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部６５の右上部に報知モード終了まで残り８４枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始した場合、図３５（ｂ）に示すように、「赤７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部６５に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転している最中にキャンセル操作がなされた場合には、図３５（ｃ）に示すように、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが疑似停止することなくそのまま本遊技に移行する。このとき、補助表示部６５では、疑似遊技の結果より詳しくは上乗せされたか否かの結果が報知されることなく疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モード終了までの残り払出数と、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。但し、上乗せ抽選に当選していた場合には、図３５（ｃ）に示すように、報知モード終了までの残り払出数が８４枚から１８４枚に更新された上で表示される。

【０１８５】

停止制御処理の説明に戻り、ステップＳ１００３にてリール回転数カウンタの値が３でないと判定した場合、すなわち少なくとも一つのリールが疑似停止した状況下でキャンセル操作がなされた場合には、キャンセル操作がなされたことを示すキャンセル操作フラグをセットした後にステップ１００９に進み、回転中のリールを疑似停止させるべく停止位置決定処理を行う。その後、ステップＳ１０１０にてリール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、残り１つのリールが回転中であることを意味するため、ステップＳ１００１に戻るとともに当該ステップＳ１００１にて肯定判定をし、ステップＳ１００２に進む。ステップＳ１００２では、キャンセル操作フラグがセットされていることに基づいてキャンセル操作がなされたと判定する。その後、ステップＳ１００３にて否定判定をし、ステップＳ１００９にて停止位置決定処理を行う。ステップＳ１０１０では、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となった場合には、キャンセル操作フラグをクリアした後にステップＳ１０１１以降の処理を行う。

【０１８６】

以上のとおり、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転している最中にキャンセル操作がなされた場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒを疑似停止させることなくそのまま本遊技に移行し、少なくとも一つのリールが疑似停止している最中にキャンセル操作がなされた場合には、回転中のリールを全て疑似停止させた後に本遊技に移行する。

【０１８７】

図３６は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり

、ゲームの終了段階において行われる。

【０１８８】

ステップＳ１９０１では、上述した終了判定処理を行い、ステップＳ１９０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１９０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１９０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０１８９】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１９０３にて純増枚数カウンタの値を更新する純増枚数更新処理を行う。具体的には、純増枚数カウンタの値から今回のゲームで払い出したメダル数を減算し、当該減算結果にメダルベット数（本実施の形態では３又は２）を加算する。ステップＳ１９０４では、純増枚数カウンタの値が０となったか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ１９０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。純増枚数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ１９０５～ステップＳ１９０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１９０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１９０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１９０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１９０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【０１９０】

ここで、本スロットマシン１０の遊技性について説明する。

【０１９１】

本スロットマシン１０では、２枚遊技と３枚遊技が可能である。但し、通常区間において２枚遊技を行った場合には、何らかの役に当選したとしても有利区間に移行しない。また、有利区間において２枚遊技を行った場合には、そのときの遊技モードが報知モードであれば、押し順ベルに当選したとしてもストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されず、そのときの遊技モードがチャンスモードであれば、移行抽選が行われない。加えて、２枚遊技においては、報知モードへの移行契機となるモードゲーム数カウンタの更新が行われない一方、通常区間への移行契機となる区間ゲーム数カウンタの更新が行われる（終了判定処理、図２９参照）。さらに、２枚遊技においては、約４．０分の１の確率でＢＢ２に当選となり、ＢＢ２入賞が成立した場合には、３０ゲームかけて所有メダルを３０枚減少させる必要が生じる。したがって、２枚遊技と３枚遊技を比較した場合には、３枚遊技の方が遊技者にとって有利となる。

【０１９２】

３枚遊技においては、約１２分の１の確率でＢＢ１に当選となり、ＢＢ１入賞が成立した場合には、３０ゲームかけて所有メダルを６０枚減少させる必要が生じる。但し、ＢＢ２当選フラグを持ち越した状態で３枚遊技を行った場合には、ＢＢ１に当選となる事象が発生せず、ＢＢ２入賞が成立する事象も発生しない。したがって、ＢＢ２当選フラグを持ち越した状態で３枚遊技を行うことが、遊技者にとって最も有利な遊技となる。そこで以下では、ＢＢ２当選フラグを持ち越した状態で３枚遊技が行われた場合の遊技性について説明する。

【０１９３】

通常区間では、３枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定３」の場合には、約１．２分の１の確率で何らかの役に当選となり、約６．４分の１の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は３枚遊技を行えばほぼ１ゲームで終了することとなる。

【０１９４】

通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、

移行ゲーム数として７００が設定される（図２６参照）。

【０１９５】

チャンスモードでは、レア役に当選した場合に報知モードへの移行抽選が行われる。移行抽選に当選した場合には、チャンスモードから報知モードに移行する。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下で７００回の３枚遊技を行った場合には、報知モードに移行する（Ｓ１６０３，Ｓ１６０４，Ｓ１６０７、図２８参照）。つまり、本スロットマシン１０では、通常区間からチャンスモードに移行した場合、７００回が所謂天井回数としての機能を有することとなる。有利区間は、そのときの遊技モードに関わらず、１５００回の遊技が行われた場合と、差枚数が２４００枚に達した場合と、に終了する。７００回の天井到達に基づいて報知モードに移行した場合、有利区間の残り遊技回数は８００回である。報知モードでは、押し順ベルに当選した場合に必ず操作順序が報知されるため、１ゲーム行う毎にメダルが約３．５枚増加することを期待できる。報知モードでの遊技を８００回行うことができたと仮定した場合には、約２７００枚のメダル増加を期待できる。故に、天井到達に基づいて報知モードに移行した場合であっても、１５００回の遊技を行う前に差枚数が２４００枚に到達して有利区間が終了することを期待できる。

【０１９６】

チャンスモードから報知モードに移行する場合には、純増枚数カウンタに１２０がセットされる（図２８参照）。このため、報知モードに移行した場合には、最低でも１２０枚のメダル増加が期待できる。また、報知モード下でレア役に当選した場合には、純増枚数を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われる（図３０参照）。このとき、スイカ当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、３０，５０，１００，３００のいずれかが加算され、チェリー当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、１０，２０，３０，５０のいずれかが加算される。そして、純増枚数カウンタの値が０となった場合には、報知モード及び有利区間が終了して通常区間に移行する（図３６参照）。

【０１９７】

上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技フラグがセットされ、当該ゲームにおいて疑似遊技が行われる。上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技では、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。また、上乗せ抽選に当選していない場合であっても、疑似遊技抽選に当選した場合には、疑似遊技フラグがセットされ、当該ゲームにおいて疑似遊技が行われる。疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技では、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止する一方で右リール３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止せず、純増枚数カウンタへの上乗せがなされないことが報知される。これらの疑似遊技は、精算スイッチ５９を操作することでキャンセルすることが可能である。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが回転している最中に精算スイッチ５９を操作した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが疑似停止することなくそのまま本遊技に移行し、少なくとも一つのリールが疑似停止している状況で精算スイッチ５９を操作した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが疑似停止した後に本遊技に移行する。

【０１９８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０１９９】

上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技が実行される構成とした。疑似遊技では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始し、ストップスイッチ４２～４４を操作した場合に対応するリールが疑似停止する。そして、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止した場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とすることにより、リールを用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２００】

かかる一方、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を操作することを煩わしいと感じる遊技者がいる可能性も考えられる。そこで本スロットマシン１０では、疑似遊技の実行中に精算スイッチ５９を操作した場合、疑似遊技を終了させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【０２０１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２０２】

全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況で精算スイッチ５９が操作された場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させることなくそのまま疑似遊技を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を操作しなければ疑似遊技における図柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を操作するよう促すことが可能となる。

【０２０３】

疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技が終了した後に本遊技が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止することなくそのまま疑似遊技が終了し得る構成とした場合に、次ゲームを開始させる段階において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない事象が発生することを回避することが可能となる。また、かかる構成においては、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況で精算スイッチ５９が操作された場合に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させたり回転の再開始を行ったりすることなく、停止指令が発生したか否かの判定に移行することが可能となる。故に、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【０２０４】

少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ５９を操作された場合には、回転中のリールを全て疑似停止させた後に疑似遊技を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中でストップスイッチ４２～４４を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、精算スイッチ５９を操作することでストップスイッチ４２～４４を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【０２０５】

疑似遊技の実行中に精算スイッチ５９が操作された場合には、リール回転数カウンタの値によってその後の処理が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、精算スイッチ５９が操作された状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、精算スイッチ５９が操作された場合、必ず回転中のリールを全て疑似停止させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を操作する意義が損なわれてしまうという問題が懸念される。かかる懸念は、本スロットマシン１０のように疑似遊技における図柄の停止結果がストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに依存しない構成の場合、より顕著なものとなる。しかしながら、リール回転数カウンタの値によってその後の処理が変化する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【０２０６】

上乗せ抽選に当選した場合に疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を純増枚数が増加することを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２０７】

疑似遊技では、「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に疑似停止した場合、純増枚数が増加することを報知し、「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に疑似停止しなかった

場合、純増枚数が増加することを報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、純増枚数増加の報知を受けたい遊技者にストップスイッチ４２～４４を操作するよう促しつつ、純増枚数増加の報知を受けなくてもよい遊技者に精算スイッチ５９を操作させることが可能となる。

【０２０８】

さらにいうと、疑似遊技における図柄の停止結果は、純増枚数の増加に直接的に寄与していない。本遊技においては、入賞が成立しなければメダル払出等の特典を受けることができないが、疑似遊技においては、既に上乗せ抽選によって純増枚数の増加が確定しているため、「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に疑似停止しなくても遊技者が不利益を被ることはない。「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に疑似停止しなかった場合には、純増枚数が増加することを報知されないのみである。このように、疑似遊技を遊技者の直接的な利益と無関係なものとすることにより、疑似遊技を遊技者が積極参加できる演出の一つとして位置付けることが可能となるとともに、精算スイッチ５９の操作によって遊技者が不利益を被ることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２０９】

上乗せ抽選に当選した場合には、当該ゲームにおいて疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、上乗せ抽選に当選したゲームと異なるゲームで疑似遊技を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、疑似遊技が開始される以前のゲームにおいてレア役に当選したことを遊技者が忘れていた場合、遊技者が上記疑似遊技を所謂ガセであると認識して「赤７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作しなくなってしまう可能性が懸念される。また、報知モードの最終ゲームにおいてレア役に当選し、上乗せ抽選に当選することなくそのまま報知モードが終了した場合には、遊技者が上乗せ抽選自体を行わなかったのではないかと疑念を抱く可能性も懸念される。一方、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて疑似遊技を行う構成とした場合には、ゲームの流れが疑似遊技→本遊技という流れとなるため、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【０２１０】

上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において、純増枚数の増加が報知される機会と、純増枚数の増加が報知されない機会と、を設けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２１１】

疑似遊技を行う場合には、補助表示部６５にて疑似遊技であることを報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した場合に遊技者が１ゲームが終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。また、全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止することなく疑似遊技から本遊技に移行した場合であっても、疑似遊技と本遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【０２１２】

押し順ベルに当選したゲームで疑似遊技を行う場合には、疑似遊技において全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた後にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ４２～４４を上記操作順序で操作してしまうことを回避することが可能となる。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた後であって、疑似停止したリールの加速を開始する前に上記操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技において上記操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作してしまい、ベル入賞を成立させることができなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【０２１３】

疑似遊技を実行しない遊技回では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速となった後にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する遊技回と、疑似遊技を実行しない遊技回と、で、本遊技における上記操作順序の報知タイミングを異ならせることが可能となる。このように、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前までに上記操作順序を報知するということを担保しつつ、疑似遊技の実行有無によって本遊技における上記操作順序の報知タイミングを異ならせる構成とすることにより、指示モニタを確認するよう遊技者に注意喚起することが可能となる。

【０２１４】

疑似遊技が終了した場合には、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ毎に取得した乱数に基づいて遅延時間を設定し、当該遅延時間待機した後にリールの加速を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技への移行に際して各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの始動時期をずらすことが可能となり、疑似遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に並んで疑似停止したとしても、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速回転となった際に「赤７」図柄が並んでいない状態とすることが可能となる。この結果、疑似遊技の停止出目がその後の本遊技における目押し補助となってしまうことを回避することが可能となる。

【０２１５】

ベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する場合に、表示制御装置８１が制御する補助表示部６５にて報知することに加えて、主制御装置１０１が制御する指示モニタにて報知する構成とした。ストップスイッチ４２～４４が操作されたか否かの判定は主制御装置１０１が行うものであるため、かかる構成とすることにより、上記操作順序を報知する前にストップスイッチ４２～４４が操作されたか否かを判定する事象が発生することを確実に回避することが可能となる。

【０２１６】

精算スイッチ５９が操作された場合に疑似遊技のキャンセル操作がなされたと判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずにキャンセル操作を行ってしまう機会を低減することが可能となる。例えば、疑似遊技の開始後にスタートレバー４１が操作された場合、キャンセル操作がなされたと判定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が開始指令を発生させる際にスタートレバー４１を連打した場合、２回目以降のスタートレバー４１の操作がキャンセル操作と判定され、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。

【０２１７】

疑似遊技を実行する場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させた後すなわち疑似遊技の実行中に、本遊技用の停止情報を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に本遊技用の停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から本遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【０２１８】

疑似遊技用停止情報は、疑似停止指令が発生した後に設定する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の実行中に停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技において疑似停止指令が発生したか否かの判定を行うまでに要する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【０２１９】

かかる一方、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合には、疑似停止指令が発生してから対応するリールを疑似停止させるまでの間が間延びしてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン１０では、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技の場合、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技の場合、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わら

ず、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止する一方で右リール３２Ｒの１６番の「赤７」図柄が中段ではなく下段に疑似停止する構成とした。このように、疑似遊技における図柄の停止結果がストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに依存しない構成とすることにより、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似停止指令が発生してから対応するリールを疑似停止させるまでの間が間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【０２２０】

疑似遊技においては、ストップスイッチ４２～４４が操作されたタイミングから最大１９図柄分滑った後に疑似停止する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する時間や、前記疑似遊技用停止情報に基づいてリールの停止位置を決定する時間等を確保することが可能となる。さらにいうと、本遊技においては、停止指令が発生してから予め定められた時間内にリールを停止させなければならないため、停止指令が発生した後に停止情報を設定することは困難であり、停止指令が発生したか否かを判定する前に停止情報を設定しておく必要がある。一方、疑似遊技においては、上記制約が設けられていないため、最大１９図柄分滑った後に疑似停止し得る構成とすることにより、上記各時間を確保することが可能となる。

【０２２１】

（第２の実施形態）

【０２２２】

上記第１の実施形態では、疑似遊技において上乗せ枚数を報知する構成としたが、本遊技において上乗せ枚数を報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０２２３】

図３７は、リール制御処理を示すフローチャートである。

【０２２４】

ステップＳ２００１では、ＲＡＭ１０６に設けられた繰り返し回数カウンタに３をセットする。ステップＳ２００２では、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が３である場合には、左リール３２Ｌ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が２である場合には、中リール３２Ｍ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が１である場合には、右リール３２Ｒ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。なお、ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。

【０２２５】

ステップＳ２００２にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップＳ２００３に進み、繰り返し回数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ２００４では、繰り返し回数カウンタの値が０となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ２００２に戻る。繰り返し回数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ２００５に進み、停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア１０６ｂに記憶する。ステップＳ２００６では、ＲＡＭ１０６に設けられたリール回転数カウンタに３をセットし、ステップＳ２００７では、回転開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２００８では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの加速が終了するまで待機する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速が終了し、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップＳ２００９に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【０２２６】

指示モニタ表示処理では、図３８のフローチャートに示すように、ステップＳ２１０１にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２１０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ２１０３にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップＳ２１０３では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０２２７】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ２０１０では、停止可コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、ステップＳ２０１１にて停止制御処理を行い、本処理を終了する。

【０２２８】

停止制御処理では、図３９のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０１において、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、停止指令が発生するまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ２２０２に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【０２２９】

停止位置決定処理では、図４０のフローチャートに示すように、ステップＳ２３０１において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップＳ２３０２では、リール回転数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ２３０３では、停止コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。また、ステップＳ２３０３では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップＳ２３０４では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ２３０４では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として０～４のいずれかの値を算出する。その後、ステップＳ２３０５では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ２３０６では、リール回転数カウンタの値が０でないか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０でない場合、すなわち少なくとも一つのリールに対して停止指令が発生していない場合には、ステップＳ２３０７にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。リール回転数カウンタの値が０である場合、すなわち全てのリールに対して停止指令が発生した場合には、停止情報変更処理を行うことなく停止位置決定処理を終了する。

【０２３０】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップＳ２２０３に進み、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ２２０１に戻る。つまり、本スロットマシン１０では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップＳ２２０１にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連

続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。ステッピングモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【０２３１】

ステップＳ２２０３においてリール回転数カウンタの値が０であると判定した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップＳ２２０４に進み、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップＳ２２０５に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを把握する。続くステップＳ２２０６では、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号が全てＯＦＦであるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号がＯＮである場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、ステップＳ２２０７に進み、操作終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、操作終了コマンドを受信することにより、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったことを把握する。ステップＳ２２０８では、指示モニタを表示中であるか否かを判定し、表示中である場合には、ステップＳ２２０９にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップＳ２２１０にて１００ｍｓｅｃ待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップＳ２２１０にて１００ｍｓｅｃ待機するのは、ステッピングモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【０２３２】

次に、上乗せ枚数を報知する上乗せ報知演出を実行する場合に表示制御装置８１が行う各種処理を説明する。

【０２３３】

図４１は、遊技回の開始段階において行われる演出決定処理を示すフローチャートである。

【０２３４】

ステップＳ２４０１では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ２４０２に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２４０３にてレア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップＳ２４０４に進み、演出実行抽選を行う。演出実行抽選では、当選したレア役の種別と、表示制御装置８１が取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、演出実行抽選では、スイカ当選であれば約１０分の１の確率で演出実行抽選に当選となり、チェリー当選であれば約２分の１の確率で演出実行抽選に当選となる。ステップＳ２４０５では、演出実行抽選に当選したか否かを判定する。演出実行抽選に当選した場合には、ステップＳ２４０６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。演出実行抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ２４０７に進み、上乗せコマンドを受信済みであるか否かを判定する。上乗せコマンドは、上乗せ抽選に当選した場合に主制御装置１０１から

送信されるコマンドであって、上乗せ抽選に当選した場合に抽選結果コマンドよりも前に送信される（図１２、図３０参照）。したがって、上乗せコマンドを受信済みである場合には、今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４０６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置８１は、上乗せコマンドを受信した場合、上乗せコマンドの示す上乗せ枚数を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた上乗せ枚数カウンタに記憶する。

【０２３５】

図４２は、本遊技の実行中に行われる演出実行処理を示すフローチャートである。

【０２３６】

ステップＳ２５０１では、演出フラグがセットされているか否かを判定し、演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされている場合には、上乗せ報知演出を実行することを意味するため、ステップＳ２５０２に進み、停止コマンドを受信したか否かを判定する。停止コマンドを受信していない場合には、停止コマンドを受信するまで待機し、停止コマンドを受信した場合には、ステップＳ２５０３にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた停止操作数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ２５０４では、停止操作数カウンタの値が３となったか否かを判定し、３となっていない場合には、ステップＳ２５０５にて停止操作数カウンタの値に応じた報知音をスピーカ６４から出力し、ステップＳ２５０２に戻る。停止操作数カウンタの値が３となった場合には、ステップＳ２５０６にて上乗せ報知処理を行った後に本処理を終了する。

【０２３７】

上乗せ報知処理では、図４３のフローチャートに示すように、ステップＳ２６０１にて上乗せコマンドを受信済みであるか否か、すなわち今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した遊技回である場合には、ステップＳ２６０２にて全リール停止完了コマンドを受信するまで待機する。全リール停止完了コマンドを受信した場合には、ステップＳ２６０３に進み、停止操作数カウンタの値３に応じた報知音をスピーカ６４から出力する。その後、ステップＳ２６０４にて操作終了コマンドを受信するまで待機する。操作終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ２６０５に進み、上乗せ抽選にて当選となった上乗せ枚数を補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ２６０６にて停止操作数カウンタの値を０とするとともに、ステップＳ２６０７にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０２３８】

ステップＳ２６０１にて上乗せコマンドを受信していないと判定した場合、すなわち今回の遊技回において上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップＳ２６０８に進み、報知音を出力するか否かを決定する報知音実行抽選を行う。報知音実行抽選では、表示制御装置８１が取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ちなみに、報知音実行抽選に当選となる確率は、約３分の１である。ステップＳ２６０９では、報知音実行抽選に当選したか否かを判定する。報知音実行抽選に当選した場合には、ステップＳ２６１０にて全リール停止完了コマンドを受信するまで待機する。全リール停止完了コマンドを受信した場合には、ステップＳ２６１１に進み、停止操作数カウンタの値３に応じた報知音をスピーカ６４から出力する。その後、ステップＳ２６０６にて停止操作数カウンタの値を０とするとともに、ステップＳ２６０７にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。報知音実行抽選に当選しなかった場合には、スピーカ６４から報知音を出力することなく、ステップＳ２６０６にて停止操作数カウンタの値を０とするとともに、ステップＳ２６０７にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０２３９】

ここで、上乗せ報知演出の作用について説明する。

【０２４０】

上乗せ報知演出は、上乗せ抽選に当選した場合と、演出実行抽選に当選した場合と、に

行われる。

【０２４１】

表示制御装置８１は、上乗せ抽選に当選している場合、１つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第１の報知音（例えば「ド」の音）を出力し、２つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第２の報知音（例えば「レ」の音）を出力する。そして、３つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドの受信後に、第３の報知音（例えば「ミ」の音）を出力し、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったことを示す操作終了コマンドの受信後に、上乗せ抽選にて当選となった上乗せ枚数を補助表示部６５に表示する。

【０２４２】

表示制御装置８１は、上乗せ抽選に当選していない場合、１つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第１の報知音（例えば「ド」の音）を出力し、２つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第２の報知音（例えば「レ」の音）を出力する。そして、３つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合には、報知音実行抽選に当選した場合、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドの受信後に、第３の報知音（例えば「ミ」の音）を出力し、報知音実行抽選に当選しなかった場合、全リール停止完了コマンドの受信後に、第３の報知音（例えば「ミ」の音）を出力しない。

【０２４３】

以上のとおり、上乗せ報知演出では、上乗せ抽選に当選している場合、第１の報知音出力→第２の報知音出力→第３の報知音出力→上乗せ枚数報知という流れとなり、上乗せ抽選に当選していない場合、第１の報知音出力→第２の報知音出力→第３の報知音出力、又は第１の報知音出力→第２の報知音出力という流れとなる。ここで、上乗せ抽選に当選となる確率は、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１であり、チェリー当選であれば約３分の１である。演出実行抽選に当選となる確率は、スイカ当選であれば約１０分の１であり、チェリー当選であれば約２分の１である。したがって、スイカ当選の場合には、第１の報知音が出力された段階すなわち上乗せ報知演出が開始された段階において、上乗せ枚数が報知される期待度が６６％を超える演出となる。チェリー当選の場合には、第１の報知音が出力された段階すなわち上乗せ報知演出が開始された段階において、上乗せ枚数が報知される期待度が４０％を超える演出となる。報知音実行抽選に当選となる確率は約３分の１であるため、第３の報知音出力が出力された場合には、上乗せ枚数が報知される期待度が上記した割合よりもさらに高まることとなる。第３の報知音は全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となった後に出力されるものであるため、遊技者は、第３停止指令を発生させたストップスイッチの操作を心行くまで継続させた後に終了させることができる。

【０２４４】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０２４５】

停止制御処理では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップＳ２２０１にて次の停止指令が発生したか否かを判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作したストップスイッチと対応するリールが停止することを待つことなく、他のストップスイッチを操作することが可能となる。この結果、ストップスイッチ４２～４４の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２４６】

かかる一方、リールが停止したことを待つことなく次の停止指令が発生したか否かを判定する構成とした場合には、例えばリールが停止していない状況で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じ得る。そこで本スロットマシン１０では、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止図柄番号を決定した場合に、１００ｍｓｅｃ待機する待機

処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間にリールの揺動を収束させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０２４７】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２４８】

１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【０２４９】

確かに、リール回転数カウンタの値が０であると判定した場合、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する前、すなわちステップＳ２２０３とステップＳ２２０４の間で待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、待機処理にて待機する時間として、リールの揺動が収束する時間のみならず、リールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまでに要する時間（すなわちリールのスベリ時間）も考慮する必要が生じる。本スロットマシン１０では、最大４図柄分滑らせることができるため、リールの揺動が収束する時間の他に約１７９ｍｓｅｃ（＝１．４９×２４×５）を待機時間として確保する必要が生じる。そして、４図柄ではなく３図柄以下のスベリ数でリールが停止した場合には、約３６ｍｓｅｃ（＝１．４９×２４×１）以上の待機時間が無駄な時間となってしまい、遊技が間延びしてしまうことに繋がる。一方、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に待機処理を行う構成とした場合には、上記した各懸念を好適に解消することが可能となる。

【０２５０】

１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったと判定した後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間の均一化を図ることが可能となり、次遊技回を開始させる際の操作性を高めることが可能となる。例えば、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かを判定する処理Ｓ２２０６を設けずに、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が全てのストップスイッチ４２～４４の操作を終了したタイミングが、待機処理の終了後であった場合と、待機処理の途中であった場合と、により、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化することとなるからである。そして、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化した場合には、遊技者が例えば次遊技回を開始させるべくメダル投入操作を行っても当該操作を受け付けない事象が発生し、次遊技回を開始させる際の操作性が低下してしまうからである。

【０２５１】

１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を、メダル払出処理を行う前に行う構成とした。かかる構成とすることにより、リールの揺動が収束していない状況でメダル払出等の特典を付与してしまう事象が発生することを回避することが可能となる。さらにいうと、メダル払出処理において行われる払出判定処理よりも前に待機処理を行う構成とすることにより、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、待機処理に関わる処理プログラムの汎用性を高めることが可能となる。例えば、払出判定処理において小役入賞が成立していると判定した場合、待機処理を行わない又は払い出すメダル数に応じた時間待機する待機処理を行い、払出判定処理において小役入賞が成立していないと判定した場合、所定時間待機する待機処理を行う構成とすることも可能である。かかる構成とした場合には、メダル払出の有無等によって待機時間が変化するため、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間

延びしてしまうことを抑制することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、処理構成が複雑化することとなるし、小役入賞成立時のメダル払出数が異なる他のスロットマシンに上記処理プログラムを適用する場合、処理時間を適宜変更する必要が生じるため、汎用性が低くなってしまうからである。

【０２５２】

抽選役として押し順ベルを備え、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すると遊技者に有利となる構成において、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずストップスイッチ４２～４４の操作順序を誤ってしまう機会を低減することが可能となる。すなわち、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すると遊技者に有利となる構成においては、遊技者が意図せずストップスイッチ４２～４４の操作順序を誤ってしまうことがあった。かかる事象は、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したにも関わらず、例えば第１停止指令と対応するリールが未停止の状況で２番目に操作すべきストップスイッチを操作してしまい、当該操作が有効とされずに３番目に操作したストップスイッチが第２停止指令の操作と判定されてしまうことによって発生していたからである。

【０２５３】

１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を、指示モニタに操作順序を表示中であれば当該操作順序を非表示とした後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、指示モニタによる操作順序の報知を速やかに終了させつつ、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。待機処理にて待機する時間を、ステップＳ２２０８及びステップＳ２２０９の処理に要する時間分だけ短くすることができるからである。

【０２５４】

リールが停止したことを待つことなく次の停止指令が発生したか否かを判定する構成とした場合には、例えば、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了した一方で例えば２番目の停止指令と対応するリールが停止していなかったり、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止した一方で少なくとも一つのストップスイッチの操作が終了していなかったりする等の新たな問題が生じ得る。そして、上記したような問題が生じた場合には、表示制御装置８１側において行う制御に問題が生じることとなる。そこで本スロットマシン１０では、主制御装置１０１側において、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止位置を決定した場合、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定するとともに、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かを判定する構成とした。そして、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、操作終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドを受信することによって全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したことに応じた制御を行うことが可能となり、操作終了コマンドを受信することによって全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０２５５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２５６】

主制御装置１０１を、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したことに応じた制御を行った後に、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。さらにいうと、停止指令が発生したリールの停止位置を決定してから実際に前記リールが停止位置となるまでに要する最大時間は、最大４図柄分滑らせるため約１７９ｍｓｅｃと主制御装置１０

１側で把握できる。一方、全てのストップスイッチ４２～４４が操作されていない状況となるまでに要する時間は、遊技者の操作に依存することとなるため、主制御装置１０１側で把握及び予測することができない。そこで、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とすることにより、例えば、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したタイミングと、表示制御装置８１が全リール停止完了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

【０２５７】

全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した場合には、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かを判定する前に全リール停止完了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したタイミングと、表示制御装置８１が全リール停止完了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。また、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったと判定した場合には、指示モニタを表示中であるか否かを判定する前に操作終了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したタイミングと、表示制御装置８１が操作終了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

【０２５８】

上乗せ報知演出を、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止した場合と、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了した場合と、に演出が進行する構成とし、当該上乗せ報知演出を表示制御装置８１が制御する構成とした。かかる構成においては、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したことと、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことと、のいずれが先に発生するかにより、折角用意した演出内容の一方を実行できなくなってしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したことと、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことと、の一方が発生した場合に第３の報知音を出力し、他方が発生した場合に上乗せ報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置１０１から受信したコマンド種別と、実行する処理内容と、が対応しなくなるため、上乗せ報知演出に関わる処理構成が複雑化して記憶容量が増大化するという新たな問題が生じ得る。

【０２５９】

一方、主制御装置１０１から、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドを送信するとともに、全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことを示す操作終了コマンドを送信する構成とすることにより、表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドの受信を通じて全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止したことを把握することができ、操作終了コマンドの受信を通じて全てのストップスイッチ４２～４４の操作が終了したことを把握することができる。また、主制御装置１０１は全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信するため、表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて第３の報知音を出力させる制御を行い、その後の操作終了コマンドの受信に基づいて上乗せ報知を実行させる制御を行えばよい。故に、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【０２６０】

上乗せ報知演出では、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて第３の報知音をスピーカ６４から出力させ、操作終了コマンドの受信に基づいて補助表示部６５にて上乗せ報知を実行させる構成とした。このように、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて演出を実行する装置と、操作終了コマンドの受信に基づいて演出を実行する装置と、を異ならせる構成とすることにより、全リール停止完了コマンドを受信してから操作終了コマンドを受信するまでの間隔が短時間となった場合であっても、第３の報知音の出力を確実に実行することが可能となる。

【０２６１】

（第３の実施形態）
【０２６２】
上記第１の実施形態では、例えば図２０に示すように、疑似遊技用のコマンドと、本遊技用のコマンドと、を個別に用意し、疑似遊技フラグの有無に応じたコマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。
【０２６３】
図４４（ａ）は、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた疑似遊技フラグ格納エリアの構成を示す図である。疑似遊技フラグ格納エリアは、１バイトで構成されている。疑似遊技フラグ格納エリアの各ビットは、最上位の第７ビットと、第５～第０ビットと、がブランクとなっており、第６ビットが疑似遊技フラグ格納ビットとしての機能を有している。主制御装置１０１は、疑似遊技フラグをセットする場合（ステップＳ５０４、図１６参照）、疑似遊技フラグ格納エリアの第６ビットに「１」をセットし、疑似遊技フラグをクリアする場合（ステップＳ６１１、図１７又はステップＳ１００４、図２１参照）、疑似遊技フラグ格納エリアの第６ビットに「０」をセットする。したがって、疑似遊技フラグ格納エリアの各ビットを上位側から並べて８桁の２進数として仮定した数値を１６進数に変換した場合には、疑似遊技フラグがセットされている場合に４０Ｈ（０１０００００）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合に００Ｈ（００００００００）となる。
【０２６４】
次に、本実施の形態におけるコマンド送信処理１について説明する。コマンド送信処理１とは、リール制御処理において行われる処理（ステップＳ４０６、図１５参照）であり、回転開始コマンド又は疑似遊技回転開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する処理である。
【０２６５】
コマンド送信処理１では、図４５のフローチャートに示すように、ステップＳ２７０１にて回転開始ヘッダ情報を取得する。
【０２６６】
ここで、コマンドの構成について簡単に説明する。コマンドは、コマンド種別を示すヘッダと、具体的な内容を示すボディと、コマンドの最後の情報であることを示すフッタと、により構成されている。ヘッダは、図４４（ｂ）に示すように、１バイトで構成されている。ヘッダの各ビットにおける機能は、以下のとおりである。最上位である第７ビットは、ヘッダ識別ビットとしての機能を有しており、常に「１」が格納されている。第６ビットは、疑似遊技であるか否かを示す疑似遊技識別ビットとしての機能を有しており、第５ビットは、ブランクとなっており、第４～第０ビットは、コマンド種別を示すコマンド種別格納ビットとしての機能を有している。例えば、回転開始ヘッダ情報は、８６Ｈすなわち１０００００１１０であり、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶されている。
【０２６７】
ステップＳ２７０１にて回転開始ヘッダ情報を取得した場合には、ステップＳ２７０２に進み、回転開始ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。本実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報が疑似遊技判定情報としての機能も有している。したがって、ステップＳ２７０２では、回転開始ヘッダ情報である８６Ｈに４０Ｈ又は００Ｈを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップＳ２７０２における加算結果がＣ６Ｈ（１１０００１１０）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップＳ２７０２における加算結果が８６Ｈ（１０００００１１０）となる。ステップＳ２７０３では、加算結果をヘッダとして表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２７０４では、ボディ情報があるか否かを判定する。ボディ情報がある場合には、ステップＳ２７０５にてボディ情報を表示制御装置８１に対して送信するとともに、ステップＳ２７０６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない

場合には、ステップＳ２７０６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理１では、回転開始コマンド（疑似遊技回転開始コマンド）にボディ情報を設定していないため、回転開始コマンド（疑似遊技回転開始コマンド）であることを示すヘッダと、フッタと、を表示制御装置８１に対して送信する。

【０２６８】

次に、本実施の形態におけるコマンド送信処理２について説明する。コマンド送信処理２とは、リール制御処理において行われる処理（ステップＳ４０９、図１５参照）であり、停止可コマンド又は疑似停止可コマンドを表示制御装置８１に対して送信する処理である。

【０２６９】

コマンド送信処理２では、図４６のフローチャートに示すように、ステップＳ２８０１にて停止可ヘッダ情報を取得する。停止可ヘッダ情報は、８７Ｈすなわち１０００１１１であり、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶されている。ステップＳ２８０２では、停止可ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。すなわち、ステップＳ２８０２では、停止可ヘッダ情報である８７Ｈに４０Ｈ又は００Ｈを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップＳ２８０２における加算結果がＣ７Ｈ（１１０００１１１）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップＳ２８０２における加算結果が８７Ｈ（１００００１１１）となる。ステップＳ２８０３では、加算結果をヘッダとして表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２８０４では、ボディ情報があるか否かを判定する。ボディ情報がある場合には、ステップＳ２８０５にてボディ情報を表示制御装置８１に対して送信するとともに、ステップＳ２８０６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない場合には、ステップＳ２８０６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理２では、停止可コマンド（疑似停止可コマンド）にボディ情報を設定していないため、停止可コマンド（疑似停止可コマンド）であることを示すヘッダと、フッタと、を表示制御装置８１に対して送信する。

【０２７０】

図４７は、停止位置決定処理を示すフローチャートである。第１の実施の形態における停止位置決定処理では、ステップＳ１１０３にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、判定結果に応じて疑似停止コマンド又は停止コマンドを表示制御装置８１に対して送信した（図２２参照）。本実施の形態では、第１の実施の形態と同様、ステップＳ２９０３において疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定するものの、当該判定結果に関わらず、ステップＳ２９０５において疑似停止コマンド又は停止コマンドを送信すべくコマンド送信処理３を行う。

【０２７１】

コマンド送信処理３では、図４８のフローチャートに示すように、ステップＳ３００１にて停止ヘッダ情報を取得する。停止ヘッダ情報は、８８Ｈすなわち１０００１０００であり、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶されている。ステップＳ３００２では、停止ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。すなわち、ステップＳ３００２では、停止ヘッダ情報である８８Ｈに４０Ｈ又は００Ｈを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップＳ３００２における加算結果がＣ８Ｈ（１１００１０００）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップＳ３００２における加算結果が８８Ｈ（１０００１０００）となる。ステップＳ３００３では、加算結果をヘッダとして表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ３００４では、ボディ情報があるか否かを判定する。ボディ情報がある場合には、ステップＳ３００５にてボディ情報を表示制御装置８１に対して送信するとともに、ステップＳ３００６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない場合には、ステップＳ３００６にてフッタを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理３では

、ステップＳ３００５において、ボディ情報として、停止指令又は疑似停止指令の発生したリールを示す情報を送信する。より具体的には、前記リールが左リール３２Ｌである場合、ボディ情報として０１Ｈを送信し、前記リールが中リール３２Ｍである場合、ボディ情報として０２Ｈを送信し、前記リールが右リール３２Ｒである場合、ボディ情報として０３Ｈを送信する。これらボディ情報は、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶されている。以上の結果、コマンド送信処理３では、停止コマンド（疑似停止コマンド）として、停止コマンド（疑似停止コマンド）であることを示すヘッダと、停止リール（疑似停止リール）を示すボディと、フッタと、を表示制御装置８１に対して送信する。

【０２７２】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０２７３】

疑似遊技である場合と、本遊技である場合と、において、異なるコマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技と本遊技のいずれであるかを表示制御装置８１に把握させることが可能となる。

【０２７４】

以上の結果、表示制御装置８１に疑似遊技や本遊技に応じた補助演出等の制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２７５】

かかる一方、疑似遊技の場合に送信するコマンドと、本遊技の場合に送信するコマンドと、を予めＲＯＭ１０５に記憶させておく構成とした場合には、予め記憶させておくデータ量の増大化が懸念されることとなる。また、コマンドを送信するにあたって疑似遊技であるか否かの判定を行う必要が生じるため、前記判定処理の追加に伴うデータ量の増大化に加えて、処理構成が複雑化することも懸念されることとなる。

【０２７６】

そこで本実施の形態では、コマンド送信処理１等において、回転開始ヘッダ情報等のヘッダ情報と、疑似遊技フラグ格納エリアに格納された情報と、を加算することにより、表示制御装置８１に対して送信するヘッダを作成する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の場合に送信するヘッダを予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、作成されたヘッダが疑似遊技であるか否かを含むこととなるため、疑似遊技であるか否かの判定処理が不要となる。故に、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【０２７７】

疑似遊技であるか否かを示す情報をヘッダに含ませる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１から表示制御装置８１に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。すなわち、疑似遊技であるか否かを表示制御装置８１に把握させる構成としては、本実施の形態のような演算を行うのではなく、例えばヘッダではなくボディにおいて００Ｈ又は４０Ｈを送信することでも可能である。しかしながら、かかる構成においては、送信するコマンドが１バイト増加するため、コマンドが冗長化してしまうこととなるからである。

【０２７８】

ヘッダには、ヘッダ識別ビットと、疑似遊技識別ビットと、コマンド種別格納ビットと、を設け、当該ヘッダが１バイトで収まる構成とした。かかる構成とすることにより、コマンドが冗長化することを抑制しつつ、ヘッダを通じて表示制御装置８１に多くの情報を把握させることが可能となる。

【０２７９】

ヘッダにおいて、疑似遊技識別ビットを、ヘッダ識別ビットよりも下位側であって、コマンド種別格納ビットよりも上位側の位置に設けた。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに疑似遊技であるか否かを示す情報を格納することが可能となり、主制御装置１０１から表示制御装置８１に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。また、疑似遊技判定情報を加算することでヘッダ

情報を作成する構成とすることにより、従来のヘッダ構成を変更することなく、ヘッダに疑似遊技であるか否かを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、スロットマシン１０の開発工数が増大化することを抑制することが可能となる。

【０２８０】

疑似遊技フラグ格納エリアをヘッダと同一バイトである１バイトで構成するとともに、第６ビット以外のビットをブランクとした。かかる構成とすることにより、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する場合に、コマンド種別格納ビット等の他のビットの値が変化することを回避することが可能となる。

【０２８１】

疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報を用いてヘッダを作成する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報に、疑似遊技を実行するか否かの判定に用いられる情報としての機能と、ヘッダを作成する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、疑似遊技判定情報を記憶するための格納エリアをＲＡＭ１０６に設ける必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０２８２】

（第４の実施形態）

【０２８３】

上記第１の実施形態では、疑似遊技を行う構成としたが、疑似遊技を行わずに本遊技のみを行う構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０２８４】

図４９は、本実施の形態におけるスロットマシン１０の斜視図である。

【０２８５】

第１クレジット投入スイッチ５６の右方であってメダル投入口４５の左方には、演出スイッチ６７と選択スイッチ６８が設けられている。演出スイッチ６７は、後述する押下演出が実行された場合と、遊技が行われていない状況においてメニュー画面を呼び出す場合と、に操作されるものであり、その上面に「ＰＵＳＨ」の文字が表示されている。選択スイッチ６８は、上下左右の方向を指定する上スイッチ，下スイッチ，左スイッチ及び右スイッチの４つのスイッチによって構成されており、メニュー画面に表示された各種情報から所望の情報を選択する場合に操作される。演出スイッチ６７（より詳しくは当該演出スイッチ６７の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）及び選択スイッチ６８（より詳しくは当該選択スイッチ６８の操作を検出する選択スイッチ検出センサ）は、図５０に示すように、表示制御装置８１に接続されている。

【０２８６】

図５１は、リール制御処理を示すフローチャートである。

【０２８７】

ステップＳ３１０１では、ＲＡＭ１０６に設けられた繰り返し回数カウンタに３をセットする。ステップＳ３１０２では、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が３である場合には、左リール３２Ｌ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が２である場合には、中リール３２Ｍ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が１である場合には、右リール３２Ｒ用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。なお、ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。

【０２８８】

ステップＳ３１０２にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップＳ３１０３に進み、繰り返し回数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ３１０４では、繰り返し回数カウンタの値が０となったか否かを

判定し、繰り返し回数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ３１０２に戻る。繰り返し回数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ３１０５に進み、停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア１０６ｂに記憶する。ステップＳ３１０６では、ＲＡＭ１０６に設けられたリール回転数カウンタに３をセットし、ステップＳ３１０７では、回転開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ３１０８では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの加速が終了するまで待機する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの加速が終了し、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップＳ３１０９に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【０２８９】

指示モニタ表示処理では、図５２のフローチャートに示すように、ステップＳ３２０１にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ３２０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ３２０３にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップＳ３２０３では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０２９０】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ３１１０では、停止可コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、ステップＳ３１１１にて停止制御処理を行い、本処理を終了する。

【０２９１】

停止制御処理では、図５３のフローチャートに示すように、ステップＳ３３０１において、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、停止指令が発生するまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ３３０２に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【０２９２】

停止位置決定処理では、図５４のフローチャートに示すように、ステップＳ３４０１において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップＳ３４０２では、リール回転数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ３４０３では、停止コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。また、ステップＳ３４０３では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップＳ３４０４では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ３４０４では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として０～４のいずれかの値を算出する。その後、ステップＳ３４０５では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ３４０６では

、リール回転数カウンタの値が０でないか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０でない場合、すなわち少なくとも一つのリールに対して停止指令が発生していない場合には、ステップＳ３４０７にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。リール回転数カウンタの値が０である場合、すなわち全てのリールに対して停止指令が発生した場合には、停止情報変更処理を行うことなく停止位置決定処理を終了する。

【０２９３】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップＳ３３０３に進み、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ３３０１に戻る。つまり、本スロットマシン１０では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップＳ３３０１にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。ステッピングモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【０２９４】

ステップＳ３３０３においてリール回転数カウンタの値が０であると判定した場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップＳ３３０４に進み、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップＳ３３０５に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止位置となったことを把握する。続くステップＳ３３０６では、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号が全てＯＦＦであるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号がＯＮである場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、ステップＳ３３０７に進み、操作終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、操作終了コマンドを受信することにより、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったことを把握する。ステップＳ３３０８では、指示モニタを表示中であるか否かを判定し、表示中である場合には、ステップＳ３３０９にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップＳ３３１０にて１００ｍｓｅｃ待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップＳ３３１０にて１００ｍｓｅｃ待機するのは、ステッピングモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【０２９５】

次に、表示制御装置８１が行う各種処理のうち本願発明に関わる処理を説明する。表示制御装置８１の処理構成について簡単に説明すると、表示制御装置８１は、主制御装置１０１と同様に、メイン処理と、定期的に実行されるタイマ割込み処理と、を行っている。表示制御装置８１におけるタイマ割込み処理は約１０ｍｓｅｃごとに行われる。また、表示制御装置８１は、主制御装置１０１から送信される抽選結果コマンド等の各種コマンドを受信することによって遊技の進行状況等を把握し、対応する処理を開始する。

【０２９６】

図５５は、操作終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【０２９７】
　ステップＳ３５０１では、操作終了コマンドを受信したか否かを判定し、操作終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、操作終了コマンドを受信した場合には、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作となったこと、すなわち全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒに対して停止指令を発生させる操作が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３５０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた待ち受けタイマに１８０００をセットする。なお、待ち受けタイマの値は、タイマ割込み処理において１ずつ減算される。タイマ割込み処理は約１０ｍｓｅｃごとに行われるため、待ち受けタイマの値は約１８０秒後に０となる。ステップＳ３５０３では、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。
【０２９８】
　図５６は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理は、メイン処理において行われる処理であり、操作終了コマンドを受信したことに基づいて実行される。
【０２９９】
　ステップＳ３６０１では、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップＳ３６０３に進み、演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７が操作されていない場合には、ステップＳ３６０４に進み、待ち受けタイマの値が０となったか否かを判定する。待ち受けタイマの値が０となっていない場合には、ステップＳ３６０５に進み、ベット数が０であるか否かを判定する。詳細な説明は省略するが、主制御装置１０１は、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされた場合に行うメダル投入処理において、ベット数を示すベット数コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、受信したベット数コマンドの示すベット数又はベット数コマンドを受信していないことに基づいて、ベット数が０であるか否かを判定する。ベット数が０である場合には、ステップＳ３６０３に戻る。
【０３００】
　ステップＳ３６０３にて演出スイッチ６７が操作されたと判定した場合には、ステップＳ３６０６にてメニュー処理を行う。
【０３０１】
　メニュー処理では、図５７のフローチャートに示すように、ステップＳ３７０１にて補助表示部６５にメニュー画面を表示する。ステップＳ３７０２では、選択メニュー実行処理を行う。本スロットマシン１０では、選択メニューとして、遊技履歴と、配当表と、音量調整と、遊技履歴のクリアと、メニュー終了と、がメニュー画面に表示されるようになっている。選択メニュー実行処理では、選択スイッチ６８が操作された場合、選択スイッチ６８の操作に応じた選択メニューを強調表示する処理を行い、演出スイッチ６７が操作された場合、強調表示している選択メニューを実行する処理を行う。ステップＳ３７０３では、メニュー終了が選択された状況で演出スイッチ６７が操作されたか否か、すなわちメニューの終了操作がなされたか否かを判定する。メニューの終了操作がなされていない場合には、ステップＳ３７０４に進み、ベット数が０であるか否かを判定する。ベット数が０である場合には、ステップＳ３７０２に戻り、選択メニュー実行処理を継続する。一方、ステップＳ３７０３にてメニューの終了操作がなされたと判定した場合には、ステップＳ３７０５にてメニュー終了処理を行う。メニュー終了処理では、補助表示部６５に表示していたメニュー画面等を非表示とするとともに通常画面を表示する処理を行う。続くステップＳ３７０６では、待ち受けタイマに１８０００をセットする。その後、上述した開始待ち処理のステップＳ３６０３に移行する。また、ステップＳ３７０４にてベット数が０でないと判定した場合には、メニュー画面等の表示中に遊技者が次遊技回を開始させる操作（メダル又は仮想メダルのベット）を行ったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３７０７に進み、上記したメニュー終了処理を行う。その後、後述する開始指令待ち処理のステップＳ３９０１に移行する。

【０３０２】
開始待ち処理の説明に戻り、ステップＳ３６０４にて待ち受けタイマの値が０となったと判定した場合には、ステップＳ３６０７にて待ち受け処理を行う。
【０３０３】
待ち受け処理では、図５８のフローチャートに示すように、ステップＳ３８０１にて客待ち演出を開始する。客待ち演出では、所定のデモムービー（アトラクト演出）が補助表示部６５に表示される。なお、客待ち演出に代えて又は加えて、省電力モードに移行するとともに省電力中と補助表示部６５に表示する構成としてもよい。或いは、客待ち演出や省電力中の表示を実行することなく、補助表示部６５の輝度を低下させて省電力モードに移行する構成としてもよい。ステップＳ３８０２では、演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７が操作されていない場合には、ステップＳ３８０３にてベット数が０であるか否かを判定し、ベット数が０でない場合には、ステップＳ３８０２に戻る。ステップＳ３８０２にて演出スイッチ６７が操作されたと判定した場合には、ステップＳ３８０４にて客待ち演出を終了するとともに、ステップＳ３８０５にて待ち受けタイマに１８０００をセットする。その後、メニュー処理のステップＳ３７０１に移行する。ステップＳ３８０３にてベット数が０でないと判定した場合には、ステップＳ３８０６にて客待ち演出を終了するとともに、ステップＳ３８０７にて待ち受けタイマに１８０００をセットする。その後、後述する開始指令待ち処理のステップＳ３９０１に移行する。
【０３０４】
開始待ち処理の説明に戻り、ステップＳ３６０５にてベット数が０でないと判定した場合には、ステップＳ３６０８にて開始指令待ち処理を行う。
【０３０５】
開始指令待ち処理では、図５９のフローチャートに示すように、ステップＳ３９０１にて開始指令コマンドを受信したか否かを判定する。なお、開始指令コマンドとは、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、通常処理のステップＳ２０６（図１１参照）にて開始指令が発生したと判定した場合に送信される。開始指令コマンドを受信していない場合には、ステップＳ３９０２にてベット数が０であるか否かを判定し、ベット数が０でない場合には、ステップＳ３９０１に戻る。一方、ベット数が０である場合には、ステップＳ３９０３にて待ち受けタイマに１８０００をセットし、開始待ち処理のステップＳ３６０３に移行する。なお、ステップＳ３９０２にてベット数が０となる状況としては、遊技者が所定数のメダルをベットした後に精算スイッチ５９を操作した場合が代表例として挙げられる。ステップＳ３９０１にて開始指令コマンドを受信したと判定した場合には、遊技回が開始されたことを意味するため、ステップＳ３９０４の遊技中処理に移行する。遊技中処理の詳細な説明は省略するが、遊技中処理では、例えば報知モード下で押し順ベルに当選となった場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する等の処理を行う。
【０３０６】
以上のとおり、表示制御装置８１は、遊技が行われていない状況において、演出スイッチ６７が操作された場合、メニュー画面を補助表示部６５に表示させ、待ち受けタイマの値が０となった場合、客待ち演出を開始する。
【０３０７】
本スロットマシン１０では、報知モード下で上乗せ抽選に当選した場合、全ストップスイッチ４２～４４の操作終了後に遊技者に演出スイッチ６７を操作させる押下演出を行って上乗せ枚数を報知する。そこで以下では、かかる押下演出を実行する場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。
【０３０８】
図６０は、上記した遊技中処理において行われる演出決定処理を示すフローチャートである。演出決定処理は、遊技の開始段階において行われる。
【０３０９】

ステップＳ４００１では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ４００２に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ４００３にてレア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップＳ４００４に進み、演出実行抽選を行う。演出実行抽選では、当選したレア役の種別と、表示制御装置８１が取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、演出実行抽選では、スイカ当選であれば約１０分の１の確率で演出実行抽選に当選となり、チェリー当選であれば約２分の１の確率で演出実行抽選に当選となる。ステップＳ４００５では、演出実行抽選に当選したか否かを判定する。演出実行抽選に当選した場合には、ステップＳ４００６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。演出実行抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ４００７に進み、上乗せコマンドを受信済みであるか否かを判定する。上乗せコマンドは、上乗せ抽選に当選した場合に主制御装置１０１から送信されるコマンドであって、上乗せ抽選に当選した場合に抽選結果コマンドよりも前に送信される（図１２、図３０参照）。したがって、上乗せコマンドを受信済みである場合には、今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４００６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置８１は、上乗せコマンドを受信した場合、上乗せコマンドの示す上乗せ枚数を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた上乗せ枚数カウンタに記憶する。

【０３１０】

全ストップスイッチ４２～４４の操作が終了した場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して操作終了コマンドが送信される。

【０３１１】

表示制御装置８１は、操作終了コマンドを受信した場合、図５５に示す操作終了コマンド処理のステップＳ３３０３において演出フラグがセットされていると判定し、ステップＳ３３０４に進む。ステップＳ３３０４では、補助表示部６５に演出スイッチ６７を表示して遊技者に演出スイッチ６７の操作を促す押下表示を開始する。続くステップＳ３３０５では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた第１タイマに１０００をセットする。なお、第１タイマの値は、タイマ割込み処理において１ずつ減算される。タイマ割込み処理は約１０ｍｓｅｃごとに行われるため、第１タイマの値は約１０秒後に０となる。第１タイマに１０００をセットした場合には、操作終了コマンド処理を終了する。

【０３１２】

開始待ち処理では、図５６のフローチャートに示すように、演出フラグがセットされている場合、ステップＳ３６０１にて肯定判定をするとともにステップＳ３６０２にて押下演出処理を行う。

【０３１３】

押下演出処理では、図６１のフローチャートに示すように、ステップＳ４１０１にて演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定し、演出スイッチ６７が操作されていない場合には、そのまま待機する。演出スイッチ６７が操作された場合には、ステップＳ４１０２に進み、結果フラグをセットする。ここで、結果フラグとは、上乗せ抽選に当選していれば上乗せ枚数を報知し、上乗せ抽選に当選していなければ上乗せされないことを報知する結果表示を開始するためのフラグである。

【０３１４】

図６２は、表示制御装置８１のタイマ割込み処理において行われる結果表示処理を示すフローチャートである。

【０３１５】

ステップＳ４２０１では、結果フラグがセットされているか否かを判定する。結果フラグがセットされている場合には、ステップＳ４２０２にて結果フラグをクリアするととも

に、ステップＳ４２０３にて表示中フラグをセットする。ステップＳ４２０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた表示カウンタに０をセットし、ステップＳ４２０５では、表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部６５に表示する。なお、表示制御装置８１のＲＯＭには、上乗せ抽選に当選している場合に実行する結果表示画像データと、上乗せ抽選に当選していない場合に実行する結果表示画像データと、が予め記憶されている。結果表示画像データは、０～２００の値と対応付けられた２０１個の画像データによって構成されており、ステップＳ４２０５では、上乗せ抽選の抽選結果と対応する結果表示画像データを取得するとともに、０と対応付けられた画像データを補助表示部６５に表示する。表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部６５に表示した場合には、本処理を終了する。

【０３１６】

ステップＳ４２０１にて結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４２０６に進み、表示中フラグがセットされているか否かを判定する。結果フラグと表示中フラグが共にセットされていない場合には、結果表示を行っていないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、表示中フラグがセットされている場合には、結果表示を実行中であることを意味するため、ステップＳ４２０７にて表示カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ４２０８にて表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部６５に表示する。ステップＳ４２０９では、表示カウンタの値が２００となったか否かを判定し、表示カウンタの値が２００となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。表示カウンタの値が２００となった場合には、結果表示画像データの最終画像データを表示した、すなわち結果表示を最後まで実行したことを意味するため、ステップＳ４２１０にて表示中フラグをクリアするとともに、ステップＳ４２１１にて完了フラグをセットする。ステップＳ４２１２では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた第２タイマに３００をセットする。なお、第２タイマの値は、タイマ割込み処理において１ずつ減算される。タイマ割込み処理は約１０ｍｓｅｃごとに行われるため、第２タイマの値は約３秒後に０となる。第２タイマに３００をセットした場合には、結果表示処理を終了する。

【０３１７】

以上のとおり、押下演出処理において結果フラグをセットした場合には、約１０ｍｓｅｃごとのタイマ割込み処理において結果表示処理が起動され、約２秒に亘って結果表示が実行される。なお、補助表示部６５には、結果表示を最後まで実行した場合、上記したメニュー処理、待ち受け処理、開始指令待ち処理のいずれかに移行するまでの間、結果表示画像データの最終画像データが継続して表示される（図５６参照）。

【０３１８】

押下演出処理の説明に戻り、ステップＳ４１０３では、第１タイマの値が０となったか否かを判定し、第１タイマの値が０となっていない場合には、第１タイマの値が０となるまで待機する。第１タイマの値が０となった場合には、押下表示を開始してから約１０秒を経過したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４１０４に進み、完了フラグがセットされているか否かを判定する。完了フラグがセットされている場合には、結果表示を最後まで実行したことを意味するため、ステップＳ４１０５にて完了フラグをクリアするとともに、ステップＳ４１０６にて第２タイマの値を０とし、本処理を終了する。一方、ステップＳ４１０４にて完了フラグがセットされていないと判定した場合には、結果表示の途中であることを意味するため、ステップＳ４１０７に進み、第２タイマの値が０となるまで待機する。より詳しく説明すると、ステップＳ４１０７では、表示カウンタの値が２０であって、第２タイマの値が０となるまで待機する。第２タイマの値が０となった場合には、ステップＳ４１０５にて完了フラグをクリアするとともに、ステップＳ４１０６にて第２タイマの値を０とし、本処理を終了する。

【０３１９】

ここで、押下表示を行った場合のその後の流れを具体的に説明する。

【０３２０】

押下表示を行った場合には、演出スイッチ６７が操作されるまで補助表示部６５にて押

下表示を継続する。そして、押下表示を行っている状況で演出スイッチ６７が操作された場合には、結果表示を開始する。結果表示を最後まで実行するためには約２秒を要する。

【０３２１】

ここで、押下表示を開始してから約８秒を経過するまでの間に演出スイッチ６７が操作された場合には、押下表示を開始してから約１０秒を経過するまでに結果表示を最後まで実行することができる。したがって、かかる場合には、第１タイマの値が０となったタイミングで完了フラグもセットされている状況となるため、直ちに押下演出処理を終了して開始待ち処理のステップＳ３６０３に移行することとなる。このとき、第２タイマの値は参照されない。つまり、押下表示を開始してから約８秒を経過するまでの間に演出スイッチ６７が操作された場合には、押下表示を開始してから約１０秒後に、メニュー画面を表示させるべくなされる演出スイッチ６７の操作（以下、「メニュー開始操作」ともいう。）が有効となる。

【０３２２】

押下表示を開始してから約８秒～約１０秒の間に演出スイッチ６７が操作された場合には、結果表示の途中で押下表示を開始してから約１０秒を経過したタイミングとなる。したがって、かかる場合には、第１タイマの値が０となったタイミングで完了フラグがセットされている状況とならず、第２タイマの値が０となった後に開始待ち処理のステップＳ３６０３に移行することとなる。つまり、押下表示を開始してから約８秒～約１０秒の間に演出スイッチ６７が操作された場合には、結果表示を最後まで実行してから３秒経過した後、すなわち演出スイッチ６７を操作してから約５秒経過した後に、メニュー開始操作が有効となる。

【０３２３】

押下表示を開始してから約１０秒以上経過した後に演出スイッチ６７が操作された場合には、第１タイマの値が０となったタイミングで完了フラグがセットされている状況とならない（結果表示を開始していない）ため、結果表示を最後まで実行するとともに第２タイマの値が０となった後に開始待ち処理のステップＳ３６０３に移行することとなる。つまり、押下表示を開始してから約１０秒以上経過した後に演出スイッチ６７が操作された場合には、結果表示を最後まで実行してから３秒経過した後、すなわち演出スイッチ６７を操作してから約５秒経過した後に、メニュー開始操作が有効となる。

【０３２４】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０３２５】

従来のスロットマシンでは、上記した押下演出のような演出スイッチの操作を契機として進行する補助演出を実行したゲームの後でメニュー処理を実行しない、すなわち演出スイッチを操作してもメニュー画面を表示しないものがあった。かかる構成においては、メニュー画面を表示したい場合、押下演出が実行されないゲームが発生するまで遊技を継続する必要が生じ、遊技者が苛立ちを覚える要因となっていた。

【０３２６】

そこで本実施の形態では、押下演出を実行したゲームの後であってもメニュー処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の所望するタイミングでメニュー画面を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３２７】

押下表示を開始した場合には、第１タイマの値が０となった場合にメニュー開始操作が有効となる場合と、第１タイマではなく第２タイマの値が０となった場合にメニュー開始操作が有効となる場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、メニュー開始操作が有効となるタイミングを、結果表示の開始タイミングすなわち演出スイッチ６７の操作タイミングに応じて変化させることが可能となる。この結果、遊技者が演出スイッチ６７を操作してもメニュー画面が表示されないことに対して苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【０３２８】
確かに、押下演出を実行したゲームの後にメニュー開始操作が有効となる構成は、例えば結果表示を最後まで実行してから３秒等の一定時間経過後にメニュー開始操作を有効とする構成としても可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、必ず３秒待たなければならないことに対して遊技者が苛立ちを覚える可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、結果表示を最後まで実行した場合に直ちにメニュー開始操作が有効となる構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会が生じるという新たな問題が生じる。結果表示を最後まで実行した場合に、遊技者が所謂逆転演出等のさらなる演出の発展を期待して演出スイッチ６７を再度操作した場合、補助表示部６５の表示内容が押下演出からメニュー画面に切り替わってしまうからである。

【０３２９】
一方、第１タイマ又は第２タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる本スロットマシン１０では、押下表示を開始してから約８秒経過したタイミングで演出スイッチ６７を操作しない限り、結果表示を最後まで実行してからメニュー開始操作が有効となるまでに猶予時間を設けることができる。かかる猶予時間の存在により、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。このことは、猶予時間だけ待たなければならないという遊技者の苛立ちに繋がる可能性も考えられるが、猶予時間の長さは演出スイッチ６７の操作タイミングによって変化する。このため、今回はもうメニュー開始操作が有効となっているのではないか等の探求心を抱かせながら遊技者に演出スイッチ６７を操作させることが可能となる。故に、遊技者の苛立ちを低減することが可能となる。

【０３３０】
以上の結果、本スロットマシン１０では、上記した各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技者が演出スイッチ６７を操作してもメニュー画面が表示されないことに対して苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【０３３１】
第１タイマの値が０となった場合には、結果表示を最後まで実行したことを示す完了フラグがセットされている場合、メニュー開始操作が有効となる構成とした。かかる構成とすることにより、結果表示の途中でメニュー開始操作が有効となってしまうことを回避することが可能となる。

【０３３２】
第１タイマの値に１０００をセットする構成とした。押下表示を開始した場合、当該押下表示を遊技者が認識してから演出スイッチ６７を実際に操作するまでに要する時間は、上乗せ枚数が報知されることを祈った上で操作したとしても５秒以内に収まることが一般的であると想定される。結果表示を最後まで実行するのに要する時間は約２秒であるため、第１タイマの値に１０００をセットする構成とすることにより、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。また、かかる構成においては、押下表示が開始されてから約８秒を経過する前までに演出スイッチ６７を操作すれば約１０秒経過後にメニュー開始操作が有効となるため、遊技者に演出スイッチ６７を操作するよう促しつつ、押下表示と結果表示の間が間延びしてしまう機会を低減することが可能となる。

【０３３３】
第２タイマの値に３００をセットする構成とした。押下表示を開始してから約１０秒を経過したタイミングで結果表示を最後まで実行していない場合には、遊技者が離席等によって演出スイッチ６７を操作していない可能性が考えられる。そこでかかる場合には、結果表示を最後まで実行してから約３秒経過した後にメニュー開始操作が有効となる構成とすることにより、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。

【０３３４】

（第５の実施形態）
【０３３５】
上記第１の実施形態では、報知モードが純増枚数に基づいて終了する構成としたが、報知モードがゲーム数に基づいて終了する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。
【０３３６】
先ず、主制御装置１０１が行う処理について説明する。
【０３３７】
通常区間において主制御装置１０１が行う処理は、上記第１の実施形態と同一である。したがって、通常区間では、３枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定３」の場合には、約１．２分の１の確率で何らかの役に当選となり、約６．４分の１の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は３枚遊技を行えばほぼ１ゲームで終了することとなる。そして、通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として７００が設定される（図２６参照）。
【０３３８】
チャンスモードにおいて主制御装置１０１が行う処理は、遊技区間処理が上記第１の実施形態と異なっている。
【０３３９】
図６３は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。
【０３４０】
ステップＳ４３０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。
【０３４１】
ステップＳ４３０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ４３０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ４３１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。
【０３４２】
現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ４３０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ４３０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ４３０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ４３０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ４３０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。続くステップＳ４３０９では、移行ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ４３１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ４３１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【０３４３】
ステップＳ４３０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４３０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ４３１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ４３０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フ

ラグに変更する。続くステップＳ４３０９では、移行ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ４３１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ４３１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０３４４】

ステップＳ４３０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ４３１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０３４５】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【０３４６】

図６４は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０３４７】

ステップＳ４４０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ４４０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ４４０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で上乗せゲーム数５０，１００，３００のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で上乗せゲーム数５０に当選となる。ステップＳ４４０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ４４０５に進み、上乗せゲーム数を当該ゲームより後のゲームで報知するか否の後報知抽選を行う。後報知抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。後報知抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ４４０７にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ４４０８にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ４４０９では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。一方、後報知抽選に当選した場合には、上乗せフラグをセットすることなく、ステップＳ４４１０にて後報知コマンドを送信する。ここで、後報知コマンドとは、後報知抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ４４０９では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。また、今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０３４８】

以上のとおり、上乗せ抽選に当選した場合には、表示制御装置８１に対して上乗せコマンド又は後報知コマンドを送信する。上乗せフラグをセットするとともに上乗せコマンドを送信した場合には、上記第１の実施形態に記載したとおり、疑似遊技において上乗せゲーム数を報知する（図３１参照）。また、上乗せコマンドをセットすることなく後報知コマンドを送信した場合には、後述する復活演出において上乗せゲーム数を報知する。なお、後報知コマンドを送信した状況で疑似遊技抽選に当選した場合（図１６参照）、上乗せゲーム数は、疑似遊技ではなく復活演出で報知される。

【０３４９】

図６５は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり

、ゲームの終了段階において行われる。

【０３５０】

ステップＳ４５０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ４５０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ４５０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ４５０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０３５１】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ４５０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ４５０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ４５０５～ステップＳ４５０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ４５０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ４５０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ４５０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ４５０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【０３５２】

ステップＳ４５０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップＳ４５０９に進み、完走フラグがセットされているか否かを判定する。完走フラグがセットされていない場合には、ステップＳ４５１０にて報知モードの残りゲーム数が５０より大きいか否かを判定する。報知モードの残りゲーム数は、移行ゲーム数カウンタの値からモードゲーム数カウンタの値を減算することによって導出する。報知モードの残りゲーム数が５０より大きい場合には、ステップＳ４５１１に進み、差枚数カウンタの値が２２００より大きいか否かを判定する。報知モードの残りゲーム数が５０より大きく、差枚数カウンタの値が２２００より大きい場合には、ステップＳ４５１２にて完走フラグをセットするとともに、ステップＳ４５１３にて移行ゲーム数カウンタに１５００をセットする。有利区間において１５００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。したがって、差枚数カウンタの値が２２００より大きい状況下で移行ゲーム数カウンタに１５００をセットした場合には、有利区間における差枚数が２４００に達したことを以って有利区間及び報知モードが終了することとなる。ステップＳ４５１４では、差枚数２４００によって終了することが確定したことを示す完走コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、ステップＳ４５０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０３５３】

ステップＳ４５０９にて完走フラグがセットされていると判定した場合と、ステップＳ４５１０にて報知モードの残りゲーム数が５０以下であると判定した場合と、ステップＳ４５１１にて差枚数カウンタの値が２２００以下であると判定した場合と、には、ステップＳ４５０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０３５４】

本実施の形態では、報知モード（有利区間）から通常区間を経てチャンスモード（有利区間）に至る際の補助表示部６５における表示演出に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置８１が行う各種処理を、ゲームの流れに即して説明することとする。

【０３５５】

チャンスモードから報知モードに移行した場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０３５６】

図６６は、報知モードにおける区間コマンド処理を示すフローチャートである。区間コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの終了後に起動される。

【０３５７】

ステップＳ４６０１では、今回のゲームが報知モードへの移行ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置８１のＲＡＭには、区間コマンドが示す遊技区間の情報を格納する遊技区間記憶エリアが設けられている。遊技区間記憶エリアは、今回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第１エリアと、前回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第２エリアと、によって構成されている。ステップＳ４６０１では、第２エリアにチャンスモードを示す情報が記憶されているとともに、第１エリアに報知モードを示す情報が記憶されている場合、今回のゲームが報知モードへの移行ゲームであったと判定する。ステップＳ４６０２では、開始フラグをセットする。ステップＳ４６０３では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた表示ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ４６０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた後報知ゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ４６０５にて移行報知処理を行い、本処理を終了する。移行報知処理を行うことにより、補助表示部６５には、図７３（ａ）に示すように、次ゲームから報知モードが開始されることと、報知モード下で遊技可能なゲーム数が５０ゲームであることと、が表示される。

【０３５８】

図６７は、報知モードにおける開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、開始指令が発生したと判定した場合（ステップＳ２０６、図１１参照）、表示制御装置８１に対して開始コマンドを送信する。開始コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された開始コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始時に起動される。

【０３５９】

ステップＳ４７０１では、開始フラグがセットされているか否かを判定する。開始フラグがセットされている場合には、今回のゲームが報知モードの１ゲーム目であることを意味するため、ステップＳ４７０２にて開始フラグをクリアするとともに、ステップＳ４７０３にて表示ゲーム数カウンタの値を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部６５には、図７３（ｂ）に示すように、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モードの残りゲーム数が５０ゲームであることと、が表示される。なお、詳細な説明は省略するが、押し順ベルに当選した場合の操作順序を報知する制御は、抽選結果コマンドを受信した場合に起動される抽選結果コマンド処理において行われる（ステップＳ３１０、図１２参照）。

【０３６０】

次に、報知モード下で完走コマンドを受信していない場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０３６１】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図６６のフローチャートに示すように、ステップＳ４６０１にて今回のゲームが報知モードへの移行ゲームでないと判定した場合、ステップＳ４６０６に進み、完走コマンドを受信したか否かを判定する。完走コマンドを受信していない場合には、ステップＳ４６１０にて表示ゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに、ステップＳ４６１１にて表示ゲーム数カウンタの値が１となったか否かを判定する。表示ゲーム数カウンタの値が１となっていない場合には、ステップＳ４６１３にて表示ゲーム数カウンタの値が０となったか否かを判定し、表示ゲーム数カウンタの値が０となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３６２】

ステップＳ４６１１にて表示ゲーム数カウンタの値が１となったと判定した場合には、少なくとも補助表示部６５に表示してきた残りゲーム数において、次ゲームが報知モードの最終ゲームとなることを意味する。かかる場合には、ステップＳ４６１２にて終了フラ

グをセットし、本処理を終了する。

【０３６３】

また、ステップＳ４６１３にて表示ゲーム数カウンタの値が０となったと判定した場合には、表示ゲーム数カウンタの値が０となるまでのいずれかのゲームにおいて、後報知抽選に当選したことを意味する。主制御装置１０１は、報知モードの最終ゲームが終了した場合、報知モードであることを示す区間コマンドではなく通常区間であることを示す区間コマンドを送信するからである（図６５参照）。かかる場合には、ステップＳ４６１４にて復活フラグをセットするとともに、ステップＳ４６１５にて表示ゲーム数カウンタに後報知ゲーム数カウンタの値をセットする。なお、後報知ゲーム数カウンタには、後報知抽選に当選したことを示す後報知コマンドを受信した場合に、当該後報知コマンドの示す上乗せゲーム数が加算されている。その後、ステップＳ４６１６にて後報知ゲーム数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。

【０３６４】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図６７のフローチャートに示すように、ステップＳ４７０１にて開始フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ４７０４にて終了フラグがセットされているか否かを判定する。終了フラグがセットされていない場合には、ステップＳ４７０７に進み、復活フラグがセットされているか否かを判定する。復活フラグがセットされていない場合には、ステップＳ４７１０に進み、エンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされていない場合には、ステップＳ４７１２にて表示ゲーム数カウンタの値を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部６５では、ゲームが行われる毎に残りゲーム数が１ずつ減算表示されることとなる。

【０３６５】

ステップＳ４７０４にて終了フラグがセットされていると判定した場合には、少なくとも補助表示部６５に表示してきた残りゲーム数において、今回のゲームが報知モードの最終ゲームとなることを意味する。かかる場合には、ステップＳ４７０５にて終了フラグをクリアするとともに、ステップＳ４７０６にて補助表示部６５に終了画面を表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部６５では、図７３（ｃ）に示すように、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数（例えば８００枚）すなわち前回のゲーム終了時点における差枚数と、が表示される。なお、抽選結果コマンドは開始コマンドの受信後に受信することとなるが、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合には、終了画面の表示に加えて、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する。例えば中左右ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合には、図７３（ｄ）に示すように、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数と、に加えて、「２１３」の操作順序が補助表示部６５に表示される。

【０３６６】

ステップＳ４７０７にて復活フラグがセットされていると判定した場合には、後報知抽選に当選している、すなわち未報知の上乗せゲーム数が存在することを意味する。かかる場合には、ステップＳ４７０８にて復活フラグをクリアするとともに、ステップＳ４７０９にて復活演出処理を行い、本処理を終了する。復活演出処理を行うことにより、補助表示部６５には、図７３（ｅ）に示すように、報知モードが終了せずに継続することと、後報知抽選に当選した上乗せゲーム数（例えば５０ゲーム）と、が表示され、その後に図７３（ｂ）に示す報知モード下での通常画面が表示される。

【０３６７】

以上のとおり、報知モード下で完走コマンドを受信していない場合には、補助表示部６５の残りゲーム数が０となるゲームの開始時に終了画面を表示する。そして、後報知抽選に当選している場合には、終了画面を表示した次ゲームの開始時に復活演出を行って報知モードの継続を報知する。

【０３６８】

次に、報知モード下で完走コマンドを受信した場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０３６９】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図６６のフローチャートに示すように、ステップＳ４６０１にて今回のゲームが報知モードへの移行ゲームでないと判定した場合、ステップＳ４６０６に進み、完走コマンドを受信したか否かを判定する。完走コマンドを受信した場合には、差枚数２４００によって終了することが確定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４６０７にてエンディングフラグをセットするとともに、ステップＳ４６０８にて表示ゲーム数カウンタに１５００をセットする。その後、ステップＳ４６０９にてエンディング報知処理を行い、本処理を終了する。エンディング報知処理を行うことにより、補助表示部６５には、次ゲームからエンディング映像が開始されることが表示される。

【０３７０】

完走コマンドを受信した以降のゲームにおける区間コマンド処理では、ステップＳ４６１０にて表示ゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに、ステップＳ４６１１にて表示ゲーム数カウンタの値が１となったか否かを判定する。上記したとおり、完走コマンドを受信した際の区間コマンド処理では、ステップＳ４６０８にて表示ゲーム数カウンタに１５００をセットしている。このため、完走コマンドを受信した以降のゲームにおける区間コマンド処理では、ステップＳ４６１１にて表示ゲーム数カウンタの値が１となっていないと判定する。同様の理由により、ステップＳ４６１１から進むステップＳ４６１３においても表示ゲーム数カウンタの値が０になっていないと判定し、本処理を終了する。

【０３７１】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図６７のフローチャートに示すように、ステップＳ４７１０にてエンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされている場合には、ステップＳ４７１１にてエンディング実行処理を行った後に本処理を終了する。エンディング実行処理では、所定のエンディング映像を補助表示部６５に表示する処理を実行する。

【０３７２】

以上のとおり、報知モードが差枚数２４００によって終了することが確定した場合には、次ゲームから報知モード及び有利区間が終了するまでの間、所定のエンディング映像を補助表示部６５に表示する。

【０３７３】

報知モードから通常区間に移行した場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０３７４】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図６８のフローチャートに示すように、ステップＳ４８０１にて今回のゲームが通常区間への移行ゲームであったか否かを判定する。より具体的には、遊技区間記憶エリアの第２エリアに報知モードを示す情報が記憶されているとともに、第１エリアに通常区間を示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回のゲームが通常区間への移行ゲームであった場合には、ステップＳ４８０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた継続ゲーム数カウンタに１をセットする。その後、本処理を終了する。今回のゲームが通常区間への移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ４８０３にて継続ゲーム数カウンタの値に１を加算し、本処理を終了する。

【０３７５】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図６９のフローチャートに示すように、ステップＳ４９０１にてエンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされている場合には、報知モードにおいて所定のエンディング映像を表示したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ４９０２にてエンディングフラグをクリアするとともに、ステップＳ４９０３にて補助表示部６５に終了画面を表示する処理を行う。その後、ステップＳ４９０４にて継続フラグをセットし、本処理を終了する。上記処理を行うことにより、補助表示部６５では、報知モードが終了すること

と、報知モード終了時点でのメダル獲得枚数と、が表示される。

【０３７６】

ステップＳ４９０１にてエンディングフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４９０５に進み、継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされていない場合には、ステップＳ４９０６にて継続フラグをセットした後にステップＳ４９０７に進み、継続フラグがセットされている場合には、そのままステップＳ４９０７に進む。ステップＳ４９０７では、終了画面を継続表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。なお、ステップＳ４９０７では、メダル獲得枚数を変更表示する処理は行わない。

【０３７７】

以上のとおり、差枚数２４００によって報知モードが終了した場合には、通常区間の１ゲーム目から当該通常区間が終了するまでの間、報知モードの終了画面が補助表示部６５に表示される。移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了した場合には、報知モードの最終ゲームから通常区間が終了するまでの間、報知モードの終了画面が補助表示部６５に表示される。

【０３７８】

図７０は、通常区間における抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。抽選結果コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【０３７９】

ステップＳ５００１では、今回のゲームにおいていずれの役にも当選していないか否かを判定する。今回のゲームにおいて何らかの役に当選した場合には、チャンスモードへの移行抽選に当選したこと、すなわち次ゲームからチャンスモードに移行することを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、今回のゲームにおいていずれの役にも当選していない、すなわち通常区間が次ゲームも継続する場合には、ステップＳ５００２に進み、継続ゲーム数カウンタの値が６より小さいか否かを判定する。継続ゲーム数カウンタの値が６より小さい場合には、ステップＳ５００３にて示唆宝珠選択抽選を行う。示唆宝珠選択抽選では、本スロットマシン１０の設定状態と、表示制御装置８１の取得した乱数と、に基づいて選択抽選を行う。ちなみに、示唆宝珠選択抽選では、設定１又は設定２の場合、４０％の割合で青色宝珠を選択し、３０％の割合で黄色宝珠を選択し、２０％の割合で緑色宝珠を選択し、１０％の割合で赤色宝珠を選択する。設定３又は設定４の場合、２０％の割合で青色宝珠を選択し、３０％の割合で黄色宝珠を選択し、３０％の割合で緑色宝珠を選択し、２０％の割合で赤色宝珠を選択する。設定５又は設定６の場合、１０％の割合で青色宝珠を選択し、２０％の割合で黄色宝珠を選択し、３０％の割合で緑色宝珠を選択し、４０％の割合で赤色宝珠を選択する。なお、設定１～設定６の各設定で選択率が異なる構成としてもよい。ステップＳ５００４では、示唆宝珠選択抽選の選択結果を補助表示部６５に表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。ステップＳ５００２にて継続ゲーム数カウンタの値が６以上であると判定した場合には、ステップＳ５００５に進み、本スロットマシン１０の設定状態が記載された確定宝珠を補助表示部６５に表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。例えば、設定６のスロットマシン１０において確定宝珠を表示する処理を行った場合には、図７３（ｆ）に示すように、終了画面と、６と記載された宝珠と、が補助表示部６５に表示される。

【０３８０】

図７１は、通常区間における全リール停止完了コマンド処理を示すフローチャートである。全リール停止完了コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された全リール停止完了コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの終了段階において起動される。

【０３８１】

全リール停止完了コマンド処理では、ステップＳ５１０１にて補助表示部６５に表示している示唆宝珠又は確定宝珠を非表示とし、本処理を終了する。

【０３８２】
以上のとおり、通常区間では、チャンスモードに移行しない場合、１～５ゲーム目までであれば全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止するまで示唆宝珠が補助表示部６５に表示され、６ゲーム目以降であれば全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが停止するまで確定宝珠が補助表示部６５に表示される。ここで、チャンスモードに移行しない確率すなわち外れが発生する確率は、約６．４分の１である。したがって、示唆宝珠の出現状況から設定推測を行いたい遊技者や、確定宝珠から設定状態を把握したい遊技者は、通常区間における遊技回数が増加するように遊技を行う必要がある。
【０３８３】
次に、通常区間からチャンスモードに移行した場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。
【０３８４】
ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図６８のフローチャートに示すように、ステップＳ４８０１にて今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームであったか否かを判定する。より具体的には、遊技区間記憶エリアの第２エリアに通常区間を示す情報が記憶されているとともに、第１エリアにチャンスモードを示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームであった場合には、ステップＳ４８０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた継続ゲーム数カウンタに１をセットする。その後、本処理を終了する。今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ４８０３にて継続ゲーム数カウンタの値に１を加算し、本処理を終了する。
【０３８５】
ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図７２のフローチャートに示すように、ステップＳ５２０１にて継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされている場合には、補助表示部６５にて終了画面を表示していることを意味する。かかる場合には、ステップＳ５２０２にて継続フラグをクリアするとともに、ステップＳ５２０３にて補助表示部６５に表示している終了画面を非表示とする。その後、ステップＳ５２０４にて継続ゲーム数カウンタの値を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部６５には、図７３（ｇ）に示すように、青年キャラクタが道路の遠方を散歩する様子と、チャンスモードにおけるゲーム数と、が表示される。
【０３８６】
ステップＳ５２０１にて継続フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５２０５にて継続ゲーム数カウンタの値を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部６５では、ゲームが行われる毎にゲーム数が１ずつ加算表示されることとなる。
【０３８７】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【０３８８】
差枚数２４００によって報知モードが終了する場合には、差枚数が２４００に達したゲームの次ゲーム、すなわち通常区間の１ゲーム目に終了画面を表示し、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する構成とした。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示されるゲームを異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。
【０３８９】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０３９０】
差枚数２４００によって報知モードが終了する場合には、差枚数が２４００に達したゲームの次ゲームに終了画面を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モ

ードが終了していない状況下で複数のゲームに亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。確かに、差枚数が２３９４以上となった次ゲームで終了画面を表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、押し順ベルに当選しなかった場合や、押し順ベルに当選したにも関わらず報知した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されなかった場合等において、終了画面を表示したにも関わらず差枚数が２４００に到達せずに報知モードが終了しない事象が発生してしまう。そして、前記事象が発生した場合には、差枚数が２４００に到達して報知モードが終了するまで継続して終了画面を表示することとなるからである。

【０３９１】

残りゲーム数が５０より大きく、差枚数が２２００より大きい場合には、差枚数が２４００に到達して報知モードが終了するよう、移行ゲーム数カウンタの値を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、多様な観点から遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９２】

先ず、単に有利区間が差枚数２４００に到達した場合に終了する構成とした場合、遊技者の中には、実際に差枚数２４００に到達して有利区間（報知モード）が終了した場合、かかる上限枚数の制限がなければさらに多くのメダルの獲得できたのではないかと考え、遊技意欲を減退させてしまう者がいる。残りゲーム数が０となるタイミングで差枚数が２４００に到達することは稀だからである。一方、残りゲーム数が５０より大きく、差枚数が２２００より大きい場合に移行ゲーム数カウンタの値を変更する本スロットマシン１０では、差枚数が２２００に達することを目標として遊技者に報知モードにおける遊技を行わせることが可能となる。また、報知モードにおける１ゲームあたりのメダル増加の期待値は約３．５枚であるため、残りゲーム数が５７以下の状況で差枚数が２２００より大きくなった場合には、上乗せ抽選に当選したことと等しくなる。２００枚のメダル増加に必要とされるゲーム数の期待値は５８だからである。以上の結果、有利区間における差枚数に上限を設けた構成とした場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９３】

次に、差枚数を条件として報知モードを終了させる場合には、上記したとおり報知モードの終了時期が役の抽選結果等によって変動することとなる。このため、報知モードの終了条件をゲーム数によって規定した構成においては、複数のゲームに亘ってエンディング演出を実行することが困難であった。一方、残りゲーム数が５０より大きく、差枚数が２２００より大きい場合に移行ゲーム数カウンタの値を変更する本スロットマシン１０では、差枚数が２４００に到達して報知モードが終了することを事前に確定させることができる。このため、移行ゲーム数カウンタの値を変更してから差枚数が２４００に到達するまでのゲーム数を、エンディング映像を表示するためのゲーム数として確保することができる。故に、好適な形でエンディング演出を実行することが可能となる。また、有利区間を完走できることをエンディング演出によって遊技者に報知することが可能となるとともに、実際に差枚数が２４００に到達するまで遊技者を優越感に浸らせながら遊技させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９４】

加えて、エンディング演出を実行した場合には通常区間の１ゲーム目に終了画面が表示されるため、遊技者は、次ゲームを開始させるまでエンディング演出を楽しむことができるとともに、その余韻に浸りながら次ゲームを遊技することができる。故に、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９５】

移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する構成とした。移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームが役の抽選結果等によってずれることがない。故に、報知モードが終了していないにも関わらず複数のゲームに亘って終了画面を表示してしまう

ことを回避することが可能となる。

【０３９６】

後報知抽選に当選した場合には、終了画面を表示した次ゲームで復活演出を行って上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、報知モードが継続することを期待させながら次ゲームの開始指令を発生させるべくスタートレバー４１を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９７】

ここで、差枚数２４００によって報知モードが終了する場合と同様に、報知モードが終了した次ゲームで終了画面を表示した場合を考える。かかる構成においては、終了画面を表示したゲームの遊技区間が既に通常区間となっているため、当該ゲームでレア役に当選したとしても上乗せ抽選が行われることはなく、報知モードが復活する事象を発生させることができない（図２５、２６参照）。一方、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する本スロットマシン１０では、当該ゲームが報知モードであるため、レア役に当選すれば上乗せ抽選及び後報知抽選を行って復活演出を行うことができる。故に、好適な形で復活演出を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９８】

移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となる。そして、報知モードの最終ゲームで終了画面を遊技者に視認させた上で、復活演出によって報知モードが継続することを報知することができる。故に、報知モードが継続することに対する満足感を増幅させることが可能となる。確かに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に終了画面を表示して復活演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、遊技者は連続的に遊技を行うことが一般的であり、仮想メダルが貯留記憶された状態となる報知モードでは、メダルの直接投入が不要となるためゲーム間隔がより短くなることが一般的である。このため、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に終了画面を表示する構成とした場合には、遊技者が終了画面を確認することなく次ゲームを開始させてしまう可能性があり、復活演出によって先のゲームが報知モードの最終ゲームであったことに気付く等の事象が発生し得る。これは、折角用意した終了画面が無駄なものとなることに繋がるのみならず、報知モードが継続することに対する満足感を損ねてしまうことにも繋がってしまう。一方、最終ゲームの開始時に終了画面を表示する本スロットマシン１０では、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【０３９９】

通常区間の１ゲーム目では、終了画面が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者に、報知モードの余韻に浸らせながら通常区間の１ゲーム目を行わせることが可能となる。また、かかる構成においては、終了画面が２ゲームに跨って表示された場合、有利区間でないことと、復活演出が行われないことと、が確定する。故に、従来から用意されてきた終了画面を用いて新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４００】

さらにいうと、本スロットマシン１０のように通常区間において報知モードへの移行抽選を行わない構成においては、遊技者が通常区間よりもチャンスモード下での遊技を行いたいと考えて、通常区間に滞在しているスロットマシンでの遊技を敬遠してしまうことが懸念されていた。そこで本スロットマシン１０では、終了画面が２ゲームに跨って表示された場合、有利区間でないことと、復活演出が行われないことと、が確定する構成とした。かかる構成の場合、報知モード下での遊技を行った遊技者は、報知モードの最終ゲームで終了画面が表示された場合、復活演出が発生することを期待して次ゲームの開始指令を発生させることとなる。故に、有利区間が終了していた場合には、報知モード下での遊技を行った遊技者に通常区間の１ゲーム目を遊技させることが可能となる。かかるタイミン

グで上記遊技者が遊技を終了したとしても、補助表示部６５には終了画面が表示されている。したがって、上記遊技者と異なる他の遊技者に、復活演出が発生することを期待させながら通常区間の２ゲーム目の遊技を開始させることが可能となる。したがって、通常区間に滞在しているスロットマシン１０での遊技を遊技者が敬遠してしまうことを抑制することが可能となり、スロットマシン１０の稼働率の低下を抑制することが可能となる。

【０４０１】

通常区間からチャンスモードに移行するまでの間、終了画面を継続表示する構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０４０２】

３枚遊技で何らかの役に当選した場合に通常区間からチャンスモードに移行し、約６．４分の１の確率でしか外れが発生しない構成とした。このように、チャンスモードに移行する確率が移行しない確率よりも高くなる構成とすることにより、通常区間に滞在するゲーム数を少なくすることが可能となる。この結果、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

【０４０３】

上記したとおりチャンスモードに移行する確率が移行しない確率よりも高くなる構成とした場合であっても、通常区間からチャンスモードへ移行せずに通常区間に滞在する事象は発生し得る。そして、終了画面が長期に亘って継続表示された場合には、通常区間における遊技が単調化することが懸念される。そこで本スロットマシン１０では、通常区間からチャンスモードに移行しない場合、示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、示唆宝珠の出現状況から設定推測を行ってみようと考えさせたり、確定宝珠が表示されるまで通常区間が継続してほしいと考えさせたりすることが可能となる。この結果、通常区間に滞在しているスロットマシン１０での遊技を遊技者が敬遠してしまうことを抑制することが可能となるのみならず、通常区間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【０４０４】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合には、表示している示唆宝珠又は確定宝珠を非表示する構成とした。かかる構成とすることにより、実際に遊技を行わなければ示唆宝珠及び確定宝珠を確認できない構成とすることが可能となり、設定推測を行いたい遊技者に通常区間での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常区間であることを理由としてスロットマシン１０の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【０４０５】

通常区間の６ゲーム目以降では、本スロットマシン１０の設定状態が記載された確定宝珠を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間からチャンスモードに移行しなかった場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。確定宝珠を通じて設定状態を把握することができた場合には、その後も遊技を継続するか否かの大きな判断材料となるからである。

【０４０６】

チャンスモードに移行した場合には、チャンスモードにおけるゲーム数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード移行までに要する最高ゲーム数や有利区間で遊技可能な残りゲーム数等を遊技者に把握させることが可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることが可能となる。かかる一方、通常区間においてなされたゲーム数は有利区間及びチャンスモードにおいてなされたゲーム数と無関係なため、例えば有利区間の終了後から上記ゲーム数を表示する構成とした場合、例えば「－Ｇ」のようにチャンスモードに移行するまで更新されることのないゲーム数を表示しなければならなくなる。これは、遊技者が通常区間での遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまうことに繋がる。しかしながら、本スロットマシン１０のように通常区間における各ゲームで終了

画面を継続表示する構成においては、終了画面からチャンスモードにおけるゲーム数の表示へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０４０７】

終了画面を表示する場合には、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数と、を表示する構成とした。そして、終了画面を継続表示する場合すなわち通常区間において終了画面を表示する場合には、表示しているメダル獲得枚数を変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間において終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利区間において遊技者が獲得したメダル数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示するメダル獲得枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０４０８】

（第６の実施形態）

【０４０９】

上記第１の実施形態では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ４２～４４によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０４１０】

図７４は、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。

【０４１１】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「白星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「青星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１２番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１１番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの７番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２番目）の１０種類がある。そして、図７４に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【０４１２】

各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２０個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。

【０４１３】

本スロットマシン１０では、これら９個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に３本、斜め方向へたすき掛けに２本、計５本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図７５（ａ）に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの上段図柄を結んだ上ラインＬ１と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段図柄を結んだ中ラインＬ２と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段図柄を結んだ下ラインＬ３と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ４と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場

合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【０４１４】

本スロットマシン１０では、図７５（ｂ）に示すように、右上がりラインＬ５のみが有効ラインとして設定される。上ラインＬ１，中ラインＬ２，下ラインＬ３，右下がりラインＬ４の４本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【０４１５】

図７６～図７８は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【０４１６】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、ＢＢがある。

【０４１７】

左リール３２Ｌの「白星」図柄と、中リール３２Ｍの「赤星」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。

【０４１８】

入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技１～再遊技１１がある。

【０４１９】

一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１入賞となる。再遊技１入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が中ラインＬ２上に停止する停止出目となる。

【０４２０】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技７入賞となり、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技８入賞となる。再遊技８入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。

【０４２１】

左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、には、再遊技９入賞となる。左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１０入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１１入賞となる。再遊技９入賞～再遊技１１入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【０４２２】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役１～小役３２がある。

【０４２３】

小役１は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が

上ラインＬ１上に停止する条件装置である。小役２は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役３は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に停止する条件装置である。小役４は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右上がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役５は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が下ラインＬ３上に停止する条件装置である。小役６は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役１入賞～小役６入賞が成立した場合には、８枚のメダル払出が行われる。

【０４２４】

小役７～小役２７、小役３１、小役３２は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に１枚のメダル払出が行われる。

【０４２５】

小役２８～小役３０は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に３枚のメダル払出が行われる。

【０４２６】

図７９は、「設定３」のＢＢ当選フラグを持ち越していないＢＢ非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。なお、図７９には、当選役と、インデックス値ＩＶと、ポイント値ＰＶと、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号と、も併せて記載している。

【０４２７】

本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図７９に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第１再遊技に当選となる確率は約９．１分の１、第２再遊技に当選となる確率は約９４分の１、第３再遊技に当選となる確率は約６６００分の１、第１スイカに当選となる確率は約１６０分の１、第２スイカに当選となる確率は約２００分の１、第１チャンスに当選となる確率は約４１０分の１、第２チャンスに当選となる確率は約８２０分の１、第３チャンスに当選となる確率は約８２０分の１である。左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。共通ベルに当選となる確率は約５４分の１、強ベルに当選となる確率は約２２００分の１、１枚役に当選となる確率は約２６０分の１、弱チェリーに当選となる確率は約８２分の１、強チェリーに当選となる確率は約３００分の１、重複ＢＢに当選となる確率は約４．８分の１、単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。ＢＢ非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

【０４２８】

図示は省略するが、ＢＢ当選フラグを持ち越しているＢＢ内部中において選択される抽選テーブルは、上記ＢＢ非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（ＩＶ＝４）のポイント値ＰＶと、単独ＢＢ（ＩＶ＝３２）のポイント値ＰＶと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値ＰＶとして４が設定されており、単独ＢＢのポイント値ＰＶとして０が設定されている。したがって、ＢＢ内部中においては、重複再遊技に約１６０００分の１の確率で当選となり、単独ＢＢに当選しなくなる。他の役の当選確率はＢＢ非内部中と同じであるため、ＢＢ内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【０４２９】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【０４３０】

本実施の形態では、単独ＢＢ以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列と、が設定されている。例えば、第２スイカに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技７，８のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役２８～３０のいずれかの入賞が成立し、３枚のメダル払出が行われる。単独ＢＢに当選した場合には、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２ＲのＢＢ図柄、すなわち左リール３２Ｌの「白星」図柄，中リール３２Ｍの「赤星」図柄，右リール３２Ｒの「白７」図柄を有効ラインである右上がりラインＬ５上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立せずにＢＢ当選フラグが持ち越されることとなる。

【０４３１】

また、主制御装置１０１は、ＢＢと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、ＢＢと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複ＢＢに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役７～２７，３１，３２のいずれかの入賞が成立し、１枚のメダル払出が行われる。ＢＢ内部中の状況下で第１再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技１，２，４のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。ＢＢ内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＢＢ以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりＢＢ内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独ＢＢに当選した遊技回以外でＢＢ入賞を成立させることができない。つまり、上記第１の実施形態では、２枚遊技を行ってＢＢ２内部中とした後に３枚遊技を行わせることによってＢＢ入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくＢＢ入賞の成立を回避させることができる。

【０４３２】

左中右ベル１に当選した場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役１入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７，１０，１５，１８のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、小役１～６のうち当選している条件装置の入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役１～６以外の条件装置の入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。第１特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役３入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第２特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役４入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第３特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３の操作順序で操作すれば小役５入賞が成立して８枚の

メダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第４特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役６入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，第１特殊ベル～第４特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役１～６入賞は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役１～６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【０４３３】

本実施の形態における遊技区間について説明する。

【０４３４】

本実施の形態における遊技区間は、通常区間と有利区間の２種類の遊技区間からなる点と、有利区間がチャンスモードと報知モードの２種類の遊技モードからなる点と、において上記第１の実施の形態と同じである（図２４参照）。但し、本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技可能である点と、報知モードが純増枚数ではなく報知モード下でなされたゲーム数によって終了する点と、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知するナビ率が変化し得る点と、が上記第１の実施の形態と異なっている。そこで以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図８０以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【０４３５】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【０４３６】

図８０は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０４３７】

ステップＳ５３０１では、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ５３０２に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号１～３１（図７９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップＳ５３０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ５３０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独ＢＢに当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０４３８】

図８１は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０４３９】

ステップＳ５４０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５４０２～ステップＳ５４１０に示す有利区間移行処理

を行う。

【０４４０】

有利区間移行処理では、ステップＳ５４０２において、最初の停止指令が左リール３２Ｌに対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ５４０３に進み、移行フラグをクリアする。ステップＳ５４０４では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップＳ５４０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ５４０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップＳ５４０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットする。ステップ５４０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットし、ステップＳ５４０９では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ５４１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ５４１０では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【０４４１】

ステップＳ５４０２において左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ５４１１にて移行フラグをクリアする。その後、ステップＳ５４１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

【０４４２】

ステップＳ５４０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５４１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０４４３】

以上のとおり、通常区間において単独ＢＢ以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図７９に示すように、例えば「設定３」の場合、ＢＢ非内部中に単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ４２を最初に操作すればほぼ１ゲームで終了することとなる。また、ＢＢ内部中である場合には、単独ＢＢ以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ４２を最初に操作すれば通常区間が１ゲームで終了することとなる。

【０４４４】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【０４４５】

図８２は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０４４６】

ステップＳ５５０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第１スイカ，第２スイカ，第１チャンス，第２チャンス，第３チャンス，強ベル，弱チェリー，強チェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ５５０１では、当選役番号５～９，２７，２９，３０（図７９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ５５０２に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける

移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ５５０３では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ５５０４にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選しなかった場合には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０４４７】

図８３は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０４４８】

ステップＳ５６０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。

【０４４９】

ステップＳ５６０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ５６０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ５６１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０４５０】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ５６０３に進み、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ５６０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ５６０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ５６０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ５６０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ５６０９では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ５６１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ５６１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０４５１】

ステップＳ５６０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５６０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ５６１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ５６０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ５６０９では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ５６１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ５６１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０４５２】

ステップＳ５６０３にて左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ５６１２にて移行フラグをクリアした後にステップＳ５６１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０４５３】

以上のとおり、チャンスモードからは、左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合、移行抽選に当選した場合と、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行った場合と、に報知モードＡに移行する。中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作して遊技を行った場合には、移行抽選に当選していたとして

も当該結果が無効とされて報知モードＡに移行しない。また、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作して遊技を行った場合には、モードゲーム数カウンタの値が更新されないため、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行ったとしても報知モードＡに移行しない。

【０４５４】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【０４５５】

図８４は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０４５６】

ステップＳ５７０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ５７０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ５７０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、第１スイカ当選であれば約８分の１の確率で上乗せゲーム数１０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ５７０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ５７０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ５７０６にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ５７０７では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０４５７】

ステップＳ５７０１にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップＳ５７０８に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図８５に示すように、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合、報知モードＡであれば３３％の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ１９８０個ある（図７９参照）ため、６６０個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り１３２０個の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モードＡであれば１００％の割合でナビすると判定する。ステップＳ５７０９では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップＳ５７１０にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップＳ５７１１にて予想フラグをセットするとともに、ステップＳ５７１２にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。

【０４５８】

以上のとおり、報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置１０１と表示制御装置８１が行う処理

を説明する。

【０４５９】

主制御装置１０１は、回転開始処理（図１７参照）と、指示モニタ表示処理（図１９参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第１の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（Ｓ６０３，Ｓ８０２）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【０４６０】

図８６は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図１２参照）。

【０４６１】

ステップＳ５８０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ５８０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ５８０３に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５８０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

【０４６２】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５８０４にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「１」をセットし、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「２」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置８１は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２を総称して「押し順グループ１」ともいう。また、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルを総称して「押し順グループ２」ともいう。

【０４６３】

図８７は、表示制御装置８１が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【０４６４】

ステップＳ５９０１では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップＳ５９０２にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置１０１側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５９０３にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する処理を行

い、本処理を終了する。

【０４６５】

ステップＳ５９０１にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ５９０４に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップＳ５９０５にて補助表示部６５に「？？？」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部６５に「？？？」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「？？？」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

【０４６６】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「？？？」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【０４６７】

図８８は、主制御装置１０１が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（Ｓ２１２、図１１参照）の終了後すなわち全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止後に行われる処理である。

【０４６８】

ステップＳ６００１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ６００２にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ６００３にてナビフラグをクリアした後にステップＳ６００４に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ６００４に進む。ステップＳ６００４では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４６９】

予想フラグがセットされている場合には、ステップＳ６００５にて予想フラグをクリアするとともに、ステップＳ６００６にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップＳ６００７にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップＳ６００８では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップＳ６００９に進み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグＡであるか否かを判定する。報知フラグＡがセットされている場合には、ステップＳ６０１０に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更する。

【０４７０】

遊技モードフラグが報知フラグＢに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図８５に示すように、押し順グループ１に当選していれば６６％の割合でナビすると判定され、押し順グループ２に当選していれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。

【０４７１】

ステップＳ６００９にて報知フラグＡがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６０１１に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＣに変更する。

【０４７２】

遊技モードフラグが報知フラグＣに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図８５に示すように、押し順ベルに当選すれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。

【０４７３】

ステップＳ６０１０又はステップＳ６０１１にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップＳ６０１２にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モードＡである場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モードＢである場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モードＣである場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。

【０４７４】

図８９は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０４７５】

ステップＳ６１０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ６１０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ６１０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ６１０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０４７６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ６１０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ６１０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ６１０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０４７７】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ６１０５～ステップＳ６１０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ６１０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ６１０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ６１０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ６１０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【０４７８】

ここで、本スロットマシン１０の遊技性について説明する。

【０４７９】

押し順グループ１を形成する左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。押し順グループ２を形成する第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。

【０４８０】

ストップスイッチ４２～４４の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル１と左中右ベル２

であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル１と左右中ベル２であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。中左右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル１，中左右ベル２，第１特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。中右左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル１，中右左ベル２，第２特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右左中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル１，右左中ベル２，第３特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右中左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル１，右中左ベル２，第４特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。

【０４８１】

以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。この結果、通常区間及びチャンスモードにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、約１．９枚となり、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、約２．３枚となる。

【０４８２】

かかる構成においては、１ゲームあたりのメダル払出の期待値のみを考えた場合、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合の方が遊技者にとって有利となる。しかしながら、通常区間において中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選したとしても当該結果が無効とされるため、通常区間から有利区間に移行しない。また、チャンスモードにおいて中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選したとしても当該結果が無効とされるため、チャンスモードから報知モードに移行しない。加えて、チャンスモードにおいて中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、報知モードへの移行契機となるモードゲーム数カウンタの更新が行われない一方、通常区間への移行契機となる区間ゲーム数カウンタの更新が行われる。したがって、遊技区間の移行も考慮した場合には、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合の方が遊技者にとって有利となる。そこで以下では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合の遊技性について説明する。

【０４８３】

通常区間では、単独ＢＢ以外の役に当選した場合、有利区間のチャンスモードに移行する。図７９に示すように、例えば「設定３」の場合、ＢＢ非内部中に単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。したがって、通常区間は、ほぼ１ゲームで終了することとなる。また、ＢＢ内部中である場合には、単独ＢＢ以外の役に必ず当選するため、通常区間が１ゲームで終了することとなる。

【０４８４】

通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として７００が設定される（図８１参照）。

【０４８５】

チャンスモードでは、レア役に当選した場合に報知モードへの移行抽選が行われる。移行抽選に当選した場合には、チャンスモードから報知モードに移行する。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下で７００回の遊技を行った場合には、報知モードに移行する（図８３参照）。

【０４８６】

チャンスモードから報知モードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに１００が

セットされる（図８３参照）。このため、報知モードに移行した場合には、当該報知モード下で１００回の遊技を行うことができる。また、報知モード下でレア役に当選した場合には、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われる（図８４参照）。そして、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合には、報知モード及び有利区間が終了して通常区間に移行する（図８９参照）。

【０４８７】

報知モードは、報知モードＡから開始される。報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば３３％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図８５参照）。この結果、報知モードＡにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約４．４枚となり、報知モードＡでは、１ゲーム行う毎に約１．４枚のメダル増加を期待できる。

【０４８８】

報知モードＡ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部６５に「？？？」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＡから報知モードＢに移行する（図８８参照）。

【０４８９】

報知モードＢでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば６６％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図８５参照）。この結果、報知モードＢにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．１枚となり、報知モードＢでは、１ゲーム行う毎に約２．１枚のメダル増加を期待できる。

【０４９０】

報知モードＢ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モードＡと同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＢから報知モードＣに移行する（図８８参照）。

【０４９１】

報知モードＣでは、押し順ベルに当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図８５参照）。この結果、報知モードＣにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．８枚となり、報知モードＣでは、１ゲーム行う毎に約２．８枚のメダル増加を期待できる。

【０４９２】

以上のとおり、報知モードでは、報知モードＡ～Ｃのいずれに滞在しているかによって１ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。

【０４９３】

ここで、上記したとおり、左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低い。このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高くなる可能性が考えられる。しかしながら、図７９に示すように、押し順グループ１においては、６通りの操作順序に対して同一のポイント値ＰＶが設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ２によるものである。そして、報知モードＡ及び報知モードＢでは、押し順グループ２に当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させる

ことができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。

【０４９４】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４９５】

左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成とすることにより、ストップスイッチ４２～４４を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４９６】

かかる一方、ストップスイッチ４２～４４を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率が異なる構成においては、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じる可能性が懸念される。操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者は中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作し、上記事実を知らない遊技者は左ストップスイッチ４２を最初に操作することが想定され、ベル入賞の成立確率に差異が生じてしまうからである。

【０４９７】

そこで本スロットマシン１０では、報知モードＡ及び報知モードＢにおいて、中左右，中右左，右左中，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合、左中右，左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合よりも高い頻度で操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序が報知されていない状況における、前者の押し順ベルの当選確率と、後者の押し順ベルの当選確率と、の差異を小さくすることが可能となり、ベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となる。この結果、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【０４９８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４９９】

報知モードＡ及び報知モードＢでは、押し順ベルに当選した場合、操作順序を報知していない状況下においてベル入賞の成立頻度が操作順序によって異ならないよう、操作順序の報知有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを回避することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【０５００】

中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる当選役として、中左右ベルの他に第１特殊ベルを設けた。同様に、中右左ベルの他に第２特殊ベルを設け、右左中ベルの他に第３特殊ベルを設け、右中左ベルの他に第４特殊ベルを設けた。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、におけるベル入賞の成立頻度を、第１～第４特殊ベルの当選確率によって異ならせることが可能となる。この結果、操作順序によってベル入賞の成立頻度が異なる構成を比較的容易に実現することが可能となる。

【０５０１】

押し順ベルのうち、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２によって押し順グループ１を形成し、中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる第１特殊ベル，中右左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第２特殊ベル，右左中の操作順序でベル入賞を成立させることができる第

３特殊ベル，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第４特殊ベルによって押し順グループ２を形成した。そして、報知モードでは、押し順グループ１に当選した場合と、押し順グループ２に当選した場合と、で操作順序を報知すると決定する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードにおいて、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【０５０２】

確かに、押し順ベルとして、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルの６種類を設け、左中右ベル及び左右中ベルの当選確率が、中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルよりも低くなる構成とし、操作順序を報知していない状況下で如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなるよう、ナビ判定処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ナビ率の下限が左中右ベル及び左右中ベルのポイント値ＰＶによって制約を受けることとなる。詳細な例は後述する（７８）で説明するが、図７９のグループ１におけるポイント値を例として説明すると、ナビしないと判定する値数の上限が３９６０（＝１９８０×２）に定まってしまうからである。したがって、上記構成においては、設定したいナビ率と、上記各役の当選確率と、を共に考慮した上で実際のナビ率やポイント値ＰＶを設定する必要があり、試行錯誤によって開発工数が多大なものとなってしまう可能性が懸念される。一方、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行う本実施の形態では、グループ１に属する各当選役の当選確率を等しい又はほぼ等しい構成としておけば、ナビ率を任意に設定することができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となり、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【０５０３】

報知モードでは、押し順グループ１に当選した場合、所定確率で操作順序を報知し、押し順グループ２に当選した場合、必ず操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制しつつ、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを設けることが可能となる。

【０５０４】

押し順グループ１に属する当選役の当選確率を等しくした。かかる構成とすることにより、中左右，中右左，右左中，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が高くなる要因を押し順グループ２によるものとすることができる。そして、押し順グループ２に当選した場合に必ず操作順序を報知する構成とすることにより、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる構成とすることができる。

【０５０５】

ナビ率が異なる報知モードＡ，報知モードＢ，報知モードＣでは、押し順グループ１に当選した場合のナビ率が異なる一方、押し順グループ２に当選した場合のナビ率が等しい構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを回避しつつ、ナビ率を変化させることが可能となる。

【０５０６】

報知モード下で操作順序を報知しない場合には、昇格演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で操作順序が報知されなかったとしても、報知モードＢ又は報知モードＣに移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５０７】

昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合に昇格抽選を行う構成とした。かかる構成においては、操作順序によってベル入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で昇格抽選の実行頻度ひいては昇格抽選の当選確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しい本スロットマシン１０では、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０５０８】

通常区間では、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、有利区間に移行せず、チャンスモードでは、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、報知モードに移行しない構成とした。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう遊技者を促しつつ、報知モードである場合と報知モードでない場合とでメダルの増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５０９】

主制御装置１０１は、押し順ベルに当選した状況で抽選結果コマンドを送信する場合、操作順序を報知するのであれば当選役情報として当選役番号を送信し、操作順序を報知しないのであれば当選役情報としてグループ番号を送信する。押し順ベルに当選した状況で操作順序を報知しない場合に、押し順ベルのいずれに当選したかを表示制御装置８１が把握していない構成とすることが可能となる。この結果、当選役を表示制御装置８１側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【０５１０】

中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる第１特殊ベル，中右左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第２特殊ベル，右左中の操作順序でベル入賞を成立させることができる第３特殊ベル，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第４特殊ベルによって押し順グループ２を形成した。かかる構成とすることにより、当選役を表示制御装置８１側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。例えば、押し順グループ２として第１特殊ベルのみを設定し、当該第１特殊ベルのポイント値ＰＶを１６７２０（＝４１８０×２）とした場合であっても、本スロットマシン１０のように、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、におけるベル入賞の成立頻度を異ならせつつ、報知モード下で操作順序を報知していない場合に操作順序によるベル入賞の成立頻度を等しいものとすることが可能である。しかしながら、かかる構成においては、押し順グループ２であることと、第１特殊ベル当選であることと、が一義的に対応してしまうため、表示制御装置８１に対して当選役番号ではなくグループ番号を送信したとしても、不正行為者に第１特殊ベル当選であることを察知されてしまうこととなる。一方、４種類の特殊ベルによって押し順グループ２を形成した本実施の形態では、いずれの特殊ベルに当選したかまでは把握することができないため、不正行為者がベル入賞を成立させる頻度を低減させることが可能となる。また、第１～第４特殊ベルの当選確率が等しい構成としたことによっても、不正行為者がベル入賞を成立させる頻度を低減させることが可能となる。

【０５１１】

（第７の実施形態）

【０５１２】

上記第１の実施形態では、報知モード下で上乗せ抽選に当選した場合、当該ゲームで上乗せ抽選に当選したことを報知する構成としたが、所定の連続演出又は前兆演出を複数のゲームに亘って実行した後に上乗せ抽選に当選したことを報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０５１３】

図９１は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０５１４】

ステップＳ６２０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ６２０２に進み、後述する対決フラグがセットされているか否かを判定する。対決フラグがセットされていない場合には、ステップＳ６２０３に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ６２０４に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ６２０５では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップＳ６２０６に進み、対決ゲーム数抽選を行う。対決ゲーム数抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、３～５のいずれかの値を取得する。ステップＳ６２０７では、移行ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットし、ステップＳ６２０８では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ６２０９では、対決フラグをセットする。その後、ステップＳ６２１０にて対決コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、対決コマンドとは、対決演出を実行させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ６２１０では、対決ゲーム数抽選で取得した対決ゲーム数を含む情報を送信する。

【０５１５】

今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。また、ステップＳ６２０２にて対決フラグがセットされていると判定した場合についても、対決ゲーム数抽選を実施済みであること、すなわち移行抽選に当選済みであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【０５１６】

図９２は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０５１７】

ステップＳ６３０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。

【０５１８】

ステップＳ６３０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ６３０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ６３１０にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０５１９】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ６３０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ６３０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ６３０５にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ６３１０にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ６３０６にて対決フラグをクリアするとともに、ステップＳ６３０７にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。続くステップＳ６３０８では、移行ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ６３０９では、モードゲーム数カウン

タに０をセットする。その後、ステップＳ６３１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５２０】

ステップＳ６３０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ６３１０にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５２１】

以上のとおり、チャンスモードにおいて移行抽選に当選した場合には、対決ゲーム数抽選にて取得した回数（３～５のいずれか）の３枚遊技が行われた後に報知モードに移行する。なお、チャンスモードにおいて移行抽選に当選しなかった場合には、通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタに７００をセットしている（Ｓ１４０６、図２６参照）ため、７００回の３枚遊技が行われた場合に報知モードに移行する。

【０５２２】

本実施の形態では、チャンスモードにおいて移行抽選に当選した場合、対決ゲーム数抽選にて取得した回数（以下、「対決ゲーム数」ともいう。）の３枚遊技が行われる間、対決演出が行われるようになっている。対決演出とは、本スロットマシン１０の主人公キャラクタと、敵キャラクタと、が所定の対決を行う演出であり、主人公キャラクタが勝利した場合に報知モードへの移行等の特典付与を報知する演出である。以下では、チャンスモード下で対決演出を実行するにあたって表示制御装置８１が行う各種処理を説明する。

【０５２３】

図９３は、チャンスモードにおける対決コマンド処理を示すフローチャートである。対決コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された対決コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【０５２４】

ステップＳ６４０１では、後述する敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップＳ６４０２にて敗北フラグをクリアした後にステップＳ６４０３に進み、敗北フラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ６４０３に進む。ステップＳ６４０３では、勝利フラグをセットする。ステップＳ６４０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた告知ゲーム数カウンタに、対決コマンドが示す対決ゲーム数をセットする。ステップＳ６４０５では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた演出ゲーム数カウンタに０をセットする。その後、本処理を終了する。

【０５２５】

図９４は、チャンスモードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。抽選結果コマンド処理は、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。対決コマンドと抽選結果コマンドとを共に受信する遊技回においては、抽選結果コマンドを受信する前に対決コマンドを受信することとなるため、対決コマンド処理の終了後に抽選結果コマンド処理が起動されることとなる。

【０５２６】

ステップＳ６５０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定し、３枚遊技でなく２枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了する。３枚遊技である場合には、ステップＳ６５０２にて勝利フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグがセットされている場合には、対決コマンドを受信済みであることを意味するため、ステップＳ６５０３にて対決演出処理を行った後に本処理を終了する。

【０５２７】

対決演出処理では、図９５のフローチャートに示すように、ステップＳ６６０１にて演出ゲーム数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ６６０２では、演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ６６０３に進み、演

出ゲーム数カウンタの値に応じた対応演出を開始し、本処理を終了する。表示制御装置８１のＲＯＭには、１ゲーム目用の対決演出開始動画データと、２ゲーム目以降の決着がつかない場合用の対決演出途中動画データと、主人公キャラクタが勝利する勝利演出用動画データと、主人公キャラクタが敗北する敗北演出用動画データと、が予め記憶されている。ステップＳ６６０３では、演出ゲーム数カウンタの値が１である場合、対決演出開始動画データを補助表示部６５に出力する制御を開始し、演出ゲーム数カウンタの値が２～４のいずれかである場合、対決演出途中動画データを補助表示部６５に出力する制御を開始する。ステップＳ６６０２にて演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致すると判定した場合には、ステップＳ６６０４に進み、勝利フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグがセットされている場合には、ステップＳ６６０５に進み、勝利演出用動画データを補助表示部６５に出力する制御を開始し、勝利演出を開始する。その後、ステップＳ６６０６にて勝利フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０５２８】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップＳ６５０２にて勝利フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６５０４にて敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされていない場合には、ステップＳ６５０５にて演出判定処理を行い、本処理を終了する。

【０５２９】

演出判定処理では、図９６のフローチャートに示すように、ステップＳ６７０１にてレア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ６７０２にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。対決演出抽選では、当選役と、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ６７０３では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。対決演出抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、対決演出抽選に当選した場合には、ステップＳ６７０４に進み、対決ゲーム数抽選を行う。対決ゲーム数抽選では、当選役と、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて、３～５のいずれかの値を取得する。ステップＳ６７０５では、告知ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットし、ステップＳ６７０６では、演出ゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ６７０７では、敗北フラグをセットする。その後、ステップＳ６７０８にて上述した対決演出処理を行い、本処理を終了する。ステップＳ６７０８における対決演出処理では、演出ゲーム数カウンタの値が１に更新されるため、対決演出開始動画データを補助表示部６５に出力する制御を行う。

【０５３０】

以上のとおり、表示制御装置８１は、勝利フラグがセットされていない状況すなわち報知モードへの移行抽選に当選していない状況において、対決演出を実行するか否かを独自で判断する。そして、対決演出を実行すると決定した場合には、敗北フラグをセットする。

【０５３１】

敗北フラグがセットされている場合、抽選結果コマンド処理では、図９４のフローチャートに示すように、ステップＳ６５０４にて肯定判定をし、ステップＳ６５０３にて対決演出処理を行う。

【０５３２】

対決演出処理では、図９５のフローチャートに示すように、ステップＳ６６０１にて演出ゲーム数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ６６０２では、演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ６６０３に進み、演出ゲーム数カウンタの値に応じた対応演出を開始し、本処理を終了する。ステップＳ６６０２にて演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致すると判定した場合には、ステップＳ６６０４に進み、勝利フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップＳ６６０７に進み、敗北演出用動画データを補助表示部６５に出力する制御を開始し、敗北演出を開始する。その後、ステップ

Ｓ６６０８にて敗北フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０５３３】

敗北フラグがセットされている状況で対決コマンドを受信した場合、すなわち敗北対決演出の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、図９３に示す対決コマンド処理が起動される。対決コマンド処理では、ステップＳ６４０２にて敗北フラグをクリアするとともに、ステップＳ６４０３にて勝利フラグをセットする。そして、ステップＳ６４０４では、告知ゲーム数カウンタに、対決コマンドが示す対決ゲーム数をセットし、ステップＳ６４０５では、演出ゲーム数カウンタに０をセットする。この結果、補助表示部６５では、敗北対決演出が途中で終了し、勝利対決演出が最初から開始されることとなる。

【０５３４】

図９７は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０５３５】

ステップＳ６８０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ６８０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ６８０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で上乗せゲーム数３０，５０，１００，３００のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で上乗せゲーム数１０，２０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ６８０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ６８０５にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップＳ６８０６にて第１演出決定処理を行った後に本処理を終了する。

【０５３６】

第１演出決定処理では、図９８のフローチャートに示すように、ステップＳ６９０１にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。対決演出抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ６９０２では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。対決演出抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、対決演出抽選に当選した場合には、ステップＳ６９０３に進み、対決ゲーム数抽選を行う。かかる対決ゲーム数抽選では、チャンスモード下で行った場合と同様に、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、３～５のいずれかの値を取得する。ステップＳ６９０４では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた対決ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットする。ステップＳ６９０５では、不足ゲーム数が０より大きいか否かを判定する。より具体的には、移行ゲーム数カウンタの値からモードゲーム数カウンタの値に１を加算した値を減算し、報知モードの残りゲーム数を導出する。なお、モードゲーム数カウンタの値に１を加算した値を減算する理由は、モードゲーム数カウンタの更新をゲーム終了後の遊技区間処理にて行う構成のため、区間抽選処理の段階ではモードゲーム数カウンタの更新を行っていないからである。報知モードの残りゲーム数を導出した場合には、対決ゲーム数抽選にて取得した値から上記報知モードの残りゲーム数を減算し、不足ゲーム数を導出する。したがって、不足ゲーム数が０より大きくなった場合には、現状のまま対決演出を行った場合、対決演出の途中で報知モードが終了してしまうことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップＳ６９０６にて移行ゲーム数カウンタの値に上記不足ゲーム数を加算し、ステップＳ６９０７に進む。一方、不足ゲーム数が０以下である場合には、報知モード下で最後まで対決演出を実行可能であることを意味するため、移行ゲーム数カウンタの値を変更することなくステップＳ６９０７に進む。ステップＳ６９０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに演出フラグをセットする。その

後、ステップＳ６９０８にて対決コマンドを送信し、本処理を終了する。報知モードにおいては、対決コマンドとして、対決ゲーム数抽選で取得した対決ゲーム数と、上乗せ抽選で取得した上乗せゲーム数と、を含む情報を送信する。なお、第１演出決定処理は上乗せ抽選に当選しなかった場合に行う処理であるため、ステップＳ６９０８では、対決ゲーム数として３～５のいずれかの値と、上乗せゲーム数として０と、を含む情報を送信する。

【０５３７】

区間抽選処理の説明に戻り、ステップＳ６８０５にて演出フラグがセットされていると判定した場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、第１演出決定処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０５３８】

ステップＳ６８０４にて上乗せ抽選に当選したと判定した場合には、上乗せゲーム数の報知方法を決定する第２演出決定処理を行った後に本処理を終了する。

【０５３９】

第２演出決定処理では、図９９のフローチャートに示すように、ステップＳ７００１にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７００２にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。ステップＳ７００３では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。

【０５４０】

対決演出抽選に当選した場合には、ステップＳ７００４に進み、対決ゲーム数抽選を行う。かかる対決ゲーム数抽選では、第１演出決定処理で行った場合と同様に、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、３～５のいずれかの値を取得する。さらにいうと、チャンスモード、第１演出決定処理及び第２演出決定処理では、同じ抽選テーブルを用いて対決ゲーム数抽選を行っている。ステップＳ７００５では、対決ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットする。ステップＳ７００６では、不足ゲーム数が０より大きいか否かを判定する。不足ゲーム数が０より大きい場合には、現状のまま対決演出を行った場合、上乗せゲーム数の一部を対決演出下で消化してしまうことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップＳ７００７にて移行ゲーム数カウンタの値に上記不足ゲーム数を加算し、ステップＳ７００８に進む。一方、不足ゲーム数が０以下である場合には、上乗せゲーム数の一部を消化することなく最後まで対決演出を実行可能であることを意味するため、移行ゲーム数カウンタの値を変更することなくステップＳ７００８に進む。ステップＳ７００８では、区間情報格納エリア１０６ｄに演出フラグをセットし、ステップＳ７００９では、対決コマンドを送信する。第２演出決定処理は上乗せ抽選に当選した場合に行う処理であるため、ステップＳ７００９では、対決ゲーム数として３～５のいずれかの値と、上乗せゲーム数として１０，２０，３０，５０，１００，３００のいずれかの値と、を含む情報を送信する。ステップＳ７０１０では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０５４１】

ステップＳ７００３にて対決演出抽選に当選しなかったと判定した場合には、上記第１の実施形態にて説明した疑似遊技を実行すべく、ステップＳ７０１１にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ７０１２にて上乗せコマンドを送信する。そして、ステップＳ７０１０では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０５４２】

ステップＳ７００１にて演出フラグがセットされていると判定した場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、ステップＳ７０１３にて対決コマンドを送信する。このとき、上乗せ抽選に当選した一方で対決ゲーム数抽選は行っていないため、対決ゲーム数として０と、上乗せゲーム数として１０，２０，３０，５０，１００，３００のいずれかの値と、を含む情報を送信する。ステップＳ７０１０では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０５４３】
区間抽選処理の説明に戻り、今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記第１演出決定処理及び第２演出決定処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。
【０５４４】
図１００は、疑似遊技判定処理を示すフローチャートである。
【０５４５】
疑似遊技判定処理では、ステップＳ７１０１において現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ７１０２に進み、上乗せフラグがセットされているか否かを判定する。上乗せフラグがセットされている場合には、ステップＳ７１０３にて上乗せフラグをクリアするとともに、ステップＳ７１０４にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せフラグがセットされていない場合には、ステップＳ７１０５にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされている場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７１０６にて疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ７１０７では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップＳ７１０４にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。
【０５４６】
以上のとおり、本実施の形態では、対決演出の途中で疑似遊技が行われる事象は発生しない。
【０５４７】
図１０１は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。
【０５４８】
ステップＳ７２０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ７２０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ７２０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ７２０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。
【０５４９】
現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ７２０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ７２０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ７２０５～ステップＳ７２０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ７２０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ７２０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ７２０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ７２０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理や、演出フラグがセットされていれば当該演出フラグをクリアする処理等を実行する。
【０５５０】
ステップＳ７２０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップＳ７２０９にて対決ゲーム数カウンタの値を１減

算するとともに、ステップＳ７２１０にて対決ゲーム数カウンタの値が０となったか否かを判定する。対決ゲーム数カウンタの値が０となった場合には、対決演出が終了したことを意味するため、ステップＳ７２１１にて演出フラグをクリアする。演出フラグをクリアした場合と、ステップＳ７２１０にて対決ゲーム数カウンタの値が０となっていないと判定した場合と、には、ステップＳ７２０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５５１】

次に、報知モード下で対決演出を実行するにあたって表示制御装置８１が行う各種処理を説明する。報知モードにおける区間抽選処理にて説明したとおり、報知モードでは、勝利対決演出と、敗北対決演出と、のいずれを行う場合であっても、対決演出の実行有無を主制御装置１０１が決定して対決コマンドを送信している。

【０５５２】

図１０２は、報知モードにおける対決コマンド処理を示すフローチャートである。

【０５５３】

ステップＳ７３０１では、対決コマンドの示す対決ゲーム数が０であるか否かを判定する。対決コマンドの示す対決ゲーム数が０でない場合には、第１演出決定処理又は第２演出決定処理において対決ゲーム数抽選を行ったこと、すなわち今回のゲームから対決演出を開始することを決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ７３０２に進み、告知ゲーム数カウンタに対決コマンドの示す対決ゲーム数をセットする。ステップＳ７３０３では、対決コマンドの示す上乗せゲーム数が０であるか否かを判定する。対決コマンドの示す上乗せゲーム数が０でない場合には、上乗せ抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ７３０４に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた報知用ゲーム数カウンタに、対決コマンドの示す上乗せゲーム数をセットする。その後、ステップＳ７３０５にて勝利フラグをセットするとともに、ステップＳ７３０６にて演出ゲーム数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。

【０５５４】

ステップＳ７３０３にて対決コマンドの示す上乗せゲーム数が０であると判定した場合には、主制御装置１０１が上乗せ抽選に当選していない状況で対決演出の開始を決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ７３０７にて敗北フラグをセットするとともに、ステップＳ７３０６にて演出ゲーム数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。

【０５５５】

ステップＳ７３０１にて対決コマンドの示す対決ゲーム数が０であると判定した場合には、対決演出の途中で上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ７３０８に進み、報知用ゲーム数カウンタの値に、対決コマンドの示す上乗せゲーム数を加算する。続くステップＳ７３０９では、敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップＳ７３１０にて敗北フラグをクリアするとともに、ステップＳ７３１１にて勝利フラグをセットし、本処理を終了する。敗北フラグではなく勝利フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５５６】

図１０３は、報知モードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。

【０５５７】

ステップＳ７４０１では、勝利フラグがセットされているか否かを判定し、勝利フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７４０２にて敗北フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグ又は敗北フラグがセットされている場合には、ステップＳ７４０３に進み、上述した対決演出処理を行う。なお、対決演出処理において勝利演出を開始した場合（ステップＳ６６０５、図９５参照）には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に、報知用ゲーム数カウンタに記憶された値すなわち上乗せゲーム数を補助表示部６５に表示する処理を行う。対決演出処理を行った場合と、ステップＳ７４０２にて敗北フラグがセットされていないと判定した場合と、には、ステップＳ７４０４に進み、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ７４０５にてベル入

賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する制御を行い、本処理を終了する。このとき、補助表示部６５にて対決演出を行っている場合には、対決演出と、ベル入賞を成立させることができる操作順序と、が共に補助表示部６５に表示されることとなる。

【０５５８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０５５９】

近年のスロットマシンには、複数のゲームに亘って行われる連続演出によって上乗せ抽選の当選有無等を報知するものがある。かかる構成においては、上乗せ抽選に当選していることを複数のゲームに亘って遊技者に期待させることが可能となる一方、連続演出の実行に必要なゲーム数を確保できない状況において当該連続演出を実行できず、遊技が単調化してしまう可能性が懸念されている。

【０５６０】

そこで本スロットマシン１０では、報知モード下で対決演出を実行すると決定した場合、不足ゲーム数を導出する構成とした。そして、不足ゲーム数が１以上である場合には、当該不足ゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する、すなわち報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出が終了するまでは報知モードが終了しない構成とすることが可能となり、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても対決演出を実行することが可能となる。この結果、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても遊技が単調化することを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５６１】

ここで、報知モードの残りゲーム数が少ない状況において対決演出を実行可能な構成においては、例えば敗北対決演出の終了とともに報知モードが終了となった場合、遊技者の落胆が大きくなってしまう可能性が考えられる。遊技者の中には、上乗せ抽選に当選していないのであれば対決演出を行うことなく報知モードを終了させてほしかったと考えたり、上乗せ抽選に当選していることを期待して損してしまったと考えたりする者がいるからである。しかしながら、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、上乗せ抽選に当選していなかったとしても、不足ゲーム数分だけ報知モード下で遊技可能なゲーム数が増加する。故に、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【０５６２】

加えて、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とすることにより、対決演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、報知モードの残りゲーム数が設定される対決ゲーム数の最大値（以下、「最大対決ゲーム数」ともいう。）未満となった場合、対決演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残りゲーム数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残りゲーム数が最大対決ゲーム数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残りゲーム数が最大対決ゲーム数未満となった以降のゲームでは、１ゲームで完結する他の補助演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の補助演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残りゲーム数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【０５６３】

上乗せ抽選に当選している場合に行う第２演出決定処理では、対決演出を行うと決定した場合、不足ゲーム数の導出を行った後に、移行ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の一部を対決演出の途中で消化してしまうことを回避することが可能となる。

【０５６４】

不足ゲーム数が０以下である場合には、移行ゲーム数カウンタの値を変更しない、すなわち報知モードの残りゲーム数が変化しない構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出の実行に伴って残りゲーム数が増加する機会を、残りゲーム数が少ない状況すなわち報知モードの終了が近い状況に限定することが可能となる。この結果、報知モードの終了が近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。対決演出開始時の残りゲーム数が少ないほど当該対決演出の実行に伴う残りゲーム数の増加が大きくなるため、対決演出が開始されること自体を期待させながら遊技を行わせることが可能となるからである。

【０５６５】

対決演出抽選に当選した場合には、上乗せ抽選に当選したか否かに関わらず、対決ゲーム数として３～５のいずれかの値を取得する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードの終了が近い状況において遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば報知モードの残りゲーム数が４の状況で対決演出が開始された場合、対決ゲーム数として５が取得されていれば報知モードの残りゲーム数が１増加し、対決ゲーム数として４又は３が取得されていれば報知モードの残りゲーム数が変化しないこととなる。故に、対決演出を開始した場合には、上乗せ抽選に当選していることのみならず、対決演出が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となるからである。

【０５６６】

対決演出抽選を行うにあたって報知モードの残りゲーム数を確認しない構成とした。上記したとおり、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、報知モードの残りゲーム数に制約を受けることなく演出の実行有無を決定することができる。故に、対決演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５６７】

報知モード下で対決演出抽選に当選した場合には、演出フラグをセットする構成とした。そして、演出フラグがセットされている場合には、対決演出抽選及び対決ゲーム数抽選を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更されることがない構成とすることが可能となる。この結果、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とした場合であっても、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更された結果として報知モードが終了しなくなる事象が発生することを回避することが可能となる。

【０５６８】

敗北対決演出の途中で上乗せ抽選に当選した場合には、対決演出を実行する長さを変更することなく勝利対決演出に切り替える構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、対決演出が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【０５６９】

勝利対決演出の途中でさらに上乗せ抽選に当選した場合には、対決演出を実行する長さを変更することなく、上乗せゲーム数を纏めて報知する構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、対決演出が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【０５７０】

以上のとおり、報知モード下で対決演出を開始した場合には、対決演出の途中で対決演出を実行する長さを変更しない構成とすることにより、上乗せ抽選の当選有無を報知するという対決演出の意図が損なわれてしまうことを回避することが可能となる。報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する本スロットマシン１０においては、対決演出の途中で対決演出を実行する長さが変更され得る構成とした場合、遊技者の興味が上乗せ抽選の結果よりも対決演出の継続に向いてしまう可能性が生じるからである。

【０５７１】

報知モードにおいて、上乗せ抽選に当選した場合と、上乗せ抽選に当選しなかった場合

と、のいずれにおいても、主制御装置１０１側で対決演出の実行有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても対決演出を実行することが可能となり、報知モードが終了に近づくにつれて遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば表示制御装置８１側で対決演出の実行有無を決定する構成とした場合には、報知モードの残りゲーム数が少ない場合、上乗せ抽選に当選した状況でなければ対決演出を実行すると決定できないからである。

【０５７２】

チャンスモードにおいては、移行抽選に当選していない状況における対決演出の実行有無を表示制御装置８１側で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。すなわち、報知モードにおいては、上乗せ抽選に当選していない状況の場合、報知モードの残りゲーム数によって当該報知モードが終了する可能性がある。一方、チャンスモードにおいては、移行抽選に当選していない状況の場合、チャンスモードが継続することとなるため、表示制御装置８１側で対決演出の実行有無を決定する構成としたとしても、対決演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じない。故に、主制御装置１０１に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０５７３】

主制御装置１０１を、チャンスモード下で移行抽選に当選した場合、対決ゲーム数抽選にて取得した値を移行ゲーム数カウンタにセットするとともに、対決コマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成とした。そして、表示制御装置８１を、対決コマンドの示すゲーム数に亘って対決演出を実行する制御を行う構成とし、主制御装置１０１を、移行ゲーム数カウンタの値と対応する３枚遊技が行われた場合に報知モードに移行させる構成とした。かかる構成とすることにより、チャンスモードから報知モードに移行することを対決演出によって報知した上で実際に遊技モードを移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５７４】

チャンスモードでは、敗北対決演出の途中で移行抽選に当選した場合、敗北対決演出が途中で終了して勝利対決演出が最初から開始される構成、すなわち対決演出を実行するゲーム数が途中で変更される構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１側で対決演出を実行すると決定した場合であっても、勝利対決演出を行って報知モードに移行することを報知することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、対決演出の途中で対決演出が最初から改めて開始された場合に報知モードへの移行が確定するため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０５７５】

（第８の実施形態）

【０５７６】

上記第１の実施形態では、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を必ず報知する構成としたが、前記操作順序を所定確率で報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０５７７】

図１０４は、遊技区間の移行を示す図である。

【０５７８】

本実施の形態では、報知モードとして、報知モードＡと、報知モードＢと、を有しており、チャンスモードが終了した場合には、報知モードＡに移行する。

【０５７９】

報知モードＡは、報知モードＢへの昇格抽選に当選した場合と、報知モード下で所定回

数の遊技が行われた場合と、に終了する。報知モードＡが終了した場合には、昇格抽選当選に基づく終了であれば報知モードＢに移行し、遊技回数に基づく終了であれば有利区間も終了となって通常区間に移行する。報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合、５０％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。このため、報知モードＡでは、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約１．３枚のメダル増加が期待されることとなる。

【０５８０】

報知モードＢは、報知モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードＢが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。報知モードＢでは、押し順ベルに当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。このため、報知モードＢでは、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。

【０５８１】

図１０５は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０５８２】

ステップＳ８０１０１では、上記第１の実施形態において説明した終了判定処理を行う。

【０５８３】

ステップＳ８０１０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ８０１０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ８０１１２にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０５８４】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ８０１０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ８０１０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ８０１０５にてナビカウンタ更新処理を行う。

【０５８５】

ナビカウンタ更新処理では、図１０６のフローチャートに示すように、ステップＳ８０２０１において、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたナビカウンタの値に１を加算する。ステップＳ８０２０２では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードがチャンスモードである場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５８６】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ８０１０６では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ８０１０７にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ８０１０９にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。ステップＳ８０１１０では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ８０１１１では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ８０１１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５８７】

ステップＳ８０１０６にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ８０１０８に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ８０１１２にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ８０１０９に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。ステップＳ８０１１０では、移行ゲーム数カウンタに１

００をセットし、ステップＳ８０１１１では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ８０１１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５８８】

ステップＳ８０１０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ８０１１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０５８９】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で７００回の３枚遊技を行った場合と、に、報知モードＡに移行する。

【０５９０】

図１０７は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０５９１】

ステップＳ８０３０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技でなく２枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了し、３枚遊技である場合には、ステップＳ８０３０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ８０３０３に進み、現在の遊技モードが報知モードＡであるか否かを判定する。報知モードＡである場合には、ステップＳ８０３０４に進み、モードゲーム数カウンタの値が５１より小さいか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が５１より小さい場合、すなわち報知モードＡにおける１～５０ゲーム目までにレア役に当選した場合には、ステップＳ８０３０５に進み、報知モードＢに昇格させるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。昇格抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約２分の１の確率で当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で当選となる。ステップＳ８０３０６では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップＳ８０３０７にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更し、本処理を終了する。

【０５９２】

ステップＳ８０３０３にて報知モードＡでなく報知モードＢであると判定した場合と、ステップＳ８０３０４にてモードゲーム数カウンタの値が５１以上であると判定した場合と、には、ステップＳ８０３０８に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で上乗せゲーム数３０，５０，１００，３００のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で上乗せゲーム数１０，２０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ８０３０９では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ８０３１０にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ８０３１１にて上乗せコマンドを送信する。ステップＳ８０３１２では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。

【０５９３】

ステップＳ８０３０２にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ８０３１３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ８０３１４にてベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定するナビ判定処理を行った後に本処理を終了する。

【０５９４】

ナビ判定処理では、図１０８のフローチャートに示すように、ステップＳ８０４０１にて現在の遊技モードが報知モードＢであるか否かを判定する。報知モードＢでなく報知モードＡである場合には、ステップＳ８０４０２にてナビ抽選を行う。ナビ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。ステップＳ８０４０３では、ナビ抽選に当選したか否かを判定し、ナビ抽選に当選した場合には、ステップＳ８０４０５にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。なお、ナビ抽選に当選となる確率は２分の１である。ナビ抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ８０４０４に進み、ナビカウンタの値が７より大きいか否かを判定する。ナビカウンタの値が７より大きい場合には、ステップＳ８０４０５にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。ナビカウンタの値が７以下である場合には、ナビフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。また、ステップＳ８０４０１にて現在の遊技モードが報知モードＢであると判定した場合には、ナビ抽選を行うことなくステップＳ８０４０５にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。

【０５９５】

ここで、主制御装置１０１は、回転開始処理（図１７参照）と、指示モニタ表示処理（図１９参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第１の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（Ｓ６０３，Ｓ８０２）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。また、主制御装置１０１は、表示制御装置８１に対し、ナビフラグのセット有無を示す情報を含む抽選結果コマンドを送信する。表示制御装置８１は、ナビフラグをセットしたことを示す情報を含む抽選結果コマンドを受信した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する処理を行う。

【０５９６】

図１０９は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０５９７】

ステップＳ８０５０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ８０５０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ８０５０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ８０５０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０５９８】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ８０５０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ８０５０４にてナビカウンタ更新処理を行う。

【０５９９】

ナビカウンタ更新処理では、図１０６のフローチャートに示すように、ステップＳ８０２０１において、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたナビカウンタの値に１を加算する。ステップＳ８０２０２では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ８０２０３にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ８０２０４にてナビフラグをクリアするとともに、ステップＳ８０２０５にてナビカウンタの値を０とし、本処理を終了する。

【０６００】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ８０５０５では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値

が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ８０５０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０６０１】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ８０５０６～ステップＳ８０５０８に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ８０５０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ８０５０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ８０５０７にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ８０５０８では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【０６０２】

ここで、本実施の形態における報知モードの遊技性について説明する。

【０６０３】

チャンスモードから報知モードに移行した場合には、報知モードＡから開始される。報知モードＡにおいては、押し順ベルに当選した場合、ナビ抽選に当選して操作順序が報知される割合が５０％である。また、報知モードＡにおいては、ナビ抽選に当選しなかった場合であっても、ナビカウンタの値が８以上であれば操作順序が報知される（ステップＳ８０４０４、図１０８参照）。ナビカウンタの値は、報知モードである場合、遊技を行う毎に１ずつ更新され、ナビフラグがセットされている場合すなわち操作順序を報知した場合に０に変更される（図１０６参照）。したがって、報知モードＡにおいては、押し順ベルに当選した場合、５０％よりも高い割合で操作順序が報知されることとなる。加えて、ナビカウンタの値は、報知モードのみならずチャンスモードにおいても更新される（図１０５参照）。したがって、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、２回目以降の押し順ベル当選ゲームと比して操作順序の報知される確率が高くなる。チャンスモード下で７回以上３枚遊技を行った後に報知モードに移行した場合には、仮に報知モードの１ゲーム目で押し順ベルに当選したとしても必ず操作順序が報知されるからである。なお、報知モードへの移行抽選の当選確率は、最も当選確率が高い設定６であっても約２５０分の１である。したがって、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、ナビカウンタの値が８以上となっている場合の方が、ナビカウンタの値が７以下となっている場合よりも高くなる。

【０６０４】

報知モードに移行してから５０ゲーム目までの間にレア役に当選した場合には、昇格抽選が行われ、昇格抽選に当選した場合には、押し順ベル当選時に必ず操作順序が報知される報知モードＢに移行する。報知モードＢに移行した場合には、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するまで報知モードＢが継続する。報知モードに移行してから５０ゲーム目までの間に昇格抽選に当選しなかった場合には、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するまで報知モードＡが継続する。報知モードＢにおいてレア役に当選した場合と、報知モードＡの５１ゲーム目以降にレア役に当選した場合と、には、上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選に当選した場合には、移行ゲーム数カウンタの値が増加する。したがって、本実施の形態における報知モードでは、昇格抽選に当選するか否か、さらには昇格抽選に当選したタイミングにより、報知モード終了までに遊技者が獲得できるメダル数が大きく変化することとなる。

【０６０５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０６０６】

近年のスロットマシンには、押し順ベルに当選した場合に例えば５０％等の１００％未満の割合で操作順序を報知する遊技モードを備えたものがある。かかる構成においては、上記遊技モードに移行したにも関わらず当該遊技モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまうことがあり、遊技者の遊技意欲を著しく損ねることに繋がっていた。

【０６０７】
　そこで本スロットマシン１０では、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で押し順ベルに当選した場合に操作順序を報知しないことがある構成とした場合であっても、当該報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０６０８】
　報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、２回目以降の押し順ベル当選ゲームと比して操作順序の報知される確率が高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行してから操作順序が最初に報知されるまでに要するゲーム数を少なくすることが可能となる。
【０６０９】
　報知モードＡ下で押し順ベルに当選した場合には、ナビ抽選に当選した場合に操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、押し順ベルに当選した場合に操作順序を報知する間隔をランダムなものとすることが可能となる。かかる一方、抽選によって操作順序の報知有無を決定する構成においては、抽選結果の偏りによって操作順序が全く報知されなくなる事象が発生し得る。そこで本スロットマシン１０では、ナビ抽選に当選した場合に加えて、ナビカウンタの値が８以上である場合にも操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序を報知する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０６１０】
　報知モードにおいては、２枚遊技と３枚遊技のいずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ抽選に繰り返し外れた場合のみならず、押し順ベル自体に当選しなかった場合についても、次回の押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序を報知することが可能となり、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減することが可能となる。例えば押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、押し順ベル自体に当選しないゲームが続いた場合、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう可能性が高くなってしまうからである。
【０６１１】
　報知モードＡ下で押し順ベルに当選した場合には、ナビカウンタの値が７より大きい場合に操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減しつつ、報知モードＡにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値が必要以上に大きくなってしまうことを抑制することが可能となる。すなわち、操作順序を報知すると判定する際のナビカウンタの設定値を６以下の値とした場合には、前記設定値が小さくなるほど報知モードＡにおけるナビ率が高くなることとなる。これは、報知モードＡと報知モードＢの差異が小さくなることを意味するため、遊技が単調化することに繋がり得る。逆に、操作順序を報知すると判定する際のナビカウンタの設定値を８以上の値とした場合には、報知モードＡと報知モードＢの差異は大きくなるものの、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会の増加に繋がるからである。なお、本実施の形態におけるナビカウンタの設定値「７」は、役の当選確率と、ナビ抽選の当選確率と、を用いたシミュレート結果に基づいたものである。
【０６１２】
　報知モード下で操作順序を報知した場合には、ナビカウンタの値を０に戻す、すなわちナビカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、ナビカウンタの容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって操作順序を報知する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。報知モード下で操作順序を報知した場合にナビカウンタを初期化しない構成とした場合には、有利区間の上限回数である１５００をカウントできるようナビカウンタの容量を確保する必要が生じるか

らである。また、操作順序を報知した際のナビカウンタの値を別途記憶しておくとともに、ナビ判定処理におけるステップＳ８０４０４では、現在のナビカウンタの値と、上記操作順序を報知した際のナビカウンタの値と、の差が８以上であるか否かを判定する必要が生じるからである。

【０６１３】

ナビカウンタの値を、報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶しておくデータ量の増大化を抑制しつつ、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とすることが可能となる。

【０６１４】

確かに、報知モードＡに移行する場合に初回フラグをセットする構成とし、初回フラグがセットされている状況で押し順ベルに当選した場合、操作順序を報知するとともに初回フラグをクリアする構成とすることも可能である。かかる構成であっても、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とすることが可能である。しかしながら、かかる構成においては、２回目以降の押し順ベル当選ゲームにおける操作順序の報知有無がナビ抽選の結果によることとなるため、ナビ抽選に外れ続けた場合に報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう可能性が生じる。かかる懸念を解消すべく、報知モード下でのみ更新されるナビカウンタを設け、当該ナビカウンタの値が７より大きい場合にも操作順序を報知する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、初回フラグに関わる処理構成と、ナビカウンタに関わる処理構成と、を主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶しておく必要が生じるため、データ量の増大化という新たな問題が生じることとなる。一方、本実施の形態のように、ナビカウンタの値を、報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成とした場合には、初回フラグに関わる処理構成を不要なものとしつつ、上記各懸念を好適に解消することができる。

【０６１５】

さらにいうと、一般的には、１６００回の遊技を行った際の出玉率が１．５以下である場合、遊技の健全性が確保されているといわれている。有利区間の上限回数は１５００回であるため、例えば有利区間が上限回数に到達したことを以って終了し、次回の有利区間の１ゲーム目で移行抽選に当選した場合には、１６００回の遊技を行った際の出玉率が１．５を超えてしまう可能性が生じ、遊技の健全性を確保できない可能性が生じる。ここで、上記初回フラグをセットする構成とした場合には、移行抽選に当選した際のチャンスモード下でのゲーム数に関わらず、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序を報知することとなる。このため、１６００回の遊技を行った際の出玉率が１．５を超えてしまう可能性が生じ、遊技の健全性を確保できない可能性が生じる。一方、ナビカウンタの値を報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成においては、チャンスモード下でなされたゲーム数と、報知モードに移行してから最初に押し順ベル当選となるまでのゲーム数と、の和が７以下である場合、操作順序を報知する割合が５０％となる。故に、ナビカウンタの値を報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成においては、初回フラグをセットする構成と比して、遊技の健全性を確保できる可能性を高くすることが可能となる。

【０６１６】

チャンスモードにおいては、３枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が７より大きい値となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、チャンスモード下で押し順ベル当選となった場合にナビカウンタの値を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば押し順ベル当選となる前に報知モードへの移行抽選に当選する事象が発生し得るため、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が７より大き

い値となっている頻度が低くなってしまうからである。一方、３枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成においては、仮に報知モードへの移行抽選にチャンスモードの１ゲーム目で当選したとしても、当該ゲームでナビカウンタの値を更新することができる。故に、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が７より大きい値となっている頻度を高めることが可能となる。

【０６１７】

報知モードに移行してから５０ゲーム目までの間にレア役に当選した場合には、昇格抽選が行われ、昇格抽選に当選した場合には、押し順ベル当選時に必ず操作順序が報知される報知モードＢに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードＢに移行することを期待させながら報知モードＡ下での遊技を遊技者に行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６１８】

チャンスモードから報知モードに移行する場合、報知モード下で遊技可能なゲーム数として１００ゲームをセットする構成とした。そして、報知モードに移行してから５０ゲーム目までの間が報知モードＢに移行し得る期間とした。かかる構成とすることにより、報知モードＢに移行したタイミングによって報知モード終了までに遊技者が獲得できるメダル数を大きく変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６１９】

（第９の実施形態）

【０６２０】

本実施の形態では、スピーカ６４から効果音等を出力する際の処理構成に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【０６２１】

上記第１の実施の形態では、表示制御装置８１が上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動制御する構成としたが、本実施の形態では、演出制御装置２０１及び液晶制御装置２５１が上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動制御する。

【０６２２】

図１１０のブロック図に示すように、主制御装置１０１には、演出制御装置２０１が接続されており、演出制御装置２０１には、液晶制御装置２５１が接続されている。演出制御装置２０１は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が一体化された基板を備えており、主制御装置１０１から受信した抽選結果コマンド等のコマンドに基づいて、実行する演出内容等を決定し、決定結果に応じたコマンドを液晶制御装置２５１に送信する。液晶制御装置２５１は、ＣＰＵ２５２、ＶＤＰ２５３及び画像ＲＯＭ２５５等が一体化された基板を備えている。ＣＰＵ２５２は、演出制御装置２０１から入力されるコマンドに応じた演出を実行させるべく、ＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。ＶＤＰ２５３は、ＣＰＵ２５２から入力される内部コマンドに応じて画像ＲＯＭ２５５から画像データ及び音データを読み出し、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動制御する。

【０６２３】

液晶制御装置２５１には、図１１１（ａ）に示すように、同時に複数の異なる音を出力可能とすべく３２個のチャンネルが設けられている。ＣＨ０～ＣＨ３は、操作音を担当するチャンネルである。より具体的には、ＣＨ０及びＣＨ１からは、メダルがベットされた際のベット音、開始指令を発生させるべくスタートレバー４１が操作された際のスタート音、停止指令を発生させるべくストップスイッチ４２～４４が操作された際のストップ音等が出力される。ＣＨ２及びＣＨ３からは、ウエイト発生時のウエイト音、入賞が成立した際の入賞音、メダルを払い出す際の払出音等が出力される。ＣＨ４～ＣＨ７は、ＢＧＭ及びジングルを担当するチャンネルである。ＣＨ４及びＣＨ５からは、連続演出等の補助演出を実行する際の演出用ＢＧＭ、補助演出を実行しない遊技回における通常ＢＧＭ、遊技が所定時間行われなかった場合に実行する客待ち演出用の客待ちＢＧＭ等が出力される。ＣＨ６及びＣＨ７からは、ＣＨ４及びＣＨ５から出力されるＢＧＭに応じたジングルが

出力される。ＣＨ８～ＣＨ１３は、予告音等の効果音を担当するチャンネルである。ＣＨ２６は、押し順報知効果音を担当するチャンネルである。ＣＨ２６からは、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知する場合、操作順序の報知に先立って効果音が出力される。ＣＨ２７は、押し順報知音声を担当するチャンネルである。ＣＨ２７からは、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知する場合、「左」等の操作すべきストップスイッチ４２～４４を示す音声が出力される。ＣＨ２８及びＣＨ２９は、押し順報知音声以外の汎用音声を担当するチャンネルである。ＣＨ３０は、モノラル予備を担当するチャンネルであり、ＣＨ３１は、異常発生時のエラー音や検査の際の検査音を担当するチャンネルである。

【０６２４】

ＶＤＰ２５３のＲＡＭ２５４には、７層からなるレイヤーが設けられている。レイヤーは、音データを出力する際の音量（ボリューム値）を記憶するための記憶領域であり、層毎に用途に応じた音量を記憶する構成となっている。例えばＢＧＭを担当するＣＨ４用レイヤーでは、図１１１（ｂ）に示すように、第０層がエラー報知時の音量を記憶する領域となっており、第１層がスロットマシン１０の初期化が行われた際の音量を記憶する領域となっており、第２層が省電力モードにおける音量を記憶する領域となっている。なお、省電力モードとは、遊技が所定時間行われなかった場合、より詳しくは客待ち演出を開始してから所定時間経過後に移行するモードである。省電力モードでは、補助表示部６５の輝度を低下させる処理が行われるとともに、スピーカ６４からの出力音量を低下させる処理が行われる。レイヤーの説明に戻り、ＣＨ４用レイヤーの第３層は、通常使用する音量を記憶する領域となっており、第４層は、ＢＧＭを消音する際の音量を記憶する領域となっている。第５層は、複数の演出を同時に実行する場合の音量を記憶する領域となっており、第６層は、入賞音を出力する際の音量、すなわち、ＢＧＭと入賞音を共に出力する際のＢＧＭ音量を記憶する領域となっている。

【０６２５】

本スロットマシン１０では、レア役入賞が成立した場合におけるＢＧＭの音量変化に特徴を有している。そこで、先ずはレア役入賞が成立した場合におけるＢＧＭと入賞音との関係を、レア役の１つであるスイカ入賞が成立した場合を例として具体的に説明する。

【０６２６】

図１１２（ａ）では、スイカ入賞が成立する前段階すなわち少なくとも1つのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転中である段階において、ＢＧＭが０．０ｄＢで出力されている。０．０ｄＢとは、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン１０の音量と対応する最大音量である。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した際にスイカ入賞が成立した場合には、かかるタイミングで０．０ｄＢでスイカ入賞音の出力が開始されるとともに、ＢＧＭの出力が０．０ｄＢから－６．０ｄＢに変更される。－６．０ｄＢとは、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン１０の音量の約２分の１の音量である。スイカ入賞音は、スイカ入賞が成立してから２０００ｍｓｅｃ経過するまで出力され、その後に非出力となる。スイカ入賞音が出力されている間、ＢＧＭは、－６．０ｄＢで継続出力される。スイカ入賞音の出力が終了した場合には、８００ｍｓｅｃの時間をかけてＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。スイカ入賞が成立してから２８００ｍｓｅｃ経過後は、ＢＧＭが０．０ｄＢで出力される。

【０６２７】

ＢＧＭの出力を－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更している途中で次ゲームの開始指令が発生した場合には、図１１２（ｂ）に示すように、開始指令の発生したタイミングでＢＧＭの出力が０．０ｄＢに変更される。なお、スイカ入賞が成立してから２０００ｍｓｅｃ経過するまでの間に開始指令が発生した場合、すなわちスイカ入賞音を出力している最中に開始指令が発生した場合には、かかるタイミングでスイカ入賞音の出力が終了して非出力となるとともに、ＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。

【０６２８】

図１１２（ｃ）は、消音演出の行われたゲームでスイカ入賞が成立した場合におけるＢＧＭと入賞音との関係を示す図である。消音演出とは、報知モードへの移行抽選や上乗せ

抽選に当選した場合等において行われ得る演出であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転開始時、第１停止指令発生時、第２停止指令発生時のいずれかのタイミングでＢＧＭが聞こえなくなる演出である。スイカ入賞が成立する前段階において消音演出が開始された場合には、ＢＧＭの出力が０．０ｄＢから消音状態に変更される。なお、消音状態では、ＢＧＭデータの出力自体は行っている。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した際にスイカ入賞が成立した場合には、かかるタイミングで０．０ｄＢでスイカ入賞音の出力が開始される。このとき、ＢＧＭは消音状態のままである。ＢＧＭの出力は、次ゲームの開始指令が発生したタイミングで消音状態から０．０ｄＢに変更される。なお、スイカ入賞音を出力している最中に開始指令が発生した場合には、かかるタイミングでスイカ入賞音の出力が終了して非出力となるとともに、ＢＧＭの出力が消音状態から０．０ｄＢに変更される。

【０６２９】

以下では、上記したＢＧＭの音量制御を行うにあたって演出制御装置２０１及び液晶制御装置２５１が行う処理を具体的に説明する。

【０６３０】

図１１３は、演出制御装置２０１が行う演出制御処理を示すフローチャートである。

【０６３１】

ステップＳ９０１０１では、主制御装置１０１から抽選結果コマンドを受信したか否かを判定する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ９０１０２に進み、演出内容決定処理を行う。演出内容決定処理では、役の抽選結果と、遊技モードを含む現在の遊技状態と、演出制御装置２０１が取得する乱数と、に基づいて、補助演出の実行有無と、補助演出を実行する場合には具体的な補助演出の演出内容と、を決定する。演出内容決定処理を行った場合には、ステップＳ９０１０３に進み、演出内容決定処理の処理結果を示す演出内容コマンドを液晶制御装置２５１に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【０６３２】

ステップＳ９０１０１にて抽選結果コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ９０１０４に進み、主制御装置１０１から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ９０１０５にて何らかの入賞が成立したか否かを判定する。いずれの入賞も成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、何らかの入賞が成立した場合には、ステップＳ９０１０６にて入賞成立役を示す入賞音コマンドを液晶制御装置２５１に対して送信し、本処理を終了する。

【０６３３】

ステップＳ９０１０４にて入賞結果コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ９０１０７に進み、主制御装置１０１から開始指令コマンドを受信したか否かを判定する。開始指令コマンドとは、ゲームを開始させるための開始指令が発生した場合に主制御装置１０１から送信されるコマンドである。開始指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始指令コマンドを受信した場合には、ステップＳ９０１０８にて開始指令が発生したことを示す開始コマンドを液晶制御装置２５１に対して送信し、本処理を終了する。

【０６３４】

図１１４は、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２が行う液晶制御処理を示すフローチャートである。

【０６３５】

ステップＳ９０２０１では、演出指示処理を行う。演出指示処理では、演出制御装置２０１から演出内容コマンドを受信した場合、演出内容コマンドに応じた演出を実行させるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。例えば、消音演出を実行することを示す演出内容コマンドを受信した場合には、ＢＧＭを消音状態とするタイミングで、ＢＧＭを消音状態とすることを指示する内部コマンドを送信する。音に関する指示を行う際に送信する内部コマンドには、例えば演出用ＢＧＭ等の音の種別を示す情報と、制御を行う

対象のチャンネルを示す情報と、が含まれている。

【０６３６】

ステップＳ９０２０２では、入賞音指示処理を行う。

【０６３７】

入賞音指示処理では、図１１５のフローチャートに示すように、ステップＳ９０３０１にて演出制御装置２０１から入賞音コマンドを受信したか否かを判定する。入賞音コマンドを受信した場合には、ステップＳ９０３０２にてスイカ入賞が成立したか否かを判定する。スイカ入賞が成立した場合には、ステップＳ９０３０３に進み、スイカ入賞音を出力させるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、スイカ入賞音を示す情報と、スイカ入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。ステップＳ９０３０２にてスイカ入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ９０３０６にてチェリー入賞が成立したか否かを判定する。本スロットマシン１０では、スイカとチェリーがレア役として設定されている。チェリー入賞が成立した場合には、ステップＳ９０３０７に進み、チェリー入賞音を出力させるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、チェリー入賞音を示す情報と、チェリー入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。

【０６３８】

スイカ入賞音又はチェリー入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合には、ステップＳ９０３０４にてタイマを設定するとともにステップＳ９０３０５にてフェード時間を設定し、本処理を終了する。ステップＳ９０３０４及びステップＳ９０３０５では、スイカ入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「スイカ入賞音出力指示」ともいう。）、タイマに２０００ｍｓｅｃを設定するとともに、フェード時間として８００ｍｓｅｃを設定する。また、チェリー入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「チェリー入賞音出力指示」ともいう。）には、ステップＳ９０３０４及びステップＳ９０３０５において、タイマに１０００ｍｓｅｃを設定するとともに、フェード時間として５００ｍｓｅｃを設定する。

【０６３９】

ステップＳ９０３０６にてチェリー入賞が成立していないと判定した場合には、レア役以外の入賞が成立したことを意味するため、ステップＳ９０３０８に進み、一般入賞音を出力させるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、一般入賞音を示す情報と、一般入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。一般入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「一般入賞音出力指示」ともいう。）には、そのまま本処理を終了する。つまり、一般入賞音出力指示を行った場合には、タイマ及びフェード時間の設定を行わない。

【０６４０】

ステップＳ９０３０１にて演出制御装置２０１から入賞音コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ９０３０９に進み、タイマが設定されているか否かを判定する。上記したとおり、タイマが設定されている場合には、スイカ入賞音出力指示又はチェリー入賞音出力指示を行ったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ９０３１０にてタイマに設定された時間を経過したか否かを判定し、経過していない場合には、そのまま本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ステップＳ９０３０４にてタイマを設定した場合には、液晶制御装置２５１で定期的に実行されるタイマ割込み処理においてタイマが減算されていく。ステップＳ９０３１０では、タイマが０となった場合に設定された時間を経過したと判定する。タイマに設定された時間を経過した場合には、ステップＳ９０３１１に進み、ＢＧＭの音量を徐々に大きくするフェードイン制御を行わせるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、フェードイン制御を行うチャンネルを示す情報が含まれている。フェードイン制御を行わせるための内部コマンドを送信した場合（以下、「フェードイン指示」ともいう。）には、そのまま本処理を終了する。

【０６４１】
ステップＳ９０３０９にてタイマが設定されていないと判定した場合すなわちタイマが０であると判定した場合には、ステップＳ９０３１２に進み、フェード時間が設定されているか否かを判定する。フェード時間が設定されていない場合には、そのまま本処理を終了し、フェード時間が設定されている場合には、ステップＳ９０３１３にてフェードイン指示を行った後に本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ステップＳ９０３０５にてフェード時間を設定した場合には、液晶制御装置２５１で定期的に実行されるタイマ割込み処理において、タイマが０となった後にフェード時間が減算されていく。ステップＳ９０３１２では、フェード時間が０でない場合にフェード時間が設定されていると判定し、フェード時間が０である場合にフェード時間が設定されていないと判定する。

【０６４２】
入賞音指示処理を行うことにより、図１１６に示すように、スイカ入賞が成立した場合には、スイカ入賞音出力指示によってスイカ入賞音が２０００ｍｓｅｃに亘って出力される。２０００ｍｓｅｃを経過した場合には、８００ｍｓｅｃに亘ってフェードイン指示を行うことにより、８００ｍｓｅｃの時間をかけてＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。チェリー入賞が成立した場合には、チェリー入賞音出力指示によってチェリー入賞音が１０００ｍｓｅｃに亘って出力される。１０００ｍｓｅｃを経過した場合には、５００ｍｓｅｃに亘ってフェードイン指示を行うことにより、５００ｍｓｅｃの時間をかけてＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。

【０６４３】
液晶制御処理の説明に戻り、ステップＳ９０２０２にて入賞音指示処理を行った場合には、ステップＳ９０２０３にて初期化指示処理を行い、ステップＳ９０２０１に戻る。初期化指示処理では、演出制御装置２０１から開始コマンドを受信した場合、ＶＤＰ２５３のＲＡＭ２５４に格納されたデータ（例えばレイヤーの各層に記憶されたボリューム値）を初期値に戻させるべくＶＤＰ２５３に対して内部コマンドを送信する。また、初期化指示処理では、入賞音指示処理においてタイマ及びフェード時間を設定し、タイマとフェード時間の少なくとも一方が０となっていない状況で演出制御装置２０１から開始コマンドを受信した場合、タイマとフェード時間を０に戻す処理を行う。

【０６４４】
図１１７は、液晶制御装置２５１のＶＤＰ２５３が通常ＢＧＭ等のＢＧＭの出力に際して行うＢＧＭ出力処理を示すフローチャートである。上記したとおり、ＢＧＭの出力を担当するチャンネルはＣＨ４及びＣＨ５である。したがって、ＢＧＭ出力処理は、ＣＨ４とＣＨ５の少なくとも一方から音を出力する際に行う処理であるといえる。但し以下では、理解を容易なものとするため、ＣＨ４からＢＧＭを出力する場合を例として説明する。

【０６４５】
ステップＳ９０４０１では、画像ＲＯＭ２５５からＢＧＭデータを読み出す処理を行う。なお、読み出すＢＧＭデータについては、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２が演出指示処理において送信した内部コマンドに指定されている。ステップＳ９０４０２では、レイヤーにボリューム値を設定するボリューム値設定処理を行う。

【０６４６】
ボリューム値設定処理では、図１１８のフローチャートに示すように、ステップＳ９０５０１にて消音指示があったか否かを判定する。具体的には、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２からＢＧＭを消音状態とすることを指示する内部コマンドを受信したか否かを判定する。消音指示があった場合には、ステップＳ９０５０２に進み、ＣＨ４用レイヤーの第４層に、ボリューム値として「０」をセットする。その後、又はステップＳ９０５０１にて消音指示がなかったと判定した場合には、ステップＳ９０５０３に進み、レア役入賞音出力指示があったか否か、すなわちスイカ入賞音出力指示又はチェリー入賞音出力指示があったか否かを判定する。レア役入賞音出力指示があった場合には、ステップＳ９０５０４に進み、ＣＨ４用レイヤーの第６層に、ボリューム値として「６４」をセットする。その後、又はステップＳ９０５０３にてレア役入賞音出力指示がなかったと判定した場合

には、ステップＳ９０５０５に進み、フェードイン指示があったか否かを判定する。フェードイン指示があった場合には、ステップＳ９０５０６に進み、ＣＨ４用レイヤーの第６層にセットされたボリューム値に１を加算する。その後、又はステップＳ９０５０５にてフェードイン指示がなかったと判定した場合には、ステップＳ９０５０７に進み、初期化指示があったか否かを判定する。初期化指示がなかった場合には、そのまま本処理を終了し、初期化指示があった場合には、ステップＳ９０５０８に進み、ＣＨ４用レイヤーの第０層～第６層に、ボリューム値として初期値である「１２８」をセットする。その後、本処理を終了する。

【０６４７】

ＢＧＭ出力処理の説明に戻り、ボリューム値設定処理が終了した場合には、ステップＳ９０４０３に進み、ＣＨ４用レイヤーの第０層～第６層にセットされたボリューム値を比較する。ステップＳ９０４０４では、ＣＨ４用レイヤーの第０層～第６層にセットされたボリューム値のうち最小ボリューム値を用いてＢＧＭデータを出力する。その後、本処理を終了する。

【０６４８】

図１１９は、ボリューム値設定処理を行った場合におけるＣＨ４用レイヤーのボリューム値を示す図である。

【０６４９】

初期化指示があった場合には、ステップＳ９０５０８において、第０層～第６層に「１２８」がセットされる。かかる状況下では、第０層～第６層にセットされたボリューム値が全て等しい「１２８」であるため、「１２８」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。「１２８」のボリューム値で出力した場合には、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン１０の音量と対応する最大音量（０．０ｄＢ）となる。

【０６５０】

レア役入賞音出力指示があった場合には、ステップＳ９０５０４において、第６層に「６４」がセットされる。第０層～第５層のボリューム値は「１２８」のままである。かかる状況下では、第６層にセットされたボリューム値「６４」が最小値となるため、「６４」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。「６４」のボリューム値で出力した場合には、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン１０の音量の約２分の１の音量（－６．０ｄＢ）となる。

【０６５１】

フェードイン指示があった場合には、ステップＳ９０５０６において、第６層のボリューム値に１が加算される。第０層～第５層のボリューム値は「１２８」のままである。かかる状況下では、第６層にセットされたボリューム値が最小値となるため、第６層のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２は、フェード時間が０となるまでの間に、６４回のフェードイン指示を定期的に行う。したがって、スイカ入賞音を出力した場合には、８００ｍｓｅｃの間に第６層のボリューム値が「６５」から「１２８」まで定期的に変化していくこととなり、８００ｍｓｅｃの時間をかけてＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。チェリー入賞音を出力した場合には、５００ｍｓｅｃの間に第６層のボリューム値が「６５」から「１２８」まで定期的に変化していくこととなり、５００ｍｓｅｃの時間をかけてＢＧＭの出力が－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更される。

【０６５２】

消音指示があった場合には、ステップＳ９０５０２において、第４層に「０」がセットされる。第０層～第３層，第５層，第６層のボリューム値は「１２８」のままである。かかる状況下では、第４層にセットされたボリューム値「０」が最小値となるため、「０」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。「０」のボリューム値で出力した場合には、ＢＧＭデータの出力は行っているものの音が聞こえない消音状態となる。

【０６５３】

消音指示があった後にレア役入賞音出力指示があった場合には、消音指示の際に第４層

に「０」がセットされ、レア役入賞音出力指示の際に第６層に「６４」がセットされる。第０層～第３層，第５層のボリューム値は「１２８」のままである。かかる状況下では、第４層にセットされたボリューム値「０」が最小値となるため、「０」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。つまり、消音指示があった場合には、その後にレア役入賞音出力指示が来たとしても、「６４」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭを出力する処理を行わない。

【０６５４】

図示は省略するが、消音指示があった後にフェードイン指示があった場合には、消音指示があった後にレア役入賞音出力指示があった場合と同様に、第４層にセットされたボリューム値「０」が最小値となるため、「０」のボリューム値でＣＨ４からＢＧＭが出力される。つまり、消音指示があった場合には、その後にフェードイン指示が来たとしても、ＢＧＭをフェードインする処理を行わない。ＢＧＭの出力が０．０ｄＢに戻るのは、初期化指示があった場合、すなわち次ゲームを開始する開始指令が発生したタイミングとなる。

【０６５５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０６５６】

レア役入賞が成立した場合には、レア役入賞音を０．０ｄＢで出力するとともに、ＢＧＭを０．０ｄＢで出力している状況であれば当該ＢＧＭの音量を－６．０ｄＢに下げる制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、０．０ｄＢで出力する音をＢＧＭからレア役入賞音に切り替えることが可能となるとともに、レア役入賞音をＢＧＭよりも聞き取りやすくすることが可能となる。この結果、レア役入賞音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６５７】

レア役入賞が成立した場合には、レア役入賞音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、レア役入賞を成立させることができた達成感やレア役入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、レア役入賞音の出力によって高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。レア役入賞が成立するか否かは、対応するレア役に当選することのみならず、遊技者自身が当選図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作したか否かに基づくこととなる。そして、レア役入賞が成立した場合には、報知モードへの移行抽選や上乗せ抽選が行われたことが確定するからである。

【０６５８】

レア役入賞音の出力が終了した場合には、ＢＧＭの音量を０．０ｄＢまでフェードインさせる制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、レア役入賞音の出力が終了したタイミングでＢＧＭの音量を－６．０ｄＢから０．０ｄＢに変更する構成と比して、遊技者をレア役入賞音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６５９】

スイカ入賞が成立した場合には、チェリー入賞が成立した場合よりもレア役入賞音の出力時間が長くなる構成とした。チャンスモードにおいては、スイカに当選した場合、チェリーに当選した場合よりも報知モードへの移行抽選に当選となる確率が高い。また、報知モードにおいては、スイカに当選した場合、チェリーに当選した場合よりも上乗せゲーム数の期待値が高い。したがって、スイカ入賞が成立した場合には、チェリー入賞が成立した場合よりもレア役入賞音の出力時間が長くなる構成とすることにより、報知モードへの移行やゲーム数の上乗せ等の特典付与に対する期待度と、レア役入賞音の出力時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６６０】

スイカ入賞が成立した場合と、チェリー入賞が成立した場合と、では、レア役入賞音の出力が終了してからＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻るまでの時間が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、スイカ入賞音を出力した場合と、チェリー入賞音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図

ることが可能となる。また、報知モードへの移行やゲーム数の上乗せ等の特典付与に対する期待度の高いスイカ入賞成立時の方が、チェリー入賞成立時よりも０．０ｄＢに戻るまでの時間が長くなる構成とすることにより、特典付与に対する期待度と、ＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻るまでの時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０６６１】

フェードイン制御を行っている最中に開始指令が発生した場合には、ＢＧＭの音量を直ちに０．０ｄＢに戻す制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、次ゲームを開始させる開始指令が発生した場合には、当該次ゲームにおいてＢＧＭを０．０ｄＢで出力することが可能となる。

【０６６２】

ＶＤＰ２５３のＲＡＭ２５４には、ＢＧＭを担当するＣＨ４に関して７層からなるレイヤーを設けた。そして、ＣＨ４用レイヤーには、層毎に用途に応じた音量を記憶する構成とした。かかる構成とすることにより、例えばＣＨ４から出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる情報と、変更後の音量に関わる情報と、を異なる層に記憶しておくことが可能となる。この結果、ＣＨ４から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０６６３】

ＣＨ４用レイヤーにおいて、消音指示があった場合には、第４層のボリューム値を０に変更し、レア役入賞音出力指示があった場合には、第６層のボリューム値を６４に変更する構成とした。かかる構成とすることにより、消音演出を実行中であるか否かや、レア役入賞音を出力中であるか否か等を、第４層及び第６層のボリューム値を通じて把握することが可能となる。この結果、ＣＨ４から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０６６４】

ＢＧＭを出力する場合には、各層のボリューム値を比較し、最小のボリューム値を用いる構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＨ４から出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小のボリューム値を用いてＣＨ４からＢＧＭを出力する構成とすることにより、例えばＣＨ４の音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【０６６５】

すなわち、ＶＤＰのＲＡＭにＣＨ４用のボリューム値記憶領域を１つのみ備えた従来のスロットマシンでは、上記ボリューム値記憶領域にＣＨ４から実際に出力する音量を規定するボリューム値を格納する必要があるため、音の出力に関わる処理構成が煩雑なものとなっていた。

【０６６６】

具体例として、消音演出を実行している最中にレア役入賞が成立した場合において、本実施の形態と同様の事象を発生させる、すなわちレア役入賞が成立した際にＢＧＭの出力を－６．０ｄＢとするのではなく消音状態のままとすることを考える。かかる事象を発生させるためには、演出制御装置，液晶制御装置のＣＰＵ，ＶＤＰのうち少なくとも１つを、消音演出を実行中であるか否かを把握できる構成とする必要がある。例えば液晶制御装置のＣＰＵを消音演出の実行有無を把握可能な構成とするためには、消音演出を開始した場合に消音演出を開始したことを示す消音フラグをセットする処理と、前記消音フラグを格納するための格納領域と、が必要となる。そして、入賞音指示処理においては、レア役入賞が成立した場合に、消音フラグのセット有無に基づいて消音演出を実行中であるか否かを判定し、消音演出を実行中である場合と、消音演出を実行中でない場合と、で異なる内部コマンドをＶＤＰに対して送信する必要が生じる。消音演出を実行中である場合には、ＣＨ４用ボリューム値記憶領域に０がセットされる内部コマンドを送信する必要があり、消音演出を実行中でない場合には、ＣＨ４用ボリューム値記憶領域に６４がセットされ

る内部コマンドを送信する必要があるからである。したがって、入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理と、消音演出実行中用の内部コマンドと、消音演出非実行中用の内部コマンドと、が必要となる。

【０６６７】

一方、ＶＤＰ２５３のＲＡＭ２５４にＣＨ４用レイヤーを設けた本スロットマシン１０では、上記した各構成が不要となる。すなわち、本スロットマシン１０のＶＤＰ２５４は、消音指示があった場合、第４層のボリューム値を０に変更し、レア役入賞音出力指示があった場合、第６層のボリューム値を６４に変更する。このように指示に応じて異なる層にボリューム値を記憶できるため、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２においては、消音演出実行中用の内部コマンドと、消音演出非実行中用の内部コマンドと、が不要となり、これに伴って入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理も不要となる。そして、入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理が不要となるため、消音演出を開始した場合に消音演出を開始したことを示す消音フラグをセットする処理と、前記消音フラグを格納するための格納領域と、が不要となるからである。また、ＢＧＭを出力する場合に各層のボリューム値を比較して最小のボリューム値を用いる構成としたため、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２からどの層のボリューム値を用いてＢＧＭを出力するかを指定する内部コマンドを送信する必要もない。

【０６６８】

以上の結果、ＶＤＰ２５３のＲＡＭ２５４に、ＢＧＭを担当するＣＨ４に関して複数層からなるレイヤーを設けることにより、ＣＨ４から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【０６６９】

（第１０の実施形態）

【０６７０】

本実施の形態では、報知モード下で実行され得るエンディング演出に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【０６７１】

本実施の形態では、報知モードにおいて有利区間の終了条件が成立することが確定した場合、エンディング演出が行われるようになっている。上記第１の実施形態では、有利区間の終了条件として、有利区間において１５００回の遊技が行われたことと、有利区間における差枚数が２４００に達したことと、を有していたが、本実施の形態では、有利区間の終了条件として、有利区間において３０００回の遊技が行われたことと、有利区間における差枚数が２４００に達したことと、を有している。表示制御装置８１は、エンディング演出において、エンディングムービーを実行すべく補助表示部６５，スピーカ６４及び上部ランプ６３を制御する。

【０６７２】

エンディングムービーは、図１２０（ａ）に示すように、ストーリーパートと、ミュージックパートと、によって構成されている。ストーリーパートでは、本スロットマシン１０の主人公キャラクタに関するストーリーを１７５秒に纏めたダイジェスト映像が、２００秒かけて出力されるようになっている。ミュージックパートでは、本スロットマシン１０の主人公キャラクタに関する作品が放送された際のオープニング曲及び映像が、４０秒間出力されるようになっている。そして、ストーリーパートの出力が終了した場合には、報知モード及び有利区間が終了するまでの間、ミュージックパートが繰り返し出力されるようになっている。

【０６７３】

表示制御装置８１のＲＯＭには、ストーリーパートを再生する際に用いるデータが７個のファイルに分割して記憶されている。すなわち、図１２０（ｂ）に示すように、ストーリーパートの開始から２５秒までのデータがストーリーパート１のファイルに記憶されており、ストーリーパートの２６秒から５５秒までのデータがストーリーパート２のファイ

ルに記憶されており、ストーリーパートの５６秒から６５秒までのデータがストーリーパート３のファイルに記憶されており、ストーリーパートの６６秒から９５秒までのデータがストーリーパート４のファイルに記憶されており、ストーリーパートの９６秒から１２５秒までのデータがストーリーパート５のファイルに記憶されており、ストーリーパートの１２６秒から１３５秒までのデータがストーリーパート６のファイルに記憶されており、ストーリーパートの１３６秒から１７５秒までのデータがストーリーパート７のファイルに記憶されている。また、ストーリーパート３のファイルは、ストーリーパートの５６秒から６５秒までの１０秒間の再生データと、１０秒間の一時停止データと、により構成されている。ストーリーパート３のデータを出力した場合には、ストーリーパートの５６秒から６５秒までが再生され、その後は「ＮＥＸＴ」の表示とともに同一画像（すなわちストーリーパートの６５秒時の画像）が１０秒間継続表示されるようになっている。ストーリーパート６のファイルについても同様であり、ストーリーパート６のファイルは、ストーリーパートの１２６秒から１３５秒までの１０秒間の再生データと、１５秒間の一時停止データと、により構成されている。ストーリーパート６のデータを出力した場合には、ストーリーパートの１２６秒から１３５秒までが再生され、その後は「ＮＥＸＴ」の表示とともに同一画像（すなわちストーリーパートの１３５秒時の画像）が１５秒間継続表示されるようになっている。ミュージックパートを再生する際に用いるデータは、４０秒のデータとして１つのファイルに記憶されている。

【０６７４】

エンディング演出を行う場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０６７５】

図１２１は、表示制御装置８１が行うＥＤ判定処理を示すフローチャートである。

【０６７６】

ステップＳ１００１０１では、エンディング演出を開始したことを意味するＥＤ開始フラグがセットされているか否かを判定する。ＥＤ開始フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１００１０２に進み、エンディングムービーを再生中であることを意味するＥＤ中フラグがセットされているか否かを判定する。ＥＤ開始フラグとＥＤ中フラグのいずれもセットされていない場合には、ステップＳ１００１０３に進み、完走条件が成立したか否かを判定する。具体的には、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、現在の差枚数と、報知モード終了となるまでの残り払出数と、の和が２４００より大きいか否かを判定する。現在の差枚数と、報知モード終了となるまでの残り払出数と、の和が２４００以下である場合には、報知モード終了となるまでの残り払出数を、１ゲームあたりのメダル増加数の期待値である３．５で除算し、必要ゲーム数を導出する。そして、必要ゲーム数が有利区間の残りゲーム数より多いか否かを判定する。現在の差枚数と、報知モード終了となるまでの残り払出数と、の和が２４００より大きい場合と、必要ゲーム数が有利区間の残りゲーム数より多い場合と、には、完走条件が成立したと判定する。一方、現在の遊技モードが報知モードでない場合と、現在の遊技モードが報知モードであるものの、現在の差枚数と報知モード終了となるまでの残り払出数との和が２４００以下であって、必要ゲーム数が有利区間の残りゲーム数未満である場合と、には、完走条件が成立していないと判定する。

【０６７７】

完走条件が成立したと判定した場合には、ステップＳ１００１０４に進み、ＥＤ移行を報知すべく補助表示部６５等を駆動制御する。具体的には、次ゲームからエンディングムービーが開始されることを補助表示部６５に表示する処理を行う。その後、ステップＳ１００１０５にてＥＤ開始フラグをセットし、本処理を終了する。

【０６７８】

ステップＳ１００１０１にてＥＤ開始フラグがセットされていると判定した場合と、ステップＳ１００１０２にてＥＤ中フラグがセットされていると判定した場合と、ステップＳ１００１０３にて完走条件が成立していないと判定した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０６７９】
　以上のとおり、上乗せ抽選当選等によって完走条件が成立した場合には、次ゲームからエンディングムービーが開始されることが報知される。
【０６８０】
　図１２２は、表示制御装置８１が行うＥＤ処理を示すフローチャートである。
【０６８１】
　ステップＳ１００２０１では、ＥＤ開始フラグがセットされているか否かを判定する。ＥＤ開始フラグがセットされている場合には、ステップＳ１００２０２～ステップＳ１００２０８に示すエンディングムービー開始処理を行い、本処理を終了する。
【０６８２】
　エンディングムービー開始処理では、ステップＳ１００２０２にて開始指令が発生したか否かを判定する。開始指令が発生していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始指令が発生した場合には、ステップＳ１００２０３にてＥＤ開始フラグをクリアするとともに、ステップＳ１００２０４にてＥＤ中フラグをセットする。続くステップＳ１００２０５では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたファイル番号格納エリアに１をセットし、ステップＳ１００２０６では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたデータ番号格納エリアに１をセットする。ステップＳ１００２０７では、表示制御装置８１のＲＯＭに予め記憶されたデータのうち、ファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出す。すなわち、ステップＳ１００２０７では、ストーリーパート１のファイルに記憶された最初のデータを読み出す。ステップＳ１００２０８では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。
【０６８３】
　ステップＳ１００２０１にてＥＤ開始フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１００２０９に進み、ＥＤ中フラグがセットされているか否かを判定する。ＥＤ中フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ＥＤ中フラグがセットされている場合には、ステップＳ１００２１０～ステップＳ１００２１６に示すエンディングムービー進行処理を行い、本処理を終了する。
【０６８４】
　エンディングムービー進行処理では、ステップＳ１００２１０において、データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号であるか否かを判定する。ちなみに、本実施の形態では、エンディングムービーのフレームレートが２４ｆｐｓとなっている。したがって、最終データ番号は、ストーリーパート１であれば６００（＝２４×２５）となり、ストーリーパート２であれば７２０（＝２４×３０）となり、ストーリーパート３であれば４８０（＝２４×２０）となり、ストーリーパート４であれば７２０（＝２４×３０）となり、ストーリーパート５であれば７２０（＝２４×３０）となり、ストーリーパート６であれば６００（＝２４×２５）となり、ストーリーパート７であれば９６０（＝２４×４０）となり、ミュージックパートであれば９６０（＝２４×４０）となる。
【０６８５】
　データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号でない場合には、ステップＳ１００２１７に進み、データ番号格納エリアに記憶された値に１を加算する。その後、ステップＳ１００２１４にてエラー確認処理を行うとともに、ステップＳ１００２１５にてファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出す。ステップＳ１００２１６では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。
【０６８６】
　データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号である場合には、ステップＳ１００２１１に進み、データ番号格納エリアに１をセットする。ステップＳ１００２１２では、ファイル番号格納エリアに記憶された値が８であるか否かを判定する。ファイル番号格納エリアに記憶された値が８でない場合には、ステップＳ１００２１３に進み、ファイル番号格納エリアに記憶された値に１を加算する。その後、ステップＳ１００２１４にてエラー確認処理を行うとともに、ステップＳ１００２１５にてファイル番号及びデータ番

号と対応するデータを読み出す。ステップＳ１００２１６では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。

【０６８７】

ステップＳ１００２１２にてファイル番号が８であると判定した場合には、ファイル番号格納エリアに記憶された値を変更することなく、ステップＳ１００２１４にてエラー確認処理を行う。そして、ステップＳ１００２１５にてファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出すとともに、ステップＳ１００２１６にて読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。ファイル番号「８」は、ミュージックパートのデータである。つまり、ミュージックパートのデータを最後まで出力した場合には、ミュージックパートのデータを最初から出力し直す。

【０６８８】

以上のとおり、開始指令の発生に伴ってエンディングムービーを開始した場合には、ストーリーパート１～ストーリーパート７のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する。そして、ミュージックパートのデータを最後まで出力した場合には、ＥＤ中フラグがクリアされるまでの間、ミュージックパートのデータを繰り返し出力する。なお、ＥＤ中フラグは、有利区間が終了したことを示す区間コマンドを受信した場合にクリアされる。

【０６８９】

ここで、ステップＳ１００２１４のエラー確認処理を、図１２３のフローチャートに基づいて説明する。

【０６９０】

ステップＳ１００３０１では、エラーが発生したか否かを判定し、エラーが発生していない場合には、そのまま本処理を終了する。エラーが発生した場合には、ステップＳ１００３０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたエラー回数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ１００３０３では、エラーの発生を報知すべく補助表示部６５等を駆動制御する。具体的には、ホッパ装置５１の貯留タンク５２が空になったことを示すホッパーエンプティエラー等のエラー種別を補助表示部６５に表示するとともに、エラー音をスピーカ６４から出力する処理を行う。このとき、エンディングムービーは中断される。ステップＳ１００３０４では、エラーが解消されたか否かを判定し、エラーが解消されていない場合には、エラーが解消されるまでエラー報知を継続する。一方、エラーが解消された場合には、ステップＳ１００３０５に進み、再開操作を報知すべく補助表示部６５等を駆動制御する。具体的には、次ゲームの開始指令を発生させるとエンディングムービーが再開されることを補助表示部６５に表示する処理を行う。ステップＳ１００３０６では、再開操作がなされたか否かを判定し、再開操作がなされていない場合には、再開操作がなされるまで再開操作の報知を継続する。再開操作がなされた場合には、ステップＳ１００３０７にて再開処理を行い、本処理を終了する。

【０６９１】

再開処理では、図１２４のフローチャートに示すように、ステップＳ１００４０１にてファイル番号が８であるか否かを判定する。ファイル番号が８である場合には、ミュージックパートのデータを出力中にエラーが発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１００４０２にてデータ番号格納エリアに１をセットし、本処理を終了する。

【０６９２】

ステップＳ１００４０１にてファイル番号が８でないと判定した場合には、ストーリーパートのデータを出力中にエラーが発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１００４０３に進み、エラー回数カウンタの値が３より大きいか否かを判定する。なお、エラー回数カウンタの値は、有利区間が終了する場合に０に変更され、エラー確認処理のステップＳ１００３０２においてのみ更新される。エラー回数カウンタの値が３より大きい場合には、エンディングムービーを開始した後に４回以上エラーが発生していることを意味するため、ステップＳ１００４０４にてファイル番号格納エリアの値に１を加算する。その後、ステップＳ１００４０２にてデータ番号格納エリアに１をセットし、本処理

を終了する。

【０６９３】

ステップＳ１００４０３にてエラー回数カウンタの値が３以下であると判定した場合には、ステップＳ１００４０５に進み、繰り上げ条件が成立したか否かを判定する。表示制御装置８１のＲＯＭには、ファイル番号と、繰り上げ条件と、の対応関係を定めた繰り上げテーブルが記憶されている。繰り上げテーブルには、繰り上げ条件として、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、が定められており、ファイル番号「３」及びファイル番号「６」には、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、に加えて、繰り上げ条件として経過時間が定められている。図１２０（ｂ）に示すように、ファイル番号「１」には、有利区間におけるゲーム数として２９２０が設定されており、差枚数として２１９０が設定されている。ファイル番号「２」には、有利区間におけるゲーム数として２９３０が設定されており、差枚数として２２１０が設定されている。ファイル番号「３」には、有利区間におけるゲーム数として２９４０が設定されており、差枚数として２２４０が設定されており、経過時間として１０秒が設定されている。ファイル番号「４」には、有利区間におけるゲーム数として２９５０が設定されており、差枚数として２２６０が設定されている。ファイル番号「５」には、有利区間におけるゲーム数として２９６０が設定されており、差枚数として２２９０が設定されている。ファイル番号「６」には、有利区間におけるゲーム数として２９７０が設定されており、差枚数として２３２０が設定されており、経過時間として１０秒が設定されている。ファイル番号「７」には、有利区間におけるゲーム数として２９８０が設定されており、差枚数として２３５０が設定されている。ステップＳ１００４０５では、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、経過時間と、のいずれかが上記設定値よりも大きい場合、繰り上げ条件が成立したと判定し、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、経過時間と、のいずれも上記設定値以下である場合、繰り上げ条件が成立していないと判定する。なお、経過時間については、ファイル番号「３」又は「６」に移行してからの経過時間を測定して判定する構成としてもよいし、データ番号が２４０（＝２４×１０）より大きいか否かを判定する構成としてもよい。繰り上げ条件が成立した場合には、ステップＳ１００４０４にてファイル番号格納エリアの値に１を加算する。その後、ステップＳ１００４０２にてデータ番号格納エリアに１をセットし、本処理を終了する。繰り上げ条件が成立していない場合には、ファイル番号格納エリアの値を変更することなく、ステップＳ１００４０２にてデータ番号格納エリアに１をセットし、本処理を終了する。

【０６９４】

以上のとおり、エンディングムービーを実行している最中にエラーが発生した場合には、エンディングムービーが中断される。エラーが解消された場合には、再開操作が報知され、当該再開操作がなされた場合、エンディングムービーが再開される。このとき、ミュージックパートの途中でエラーが発生した場合には、ミュージックパートの最初から開始される。ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開始後のエラー回数が３回以下であって、繰り上げ条件が成立していない場合、エラーが発生した際のファイルの最初から開始される。一方、エンディングムービー開始後のエラー回数が４回以上である場合と、エンディングムービー開始後のエラー回数が３回以下であるものの繰り上げ条件が成立している場合と、には、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初から開始される。

【０６９５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０６９６】

エンディングムービーを実行可能な従来のスロットマシンにおいては、エンディングムービーの途中でエラーが発生した場合、エラーの解消後にエンディングムービーを最初から開始していた。このため、上記スロットマシンにおいては、例えばホッパーエンプティエラーが発生する毎にエンディングムービーを最初から視認しなければならず、遊技の単調化が懸念されていた。

【０６９７】
　そこで本スロットマシン１０では、エンディングムービーを実行している最中にエラーが発生した場合、エンディングムービーを中断する構成とした。そして、エラーが解消された場合には、エンディングムービーの最初からではなく途中から再開する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーが最初から開始されることを回避することが可能となる。
【０６９８】
　以上の結果、エンディングムービーの序盤が繰り返し実行されることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０６９９】
　エンディングムービーを実行する際に用いるデータを、ストーリーパート１～ストーリーパート７及びミュージックパートの８つのファイルに分割して記憶する構成とした。そして、エンディングムービーを実行する場合には、ファイル番号格納エリアに記憶された値と対応するファイルのデータを出力する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、エンディングムービーの進行が中断した場合に、中断した位置に応じた位置からエンディングムービーを再開させることが可能となる。
【０７００】
　開始指令の発生に伴ってエンディングムービーを開始した場合には、ストーリーパート１～ストーリーパート７のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーを実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立してエンディングムービーを進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０７０１】
　ミュージックパートの途中でエラーが発生した場合には、ミュージックパートの最初から開始される構成とした。また、ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開始後のエラー回数が３回以下であって、繰り上げ条件が成立していない場合、エラーが発生した際のファイルの最初から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エラーが発生する前に実行したエンディングムービーの一部を再度実行する、すなわちエンディングムービーの一部をエラー発生の前後で重複させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０７０２】
　エラーが解消された場合には、次ゲームの開始指令を発生させるとエンディングムービーが再開される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの再開タイミングを遊技者に決定させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、エラーが解消された場合には、直ちにエンディングムービーを再開させる構成とすることも可能である。しかしながら、エンディングムービーの途中で発生する可能性の高いエラーは、ホッパーエンプティエラーである。ホッパーエンプティエラーが発生した場合には、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等によるメダル補給等の作業が必要となるため、遊技者が離席する可能性が考えられる。そして、ホッパーエンプティエラーの発生に伴って遊技者が離席した場合には、遊技者不在の状況でエンディングムービーが進行してしまう事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がり得る。完走条件が成立する頻度すなわちエンディング演出が実行される頻度はそれほど高くないため、一般の遊技者は、エンディングムービーを最初から最後まで堪能したいと考えるからである。次ゲームの開始指令を発生させるとエンディングムービーが再開される本スロットマシン１０では、開始指令の発生が遊技者の操作によるものであるため、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０７０３】

エラーが解消された場合には、再開操作を報知する構成とした。そして、再開操作がなされた場合にエンディングムービーを再開する構成とした。かかる構成とすることにより、エラーが解消されたにも関わらずエンディングムービーが再開されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【０７０４】

有利区間における差枚数が２４００に達した場合に当該有利区間が終了する構成において、上記終了条件の成立することが確定した場合にエンディング演出を行う構成とした。かかる構成においては、エンディングムービーを実行可能なゲーム数が役の抽選結果等によって変化するため、エンディングムービーの進行を中断させた場合に当該エンディングムービーを最初から再開した場合、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、エンディングムービーの進行を中断させた場合に途中から開始する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０７０５】

ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開始後のエラー回数が４回以上である場合と、エンディングムービー開始後のエラー回数が３回以下であるものの繰り上げ条件が成立している場合と、に、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成とした。このように、エンディングムービーの一部を省略して再開可能な構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【０７０６】

ストーリーパート３とストーリーパート６のファイルには、エンディングムービーを進行させる１０秒の再生データの他に、１０秒又は１５秒の一時停止データを設けた。そして、ストーリーパート３又はストーリーパート６のファイルを再生中にエラーが発生した場合には、１０秒経過したか否かを判定し、１０秒経過していれば次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成とした。このように、ストーリーパートが進行しない一時停止データを設け、一時停止データの出力中にエラーが発生した場合には、当該一時停止データの出力を省略して次のファイルから開始する構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【０７０７】

（第１１の実施形態）

【０７０８】

本実施の形態では、当選確率を設定する際に行う処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【０７０９】

上記第１の実施形態では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されている構成としたが、本実施の形態では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率の他に、「設定７」の当選確率が予め用意されている。

【０７１０】

図１２５は、上記設定値を設定する当選確率設定処理を示すフローチャートである。

【０７１１】

ステップＳ１１０１０１では、前面扉１２の開放を検知する前面扉開放センサからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち前面扉１２が開放されているか否かを判定する。前面扉１２が開放されている場合には、ステップＳ１１０１０２に進み、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されているか否かを判定する。前面扉開放センサからの信号がＯＦＦである場合と、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦである場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０７１２】
　前面扉開放センサからの信号と、設定キー検出センサ７３ａからの信号と、が共にＯＮである場合には、ステップＳ１１０１０３に進み、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可処理を行う。ステップＳ１１０１０４では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１１０１０５では、設定変更を行うことを把握させるべく、設定変更コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ１１０１０６では、ＲＡＭ１０６に設けられた設定値記憶エリアから現在の設定値を読み込む。その後、ステップＳ１１０１０７にて設定変更処理を行い、本処理を終了する。
【０７１３】
　図１２６は、設定変更処理を示すフローチャートである。
【０７１４】
　ステップＳ１１０２０１では、ステップＳ１１０１０６にて読み込んだ設定値が０であるか否かを判定する。設定値が０でない場合には、ステップＳ１１０２０２に進み、設定値が７より大きいか否かを判定する。上記したとおり、本実施の形態における設定値は１～７のいずれかである。このため、設定値が０である場合と、設定値が８以上の値である場合と、には、設定値が適正な値でないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１１０２０３にて設定値を１に変更した後にステップＳ１１０２０４に進む。設定値が１～７のいずれかである場合には、そのままステップＳ１１０２０４に進む。ステップＳ１１０２０４では、ＲＡＭ１０６に設けられた表示バッファに設定値を保存し、ステップＳ１１０２０５では、表示バッファに保存した設定値を払出枚数表示部６２に表示する。ステップＳ１１０２０６では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１１０２０７では、タイマ割込み処理の処理結果、より詳しくはタイマ割込み処理において行ったセンサ監視処理（ステップＳ１０７、図１０参照）の処理結果に基づいて、センサからの信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったか否かを確認するＯＮエッジ確認処理を行う。
【０７１５】
　ここで、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた第１センサバッファを、図１２７に基づいて説明する。
【０７１６】
　第１センサバッファは、第０領域～第３領域の４つの領域によって構成されており、第０領域～第３領域は、それぞれ１バイトで構成されている。第０領域～第３領域の第０ビットは、設定キー検出センサ７３ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第１ビットは、前面扉開放センサからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第２ビットは、リセット検出センサ７２ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第３ビット及び第４ビットは、不使用エリアとなっており、常時１が格納されている。第０領域～第３領域の第５ビットは、スタート検出センサ４１ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第６ビット及び第７ビットは、投入メダル検出センサ４５ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。
【０７１７】
　タイマ割込み処理のセンサ監視処理では、第１センサバッファに関し、第１領域の情報を第３領域にシフトするとともに、第０領域の情報を第１領域にシフトする処理を行う。その後、上記した各種センサからの信号を読み込むと共に、ＯＮ信号であれば第０領域の対応するビットに１を格納し、ＯＦＦ信号であれば第０領域の対応するビットに０を格納する処理を行う。
【０７１８】
　したがって、第１センサバッファにおいて、第０領域には、今回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第１領域には、前回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第３領域には、前々回におけるセンサの信号状態が格納されているといえる。第２領域には、ＯＮエッジ確認処理において情報が格納される。

【０７１９】
ＯＮエッジ確認処理では、図１２８のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０３０１において、第１センサバッファの第０領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１１０３０２では、第１センサバッファの第１領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１１０３０３では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を、センサの変化状態として取得する。ステップＳ１１０３０４では、センサの変化状態と、今回のセンサ状態と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を第１センサバッファの第２領域に格納する。その後、本処理を終了する。
【０７２０】
ステップＳ１１０３０３の処理により、センサの変化状態では、前回のセンサ状態が「１」、今回のセンサ状態が「０」のビットと、前回のセンサ状態が「０」、今回のセンサ状態が「１」のビットと、に「１」が格納されることとなる。そして、ステップＳ１１０３０４の処理により、第１センサバッファの第２領域には、前回のセンサ状態が「０」、今回のセンサ状態が「１」のビットに「１」が格納されることとなる。つまり、第２領域には、センサからの信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったＯＮエッジを示す情報が格納されているといえる。
【０７２１】
設定変更処理の説明に戻り、ＯＮエッジ確認処理が終了した場合には、ステップＳ１１０２０８に進み、第１センサバッファの第２領域第５ビットに１が格納されているか否か、すなわちスタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出しているか否かを判定する。スタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出していない場合には、ステップＳ１１０２０９に進み、第１センサバッファの第２領域第２ビットに１が格納されているか否か、すなわちリセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出しているか否かを判定する。リセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出している場合、すなわちリセットスイッチ７２が操作された場合には、ステップＳ１１０２１０にて設定値を１更新した後にステップＳ１１０２０２に戻る。これにより、設定変更処理では、リセットスイッチ７２が操作される毎に設定値を１ずつ更新し、設定値が７となった後にリセットスイッチ７２が操作されると設定値が１に戻ることとなる。
【０７２２】
なお、ステップＳ１１０２０９からステップＳ１１０２０２に戻った場合には、ステップＳ１１０２０６の割込み待ち処理を経てステップＳ１１０２０７のＯＮエッジ確認処理を行う。つまり、前回のＯＮエッジ確認処理の際に前回状態が「０」、今回状態が「１」であった場合、今回のＯＮエッジ確認処理では、割込み待ち処理によって前回状態が「１」、今回状態が「１」に変化しているため、第２領域の「１」が格納されたビットに「０」が格納されることとなる。したがって、１回のリセットスイッチ７２の操作に対して設定値を複数回更新してしまう事象が発生することを回避できる。
【０７２３】
ちなみに、ステップＳ１１０１０１における前面扉開放センサからの信号の判定と、ステップＳ１１０１０２における設定キー検出センサ７３ａからの信号の判定と、は、第２領域ではなく第０領域の対応するビット（第１ビット、第０ビット）に１が格納されているか否かを判定している。
【０７２４】
ステップＳ１１０２０９にてリセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出していないと判定した場合には、ステップＳ１１０２０６の割込み待ち処理に戻る。ステップＳ１１０２０８にてスタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出していると判定した場合、すなわちスタートレバー４１が操作されたと判定した場合には、ステップＳ１１０２１１にて変更終了処理を行い、本処理を終了する。
【０７２５】
変更終了処理では、図１２９のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０４０１

において設定値の表示を終了する。より詳しくは、払出枚数表示部６２の表示態様を、設定値を示す１～７のいずれかから、払出枚数表示部６２の初期表示態様である０に変更する。ステップＳ１１０４０２では、設定キーＯＦＦ待ち処理を行う。

【０７２６】

設定キーＯＦＦ待ち処理では、図１３０のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０５０１において割込み待ち処理を行う。ステップＳ１１０５０２では、第１センサバッファの第０領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１１０５０３では、第１センサバッファの第１領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１１０５０４では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を、センサの変化状態として取得する。ステップＳ１１０５０５では、センサの変化状態と、前回のセンサ状態と、の論理積（ＡＮＤ）を、センサのＯＦＦエッジとして取得する。ＯＮエッジ確認処理の場合とは逆に、ステップＳ１１０５０５では、前回のセンサ状態が「１」、今回のセンサ状態が「０」のビットに「１」が格納されることとなる。

【０７２７】

ステップＳ１１０５０６では、ＯＦＦエッジの第０ビットに１が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出したか否かを判定する。設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出していない場合には、ステップＳ１１０５０１の割込み待ち処理に戻る。一方、設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出した場合には、スタートレバー４１の操作後に、設定キー挿入孔７３に挿入された設定キーがＯＮからＯＦＦに切り替えられたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１１０５０７に進み、割込み回数として１０回を設定する。ステップＳ１１０５０８では、割込み待ち処理を行い、ステップＳ１１０５０９では、第１センサバッファの第０領域第０ビットに０が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦであるか否かを判定する。設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦである場合には、ステップＳ１１０５１０にてタイマ割込み処理が１０回行われたか否かを判定する。タイマ割込み処理が１０回行われていない場合には、ステップＳ１１０５０８の割込み待ち処理に戻り、タイマ割込み処理が１０回行われた場合には、本処理を終了する。タイマ割込み処理が１０回行われるまでの間に第１センサバッファの第０領域第０ビットに１が格納された場合には、ステップＳ１１０５０１の割込み待ち処理に戻る。

【０７２８】

以上のとおり、設定キーＯＦＦ待ち処理は、第１センサバッファの第１領域第０ビットに「１」、第０領域第０ビットに「０」が格納された状況となってから、１０回連続して第０領域第０ビットに「０」が格納された場合に終了する。

【０７２９】

変更終了処理の説明に戻り、設定キーＯＦＦ待ち処理が終了した場合には、ステップＳ１１０４０３に進み、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する。ステップＳ１１０４０４では、設定変更が終了したことと、新たに設定された設定値と、を把握させるべく、変更終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ１１０４０５では、設定値記憶エリア以外のＲＡＭ１０６のデータをクリアする。ちなみに、設定値記憶エリアは、ＲＡＭ１０６の先頭アドレス（０００００Ｈ）に設けられている。このため、ステップＳ１１０４０５では、２番目以降のアドレスを指定してデータの初期化を行っている。ステップＳ１１０４０６では、前面扉１２の開放有無を把握させるべく、前面扉コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。なお、前面扉コマンドは、上記ＲＡＭ１０６クリアを行った場合の他に、前面扉１２が閉鎖状態から開放状態に切り替わった場合と、前面扉１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合と、エラー状態をリセットすべくリセットスイッチ７２が操作された場合と、に、表示制御装置８１に対して送信される。前面扉コマンドを表示制御装置８１に対して送信した場合には、変更終了処理を終了する。

【０７３０】

当選確率の設定が行われる場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０７３１】
図１３１は、表示制御装置８１が行う前面扉コマンド処理を示すフローチャートである。
【０７３２】
ステップＳ１１０６０１では、前面扉コマンドを受信したか否かを判定し、前面扉コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。前面扉コマンドを受信した場合には、ステップＳ１１０６０２に進み、前面扉１２が開放状態であるか否かを判定する。前面扉１２が開放状態である場合には、ステップＳ１１０６０３に進み、当選確率の設定値が７であるか否かを判定する。設定値が７ではなく１～６のいずれかである場合には、ステップＳ１１０６０４にて通常開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始し、本処理を終了する。また、設定値が７である場合には、ステップＳ１１０６０５にて特別開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始し、本処理を終了する。ここで、通常開放音及び特別開放音は、前面扉１２が開放されていることを報知すべく出力される音声データである。通常開放音では、「扉が開いています」という女性の声が出力され、特別開放音では、「扉が開いているぞ」という男性の声が出力される。
【０７３３】
ステップＳ１１０６０２にて前面扉１２が開放状態でないと判定した場合、すなわち前面扉１２が閉鎖状態である場合には、ステップＳ１１０６０６に進み、当選確率の設定値が７であるか否かを判定する。設定値が７ではなく１～６のいずれかである場合には、ステップＳ１１０６０７にて通常開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了し、本処理を終了する。また、設定値が７である場合には、ステップＳ１１０６０８にて特別開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１１０６０９にて点灯態様切替処理を行い、本処理を終了する。ここで、点灯態様切替処理とは、上部ランプ６３の点灯態様を所定時間切り替える処理であり、より具体的には、通常態様が点灯状態である上部ランプ６３を３０秒間に亘って消灯状態とし、その後に点灯状態に戻す処理を行う。
【０７３４】
図１３２は、表示制御装置８１が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。
【０７３５】
ステップＳ１１０７０１では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップＳ１１０７０２にて通常開放音又は特別開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１１０７０３にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を開始し、本処理を終了する。ここで、設定変更音は、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という女性の声が出力される。
【０７３６】
図１３３は、表示制御装置８１が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。
【０７３７】
ステップＳ１１０８０１では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１１０８０２にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１１０８０３にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶し、本処理を終了する。
【０７３８】
ここで、当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、報知される報知音と、の関係について説明する。
【０７３９】
当選確率の設定に際して用いられるリセットスイッチ７２及び設定キー挿入孔７３は、

電源ボックス７０に設けられている。電源ボックス７０は、図３等に示すように、筐体１１の内部に設けられている。このため、当選確率の設定を行う場合には、先ず前面扉１２を筐体１１から開放し、電源ボックス７０を筐体１１の前面開放側に露出させる必要がある。前面扉１２を筐体１１から開放させた場合には、前面扉コマンド処理が行われるため、設定値が１～６のいずれかであれば通常開放音が出力され、設定値が７であれば特別開放音が出力される（図１３１参照）。

【０７４０】

当選確率を設定する操作（以下、「設定変更操作」ともいう。）は、開始操作と、変更操作と、終了操作と、に大別することができる。開始操作は、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することが相当する。変更操作は、リセットスイッチ７２をＯＮ操作することが相当する。終了操作は、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーをＯＦＦ操作することが相当する。ここで、周知である設定キー及び設定キー挿入孔７３の構成について簡単に説明すると、設定キー挿入孔７３には、設定キー検出センサ７３ａからＯＮ信号が出力されるＯＮ位置と、設定キー検出センサ７３ａからＯＮ信号が出力されない（ＯＦＦ信号が出力される）ＯＦＦ位置と、が設けられている。設定キーは、設定キー挿入孔７３のＯＦＦ位置から挿入し、右側に回転させることでＯＮ位置に移動させることができる（ＯＮ操作）。設定キー挿入孔７３は、設定キーがＯＮ位置にある場合、当該ＯＮ位置で設定キーを保持できる構成となっている。設定キーは、ＯＮ位置に位置する設定キーを左側に回転させてＯＦＦ位置に移動させ、その後に設定キー挿入孔７３から引き抜くことにより、設定キー挿入孔７３から取り外すことができる（ＯＦＦ操作）。

【０７４１】

開始操作を行った場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して設定変更コマンドが送信される（ステップＳ１１０１０５、図１２５参照）。これにより、表示制御装置８１側で設定変更コマンド処理が行われ、通常開放音又は特別開放音の出力が終了されるとともに、設定変更音の出力が開始される（図１３２参照）。変更操作を行っている間は、設定変更音が継続して出力される。

【０７４２】

終了操作を行った場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して変更終了コマンドが送信される（ステップＳ１１０４０４、図１２９参照）。これにより、表示制御装置８１側で変更終了コマンド処理が行われ、設定変更音の出力が終了される（図１３３参照）。また、主制御装置１０１は、変更終了コマンドを送信した場合、表示制御装置８１に対して前面扉コマンドを送信する（ステップＳ１１０４０６、図１２９参照）。これにより、表示制御装置８１側で前面扉コマンド処理が行われ、設定値が１～６のいずれかであれば通常開放音の出力が開始され、設定値が７であれば特別開放音の出力が開始される（図１３１参照）。

【０７４３】

終了操作を行って設定変更操作を終了した場合には、前面扉１２を閉鎖させる。前面扉１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して前面扉コマンドが送信される。これにより、表示制御装置８１側で前面扉コマンド処理が行われ、通常開放音又は特別開放音の出力が終了される（図１３１参照）。このとき、設定値が７である場合には、通常態様が点灯状態である上部ランプ６３が３０秒間に亘って消灯状態となる。

【０７４４】

図１３４には、当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、設定値と、報知される報知音と、の関係が示されている。

【０７４５】

例えば、設定値が１～６のいずれかである状況から設定値を７に変更した場合には、設定キーのＯＮ操作を行う前と、設定キーのＯＦＦ操作を行った後と、において、すなわち設定変更操作の開始前と終了後において、前面扉１２の開放を報知する報知音が変化することとなる。これにより、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等に、設定値

が７であることを報知することが可能となる。また、前面扉１２が開放されている状況下において報知することにより、遊技場の管理者等が設定値を７以外の値に変更したいと考えた場合には、前面扉１２を閉鎖及び開放する作業を行うことなく設定変更操作を行うことができる。

【０７４６】

前面扉１２を閉鎖した場合には、設定値が７である場合、通常態様が点灯状態である上部ランプ６３が３０秒間に亘って消灯状態となる。これにより、前面扉１２を閉鎖して設定変更操作を行うことが困難な状況下において、遊技場の管理者等に設定値が７であることを報知することが可能となる。

【０７４７】

また、本スロットマシン１０では、前面扉１２を開放した場合に、設定値が７である場合と、設定値が１～６のいずれかである場合と、で開放音が異なるものとなっている。このため、遊技場の管理者等は、設定変更操作を行って払出枚数表示部６２に表示される設定値を確認せずとも、特別開放音が出力されるか否かによって設定値が７であるか否かを確認することができる。

【０７４８】

さらにいうと、前面扉１２の開放を報知する報知音によって設定値が７であるか否かを報知する本スロットマシン１０では、遊技場の管理者等が設定変更操作を行う場合以外においても、設定値が７であるか否かを報知することができる。例えば、ホッパーエンプティエラー等のエラーが発生した場合には、ホッパ装置５１の貯留タンク５２にメダルを補給したり、リセットスイッチ７２を操作したりする等のエラーの解消を行うべく、前面扉１２を開放することが一般的である。そして、エラーが解消していない状況下では、エラー発生を報知する報知音が出力されるものの、エラーが解消してリセットスイッチ７２が操作された場合には、前面扉コマンドが表示制御装置８１に対して送信されることにより、通常開放音又は特別開放音が出力されるからである。

【０７４９】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０７５０】

設定値が７である場合と、設定値が１～６のいずれかである場合と、で異なる報知を実行可能な構成とした。かかる構成とすることにより、設定値が７であることを報知することが可能となり、設定変更操作を行って設定値を１～６のいずれかに変更するよう促すことが可能となる。この結果、設定７として、例えば他の設定値と比して機械割が高くなるイベント営業用の当選確率を設定したりすること等が可能となる。

【０７５１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０７５２】

設定値が７である場合には、設定変更操作が終了したタイミングで特別開放音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、設定値として７が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、設定値を変更する際の労力の低減を図ることが可能となる。例えば前面扉１２が閉鎖された後に設定値が７であることを報知する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、設定変更操作を行う前に前面扉１２を開放する作業を必要とするからである。

【０７５３】

設定変更操作を行っている場合には、設定値が７であることを報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、リセットスイッチ７２を操作して設定値が７となる度に報知を行ってしまうことを回避することが可能となる。この結果、設定変更の作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

【０７５４】

前面扉１２が開放されている状況下において設定値が７であると判定した場合、特別開放音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場の管理者等は、設定変

更操作を行って払出枚数表示部６２に表示される設定値を確認せずとも、特別開放音が出力されるか否かによって設定値が７であるか否かを確認することができる。故に、設定値が７であるか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

【０７５５】

前面扉１２が開放されている場合に、設定値が７である場合と、設定値が１～６のいずれかである場合と、で異なる開放音が出力される構成とした。確かに、本スロットマシン１０のように前面扉コマンド処理において設定値が７であることを報知するための処理を行うのではなく、設定値が７であることを報知するための処理を、新たに独立して設ける構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知するための処理を起動するタイミングや、他の処理といずれを優先して起動するのか等によって処理構成が複雑化する可能性が懸念される。しかしながら、前面扉１２の開放音の違いによって設定値が７であるか否かを報知する本スロットマシン１０においては、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、前面扉１２が開放されていることと、設定値が７であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

【０７５６】

前面扉１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、設定値が７であれば、通常態様が点灯状態である上部ランプ６３が３０秒間に亘って消灯状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、上部ランプ６３の点灯態様の変化を、設定値が７であるか否かの最後の確認手段として機能させることが可能となる。この結果、遊技場の管理者等が設定値を７から変更し忘れてしまう機会を低減することが可能となる。また、上部ランプ６３の消灯状態を３０秒後に点灯状態に戻る構成としたため、上部ランプ６３を点灯状態に戻す作業が不要となり、設定値を７にした場合における労力の低減を図ることが可能となる。

【０７５７】

リセットスイッチ７２及び設定キー挿入孔７３を電源ボックス７０に設け、当該電源ボックス７０を筐体１１の内部に設け、筐体１１の前面開放側を前面扉１２で覆う構成とした。かかる構成とすることにより、前面扉１２を開放しなければ設定変更操作を行うことが困難な構成とすることが可能となり、設定値を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【０７５８】

設定変更操作における終了操作を、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーをＯＦＦ操作することとした。終了操作の要件として、スタートレバー４１の操作と、設定キーの操作と、を含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって終了操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、スタートレバー４１に関してはＯＮエッジを検知する一方で設定キーに関してはＯＦＦエッジを検知する構成とすることにより、例えば設定キーのＯＦＦ信号を検知する構成と比して、設定キーの操作を確実に検知することが可能となる。

【０７５９】

すなわち、従来の設定変更操作においては、設定キー検出センサ７３ａからのＯＦＦ信号を検知することを終了操作の要件として含むものがあった。かかる構成においては、開始操作として設定キーをＯＮ操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔７３から引き抜いた場合であっても、終了操作の要件を満たすこととなる。このため、設定キー検出センサ７３ａからのＯＦＦ信号を検知することという要件が、不正行為防止等の観点から終了操作に何ら寄与していない可能性が懸念されることとなった。

【０７６０】

一方、設定キーに関してＯＦＦエッジを検知する本スロットマシン１０においては、開始操作として設定キーをＯＮ操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔７３から引き抜いた場合、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーを改めてＯＮ操作する必要が生じる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０７６１】

以上の結果、設定値を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０７６２】

設定キーＯＦＦ待ち処理を、第１センサバッファの第１領域第０ビットに「１」、第０領域第０ビットに「０」が格納された状況となってから、１０回連続して第０領域第０ビットに「０」が格納された場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってＯＦＦエッジを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【０７６３】

設定キーＯＦＦ待ち処理が終了した場合すなわち終了操作がなされた場合、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する構成とした。リセットスイッチ７２が操作された場合に設定値記憶エリアの設定値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、終了操作を行わずとも設定値記憶エリアの設定値を変更できてしまうため、不正に設定値が変更されてしまう可能性が懸念される。一方、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する本構成においては、終了操作がなされることなく設定値記憶エリアに記憶された設定値が変更されてしまうことを回避することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０７６４】

変更操作がなされた場合には、表示バッファに設定値を保存するとともに、当該保存した設定値を払出枚数表示部６２に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、変更操作を行う作業者の意図する設定値を、比較的容易に変更操作によって選択させることが可能となる。

【０７６５】

ＯＮエッジやＯＦＦエッジの検出を判定する場合には、当該判定に先立って割込み待ち処理を行い、タイマ割込み処理が行われるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、スタート検出センサ４１ａ，リセット検出センサ７２ａ，設定キー検出センサ７３ａからの信号の最新状況に基づいて、ＯＮエッジやＯＦＦエッジの検出を判定することが可能となる。この結果、例えばリセットスイッチ７２の１回の操作に対してＯＮエッジを複数回検出してしまうことを回避することが可能となり、リセットスイッチ７２の１回の操作に対して設定値を複数回更新してしまう誤動作を回避することが可能となる。

【０７６６】

（第１２の実施形態）

【０７６７】

上記第１の実施形態では、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を必ず報知する構成としたが、前記操作順序を所定確率で報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０７６８】

図１３５は、遊技区間の移行を示す図である。

【０７６９】

本実施の形態では、報知モードとして、報知モードＡと、報知モードＢと、を有しており、チャンスモードが終了した場合には、報知モードＡに移行する。

【０７７０】

報知モードＡでは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が必ず報知される。このため、報知モードＡでは、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードＡは、当該報知モードＡ下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードＡが終了する場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【０７７１】

報知モードＢは、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数を増加させる所謂特化ゾーンとして機能する遊技モードである。報知モードＢには、報知モードＡ下で行われる上乗せ抽選（移行抽選）に当選した場合に移行する。報知モードＢでは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させる際に最初に操作すべきストップスイッチが必ず報知される。そして、ベル入賞を成立させることができた場合には、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数が上乗せされる。報知モードＢは、当該報知モードＢ下で１０回の遊技が行われた場合に終了する。報知モードＢが終了する場合には、報知モードＡに復帰する。

【０７７２】

図１３６は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０７７３】

ステップＳ１２０１０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。

【０７７４】

ステップＳ１２０１０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１２０１０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１２０１１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０７７５】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１２０１０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１２０１０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１２０１０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１２０１０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１２０１０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ１２０１０９では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ１２０１１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１２０１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０７７６】

ステップＳ１２０１０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１２０１０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ１２０１１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１２０１０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ１２０１０９では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ１２０１１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１２０１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０７７７】

ステップＳ１２０１０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ１２０１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０７７８】

以上のとおり、チャンスモードからは、３枚遊技を行った場合、移行抽選に当選した場合と、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の３枚遊技を行った場合と、に報知モー

ドＡに移行する。

【０７７９】

図１３７は、報知モードＡにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０７８０】

ステップＳ１２０２０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１２０２０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１２０２０３に進み、本実施の形態における上乗せモードである報知モードＢに移行させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で当選となる。ステップＳ１２０２０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ１２０２０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ１２０２０６にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ１２０２０７では、移行フラグをセットする。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【０７８１】

なお、上乗せ抽選に当選して上乗せフラグをセットした場合には、上記第１の実施形態において記載したとおり、疑似遊技が行われることとなる。そして、上記第１の実施形態では、疑似遊技において上乗せの有無が報知されたが、本実施形態では、疑似遊技において報知モードＢへの移行有無が報知される。

【０７８２】

図１３８は、報知モードＡにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０７８３】

ステップＳ１２０３０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ１２０３０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１２０３０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１２０３０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０７８４】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１２０３０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１２０３０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１２０３０５～ステップＳ１２０３０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１２０３０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１２０３０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１２０３０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１２０３０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【０７８５】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ１２０３０９に進み、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードＢに移行させる上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１２０３１０にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１２０３１１にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更する。ステップＳ１２０３１２では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた報知Ｂゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１２０３０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。移行フラグがセットされていない場合には、報知モードＢに移行させないことを意味するため、ステップＳ１２０３０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０７８６】

以上のとおり、報知モードＡでは、３枚遊技においてレア役に当選した場合、報知モードＢに移行させるか否かの上乗せ抽選が行われる。そして、上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技において報知モードＢに移行することが報知されるとともに、遊技モードが報知モードＡから報知モードＢに移行する。

【０７８７】

図１３９は、報知モードＢにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０７８８】

ステップＳ１２０４０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１２０４０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１２０４０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値に加算する加算値、すなわち報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せ値を決定する上乗せゲーム数抽選を行う。上乗せゲーム数抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて上乗せゲーム数を決定する。レア役当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図１４０に示すように、４０％の割合で上乗せゲーム数を３０と決定し、４０％の割合で上乗せゲーム数を５０と決定し、２０％の割合で上乗せゲーム数を１００と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップＳ１２０４０４に進み、ゲーム数コマンドを送信する。ここで、ゲーム数コマンドとは、上乗せゲーム数を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。続くステップＳ１２０４０５では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０７８９】

ステップＳ１２０４０２にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ１２０４０６に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１２０４０７に進み、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知するか否かを決定する全ナビ抽選を行う。全ナビ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて上記操作順序の報知有無を決定し、設定値に関わらず約５分の１の確率で当選となる。ステップＳ１２０４０８では、全ナビ抽選に当選したか否かを判定する。全ナビ抽選に当選した場合には、ステップＳ１２０４０３に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。全ナビ抽選当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図１４０に示すように、４０％の割合で上乗せゲーム数を１０と決定し、３０％の割合で上乗せゲーム数を３０と決定し、２０％の割合で上乗せゲーム数を５０と決定し、１０％の割合で上乗せゲーム数を１００と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップＳ１２０４０４に進み、ゲーム数コマンドを送信する。続くステップＳ１２０４０５では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０７９０】

ステップＳ１２０４０８にて全ナビ抽選に当選していないと判定した場合には、ステップＳ１２０４０９にて部分ナビフラグをセットし、本処理を終了する。

【０７９１】

ステップＳ１２０４０１にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合と、ステップＳ１２０４０６にて押し順ベルに当選していないと判定した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【０７９２】

以上のとおり、報知モードＢにおける区間抽選処理では、レア役に当選した場合と、押し順ベルに当選するとともに全ナビ抽選に当選した場合と、に、報知モードＡにおいて遊技可能なゲーム数を上乗せする。そして、表示制御装置８１は、ゲーム数コマンドを受信した場合、ゲーム数コマンドの示す上乗せゲーム数を報知すべく補助表示部６５を表示制御する。区間抽選処理はゲームの開始段階において行われる処理であるため、区間抽選処理において上乗せゲーム数抽選が行われた場合には、ゲームの開始段階において上乗せゲーム数が報知されることとなる。

【０７９３】

また、区間抽選処理において全ナビ抽選を行った場合には、当該抽選結果を含む抽選結果コマンドが表示制御装置８１に対して送信される（ステップＳ３１０、図１２参照）。表示制御装置８１は、全ナビ抽選に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を補助表示部６５に表示する。図１４１（ａ）に示すように、左中右ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「１・２・３」が表示され、左右中ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「１・３・２」が表示され、中左右ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「２・１・３」が表示され、中右左ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「３・１・２」が表示され、右中左ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「３・２・１」が表示され、右左中ベルに当選した場合には、補助表示部６５に「２・３・１」が表示される。このとき、主制御装置１０１が制御する指示モニタには、左中右ベルに当選した場合に「１」が表示され、左右中ベルに当選した場合に「２」が表示され、中左右ベルに当選した場合に「３」が表示され、中右左ベルに当選した場合に「４」が表示され、右中左ベルに当選した場合に「５」が表示され、右左中ベルに当選した場合に「６」が表示される。

【０７９４】

全ナビ抽選に当選しなかったことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、最初に操作すべきストップスイッチのみを補助表示部６５に表示する。図１４１（ｂ）に示すように、左中右ベルに当選した場合と、左右中ベルに当選した場合と、には、補助表示部６５に「１・？・？」が表示され、中左右ベルに当選した場合と、中右左ベルに当選した場合と、には、補助表示部６５に「？・１・？」が表示され、右中左ベルに当選した場合と、右左中ベルに当選した場合と、には、補助表示部６５に「？・？・１」が表示される。このとき、主制御装置１０１が制御する指示モニタには、左中右ベルに当選した場合と、左右中ベルに当選した場合と、に「７」が表示され、中左右ベルに当選した場合と、中右左ベルに当選した場合と、に「８」が表示され、右中左ベルに当選した場合と、右左中ベルに当選した場合と、に「９」が表示される。

【０７９５】

なお、報知モードＡにおいて押し順ベルに当選した場合には、全ナビ抽選に当選した場合と同じ表示制御が行われる。

【０７９６】

図１４２は、報知モードＢにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０７９７】

ステップＳ１２０５０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ１２０５０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。

現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１２０５０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１２０５０７にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０７９８】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１２０５０３にて移行ゲーム数加算処理を行う。

【０７９９】

移行ゲーム数加算処理では、図１４３のフローチャートに示すように、ステップＳ１２０６０１にて押し順ベルに当選しているか否かを判定し、押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１２０６０２に進み、部分ナビフラグがセットされているか否かを判定する。部分ナビフラグがセットされている場合には、全ナビ抽選に外れるとともに最初に操作すべきストップスイッチのみを報知したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１２０６０３に進み、部分ナビフラグをクリアする。続くステップＳ１２０６０４では、最初に操作されたストップスイッチがベル入賞を成立させることができるストップスイッチであったか否か、すなわち報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作されたか否かを判定する。報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作された場合には、さらにステップＳ１２０６０５にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立した場合には、ステップＳ１２０６０６に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。ベル入賞成立に基づく上乗せゲーム数抽選では、図１４０に示すように、４０％の割合で上乗せゲーム数を１０と決定し、３０％の割合で上乗せゲーム数を３０と決定し、２０％の割合で上乗せゲーム数を５０と決定し、１０％の割合で上乗せゲーム数を１００と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップＳ１２０６０７に進み、ゲーム数コマンドを送信する。

【０８００】

表示制御装置８１は、ゲーム数コマンドを受信した場合、ゲーム数コマンドの示す上乗せゲーム数を報知すべく補助表示部６５を表示制御する。移行ゲーム数加算処理が行われる遊技区間処理はゲームの終了段階において行われる処理であるため、移行ゲーム数加算処理において上乗せゲーム数抽選が行われた場合には、ゲームの終了段階において上乗せゲーム数が報知されることとなる。

【０８０１】

ゲーム数コマンドを送信した後、ステップＳ１２０６０８では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０８０２】

ステップＳ１２０６０５にてベル入賞が成立していないと判定した場合には、上乗せゲーム数抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【０８０３】

ステップＳ１２０６０４にて報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作されなかったと判定した場合には、ステップＳ１２０６０９に進み、他力抽選を行う。他力抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当選有無を決定し、設定値に関わらず２分の１の確率で当選となる。ステップＳ１２０６１０では、他力抽選に当選したか否かを判定する。他力抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、他力抽選に当選した場合には、ステップＳ１２０６０６に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。他力抽選当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図１４０に示すように、４０％の割合で上乗せゲーム数を１０と決定し、３０％の割合で上乗せゲーム数を３０と決定し、２０％の割合で上乗せゲーム数を５０と決定し、１０％の割合で上乗せゲーム数を１００と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップＳ１２０６０７に進み、ゲーム数コマンドを送信する。続くステップＳ１２０６０８では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【０８０４】
　ステップＳ１２０６０２にて部分ナビフラグがセットされていないと判定した場合には、全ナビ抽選に当選するとともに上乗せゲーム数抽選を実施済みであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。
【０８０５】
　遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ１２０５０３の移行ゲーム数加算処理が終了した場合には、ステップＳ１２０５０４にて報知Ｂゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１２０５０５にて報知Ｂゲーム数カウンタの値が１０となったか否かを判定する。報知Ｂゲーム数カウンタの値が１０となっていない場合には、ステップＳ１２０５０７にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、報知Ｂゲーム数カウンタの値が１０となった場合には、報知モードＢの終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ１２０５０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。その後、ステップＳ１２０５０７にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【０８０６】
　以上のとおり、報知モードＢは、当該報知モードＢ下で１０回の遊技が行われた場合に終了する。報知モードＢが終了した場合には、報知モードＡに復帰する。
【０８０７】
　ここで、本スロットマシン１０における報知モードの遊技性について説明する。
【０８０８】
　チャンスモードから報知モードＡに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに１００がセットされる。このため、報知モードＡに移行した場合には、当該報知モードＡにおいて１００回の遊技を行うことができる。報知モードＡでは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が必ず報知される。このため、報知モードＡでは、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。また、報知モードＡでは、当該報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せは行われないものの、レア役に当選した場合に報知モードＢに移行させるか否かの上乗せ抽選が行われる。そして、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードＡから報知モードＢに移行する。
【０８０９】
　報知モードＢでは、１０ゲームに亘って報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せを期待できる。具体的には、レア役に当選した場合に必ず上乗せが行われ、その内訳は、４０％の割合で３０ゲーム、４０％の割合で５０ゲーム、２０％の割合で１００ゲームとなる。
【０８１０】
　また、押し順ベルに当選した場合には、約５分の１の確率で当選となる全ナビ抽選に当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されるとともに、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。このときの内訳は、４０％の割合で１０ゲームとなり、３０％の割合で３０ゲームとなり、２０％の割合で５０ゲームとなり、１０％の割合で１００ゲームとなる。全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知される。かかる状況下においてベル入賞を成立させることができた場合、すなわち遊技者が自力でベル入賞を成立させることができる操作順序を当てることができた場合には、全ナビ抽選に当選した場合と同じ内訳により、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。つまり、報知モードＢでは、押し順ベルに当選するとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。
【０８１１】
　上記したとおり、押し順ベルに当選する一方で全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知される。ここで、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作しなかった場合には、２分の１の確率で当選となる他力抽選が

行われ、当該他力抽選に当選した場合には、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。このときの内訳は、遊技者が自力でベル入賞を成立させることができる操作順序を当てることができた場合と同じ内訳、すなわち、４０％の割合で１０ゲームとなり、３０％の割合で３０ゲームとなり、２０％の割合で５０ゲームとなり、１０％の割合で１００ゲームとなる。なお、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知された状況において、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作した場合にベル入賞を成立させることができる確率は２分の１である。したがって、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知された状況では、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作しなかった場合、ベル入賞が必ず不成立となるものの、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作した場合と同じ期待値で上乗せが行われることとなる。

【０８１２】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モードＡから報知モードＢに移行させ、報知モードＢにおいて報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数（以下、「報知モードＡゲーム数」ともいう。）をどれだけ上乗せさせることができるかと、報知モードＡ→報知モードＢ→報知モードＡというループをどれだけ発生させることができるかと、により、報知モード下で獲得できるメダル数が変化する構成となっている。

【０８１３】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０８１４】

従来のスロットマシンには、報知モード等のＡＴ状態下でレア役に当選した場合、前記ＡＴ状態下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの上乗せ抽選を行うものがある。かかる構成においては、レア役入賞の成立有無等の図柄の停止結果を通じて上乗せ抽選がなされたか否かを遊技者が把握できるに過ぎず、遊技の単調化が懸念されていた。

【０８１５】

そこで本スロットマシン１０では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、当該ゲームにおいて、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回実行可能な構成とした。かかる構成とすることにより、押し順ベルに当選することを期待させながら遊技者にスタートレバー４１を操作させることが可能となるのみならず、スタートレバー４１を操作してゲームを開始させた以降においては、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。また、前記判定を複数回実行可能な構成としたため、仮に１回目の判定に外れたとしても次回の判定に当選することを期待させながらゲームを進行させることが可能となる。

【０８１６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０８１７】

報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合には、ゲームの開始段階と、ゲームの終了段階と、において、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を行う構成とした。このように、ゲームの進行状況に基づいて報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回実行する構成とすることにより、ゲームの途中で報知モードＡゲーム数の上乗せに対する期待感が失われてしまう機会を低減することが可能となる。例えばゲームの開始段階において報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回行う構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、上記判定に全て外れてしまった場合、がっかりしながらストップスイッチ４２～４４を操作することとなってしまうからである。

【０８１８】

報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合には、全ナビ抽選を行う構成とし、当該全ナビ抽選に当選した場合には、報知モードＡゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、全ナビ抽選に当選した場合、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作することにより、ベル入賞成立に伴うメダル払出の特典に加えて報知モードＡゲーム数上乗せの特典も受けることができる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。すなわち、従来のスロットマシンでは、報知モード等の

ＡＴ状態において、押し順ベルに当選するとともにストップスイッチの操作順序が報知されるゲームが高確率で発生するため、報知された操作順序でストップスイッチを操作することに対して遊技者が作業的な煩わしさを感じる可能性が懸念されていた。しかしながら、全ナビ抽選に当選した場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる本スロットマシン１０では、全ナビ抽選に当選しなければベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されず、かかる段階では報知モードＡゲーム数も上乗せされない。このため、全ナビ抽選に当選して操作順序が報知された場合には、ベル入賞を成立させることができることと、報知モードＡゲーム数が上乗せされることと、により、遊技者に満足感を抱かせることができるからである。

【０８１９】

全ナビ抽選に当選した場合には、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モードＡゲーム数を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、全ナビ抽選に当選したゲームのそれ以降の任意の進行状況において上乗せゲーム数を報知することが可能となり、上乗せゲーム数の報知に関わる演出内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【０８２０】

全ナビ抽選に当選した場合には、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モードＡゲーム数を決定するとともに、上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームの開始段階で報知モードＡゲーム数の増加有無を遊技者に把握させることが可能となる。この結果、仮に上乗せゲーム数が報知されなかったとしても、当該ゲームにおける次回の報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定に当選することを期待させながらストップスイッチ４２～４４を操作させることが可能となる。

【０８２１】

報知モードＢ下で全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチを報知する部分ナビを行う構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビを通じて押し順ベルに当選したことを報知することが可能となるとともに、ベル入賞の成立頻度が必要以上に低下してしまうことを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される場合と、最初に操作すべきストップスイッチが報知される場合と、を生じさせることが可能となる。この結果、押し順ベル当選ゲームにおける報知内容の多様化を図ることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【０８２２】

部分ナビが行われたゲームでベル入賞を成立させることができた場合には、上乗せゲーム数抽選が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビが行われた場合に、部分ナビに応じたストップスイッチを操作するとともに、他のストップスイッチを如何なる順序で操作するかを遊技者に慎重に選択させることが可能となる。この結果、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、部分ナビで報知されたストップスイッチ以外のストップスイッチの操作順序を正解する技量、すなわち２択に正解する遊技者の技量によって報知モードＡゲーム数の上乗せ率に差異が生じることとなるが、１回目の報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を全ナビ抽選の当選有無とすることにより、１回目の判定に関して遊技者の介入を排除することが可能となり、遊技者間で格差が生じることを抑制することが可能となる。

【０８２３】

部分ナビが行われたゲームで部分ナビに従わなかった場合には、他力抽選を行うとともに、当該他力抽選に当選した場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビが行われた場合に、部分ナビに従って自力で報知モードＡゲーム数の上乗せを勝ち取るのか、部分ナビに従わずに他力抽選に当選して報知モードＡゲーム数が上乗せされることを期待するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、押し順ベル当選ゲームにおける遊技が単調化することを抑制することが

可能となる。

【０８２４】

確かに、部分ナビが行われたゲームで部分ナビに従わなかった場合、他力抽選を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、部分ナビが行われたゲームにおいて、部分ナビに従う一方で残りのストップスイッチの操作順序を間違えてしまった結果が繰り返し発生した場合、ベル入賞成立に伴うメダル払出のみならず報知モードＡゲーム数の上乗せもされないこととなるため、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、部分ナビに従わなかった場合に他力抽選によって報知モードＡゲーム数を増加させるか否かを判定する構成とした場合には、ベル入賞成立に伴うメダル払出を諦めることになるものの、他力抽選による報知モードＡゲーム数の上乗せのみを期待するという選択肢を遊技者に提供することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となるとともに、ベル入賞成立に伴うメダル払出を諦めることで報知モードＡゲーム数の上乗せが期待できるという新たな遊技性を提供することが可能となる。

【０８２５】

部分ナビに従った場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる確率と、部分ナビに従わなかった場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる確率と、が等しくなる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の選択によって報知モードＡゲーム数が上乗せされる頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。この結果、例えば部分ナビに従ってもベル入賞が成立しないという結果が繰り返し発生した場合に、部分ナビに従わないという選択を遊技者に行わせることが可能となる。

【０８２６】

部分ナビに従ってベル入賞を成立させることができた場合と、他力抽選に当選した場合と、で、上乗せゲーム数抽選において選択される上乗せゲーム数の割合が等しい構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビに従った場合と、部分ナビに従わなかった場合と、で上乗せゲーム数の期待値を等しくすることが可能となり、部分ナビに従わない選択を行うことに遊技者が躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。さらにいうと、部分ナビに従った場合と、部分ナビに従わなかった場合と、における上乗せゲーム数の期待値は３３ゲームである。報知モードＡでは約３．５枚のメダル増加を期待できるため、上乗せゲーム数抽選に伴うメダル増加の期待値は約１１６枚となる。ベル入賞成立時のメダル増加は６枚であるため、上乗せゲーム数抽選に伴うメダル増加の期待値をベル入賞成立時のメダル増加数より大きくすることによっても、部分ナビに従わない選択を行うことに遊技者が躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。

【０８２７】

全ナビ抽選に当選した場合には、当該全ナビ抽選当選に伴う上乗せゲーム数抽選を行う一方、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後のベル入賞成立に伴う上乗せゲーム数抽選を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードＡゲーム数の上乗せに対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０８２８】

全ナビ抽選に外れた場合に、ベル入賞成立又は他力抽選当選に伴う上乗せゲーム数抽選が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードＡゲーム数の上乗せに対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０８２９】

報知モードＢに移行した場合に、押し順ベル当選ゲームで報知モードＡゲーム数を上乗せするか否かを判定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードＢを、報知モードＡゲーム数が上乗せされる遊技状態とすることが可能となる。この結果、報知モードＢに移行することを期待させながら報知モードＡにおける遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【０８３０】
　報知モードＢでは、３枚遊技において図１３に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率が約７．３分の１、押し順ベルに当選となる確率が約１．５分の１、レア役に当選となる確率が約２５分の１となる。このように、最も当選確率の高い押し順ベルに当選したゲームにおいて報知モードＡゲーム数が上乗せされ得る構成とすることにより、報知モードＢに移行したにも関わらず報知モードＡゲーム数を増加させるか否かを判定するゲームが発生しない機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０８３１】
（第１３の実施形態１）
【０８３２】
　本実施の形態では、当選確率を設定する際に行う処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。
【０８３３】
　図１４４は、当選確率の設定値を設定する当選確率設定処理を示すフローチャートである。
【０８３４】
　ステップＳ１３０１０１では、前面扉１２の開放を検知する前面扉開放センサからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち前面扉１２が開放されているか否かを判定する。前面扉１２が開放されている場合には、ステップＳ１３０１０２に進み、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されているか否かを判定する。前面扉開放センサからの信号がＯＦＦである場合と、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦである場合と、には、そのまま本処理を終了する。
【０８３５】
　前面扉開放センサからの信号と、設定キー検出センサ７３ａからの信号と、が共にＯＮである場合には、ステップＳ１３０１０３に進み、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可処理を行う。ステップＳ１３０１０４では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１３０１０５では、設定変更を行うことを把握させるべく、設定変更コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ１３０１０６では、ＲＡＭ１０６に設けられた設定値記憶エリアから現在の設定値を読み込む。その後、ステップＳ１３０１０７にて設定変更処理を行い、本処理を終了する。
【０８３６】
　図１４５は、設定変更処理を示すフローチャートである。
【０８３７】
　ステップＳ１３０２０１では、ステップＳ１３０１０６にて読み込んだ設定値が０であるか否かを判定する。設定値が０でない場合には、ステップＳ１３０２０２に進み、設定値が６より大きいか否かを判定する。本実施の形態における設定値は１～６のいずれかとなっている。このため、設定値が０である場合と、設定値が７以上の値である場合と、には、設定値が適正な値でないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１３０２０３にて設定値を１に変更した後にステップＳ１３０２０４に進む。設定値が１～６のいずれかである場合には、そのままステップＳ１３０２０４に進む。ステップＳ１３０２０４では、ＲＡＭ１０６に設けられた表示バッファに設定値を保存し、ステップＳ１３０２０５では、表示バッファに保存した設定値を払出枚数表示部６２に表示する。ステップＳ１３０２０６では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１３０２０７では、タイマ割込み処理の処理結果、より詳しくはタイマ割込み処理において行ったセンサ監視処理（ステップＳ１０７、図１０参照）の処理結果に基づいて、センサからの信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったか否かを確認するＯＮエッジ確認処理を行う。

【０８３８】
ここで、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた第１センサバッファを、図１４６に基づいて説明する。
【０８３９】
第１センサバッファは、第０領域～第３領域の４つの領域によって構成されており、第０領域～第３領域は、それぞれ１バイトで構成されている。第０領域～第３領域の第０ビットは、設定キー検出センサ７３ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第１ビットは、前面扉開放センサからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第２ビットは、リセット検出センサ７２ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第３ビット及び第４ビットは、不使用エリアとなっており、常時１が格納されている。第０領域～第３領域の第５ビットは、スタート検出センサ４１ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第３領域の第６ビット及び第７ビットは、投入メダル検出センサ４５ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。
【０８４０】
タイマ割込み処理のセンサ監視処理では、第１センサバッファに関し、第１領域の情報を第３領域にシフトするとともに、第０領域の情報を第１領域にシフトする処理を行う。その後、上記した各種センサからの信号を読み込むと共に、ＯＮ信号であれば第０領域の対応するビットに１を格納し、ＯＦＦ信号であれば第０領域の対応するビットに０を格納する処理を行う。
【０８４１】
したがって、第１センサバッファにおいて、第０領域には、今回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第１領域には、前回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第３領域には、前々回におけるセンサの信号状態が格納されているといえる。第２領域には、ＯＮエッジ確認処理において情報が格納される。
【０８４２】
ＯＮエッジ確認処理では、図１４７のフローチャートに示すように、ステップＳ１３０３０１において、第１センサバッファの第０領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１３０３０２では、第１センサバッファの第１領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１３０３０３では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を、センサの変化状態として取得する。ステップＳ１３０３０４では、センサの変化状態と、今回のセンサ状態と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を第１センサバッファの第２領域に格納する。その後、本処理を終了する。
【０８４３】
ステップＳ１３０３０３の処理により、センサの変化状態では、前回のセンサ状態が「１」、今回のセンサ状態が「０」のビットと、前回のセンサ状態が「０」、今回のセンサ状態が「１」のビットと、に「１」が格納されることとなる。そして、ステップＳ１３０３０４の処理により、第１センサバッファの第２領域には、前回のセンサ状態が「０」、今回のセンサ状態が「１」のビットに「１」が格納されることとなる。つまり、第２領域には、センサからの信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったＯＮエッジを示す情報が格納されているといえる。
【０８４４】
設定変更処理の説明に戻り、ＯＮエッジ確認処理が終了した場合には、ステップＳ１３０２０８に進み、第１センサバッファの第２領域第５ビットに１が格納されているか否か、すなわちスタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出しているか否かを判定する。スタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出していない場合には、ステップＳ１３０２０９に進み、第１センサバッファの第２領域第２ビットに１が格納されているか否か、すなわちリセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出しているか否かを判定する。リセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出している場合、すなわちリセットスイッチ７２が操

作された場合には、ステップＳ１３０２１０にて設定値を１更新した後にステップＳ１３０２０２に戻る。これにより、設定変更処理では、リセットスイッチ７２が操作される毎に設定値を１ずつ更新し、設定値が６となった後にリセットスイッチ７２が操作されると設定値が１に戻ることとなる。

【０８４５】

なお、ステップＳ１３０２０９からステップＳ１３０２０２に戻った場合には、ステップＳ１３０２０６の割込み待ち処理を経てステップＳ１３０２０７のＯＮエッジ確認処理を行う。つまり、前回のＯＮエッジ確認処理の際に前回状態が「０」、今回状態が「１」であった場合、今回のＯＮエッジ確認処理では、割込み待ち処理によって前回状態が「１」、今回状態が「１」に変化しているため、第２領域の「１」が格納されたビットに「０」が格納されることとなる。したがって、１回のリセットスイッチ７２の操作に対して設定値を複数回更新してしまう事象が発生することを回避できる。

【０８４６】

ちなみに、ステップＳ１３０１０１における前面扉開放センサからの信号の判定と、ステップＳ１３０１０２における設定キー検出センサ７３ａからの信号の判定と、は、第２領域ではなく第０領域の対応するビット（第１ビット、第０ビット）に１が格納されているか否かを判定している。

【０８４７】

ステップＳ１３０２０９にてリセット検出センサ７２ａのＯＮエッジを検出していないと判定した場合には、ステップＳ１３０２０６の割込み待ち処理に戻る。ステップＳ１３０２０８にてスタート検出センサ４１ａのＯＮエッジを検出していると判定した場合、すなわちスタートレバー４１が操作されたと判定した場合には、ステップＳ１３０２１１にて変更終了処理を行い、本処理を終了する。

【０８４８】

変更終了処理では、図１４８のフローチャートに示すように、ステップＳ１３０４０１において設定値の表示を終了する。より詳しくは、払出枚数表示部６２の表示態様を、設定値を示す１～６のいずれかから、払出枚数表示部６２の初期表示態様である０に変更する。ステップＳ１３０４０２では、設定キーＯＦＦ待ち処理を行う。

【０８４９】

設定キーＯＦＦ待ち処理では、図１４９のフローチャートに示すように、ステップＳ１３０５０１において割込み待ち処理を行う。ステップＳ１３０５０２では、第１センサバッファの第０領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１３０５０３では、第１センサバッファの第１領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップＳ１３０５０４では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を、センサの変化状態として取得する。ステップＳ１３０５０５では、センサの変化状態と、前回のセンサ状態と、の論理積（ＡＮＤ）を、センサのＯＦＦエッジとして取得する。ＯＮエッジ確認処理の場合とは逆に、ステップＳ１３０５０５では、前回のセンサ状態が「１」、今回のセンサ状態が「０」のビットに「１」が格納されることとなる。

【０８５０】

ステップＳ１３０５０６では、ＯＦＦエッジの第０ビットに１が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出したか否かを判定する。設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出していない場合には、ステップＳ１３０５０１の割込み待ち処理に戻る。一方、設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出した場合には、スタートレバー４１の操作後に、設定キー挿入孔７３に挿入された設定キーがＯＮからＯＦＦに切り替えられたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１３０５０７に進み、割込み回数として１０回を設定する。ステップＳ１３０５０８では、割込み待ち処理を行い、ステップＳ１３０５０９では、第１センサバッファの第０領域第０ビットに０が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦであるか否かを判定する。設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＦＦである場合には

、ステップＳ１３０５１０にてタイマ割込み処理が１０回行われたか否かを判定する。タイマ割込み処理が１０回行われていない場合には、ステップＳ１３０５０８の割込み待ち処理に戻り、タイマ割込み処理が１０回行われた場合には、本処理を終了する。タイマ割込み処理が１０回行われるまでの間に第１センサバッファの第０領域第０ビットに１が格納された場合には、ステップＳ１３０５０１の割込み待ち処理に戻る。

【０８５１】

以上のとおり、設定キーＯＦＦ待ち処理は、第１センサバッファの第１領域第０ビットに「１」、第０領域第０ビットに「０」が格納された状況となってから、１０回連続して第０領域第０ビットに「０」が格納された場合に終了する。

【０８５２】

変更終了処理の説明に戻り、設定キーＯＦＦ待ち処理が終了した場合には、ステップＳ１３０４０３に進み、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する。ステップＳ１３０４０４では、設定変更が終了したことと、新たに設定された設定値と、を把握させるべく、変更終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ１３０４０５では、設定値記憶エリア以外のＲＡＭ１０６のデータをクリアする。ちなみに、設定値記憶エリアは、ＲＡＭ１０６の先頭アドレス（００００Ｈ）に設けられている。このため、ステップＳ１３０４０５では、２番目以降のアドレスを指定してデータの初期化を行っている。ステップＳ１３０４０６では、前面扉１２の開放有無を把握させるべく、前面扉コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。なお、前面扉コマンドは、上記ＲＡＭ１０６クリアを行った場合の他に、前面扉１２が閉鎖状態から開放状態に切り替わった場合と、前面扉１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合と、エラー状態をリセットすべくリセットスイッチ７２が操作された場合と、に、表示制御装置８１に対して送信される。前面扉コマンドを表示制御装置８１に対して送信した場合には、変更終了処理を終了する。

【０８５３】

当選確率の設定が行われる場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【０８５４】

図１５０は、表示制御装置８１が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。

【０８５５】

ステップＳ１３０６０１では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３０６０２に進み、開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、前面扉１２が開放状態であることを示す前面扉コマンドを受信した場合、開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。開放音とは、前面扉１２が開放されていることを報知すべく出力される音声データであり、上記処理が開始されることにより、「扉が開いています」という音声がスピーカ６５から出力される。ステップＳ１３０６０３では、後述するエラー報知フラグがセットされているか否かを判定する。エラー報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３０６０６に進み、設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。ここで、設定変更音とは、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という音声が出力される。ステップＳ１３０６０７では、設定変更表示を開始する。具体的には、補助表示部６５にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させて「設定変更中」の文字情報を表示する処理を開始する。設定変更表示を開始した場合には、ステップＳ１３０６０８にて設定変更フラグをセットし、本処理を終了する。

【０８５６】

図１５１は、表示制御装置８１が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【０８５７】

ステップＳ１３０７０１では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了

コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３０７０２にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３０７０３にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶する。ステップＳ１３０７０４では、補助表示部６５における設定変更表示を終了する。その後、ステップＳ１３０７０５にて設定変更フラグをクリアし、本処理を終了する。

【０８５８】

ここで、当選確率の設定に際して行われる一連の作業について説明する。

【０８５９】

当選確率の設定に際して用いられるリセットスイッチ７２及び設定キー挿入孔７３は、電源ボックス７０に設けられている。電源ボックス７０は、図３等に示すように、筐体１１の内部に設けられている。このため、当選確率の設定を行う場合には、先ず前面扉１２を筐体１１から開放し、電源ボックス７０を筐体１１の前面開放側に露出させる必要がある。前面扉１２を筐体１１から開放させた場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して前面扉コマンドが送信され、表示制御装置８１が開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。

【０８６０】

当選確率を設定する操作（以下、「設定変更操作」ともいう。）は、開始操作と、変更操作と、終了操作と、に大別することができる。開始操作は、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することが相当する。変更操作は、リセットスイッチ７２をＯＮ操作することが相当する。終了操作は、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーをＯＦＦ操作することが相当する。ここで、周知である設定キー及び設定キー挿入孔７３の構成について簡単に説明すると、設定キー挿入孔７３には、設定キー検出センサ７３ａからＯＮ信号が出力されるＯＮ位置と、設定キー検出センサ７３ａからＯＮ信号が出力されない（ＯＦＦ信号が出力される）ＯＦＦ位置と、が設けられている。設定キーは、設定キー挿入孔７３のＯＦＦ位置から挿入し、右側に回転させることでＯＮ位置に移動させることができる（ＯＮ操作）。設定キー挿入孔７３は、設定キーがＯＮ位置にある場合、当該ＯＮ位置で設定キーを保持できる構成となっている。設定キーは、ＯＮ位置に位置する設定キーを左側に回転させてＯＦＦ位置に移動させ、その後に設定キー挿入孔７３から引き抜くことにより、設定キー挿入孔７３から取り外すことができる（ＯＦＦ操作）。

【０８６１】

開始操作を行った場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して設定変更コマンドが送信される（ステップＳ１３０１０５、図１４４参照）。これにより、表示制御装置８１側で設定変更コマンド処理が行われ、開放音の出力が終了されるとともに、設定変更音の出力が開始される（図１５０参照）。また、補助表示部６５では、設定変更表示が開始される。変更操作を行っている間は、設定変更音が継続して出力されるとともに、設定変更表示が継続される。

【０８６２】

終了操作を行った場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して変更終了コマンドが送信される（ステップＳ１３０４０４、図１４８参照）。これにより、表示制御装置８１側で変更終了コマンド処理が行われ、設定変更音の出力が終了されるとともに設定変更表示が終了される（図１５１参照）。また、主制御装置１０１は、変更終了コマンドを送信した場合、表示制御装置８１に対して前面扉コマンドを送信する（ステップＳ１３０４０６、図１４８参照）。これにより、表示制御装置８１が開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。

【０８６３】

終了操作を行って設定変更操作を終了した場合には、前面扉１２を閉鎖させる。前面扉１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して前面扉コマンドが送信される。これにより、表示制御装置８１が開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了する。

【０８６４】

当選確率の設定に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置１０１と表示制御装置８１とを接続するコネクタに接触不良が発生したり、主制御装置１０１側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置８１側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して変更終了コマンドを送信したにも関わらず、当該変更終了コマンドを表示制御装置８１が受信していなかった場合には、主制御装置１０１側と表示制御装置８１側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置１０１側では、当選確率設定処理が終了しているために遊技を行うことが可能な状態となり、表示制御装置８１側では、当選確率設定処理が終了していないという認識から設定変更音の出力及び設定変更表示を継続することとなるからである。かかる状況において遊技が開始された場合、表示制御装置８１は、当選確率設定処理が終了していないという認識下で遊技回の進行に関わるコマンドを受信することとなる。

【０８６５】

図１５２は、表示制御装置８１が行うベットコマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、メダルが投入された場合と、第１クレジット投入スイッチ５６～第３クレジット投入スイッチ５８のいずれかが操作されて仮想メダルが投入された場合と、に、現在のベット数に関わる情報を含むベットコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。

【０８６６】

ステップＳ１３０８０１では、ベットコマンドを受信したか否かを判定し、ベットコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ベットコマンドを受信した場合には、ステップＳ１３０８０２に進み、ベットコマンドの示すベット数を記憶する。ステップＳ１３０８０３では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３０８０４にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３０８０５にてエラー報知音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。ここで、エラー報知音とは、変更終了コマンドを受信していないことを報知すべく出力される音声データである。エラー報知音では、「設定変更操作が終了していません」という音声が出力される。その後、ステップＳ１３０８０６にてエラー報知フラグをセットし、本処理を終了する。

【０８６７】

図１５３は、表示制御装置８１が行う開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、開始指令が発生した場合すなわち規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作された場合、遊技回が開始されたことを示す開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。

【０８６８】

ステップＳ１３０９０１では、開始コマンドを受信したか否かを判定し、開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３０９０２にて遊技開始フラグをセットした後に本処理を終了する。

【０８６９】

図１５４は、表示制御装置８１が行う抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、抽選処理において、当該抽選処理において行った各種結果に関わる情報、具体的には、役の当否判定の結果に関わる情報と、区間抽選処理における抽選結果に関わる情報と、を含む抽選結果コマンドを表示制御装置８１に対して送信する（ステップＳ３１０、図１２参照）。

【０８７０】

ステップＳ１３１００１では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、抽選結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１００２に進み、抽選結果コマンドの示す上記したような抽選結果情報を記憶する。ステップＳ１３１００３では、設定変更フラグがセットされ

ているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３１００４に進み、抽選結果情報に応じた補助演出を実行すべく演出制御処理を行う。演出制御処理では、例えば、レア役に当選した場合にレア役当選を示唆する補助演出を開始したり、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知したりする処理を行う。演出制御処理を行った場合には、抽選結果コマンド処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、演出制御処理を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【０８７１】

以上のとおり、抽選結果コマンド処理では、設定変更フラグがセットされていない場合に演出制御処理を行い、設定変更フラグがセットされている場合に演出制御処理を行わない。この結果、設定変更フラグがセットされている場合には、抽選結果情報に応じた補助演出が実行されずに設定変更表示及びエラー報知音が継続されることとなる。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、停止可コマンドを受信した場合に起動する停止可コマンド処理や、全リール停止完了コマンドを受信した場合に起動する全リール停止完了コマンド処理等の、遊技の進行状況を示すコマンドの受信に伴って起動するコマンド処理においても、抽選結果コマンド処理と同様の処理を行う。すなわち、設定変更フラグがセットされていない場合には、遊技の進行状況に応じた補助演出を実行するための処理を行い、設定変更フラグがセットされている場合には、遊技の進行状況に応じた補助演出を実行するための処理を行わない。

【０８７２】

図１５５は、表示制御装置８１が行う終了コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、通常処理（図１１参照）における一連の処理が終了した場合、より具体的にはステップＳ２１５のＢＢ状態処理が終了した場合、遊技回が終了したことを示す終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。

【０８７３】

ステップＳ１３１１０１では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１１０２にて遊技開始フラグをクリアした後に本処理を終了する。

【０８７４】

以上のとおり、設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンドを受信した場合、すなわち、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合には、補助表示部６５における設定変更表示が継続されるとともに、スピーカ６５からエラー報知音が出力される。かかる状況下で遊技回を開始させた場合には、遊技回の終了まで遊技可能であるものの、抽選結果情報に応じた補助演出等は行われず、設定変更表示及びエラー報知音の出力が継続される。なお、コネクタの接触不良等によって変更終了コマンドに加えてベットコマンドも表示制御装置８１側で受信できず、開始コマンド以降のコマンドを表示制御装置８１側で受信した場合には、設定変更表示及び設定変更音の出力が継続されることとなる。つまり、設定変更コマンドの次に受信したコマンドが開始コマンド等の遊技回の開始及び進行に関わるコマンドであった場合には、エラー報知が行われない。

【０８７５】

エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作を再度行う必要がある。

【０８７６】

設定変更操作のうち開始操作を再度行った場合、設定変更コマンド処理では、図１５０のフローチャートに示すように、ステップＳ１３０６０３にてエラー報知フラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ１３０６０４にてエラー報知音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３０６０５にてエラー報知フラグをクリアする。続くステップＳ１３０６０６では、設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を開始し、ステップＳ１３０６０７では、設定変更表示を開始する。その後、ステップＳ１３０６０８にて設定変更フラグをセットし、本処理を終了する。

【０８７７】
　このように、エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作をやり直すことにより、エラー報知音の出力を終了させることができる。なお、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示及び設定変更音の出力が終了しない場合についても、表示制御装置８１側で変更終了コマンドを受信できていないことを意味するため、設定変更操作をやり直す必要がある。
【０８７８】
　以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【０８７９】
　設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンドを受信した場合、すなわち、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合には、スピーカ６５からエラー報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合に、エラー報知音を通じて変更終了コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。
【０８８０】
　また、遊技回の開始に関わるベット操作がなされた場合に送信されるベットコマンドの受信に基づいてエラー報知音を出力する構成とすることにより、遊技回が開始される前段階においてエラー報知音を出力することが可能となる。この結果、設定変更操作が完了していないと表示制御装置８１が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となり、遊技回が開始された場合に、遊技回に応じた補助演出や設定値を示唆する補助演出等を表示制御装置８１側で行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。
【０８８１】
　以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０８８２】
　変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況で開始コマンドを受信した場合には、エラー報知音を出力しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、開始コマンドを受信した場合についても、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と同様に、エラー報知音を出力する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ベットコマンドを受信していないため、ベット操作を行った段階でエラー報知音が出力されず、遊技回の開始後にエラー報知音が出力されることとなる。このため、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。
【０８８３】
　変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況において、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合には、エラー報知音を出力しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合についても、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と同様に、エラー報知音を出力する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ベットコマンドを受信していないため、ベット操作を行った段階でエラー報知音が出力されず、遊技回の途中でエラー報知音が出力されることとなる。このため、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。
【０８８４】
　エラー報知音を出力している状況で設定変更コマンドを受信した場合には、エラー報知音の出力を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作を再度行うことにより、エラー報知音の出力を終了させること

が可能となる。

【０８８５】

設定値に関わる情報を変更終了コマンドに含めて送信する構成とした。かかる構成においては、ノイズ等によって表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合、例えば設定値を示唆する補助演出等のような、設定値に基づいた制御を正常に行えなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、設定変更コマンドを受信した後に変更終了コマンドを受信することなくベットコマンドを受信した場合に、エラー報知音を出力する制御を行う構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０８８６】

表示制御装置８１を、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を開始する制御を行う構成とし、変更終了コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態であることを、設定変更表示及び設定変更音の出力を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によって表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合、主制御装置１０１側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、表示制御装置８１側では設定変更表示及び設定変更音の出力を継続してしまうこととなる。そこで、遊技回の開始に関わるベット操作がなされた場合に送信されるベットコマンドの受信に基づいてエラー報知音の出力を開始する制御を行う構成とすることにより、エラー報知音を通じて変更終了コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。

【０８８７】

設定変更表示及び設定変更音の出力を行っている状況で設定変更コマンドを受信した場合には、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況において、開始コマンドや遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合には、設定変更操作を再度行うことにより、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了させることが可能となる。

【０８８８】

リセットスイッチ７２及び設定キー挿入孔７３を電源ボックス７０に設け、当該電源ボックス７０を筐体１１の内部に設け、筐体１１の前面開放側を前面扉１２で覆う構成とした。かかる構成とすることにより、前面扉１２を開放しなければ設定変更操作を行うことが困難な構成とすることが可能となり、設定値を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【０８８９】

設定変更操作における終了操作を、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーをＯＦＦ操作することとした。終了操作の要件として、スタートレバー４１の操作と、設定キーの操作と、を含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって終了操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、スタートレバー４１に関してはＯＮエッジを検知する一方で設定キーに関してはＯＦＦエッジを検知する構成とすることにより、例えば設定キーのＯＦＦ信号を検知する構成と比して、設定キーの操作を確実に検知することが可能となる。

【０８９０】

すなわち、従来の設定変更操作においては、設定キー検出センサ７３ａからのＯＦＦ信号を検知することを終了操作の要件として含むものがあった。かかる構成においては、開始操作として設定キーをＯＮ操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔７３から引き抜いた場合であっても、終了操作の要件を満たすこととなる。このため、設定キー検出センサ７３ａからのＯＦＦ信号を検知することという要件が、不正行為防止等の観点から終了操作に何ら寄与していない可能性が懸念されることとなった。

【０８９１】

一方、設定キーに関してＯＦＦエッジを検知する本スロットマシン１０においては、開始操作として設定キーをＯＮ操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔７３から引き

抜いた場合、スタートレバー４１をＯＮ操作した後に設定キーを改めてＯＮ操作する必要が生じる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０８９２】

以上の結果、設定値を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０８９３】

設定キーＯＦＦ待ち処理を、第１センサバッファの第１領域第０ビットに「１」、第０領域第０ビットに「０」が格納された状況となってから、１０回連続して第０領域第０ビットに「０」が格納された場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってＯＦＦエッジを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【０８９４】

設定キーＯＦＦ待ち処理が終了した場合すなわち終了操作がなされた場合、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する構成とした。リセットスイッチ７２が操作された場合に設定値記憶エリアの設定値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、終了操作を行わずとも設定値記憶エリアの設定値を変更できてしまうため、不正に設定値が変更されてしまう可能性が懸念される。一方、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する本構成においては、終了操作がなされることなく設定値記憶エリアに記憶された設定値が変更されてしまうことを回避することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【０８９５】

変更操作がなされた場合には、表示バッファに設定値を保存するとともに、当該保存した設定値を払出枚数表示部６２に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、変更操作を行う作業者の意図する設定値を、比較的容易に変更操作によって選択させることが可能となる。

【０８９６】

ＯＮエッジやＯＦＦエッジの検出を判定する場合には、当該判定に先立って割込み待ち処理を行い、タイマ割込み処理が行われるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、スタート検出センサ４１ａ，リセット検出センサ７２ａ，設定キー検出センサ７３ａからの信号の最新状況に基づいて、ＯＮエッジやＯＦＦエッジの検出を判定することが可能となる。この結果、例えばリセットスイッチ７２の１回の操作に対してＯＮエッジを複数回検出してしまうことを回避することが可能となり、リセットスイッチ７２の１回の操作に対して設定値を複数回更新してしまう誤動作を回避することが可能となる。

【０８９７】

（第１３の実施形態２）

【０８９８】

上記第１３の実施形態１では、変更終了コマンドを受信することなくベットコマンドを受信した場合、エラー報知音の出力を行う構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第１３の実施形態１と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０８９９】

図１５６は、表示制御装置８１が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。

【０９００】

ステップＳ１３１２０１では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１２０２に進み、開放音をスピーカ６５から出力する処理を終了する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、前面扉１２が開放状態であることを示す前面扉コマンドを受信した場合、開放音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。開放音とは、前面扉１２が開放されていることを報知すべく出力される音声データであり、上記処理が開始されることにより、「扉が開いています」という音声がス

ピーカ６５から出力される。ステップＳ１３１２０３では、設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を開始する。ここで、設定変更音とは、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という音声が出力される。ステップＳ１３１２０４では、設定変更表示を開始する。具体的には、補助表示部６５にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させて「設定変更中」の文字情報を表示する処理を開始する。ステップＳ１３１２０５では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた確認タイマに１２０００をセットし、ステップＳ１３１２０６では、設定変更フラグをセットする。その後、本処理を終了する。

【０９０１】

図１５７は、表示制御装置８１が行う確認タイマ減算処理を示すフローチャートである。確認タイマ減算処理は、約１０ｍｓｅｃ毎に起動されるタイマ割込み処理において行われる処理である。

【０９０２】

ステップＳ１３１３０１では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３１３０２に進み、確認タイマの値が０であるか否かを判定する。確認タイマの値が０でない場合には、ステップＳ１３１３０３にて確認タイマの値から１を減算した後にステップＳ１３１３０４に進み、確認タイマの値が０である場合には、そのままステップＳ１３１３０４に進む。ステップＳ１３１３０４では、後述する確認フラグがセットされているか否かを判定し、確認フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０９０３】

図１５８は、表示制御装置８１が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【０９０４】

ステップＳ１３１４０１では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１４０２にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶するとともに、ステップＳ１３１４０３にて終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【０９０５】

終了確認処理では、図１５９のフローチャートに示すように、ステップＳ１３１５０１にて確認タイマの値が０であるか否かを判定する。確認タイマの値が０である場合には、ステップＳ１３１５０２にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３１５０３にて補助表示部６５における設定変更表示を終了する。その後、ステップＳ１３１５０４にて設定変更フラグをクリアし、本処理を終了する。一方、確認タイマの値が０でない場合には、ステップＳ１３１５０５にて設定変更音をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３１５０６にて待機音声をスピーカ６５から出力する処理を開始する。ここで、待機音声とは、遊技回の開始又は進行を遅らせるべく出力される音声データである。待機音声では、「そのままお待ちください」という音声が出力される。その後、ステップＳ１３１５０７にて確認フラグをセットし、本処理を終了する。

【０９０６】

確認フラグがセットされている場合、確認タイマ減算処理では、図１５７のフローチャートに示すように、ステップＳ１３１３０４にて肯定判定をし、ステップＳ１３１３０５にて確認タイマの値が０であるか否かを判定する。確認タイマの値が０である場合には、ステップＳ１３１３０６にて待機音声をスピーカ６５から出力する処理を終了するとともに、ステップＳ１３１３０７にて補助表示部６５における設定変更表示を終了する。その後、ステップＳ１３１３０８にて設定変更フラグをクリアするとともに、ステップＳ１３１３０９にて確認フラグをクリアし、本処理を終了する。一方、確認タイマの値が０でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０９０７】
上記したとおり、確認タイマの値は、約１０ｍｓｅｃ毎に起動されるタイマ割込み処理において１ずつ減算される。このため、設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過後に変更終了コマンドを受信した場合、すなわち設定変更操作の開始から終了までに１２０秒以上の時間を要した場合には、そのまま設定変更表示及び設定変更音の出力が終了される。一方、設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に変更終了コマンドを受信した場合、すなわち設定変更操作の開始から終了までを１２０秒以内で完了した場合には、設定変更表示が継続されるとともに待機音声の出力が開始される。そして、設定変更操作の開始から１２０秒経過した場合には、設定変更表示及び待機音声の出力が終了される。

【０９０８】
図１６０は、表示制御装置８１が行うベットコマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、メダルが投入された場合と、第１クレジット投入スイッチ５６～第３クレジット投入スイッチ５８のいずれかが操作されて仮想メダルが投入された場合と、に、ベットコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。このとき、本実施の形態では、現在のベット数に関わる情報と、設定値に関わる情報と、をベットコマンドに含めて送信する。

【０９０９】
ステップＳ１３１６０１では、ベットコマンドを受信したか否かを判定し、ベットコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ベットコマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１６０２に進み、ベットコマンドの示すベット数を記憶する。ステップＳ１３１６０３では、ベットコマンドの示す設定値を記憶する。ステップＳ１３１６０４では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３１６０５にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【０９１０】
図１６１は、表示制御装置８１が行う開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、開始指令が発生した場合すなわち規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作された場合、遊技回が開始されたことを示す開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。このとき、本実施の形態では、設定値に関わる情報を開始コマンドに含めて送信する。

【０９１１】
ステップＳ１３１７０１では、開始コマンドを受信したか否かを判定し、開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１７０２にて遊技開始フラグをセットする。ステップＳ１３１７０３では、開始コマンドの示す設定値を記憶する。ステップＳ１３１７０４では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３１７０５にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【０９１２】
図１６２は、表示制御装置８１が行う抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、抽選処理において、当該抽選処理において行った各種結果に関わる情報、具体的には、役の当否判定の結果に関わる情報と、区間抽選処理における抽選結果に関わる情報と、を含む抽選結果コマンドを表示制御装置８１に対して送信する（ステップＳ３１０、図１２参照）。また、本実施の形態では、抽選処理において行った各種結果に関わる情報に加えて、設定値に関わる情報も抽選結果コマンドに含めて送信する。

【０９１３】
ステップＳ１３１８０１では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、抽選結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受

信した場合には、ステップＳ１３１８０２に進み、抽選結果コマンドの示す上記したような抽選結果情報を記憶する。ステップＳ１３１８０３では、抽選結果コマンドの示す設定値を記憶する。ステップＳ１３１８０４では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３１８０５に進み、抽選結果情報に応じた補助演出を実行すべく演出制御処理を行う。演出制御処理を行った場合には、抽選結果コマンド処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３１８０６にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【０９１４】

詳細な説明は省略するが、主制御装置１０１は、抽選結果コマンド以外の遊技の進行状況を示すコマンドを送信する場合についても、設定値に関わる情報を含めて表示制御装置８１に対して送信する。そして、表示制御装置８１は、遊技の進行状況を示すコマンドの受信に伴って起動するコマンド処理においても、抽選結果コマンド処理と同様の処理を行う。すなわち、受信したコマンドの示す設定値を記憶するとともに、設定変更フラグがセットされている場合に上記した終了確認処理を行う。

【０９１５】

図１６３は、表示制御装置８１が行う終了コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置１０１は、通常処理（図１１参照）における一連の処理が終了した場合、より具体的にはステップＳ２１５のＢＢ状態処理が終了した場合、遊技回が終了したことを示す終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。このとき、本実施の形態では、設定値に関わる情報を終了コマンドに含めて送信する。

【０９１６】

ステップＳ１３１９０１では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１３１１０２にて遊技開始フラグをクリアする。ステップＳ１３１９０３では、終了コマンドの示す設定値を記憶する。ステップＳ１３１９０４では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップＳ１３１９０５にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【０９１７】

以上のとおり、本実施の形態では、変更終了コマンドに加えて、ベットコマンドや開始コマンドといった遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンドや終了コマンド等の遊技回の進行に関わるコマンドと、においても、設定値に関わる情報を送信する。このため、表示制御装置８１は、設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンド等の変更終了コマンド以外のコマンドを受信した場合であっても、受信したコマンドの示す設定値を記憶することで設定変更操作が終了したことを認識することができる。但し、表示制御装置８１が設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前までに抽選結果コマンドを受信した場合には、抽選結果コマンド処理において演出制御処理ではなく終了確認処理が行われる。このため、かかる遊技回では、補助表示部６５における表示内容が設定変更表示から通常表示に切り替わるものの、抽選結果情報に応じた補助演出が行われなくなる。

【０９１８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０９１９】

主制御装置１０１側で変更終了コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、表示制御装置８１側で変更終了コマンドを受信できなかった場合に、設定変更操作を再度行うことなく、表示制御装置８１が設定値を把握可能な構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって表示制御装置８１側で変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、設定値を設定し直す作業が不要となり、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等の作業負荷を低減することが可能となる。

【０９２０】
　また、かかる構成においては、表示制御装置８１側で設定値に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０９２１】
　開始コマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、ノイズ等によって変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、開始コマンドを受信することで設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成においては、遊技回が開始されたことを表示制御装置８１が把握した場合に、かかるタイミングで設定値も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、表示制御装置８１側で設定値に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。
【０９２２】
　ベットコマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、ノイズ等によって変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、ベットコマンドを受信することで設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成の場合、表示制御装置８１は、ベット数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で設定値を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によって表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、設定値を変更可能な状態と表示制御装置８１が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。
【０９２３】
　抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、ノイズ等によって変更終了コマンドに加えてベットコマンドや開始コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で設定値を把握することが可能となり、設定値を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。
【０９２４】
　変更終了コマンドに加えて、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドと、にも、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、設定変更操作を終了した後の最初の遊技回が終了するまでに設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成においては、設定変更操作を終了した後の最初の遊技回が終了したにも関わらず設定変更表示及び設定変更音の出力が継続している場合、主制御装置１０１と表示制御装置８１とを接続するコネクタの接触不良、又は前記コネクタが外れている可能性が高くなる。故に、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等に、前記コネクタの接続状況等を確認するよう促すことが可能となる。
【０９２５】
　表示制御装置８１を、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を開始する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態であることを、設定変更表示及び設定変更音の出力を通じて示唆することが可能となる。そして、変更終了コマンドに加えて、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドと、にも、設定値に関わる情報を含む構成とし、表示制御装置８１を、設定値に関わる情報を受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１が変更終了コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合に、設定変更操作を再度行うことなく、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了させることが可能となる。
【０９２６】
　表示制御装置８１を、設定変更コマンドを受信した場合、確認タイマに１２０００をセ

ットする構成とし、変更終了コマンド等の他のコマンドを受信した場合、確認タイマの値に基づいて設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１側の判断で設定変更表示及び設定変更音の出力を継続することが可能となる。この結果、設定変更操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【０９２７】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合には、１２０秒経過後に設定変更表示を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、設定変更操作が開始されてから１２０秒間は設定変更表示を継続することが可能となり、設定変更操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【０９２８】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合には、待機音声の出力を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態が終了することを、待機音声を通じて示唆することが可能となる。この結果、設定変更操作を行った作業者等が、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。

【０９２９】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過した後に設定値に関わる情報を受信した場合、かかるタイミングで設定変更表示を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、設定変更操作の開始から終了までに１２０秒以上の時間を要した場合には、直ちに設定変更表示を終了させることが可能となる。

【０９３０】

（第１４の実施形態）

【０９３１】

上記第１の実施形態では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ４２～４４によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【０９３２】

図１６４は、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。

【０９３３】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「白星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「青星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１２番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１１番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの７番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２番目）の１０種類がある。そして、図１６４に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【０９３４】

各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２０個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。

【０９３５】
本スロットマシン１０では、これら９個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に３本、斜め方向へたすき掛けに２本、計５本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図１６５（ａ）に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの上段図柄を結んだ上ラインＬ１と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段図柄を結んだ中ラインＬ２と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段図柄を結んだ下ラインＬ３と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ４と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。
【０９３６】
本スロットマシン１０では、図１６５（ｂ）に示すように、右上がりラインＬ５のみが有効ラインとして設定される。上ラインＬ１，中ラインＬ２，下ラインＬ３，右下がりラインＬ４の４本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。
【０９３７】
図１６６～図１６８は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。
【０９３８】
入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、ＢＢがある。
【０９３９】
左リール３２Ｌの「白星」図柄と、中リール３２Ｍの「赤星」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。
【０９４０】
入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技１～再遊技１１がある。
【０９４１】
一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１入賞となる。再遊技１入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が中ラインＬ２上に停止する停止出目となる。
【０９４２】
各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技７入賞となり、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技８入賞となる。再遊技８入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。
【０９４３】
左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ラ

イン上に停止した場合と、には、再遊技９入賞となる。左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１０入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１１入賞となる。再遊技９入賞～再遊技１１入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【０９４４】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役１～小役３２がある。

【０９４５】

小役１は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が上ラインＬ１上に停止する条件装置である。小役２は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役３は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に停止する条件装置である。小役４は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右上がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役５は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が下ラインＬ３上に停止する条件装置である。小役６は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役１入賞～小役６入賞が成立した場合には、８枚のメダル払出が行われる。

【０９４６】

小役７～小役２７、小役３１、小役３２は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に１枚のメダル払出が行われる。

【０９４７】

小役２８～小役３０は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に３枚のメダル払出が行われる。

【０９４８】

図１６９は、「設定３」のＢＢ当選フラグを持ち越していないＢＢ非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。なお、図１６９には、当選役と、インデックス値ＩＶと、ポイント値ＰＶと、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号と、も併せて記載している。

【０９４９】

本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図１６９に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第１再遊技に当選となる確率は約９．１分の１、第２再遊技に当選となる確率は約９４分の１、第３再遊技に当選となる確率は約６６００分の１、第１スイカに当選となる確率は約１６０分の１、第２スイカに当選となる確率は約２００分の１、第１チャンスに当選となる確率は約４１０分の１、第２チャンスに当選となる確率は約８２０分の１、第３チャンスに当選となる確率は約８２０分の１である。左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。共通ベルに当選となる確率は約５４分の１、強ベルに当選となる確率は約２２００分の１、１枚役に当選となる確率は約２６０分の１、弱チェリーに当選となる確率は約８２分の１、強チェリーに当選となる確率は約３００分の１、重複ＢＢに当選となる確率は約４．８分の１、単独ＢＢに当

選となる確率は約１６０００分の１である。ＢＢ非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

【０９５０】

図示は省略するが、ＢＢ当選フラグを持ち越しているＢＢ内部中において選択される抽選テーブルは、上記ＢＢ非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（ＩＶ＝４）のポイント値ＰＶと、単独ＢＢ（ＩＶ＝３２）のポイント値ＰＶと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値ＰＶとして４が設定されており、単独ＢＢのポイント値ＰＶとして０が設定されている。したがって、ＢＢ内部中においては、重複再遊技に約１６０００分の１の確率で当選となり、単独ＢＢに当選しなくなる。他の役の当選確率はＢＢ非内部中と同じであるため、ＢＢ内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【０９５１】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【０９５２】

本実施の形態では、単独ＢＢ以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列と、が設定されている。例えば、第２スイカに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技７，８のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役２８～３０のいずれかの入賞が成立し、３枚のメダル払出が行われる。単独ＢＢに当選した場合には、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２ＲのＢＢ図柄、すなわち左リール３２Ｌの「白星」図柄，中リール３２Ｍの「赤星」図柄，右リール３２Ｒの「白７」図柄を有効ラインである右上がりラインＬ５上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立せずにＢＢ当選フラグが持ち越されることとなる。

【０９５３】

また、主制御装置１０１は、ＢＢと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、ＢＢと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複ＢＢに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役７～２７，３１，３２のいずれかの入賞が成立し、１枚のメダル払出が行われる。ＢＢ内部中の状況下で第１再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技１，２，４のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。ＢＢ内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＢＢ以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりＢＢ内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独ＢＢに当選した遊技回以外でＢＢ入賞を成立させることができない。つまり、上記第１の実施形態では、２枚遊技を行ってＢＢ２内部中とした後に３枚遊技を行わせることによってＢＢ入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくＢＢ入賞の成立を回避させることができる。

【０９５４】

左中右ベル１に当選した場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役１入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７，１０，１５，１８のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、小役１～６のうち当選している条件装置の入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、

他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役１～６以外の条件装置の入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。第１特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役３入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第２特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役４入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第３特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３の操作順序で操作すれば小役５入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第４特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役６入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，第１特殊ベル～第４特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役１～６入賞は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役１～６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【０９５５】

本実施の形態における遊技区間について説明する。図１７０は、遊技区間の移行を示す図である。

【０９５６】

本実施の形態における遊技区間は、通常区間と有利区間の２種類の遊技区間からなる点において上記第１の実施の形態と同じである（図２４参照）。但し、本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技可能である点と、有利区間がチャンスモードと前兆モードと報知モードの３種類の遊技モードからなる点と、チャンスモードが通常ゾーンとチャレンジゾーン（ＣＺ）の２種類の遊技ゾーンからなる点と、報知モードが純増枚数ではなく報知モード下でなされたゲーム数によって終了する点と、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知するナビ率が変化し得る点と、が上記第１の実施の形態と異なっている。

【０９５７】

チャンスモードについて概略を説明すると、チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。移行抽選は、所定の役に当選した場合と、チャンスモード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では１０００）に到達した場合と、に行われる。チャンスモードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーンと、の２種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードが終了した場合には、前兆モードを経て報知モードに移行する。チャンスモード及び前兆モードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。

【０９５８】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図１７１以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【０９５９】
先ず、通常区間における処理を説明する。
【０９６０】
図１７１は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。
【０９６１】
ステップＳ１４０１０１では、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ１４０１０２に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号１～３１（図１６９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップＳ１４０１０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ１４０１０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独ＢＢに当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。
【０９６２】
図１７２は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。
【０９６３】
ステップＳ１４０２０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４０２０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ１４０２０３では、最初の停止指令が左リール３２Ｌに対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ１４０２０４～ステップＳ１４０２１２に示す有利区間移行処理を行う。
【０９６４】
有利区間移行処理では、ステップＳ１４０２０４において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップＳ１４０２０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ１４０２０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップＳ１４０２０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップＳ１４０２０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットし、ステップ１４０２０９では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ１４０２１０では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたポイント値カウンタに０をセットし、ステップＳ１４０２１１では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４０２１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数、ポイント等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ１４０２１２では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。
【０９６５】
ステップＳ１４０２０３において左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ

４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ１４０２１３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１４０２０４～ステップＳ１４０２１２に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１４０２１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

【０９６６】

ステップＳ１４０２０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１４０２１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０９６７】

以上のとおり、通常区間において単独ＢＢ以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図１６９に示すように、例えば「設定３」の場合、ＢＢ非内部中に単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ４２を最初に操作すればほぼ１ゲームで終了することとなる。また、ＢＢ内部中である場合には、単独ＢＢ以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ４２を最初に操作すれば通常区間が１ゲームで終了することとなる。

【０９６８】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

【０９６９】

図１７３は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【０９７０】

ステップＳ１４０３０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第１スイカ，第２スイカ，第１チャンス，第２チャンス，第３チャンス，強ベル，共通ベル，弱チェリー，強チェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ１４０３０１では、当選役番号５～９，２６，２７，２９，３０（図１６９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１４０３０２に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１４０３０３では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１４０３０４にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。

【０９７１】

ステップＳ１４０３０３にて移行抽選に当選していないと判定した場合には、ステップＳ１４０３０６にてポイント抽選を行う。ポイント抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、ポイント値を取得する。図１７４（ａ）は、通常ゾーンにおける、当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図である。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、９０％の割合で０ポイントが取得され、１０％の割合で２０ポイント，５０ポイント，１００ポイントのいずれかが取得される。例えば第１スイカ又は第２スイカに当選した場合には、５％の割合で２０ポイントが取得され、３％の割合で５０ポイントが取得され、２％の割合で１００ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップＳ１４０３０７にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算し、本処理を終了する。

【０９７２】

ステップＳ１４０３０１にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ１４０３０５に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選し

ている場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１４０３０６にてポイント抽選を行う。レア役及び押し順ベルに当選していない場合、すなわち再遊技又は１枚役に当選している場合、通常ゾーンでは、図１７４（ａ）に示すように、９０％の割合で０ポイントが取得され、５％の割合で１０ポイントが取得され、５％の割合で２０ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップＳ１４０３０７にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算し、本処理を終了する。

【０９７３】

図１７５は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０９７４】

ステップＳ１４０４０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。

【０９７５】

ステップＳ１４０４０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１４０４０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１４０４１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【０９７６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１４０４０３に進み、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ１４０４１４に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合と、には、ステップＳ１４０４０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１４０４０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１４０４０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１４０４０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップＳ１４０４０９では、移行ゲーム数カウンタに１０をセットし、ステップＳ１４０４１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０９７７】

ステップＳ１４０４０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４０４０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１４０４０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップＳ１４０４０９では、移行ゲーム数カウンタに１０をセットし、ステップＳ１４０４１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【０９７８】

ステップＳ１４０４１４にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押し順ベルに当選している状況で左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合と、ステップＳ１４０４０７にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していないと判定した場合と、には、ステップＳ１４０４１２に進み、チャレンジゾーンへの移行及びポイントの加算に関わるＣＺ・ポイント処理を行う。

【０９７９】
　ＣＺ・ポイント処理では、図１７６のフローチャートに示すように、ステップＳ１４０５０１において、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１４０５０２に進み、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ１４０５０３にてポイント抽選を行う。押し順ベルに当選している場合、通常ゾーンでは、図１７４（ａ）に示すように、９０％の割合で０ポイントが取得され、２％の割合で１０ポイントが取得され、５％の割合で２０ポイントが取得され、２％の割合で５０ポイントが取得され、１％の割合で１００ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップＳ１４０５０４にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算した後に、ステップＳ１４０５０５に進む。一方、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、ポイント抽選を行うことなくステップＳ１４０５０５に進む。
【０９８０】
　ステップＳ１４０５０５では、現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。通常ゾーンである場合には、ステップＳ１４０５０６に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ１４０５０７に進み、チャレンジゾーンに移行させるか否かのＣＺ移行抽選を行う。ＣＺ移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１４０５０８では、ＣＺ移行抽選に当選したか否かを判定し、ＣＺ移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。ＣＺ移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１４０５０９にて遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更するとともに、ステップＳ１４０５１０にて区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたＣＺゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４０５１１にてポイント値カウンタの値に５０を加算し、本処理を終了する。
【０９８１】
　遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ１４０４１２にてＣＺ・ポイント処理が終了した場合には、ステップＳ１４０４１３に進み、ポイントに基づく報知モードへの移行に関わる第２移行抽選処理を行う。
【０９８２】
　第２移行抽選処理では、図１７７のフローチャートに示すように、ステップＳ１４０６０１にてポイント値カウンタの値が９９９より大きいか否か、すなわちポイントが１０００に到達したか否かを判定する。ポイントが１０００に到達していない場合には、そのまま本処理を終了し、ポイントが１０００に到達した場合には、ステップＳ１４０６０２にてポイント値カウンタの値から１０００を減算する。続くステップＳ１４０６０３では、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。ポイントに基づく移行抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１４０６０４では、移行抽選に当選したか否かを判定し、移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１４０６０５にて遊技モードフラグを前兆フラグに変更するとともに、ステップＳ１４０６０６にて移行ゲーム数カウンタに１０をセットする。その後、ステップＳ１４０６０７にてモードゲーム数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。
【０９８３】
　遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ１４０４１３にて第２移行抽選処理が終了した場合には、ステップＳ１４０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【０９８４】
　次に、チャレンジゾーンにおいて行われる処理について説明する。
【０９８５】
　チャレンジゾーンにおける区間抽選処理（図１７３参照）では、ステップＳ１４０３０

６におけるポイント抽選の結果が通常ゾーンと異なるものとなる。図１７４（ｂ）は、チャレンジゾーンにおける、当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図である。チャレンジゾーンでは、レア役，１枚役，再遊技のいずれに当選した場合であっても、必ず１０ポイント，２０ポイント，５０ポイント，１００ポイントのいずれかが取得される。例えば第１スイカ又は第２スイカに当選した場合には、通常ゾーンであれば９０％の割合で０ポイントが取得されたが、チャレンジゾーンの場合、５０％の割合で２０ポイントが取得され、３０％の割合で５０ポイントが取得され、２０％の割合で１００ポイントが取得される。

【０９８６】

チャレンジゾーンにおける遊技区間処理（図１７５参照）では、ステップＳ１４０４１２のＣＺ・ポイント処理において特有の処理を行う。図１７６に示すＣＺ・ポイント処理では、先ずステップＳ１４０５０３におけるポイント抽選の結果が通常ゾーンと異なるものとなる。具体的に説明すると、図１７４（ｂ）に示すように、押し順ベルに当選した場合には、２０％の割合で１０ポイントが取得され、５０％の割合で２０ポイントが取得され、２０％の割合で５０ポイントが取得され、１０％の割合で１００ポイントが取得される。つまり、チャレンジゾーンでは、押し順ベルに当選した場合であっても、ポイント抽選において１０ポイント以上の値が取得される。そして、ステップＳ１４０５０５にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであると判定した場合には、ステップＳ１４０５１２にてＣＺゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１４０５１３にてＣＺゲーム数カウンタの値が５となったか否かを判定する。ＣＺゲーム数カウンタの値が５となっていない場合には、そのまま本処理を終了し、ＣＺゲーム数カウンタの値が５となった場合には、ステップＳ１４０５１４にて遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更した後に本処理を終了する。

【０９８７】

ここで、チャンスモードにおける遊技性について説明する。

【０９８８】

通常区間からチャンスモードに移行した場合には、通常ゾーンから開始される。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、ゲームの開始段階で報知モードへの移行抽選が行われる。そして、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、ゲームの開始段階でポイント抽選が行われるとともに、ゲームの終了段階でチャレンジゾーンへの移行抽選が行われる。レア役に当選しなかった場合には、報知モードへの移行抽選及びチャレンジゾーンへの移行抽選が行われないものの、ポイント抽選が行われる。再遊技又は１枚役に当選した場合には、ゲームの開始段階でポイント抽選が行われ、押し順ベルに当選した場合には、ゲームの終了段階でポイント抽選が行われる。但し、押し順ベルに当選したゲームにおいて中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、ポイント抽選が行われなくなる。この結果、通常ゾーンでは、左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合、１ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約２．８ポイントとなり、左ストップスイッチ４２以外を最初に操作して遊技を行った場合、１ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約０．９ポイントとなる。チャレンジゾーンへの移行抽選に当選した場合には、遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する。

【０９８９】

チャレンジゾーンでは、レア役に当選した場合、通常ゾーンと同様に、ゲームの開始段階で報知モードへの移行抽選が行われる。また、チャレンジゾーンでは、当選役に関わらず、１０ポイント以上のポイントが取得される。但し、押し順ベルに当選したゲームにおいて中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、通常ゾーンと同様に、ポイント抽選が行われなくなる。この結果、チャレンジゾーンでは、左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合、１ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約２８ポイントとなり、左ストップスイッチ４２以外を最初に操作して遊技を行った場合、１ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約９ポイントとなる。チャレンジゾーン下で５回の遊技が行われた場合には、チャレンジゾーンが終了して通常ゾーン

に復帰する。

【０９９０】

通常ゾーン又はチャレンジゾーンにおいて１０００ポイントに到達した場合には、報知モードへの移行抽選が行われる。上記したとおり、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンと比して、１ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約１０倍に跳ね上がる。したがって、チャンスモードでは、レア役当選に基づく報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、チャレンジゾーンへ移行させるとともに当該チャレンジゾーン下でより多くのポイントを取得することが報知モード移行への近道となる。なお、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が７００となった場合には、報知モードへの移行抽選に当選した場合と同様に、チャンスモードから前兆モードに移行する。

【０９９１】

以上のとおり、チャンスモードからは、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が７００となった場合と、に前兆モードに移行する。ここで、チャンスモードにおいて左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。先ず、そのときの遊技ゾーンに関わらず、ポイント抽選が行われなくなる。また、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ＣＺゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、チャンスモードにおいては、左ストップスイッチ４２を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【０９９２】

本実施の形態では、チャレンジゾーンにおいて行われるＣＺ演出に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置８１が行う補助演出に関わる処理について説明する。

【０９９３】

図１７８は、補助表示部６５にて行われる補助演出の一例を示す図である。

【０９９４】

図１７８（ａ）は、通常ゾーンにおける表示態様、より具体的には、通常ゾーンにおける通常画面を示す図である。通常ゾーンでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部６５の中央部に表示されるとともに、チャンスモード移行後のゲーム数が補助表示部６５の左上部に表示され、ポイントの取得状況（以下、「表示ポイント」ともいう。）が補助表示部６５の右上部に表示される。図１７８（ａ）では、現在のゲーム数、又はゲーム終了後であれば消化ゲーム数が３４１ゲームであることが表示されるとともに、１０００ポイントのうち６００ポイントを獲得済であることが表示されている。

【０９９５】

図１７８（ｂ）及び図１７８（ｃ）は、チャレンジゾーンにおいて行われるＣＺ演出を示す図である。チャレンジゾーンでは、ゲームが開始された場合、図１７８（ｂ)に示すように、木槌を持った青年キャラクタと、木片の上に戴置されたポイント像と、が補助表示部６５に表示される。このとき、通常ゾーンである場合と同様に、チャンスモード移行後のゲーム数が補助表示部６５の左上部に表示され、表示ポイントが補助表示部６５の右上部に表示される。また、チャレンジゾーンでは、表示ポイントの下方にチャレンジゾーンの残りゲーム数が表示される。図１７８（ｂ）では、現在のゲーム数が３４７ゲームであることが表示されるとともに、１０００ポイントのうち６１０ポイントを獲得済であり、チャレンジゾーンの残りゲーム数が４であることが表示されている。その後は、ストップスイッチ４２～４４を操作して停止指令を発生させる毎に、青年キャラクタが木槌を振りかぶる様や、青年キャラクタの表情が拡大表示されるカットイン演出が行われる。そして、全てのストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、青年キャラクタがポイント像及び木片を木槌で叩き割る様が表示されるとともに、今回のゲームで表示ポイントに加算されるポイントが表示される。図１７８（ｃ）では、今回のゲームで表示ポイントに５０

ポイントが加算されることが表示されている。なお、表示ポイントへの加算は、補助表示部６５の中央部にて表示中のポイントが非表示となった後に行われる。

【０９９６】

先ず、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行するチャレンジゾーン移行ゲームにおいて表示制御装置８１が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。

【０９９７】

図１７９は、表示制御装置８１が行うポイント管理処理を示すフローチャートである。ポイント管理処理は、主制御装置１０１からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【０９９８】

ステップＳ１４０７０１では、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップＳ１４０７０２に進み、今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技ゾーンフラグが通常ゾーンを示す通常フラグであるか否かを判定する。今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであった場合には、ステップＳ１４０７０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更する。ステップＳ１４０７０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＣＺゲーム数カウンタに５をセットする。ステップＳ１４０７０５では、増加ポイントを算出する。表示制御装置８１のＲＡＭには、区間コマンドに含まれたポイント値カウンタの値を示す情報（以下、「ポイント情報値」ともいう。）を記憶するための総ポイントカウンタと、補助表示部６５に表示するポイントを記憶するための表ポイントカウンタと、補助表示部６５に表示していないポイントを記憶するための裏ポイントカウンタと、が設けられている。ステップＳ１４０７０５では、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することにより、今回のゲームで増加したポイント（増加ポイント）を算出する。ステップＳ１４０７０６では、増加ポイントが０より大きいか否かを判定する。

【０９９９】

主制御装置１０１が行うＣＺ・ポイント処理にて説明したとおり、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する場合には、必ず５０ポイントが付与される（ステップＳ１４０５１１、図１７６参照）。したがって、ステップＳ１４０７０５にて算出される増加ポイントは、基本的に正の値となる。但し、上記５０ポイントやポイント抽選にて取得したポイントによって１０００ポイントに到達した場合には、報知モードへの移行抽選が行われるとともに、ポイント値カウンタの値から１０００が減算される（図１７７参照）。したがって、チャレンジゾーン移行ゲームで１０００ポイントに到達し、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、増加ポイントが負の値となる。

【１０００】

ステップＳ１４０７０６にて増加ポイントが０より大きいと判定した場合には、ステップＳ１４０７０７にて裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算するとともに、ステップＳ１４０７０８にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、増加ポイントが正の値である場合には、表示ポイントと対応する表ポイントカウンタの値を変更しない。つまり、チャレンジゾーン移行ゲームでは、増加したポイントをチャレンジゾーン移行ゲームで報知しない。

【１００１】

ステップＳ１４０７０６にて増加ポイントが０以下であると判定した場合には、ステップＳ１４０７０９に進み、表ポイントカウンタに０をセットする。これにより、表示ポイントが０ポイントに変更される。ステップＳ１４０７１０では、裏ポイントカウンタにポイント情報値をセットする。その後、ステップＳ１４０７０８にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、チャレンジゾーン移行ゲームで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを報知しない。

【１００２】
　次に、チャレンジゾーンの１ゲーム目～４ゲーム目において表示制御装置８１が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。
【１００３】
　図１８０は、表示制御装置８１が行うＣＺ演出決定処理を示すフローチャートである。ＣＺ演出決定処理は、主制御装置１０１からの抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。
【１００４】
　ステップＳ１４０８０１では、ＣＺゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに、補助表示部６５に表示している残りゲーム数を、ＣＺゲーム数カウンタの値に変更する。ステップＳ１４０８０２では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた表示ゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、補助表示部６５に表示しているチャンスモード移行後のゲーム数を、表示ゲーム数カウンタの値に変更する。ステップＳ１４０８０３では、今回のゲームで報知するポイントを決定する報知ポイント決定処理を行う。報知ポイント決定処理では、裏ポイントカウンタの値に応じた抽選テーブルを取得し、当選役と、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて報知ポイントを決定する。
【１００５】
　図１８１（ａ）は、裏ポイントカウンタの値が５０以下である場合における、当選役と、報知ポイント値と、の対応関係を示す図であり、図１８１（ｂ）は、裏ポイントカウンタの値が５１以上である場合における、当選役と、報知ポイント値と、の対応関係を示す図である。裏ポイントカウンタの値が５０以下である場合には、１０ポイント，２０ポイント，３０ポイント，４０ポイント，５０ポイントのいずれかが取得される。例えば第１スイカ又は第２スイカに当選した場合には、４０％の割合で２０ポイントが取得され、３０％の割合で３０ポイントが取得され、２０％の割合で４０ポイントが取得され、１０％の割合で５０ポイントが取得される。また、裏ポイントカウンタの値が５１以上である場合には、１０ポイント，２０ポイント，５０ポイント，１００ポイントのいずれかが取得される。例えば第１スイカ又は第２スイカに当選した場合には、４０％の割合で２０ポイントが取得され、４０％の割合で５０ポイントが取得され、２０％の割合で１００ポイントが取得される。
【１００６】
　報知ポイントを決定した場合には、ステップＳ１４０８０４に進み、取得した報知ポイントが裏ポイントカウンタの値より大きいか否かを判定する。取得した報知ポイントが裏ポイントカウンタの値より大きい場合には、ステップＳ１４０８０５に進み、報知ポイント変更処理を行う。報知ポイント変更処理では、裏ポイントカウンタの値が０，１０，２０，３０，４０，５０のいずれかと一致するか否かを判定する。そして、前記値のいずれかと一致する場合には、報知ポイントを裏ポイントカウンタの値に変更し、前記値のいずれも一致しない場合には、報知ポイントを５０に変更する。具体例を挙げて説明すると、裏ポイントカウンタの値が４０の状況で第１チャンス，第２チャンス，第３チャンスのいずれかに当選した場合には、図１８１（ａ）に示すように、報知ポイントとして必ず５０ポイントを取得する。このとき、裏ポイントカウンタの値は４０しかないため、報知ポイント変更処理では、報知ポイントを５０から４０に変更する。ここで、主制御装置１０１が行うポイント抽選において説明したとおり、チャレンジゾーンにおいて第１チャンス，第２チャンス，第３チャンスのいずれかに当選した場合には、５０ポイント又は１００ポイントが取得される（図１７４（ｂ）参照）。かかるポイント抽選の結果は抽選結果コマンドに含めて送信されるため、表示制御装置８１は、ポイント変更処理を行う時点において、報知可能なポイントとして裏ポイントの他に今回のゲームで取得したポイントがあることを認識している。しかしながら、表示制御装置８１は、報知ポイント決定処理及び報知ポイント変更処理において、裏ポイントカウンタの値以下となるように報知ポイントの決定及び変更を行う。
【１００７】

ステップＳ１４０８０４にて報知ポイントが裏ポイントカウンタの値以下であると判定した場合と、ステップＳ１４０８０５にて報知ポイント変更処理を行った場合と、には、ステップＳ１４０８０６に進み、報知ポイントを記憶する。その後、ステップＳ１４０８０７にてＣＺ演出の演出内容を決定する演出内容決定処理を行い、本処理を終了する。演出内容決定処理では、記憶した報知ポイントと、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて、ＣＺ演出中に表示するカットイン演出の種別を決定する。図１８２は、報知ポイントと、演出内容と、の対応関係を示す図である。本実施の形態では、カットイン演出として弱カットイン，中カットイン，強カットインの３種類が用意されており、記憶した報知ポイントが大きいほど強カットインの選択される割合が高くなっている。例えば、記憶した報知ポイントが０ポイント又は１０ポイントである場合には、１００％の割合で弱カットインが選択され、記憶した報知ポイントが１００ポイントである場合には、１０％の割合で弱カットインが選択され、２０％の割合で中カットインが選択され、７０％の割合で強カットインが選択される。

【１００８】

図１８３は、表示制御装置８１が行う停止指令コマンド処理を示すフローチャートである。本実施の形態における主制御装置１０１は、ストップスイッチ４２～４４が操作されて停止指令が発生した場合、今回の停止指令が第１停止指令～第３停止指令のいずれであるかと、操作されたストップスイッチと、を示す停止指令コマンドを表示制御装置８１に対して送信するようになっている。

【１００９】

ステップＳ１４０９０１では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、停止指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップＳ１４０９０２に進み、第１停止指令が発生したか否かを判定する。第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ１４０９０３に進み、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ４２であるか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が操作されて第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ１４０９０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【１０１０】

ステップＳ１４０９０３にて操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ４２ではないと判定した場合、すなわち中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が操作されて第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ１４０９０５に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１４０９０６に進み、現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでないと判定した場合、すなわち、通常区間である場合と、現在の遊技モードがチャンスモード又は前兆モードである場合と、には、ステップＳ１４０９０７にて画面暗転処理を行う。画面暗転処理では、補助演出やゲーム数の表示等を行っているレイヤーより上位のレイヤーにグレーを表示することにより、補助演出の演出内容やゲーム数等の情報の視認性を低下させる。なお、画面暗転処理において、補助演出やゲーム数の表示等を行っているレイヤーの輝度を低下させることにより、補助演出の演出内容やゲーム数等の情報の視認性を低下させる構成としてもよい。画面暗転処理を行った場合には、ステップＳ１４０９０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【１０１１】

ステップＳ１４０９０５において押し順ベルに当選していないと判定した場合と、ステップＳ１４０９０６において現在の遊技モードが報知モードであると判定した場合と、には、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が操作されて第１停止指令が発生した場合であっても画面暗転処理を行うことなく、ステップＳ１４０９０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【１０１２】

図１７９は、表示制御装置８１が行うポイント管理処理を示すフローチャートである。

ポイント管理処理は、主制御装置１０１からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１０１３】

ステップＳ１４０７０１では、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップＳ１４０７０２に進み、今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームでない場合には、ステップＳ１４０７１１にてＣＺ中処理を行い、本処理を終了する。

【１０１４】

ＣＺ中処理では、図１８４のフローチャートに示すように、ステップＳ１４１００１にて増加ポイントを算出する。増加ポイントは、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することによって算出される。ステップＳ１４１００２では、増加ポイントが０以上であるか否かを判定する。

【１０１５】

主制御装置１０１が行うポイント抽選にて説明したとおり、チャレンジゾーンでは、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、当選役に関わらず１０ポイント以上のポイントが取得される（図１７４（ｂ）参照）。したがって、ステップＳ１４１００１にて算出される増加ポイントは、基本的に正の値となる。増加ポイントが０となる事象は、押し順ベルに当選しているゲームで左ストップスイッチ４２以外を最初に操作した場合に発生する。また、増加ポイントが負の値となる事象は、１０００ポイントに到達するとともに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合に発生する。

【１０１６】

ステップＳ１４１００２にて増加ポイントが０以上であると判定した場合には、ステップＳ１４１００３に進み、裏ポイントカウンタの値から今回のゲームで報知した報知ポイントを減算する。ステップＳ１４１００４では、裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する。ステップＳ１４１００５では、表ポイントカウンタの値に報知ポイントを加算するとともに、補助表示部６５に表示している表示ポイントを、表ポイントカウンタの値に変更する。その後、ステップＳ１４１００６にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、増加ポイントが０以上の値である場合には、表示ポイントと対応する表ポイントカウンタの値に、増加ポイントではなく報知ポイントを加算する。報知ポイントは裏ポイントカウンタ値の範囲内で決定されるため、チャレンジゾーンでは、今回のゲームにおける増加ポイントを次ゲーム以降に報知している、といえる。

【１０１７】

ステップＳ１４１００２にて増加ポイントが負の値であると判定した場合には、ステップＳ１４１００７に進み、表ポイントカウンタに０をセットするとともに、表示ポイントを０ポイントに変更する。ステップＳ１４１００８では、裏ポイントカウンタにポイント情報値をセットする。その後、ステップＳ１４１００６にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、チャレンジゾーンで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを報知しない。

【１０１８】

次に、チャレンジゾーンの５ゲーム目すなわち最終ゲームにおいて表示制御装置８１が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。

【１０１９】

ＣＺ演出決定処理及び停止指令コマンド処理については、チャレンジゾーンの１ゲーム目～４ゲーム目と同じであるため、説明を省略する。

【１０２０】

チャレンジゾーンの最終ゲームでは、主制御装置１０１が行うＣＺ・ポイント処理において、遊技ゾーンフラグがチャレンジフラグから通常フラグに変更される（ステップＳ１

４０５１４、図１７６参照）。これに伴い、チャレンジゾーンの最終ゲームで送信される区間コマンドには、チャレンジゾーンを示す情報ではなく通常ゾーンを示す情報が含まれることとなる。

【１０２１】

ポイント管理処理では、図１７９のフローチャートに示すように、ステップＳ１４０７０１において、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンでなく通常ゾーンである場合には、ステップＳ１４０７１２にて通常中処理を行い、本処理を終了する。

【１０２２】

通常中処理では、図１８５のフローチャートに示すように、ステップＳ１４１１０１において、今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技ゾーンフラグがチャレンジフラグであるか否かを判定する。今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームであった場合には、ステップＳ１４１１０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。その後、ステップＳ１４１１０３にて上記したＣＺ中処理を行い、本処理を終了する。つまり、チャレンジゾーンの最終ゲームにおける増加ポイントが０以上の値であった場合には、最終ゲームにおける増加ポイントを今回のチャレンジゾーンで報知しない。また、チャレンジゾーンの最終ゲームで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを今回のチャレンジゾーンで報知しない。

【１０２３】

ステップＳ１４１１０１において今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームでないと判定した場合には、通常ゾーンにおいてゲームが行われたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１１０４に進み、増加ポイントを算出する。増加ポイントは、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することによって算出される。ステップＳ１４１１０５では、増加ポイントが０以上であるか否かを判定する。

【１０２４】

増加ポイントが０以上であると判定した場合には、ステップＳ１４１１０６に進み、表ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算するとともに、補助表示部６５に表示している表示ポイントを、表ポイントカウンタの値に変更する。その後、ステップＳ１４１１０７にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。また、ステップＳ１４１１０５にて増加ポイントが負の値であると判定した場合には、ステップＳ１４１１０８に進み、表ポイントカウンタにポイント情報値をセットするとともに、表示ポイントをポイント情報値に変更する。ステップＳ１４１１０９では、裏ポイントカウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４１１０７にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。

【１０２５】

以上のとおり、通常ゾーンでは、ポイントが増加した場合、当該ポイント増加ゲームにおいて増加ポイントを報知する。報知モードへの移行抽選を行ってポイントが減少した場合には、当該ポイント減少ゲームにおいて減少後のポイントを報知する。ここで、通常ゾーンでは、ポイントが減少した場合を除いて裏ポイントカウンタの値を変更しない。つまり、チャレンジゾーンの最終ゲームにおいて裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算した場合と、裏ポイントカウンタの値が０でない状況でチャレンジゾーンが終了した場合と、には、報知モードへの移行抽選を行ってポイントが減少した場合を除き、次回以降のチャレンジゾーンにおいて上記裏ポイントカウンタに記憶されたポイントが報知されることとなる。

【１０２６】

次に、有利区間の前兆モードにおいて主制御装置１０１が行う処理を説明する。

【１０２７】

ゲームの開始段階で行われる区間抽選処理（ステップＳ３０９、図１２参照）では、前

兆モードである場合、そのまま本処理を終了する。前兆モードでは報知モードへの移行が確定しているため、報知モードへの移行抽選やポイント抽選を行う必要がないからである。

【１０２８】

図１８６は、前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１０２９】

ステップＳ１４１２０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。

【１０３０】

ステップＳ１４１２０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１４１２０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１４１２０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１０３１】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１４１２０３に進み、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ１４１２１０に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合と、には、ステップＳ１４１２０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１４１２０５にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ１４１２０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１４１２０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ１４１２０７では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ１４１２０８では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４１２０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１０３２】

ステップＳ１４１２１０にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押し順ベルに当選している状況で左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合には、ステップＳ１４１２０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１０３３】

以上のとおり、前兆モードは、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合に終了する。チャンスモードにおける遊技区間処理にて説明したとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに１０がセットされる（ステップＳ１４０４０９、図１７５参照）。したがって、左ストップスイッチ４２を最初に操作してゲームを行った場合には、１０ゲームで前兆モードが終了することとなる。一方、左ストップスイッチ４２を最初に操作せずにゲームを行った場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選しているとモードゲーム数カウンタの更新が行われなくなる。したがって、左ストップスイッチ４２を最初に操作せずにゲームを行った場合には、押し順ベルに当選した回数分だけ前兆モードの終了時期すなわち報知モードへの移行時期が遅れることとなる。

【１０３４】

本実施の形態では、前兆モードにおいて行われる前兆演出に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置８１が行う補助演出に関わる処理について説明する。

【１０３５】

図１８７は、表示制御装置８１が行う前兆確認処理を示すフローチャートである。前兆確認処理は、主制御装置１０１からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１０３６】

ステップＳ１４１３０１では、区間コマンドに含まれた遊技モードを示す情報が前兆モードであるか否かを判定し、前兆モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。前兆モードである場合には、ステップＳ１４１３０２に進み、今回のゲームが前兆モード移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技モードフラグがチャンスモードを示すチャンスフラグであるか否かを判定する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームであった場合には、ステップＳ１４１３０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。ステップＳ１４１３０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた前兆ゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１４１３０５にて１０Ｇ間演出設定処理を行い、本処理を終了する。上記したとおり、前兆モードは、左ストップスイッチ４２を最初に操作してゲームを行った場合、１０ゲームで終了する。前兆モード下で行われる前兆演出について概略を説明すると、前兆演出は、１ゲーム目～７ゲーム目の間に行われる煽り演出と、８ゲーム目～１０ゲーム目に亘って行われる対決演出と、によって構成されている。１０Ｇ間演出設定処理では、１ゲーム目～７ゲーム目の間に行う煽り演出の種別及びその演出内容と、８ゲーム目～１０ゲーム目に行う対決演出の演出内容と、を決定するとともに、当該決定結果を表示制御装置８１のＲＡＭに記憶する。

【１０３７】

図１８８は、表示制御装置８１が行う前兆演出処理を示すフローチャートである。前兆演出処理は、主制御装置１０１からの抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１０３８】

ステップＳ１４１４０１では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた表示ゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、補助表示部６５に表示しているチャンスモード移行後のゲーム数を、表示ゲーム数カウンタの値に変更する。ステップＳ１４１４０２では、前兆ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１４１４０３では、前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さい場合には、ステップＳ１４１４０４に進み、先の１０Ｇ間演出設定処理における決定結果に基づいて、前兆ゲーム数カウンタの値に応じた補助演出を開始する。その後、本処理を終了する。

【１０３９】

ステップＳ１４１４０３にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さくないと判定した場合には、ステップＳ１４１４０５にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０であるか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が１０である場合には、前兆演出の最終ゲームであることを意味するため、ステップＳ１４１４０６にて告知演出を開始し、本処理を終了する。告知演出では、８ゲーム目から行っている対決演出に勝利する演出を行うとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に「ＷＩＮ」表示を行う。

【１０４０】

ステップＳ１４１４０５にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０でないと判定した場合には、前兆モードが１１ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１４０７にて告知演出の最終画面（「ＷＩＮ」表示）を継続表示するとともに、ステップＳ１４１４０８にて補助表示部６５に「準備中」を追加表示し、本処理を終了する。

【１０４１】

前兆モード下で停止指令が発生した場合に行う停止指令コマンド処理については、チャレンジゾーン下で行う停止指令コマンド処理と同じであるため、説明を省略する。すなわち、停止指令コマンド処理では、停止指令の発生に伴って補助演出を進行させる演出進行

処理を行うとともに、押し順ベルに当選しているゲームで中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、画面暗転処理を行う（図１８３参照）。

【１０４２】

以上のとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、前兆モード移行ゲームにおいて１０ゲーム目までに行う前兆演出の演出内容が決定される。そして、前兆演出では、１０ゲーム目で報知モードへの移行を報知する告知演出が行われる。前兆モード下の各ゲームにおいて左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、前兆モード下で左ストップスイッチ４２以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していなかった場合と、には、１０ゲーム目で前兆モードが終了することとなる。このため、かかる場合には、告知演出の実行タイミングと、前兆モードの終了タイミングと、が一致することとなる。一方、前兆モード下で左ストップスイッチ４２以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していた場合には、１１ゲーム目以降に前兆モードが終了することとなる。かかる場合には、１０ゲーム目に告知演出が行われるとともに、告知演出の最終画面と、「準備中」の表示と、が前兆モード終了ゲームまで継続表示されることとなる。

【１０４３】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【１０４４】

図１８９は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１０４５】

ステップＳ１４１５０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１４１５０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１４１５０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、第１スイカ当選であれば約８分の１の確率で上乗せゲーム数１０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ１４１５０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ１４１５０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ１４１５０６にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ１４１５０７では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【１０４６】

ステップＳ１４１５０１にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップＳ１４１５０８に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図１９０に示すように、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合、報知モードＡであれば３３％の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ１９８０個ある（図１６９参照）ため、６６０個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り１３２０個

の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モードＡであれば１００％の割合でナビすると判定する。ステップＳ１４１５０９では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップＳ１４１５１０にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップＳ１４１５１１にて予想フラグをセットするとともに、ステップＳ１４１５１２にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。

【１０４７】

以上のとおり、報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置１０１と表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【１０４８】

主制御装置１０１は、回転開始処理（図１７参照）と、指示モニタ表示処理（図１９参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第１の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（Ｓ６０３，Ｓ８０２）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【１０４９】

図１９１は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図１２参照）。

【１０５０】

ステップＳ１４１６０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１４１６０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１４１６０３に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１６０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

【１０５１】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１６０４にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「１」をセットし、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「２」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置８１は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２を総称して「押

し順グループ１」ともいう。また、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルを総称して「押し順グループ２」ともいう。

【１０５２】

図１９２は、表示制御装置８１が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【１０５３】

ステップＳ１４１７０１では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップＳ１４１７０２にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置１０１側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１７０３にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。

【１０５４】

ステップＳ１４１７０１にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１４１７０４に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップＳ１４１７０５にて補助表示部６５に「？？？」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部６５に「？？？」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「？？？」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

【１０５５】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「？？？」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【１０５６】

図１９３は、主制御装置１０１が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（Ｓ２１２、図１１参照）の終了後すなわち全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止後に行われる処理である。

【１０５７】

ステップＳ１４１８０１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ１４１８０２にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ１４１８０３にてナビフラグをクリアした後にステップＳ１４１８０４に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ１４１８０４に進む。ステップＳ１４１８０４では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１０５８】

予想フラグがセットされている場合には、ステップＳ１４１８０５にて予想フラグをクリアするとともに、ステップＳ１４１８０６にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップＳ１４１８０７にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップＳ１４１８０８では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップＳ１４１８０９に進

み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグＡであるか否かを判定する。報知フラグＡがセットされている場合には、ステップＳ１４１８１０に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更する。

【１０５９】

遊技モードフラグが報知フラグＢに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図１９０に示すように、押し順グループ１に当選していれば６６％の割合でナビすると判定され、押し順グループ２に当選していれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。

【１０６０】

ステップＳ１４１８０９にて報知フラグＡがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１４１８１１に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＣに変更する。

【１０６１】

遊技モードフラグが報知フラグＣに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図１９０に示すように、押し順ベルに当選すれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。

【１０６２】

ステップＳ１４１８１０又はステップＳ１４１８１１にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップＳ１４１８１２にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モードＡである場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モードＢである場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モードＣである場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。

【１０６３】

図１９４は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１０６４】

ステップＳ１４１９０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ１４１９０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１４１９０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１４１９０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１０６５】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１４１９０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１４１９０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ１４１９０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１０６６】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１４１９０５～ステップＳ１４１９０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１４１９０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１４１９０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１４１９０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１４１９０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能

に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【１０６７】

ここで、報知モードの遊技性について説明する。

【１０６８】

報知モードは、報知モードＡから開始される。報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば３３％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図１９０参照）。この結果、報知モードＡにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約４．４枚となり、報知モードＡでは、１ゲーム行う毎に約１．４枚のメダル増加を期待できる。

【１０６９】

報知モードＡ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部６５に「？？？」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＡから報知モードＢに移行する（図１９３参照）。

【１０７０】

報知モードＢでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば６６％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図１９０参照）。この結果、報知モードＢにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．１枚となり、報知モードＢでは、１ゲーム行う毎に約２．１枚のメダル増加を期待できる。

【１０７１】

報知モードＢ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モードＡと同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＢから報知モードＣに移行する（図１９３参照）。

【１０７２】

報知モードＣでは、押し順ベルに当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図１９０参照）。この結果、報知モードＣにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．８枚となり、報知モードＣでは、１ゲーム行う毎に約２．８枚のメダル増加を期待できる。

【１０７３】

以上のとおり、報知モードでは、報知モードＡ～Ｃのいずれに滞在しているかによって１ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。

【１０７４】

ここで、押し順グループ１を形成する左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。押し順グループ２を形成する第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。

【１０７５】

ストップスイッチ４２～４４の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル１と左中右ベル２であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル１と左右中ベル２であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。中左右の操作順序でス

トップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル１，中左右ベル２，第１特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。中右左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル１，中右左ベル２，第２特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右左中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル１，右左中ベル２，第３特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右中左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル１，右中左ベル２，第４特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。

【１０７６】

以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。

【１０７７】

このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高くなる可能性が考えられる。しかしながら、図１６９に示すように、押し順グループ１においては、６通りの操作順序に対して同一のポイント値ＰＶが設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ２によるものである。そして、報知モードＡ及び報知モードＢでは、押し順グループ２に当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。

【１０７８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１０７９】

チャレンジゾーンでは、ポイントを報知するＣＺ演出を行う構成とした。ここで、ＣＺ演出にて報知するポイントを、ゲームの開始段階で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、ポイントを報知するまでに行う演出内容をポイントに応じた演出内容とすることが可能となり、ＣＺ演出の多様化を図ることが可能となる。

【１０８０】

ここで、押し順ベルに当選した場合には、ゲームの終了段階でポイント抽選を行う。かかる構成においては、チャレンジゾーンの最初のゲームで押し順ベルに当選した場合、当該ゲームでＣＺ演出を実行できなくなってしまったり、０ポイントを報知するＣＺ演出を実行しなければならなくなってしまったりする可能性が生じる。そして、これらの事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。一般的な遊技者は、ポイントが増加する前提でチャレンジゾーンにおける遊技を行うからである。

【１０８１】

そこで本スロットマシン１０では、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、裏ポイントカウンタに１以上の値が記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、当選役に関わらず１以上のポイントを報知するＣＺ演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１０８２】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０８３】

チャレンジゾーンに移行する場合には、ポイント抽選に当選していなくても裏ポイントカウンタの値に５０が加算される構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、ＣＺ演出にて０以外のポイントを報知することが可能と

なるとともに、１０～５０のいずれかのポイントを報知することが可能となる。この結果、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて報知するポイントの多様化を図ることが可能となり、チャレンジゾーンの最初のゲームにおけるＣＺ演出が単調化することを抑制することが可能となる。

【１０８４】

チャレンジゾーンでは、報知ポイントを裏ポイントカウンタの値の範囲内で決定し、ポイント抽選にて取得したポイントを次ゲーム以降に報知する構成とした。かかる構成とすることにより、裏ポイントカウンタの値が０となる機会を低減することが可能となり、好適な形でＣＺ演出を実行することが可能となる。

【１０８５】

チャレンジゾーンにおいてポイントを取得した場合には、報知ポイントを決定した後に上記取得ポイントを裏ポイントカウンタの値に加算する構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンにおいてポイントを取得した場合、当該取得したポイントを次ゲーム以降に報知することが可能となる。この結果、裏ポイントカウンタの値が０となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。

【１０８６】

ＣＺ演出における演出内容を、報知ポイントに基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知ポイントの大小を演出内容から推測させながらＣＺ演出を視認させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０８７】

押し順ベルに当選した場合には、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立頻度が低くなる構成とした。かかる一方、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、ポイント抽選が行われずにポイントが取得されない構成とした。かかる構成とすることにより、ポイントが取得されることを期待して左ストップスイッチ４２を最初に操作するか、ベル入賞の成立頻度を高めるべく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【１０８８】

また、このようにストップスイッチ４２～４４の操作方法によってポイントを取得しない事象が発生する構成においては、ＣＺ演出の単調化が懸念されることとなる。ＣＺ演出を実行するゲームで取得したポイントをそのまま報知する構成とした場合には、押し順ベルに当選した場合、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたことを確認しなければＣＺ演出を開始することができないからである。また、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたことを確認した後にＣＺ演出を開始する構成とした場合には、ポイントの報知タイミングが第１停止指令の発生後に限定されてしまうこととなる。これら懸念を解消すべく、ゲームの開始段階からＣＺ演出を開始する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１停止指令が発生するまでのカットイン等の演出内容が、報知するポイントと関連性のないものとなってしまう。さらに、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、０を報知しなければならなくなってしまう。

【１０８９】

一方、裏ポイントカウンタの値の範囲内でＣＺ演出にて報知するポイントを決定する構成を適用した場合には、ＣＺ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０９０】

押し順ベル当選ゲームでＣＺ演出を開始した場合には、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず、ＣＺ演出を最後まで実行する構成とした。裏ポイントカウンタに記憶された値の範囲内で報知ポイントを決定する構成においては、仮に左ストップスイッチ４２が最初に操作されずにポイントを取得しなかったとしても、ＣＺ演出にて報知するポイントに影響が生じない。故に、左ストップスイッチ４２が最初に操作された

か否かに関わらず、ＣＺ演出を最後まで実行することが可能となる。

【１０９１】

押し順ベル当選ゲームでＣＺ演出を開始し、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＺ演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となる。

【１０９２】

チャレンジゾーンでは、毎ゲームＣＺ演出を行う構成とした。かかる構成においては、押し順ベル当選ゲームでＣＺ演出を行う可能性が高くなり、これに伴ってＣＺ演出実行ゲームで中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作される可能性が高くなる。しかしながら、裏ポイントカウンタに記憶された値の範囲内で報知ポイントを決定する構成とした場合には、仮に中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたとしてもＣＺ演出において０ポイントを報知する機会を低減することが可能となり、好適な形でＣＺ演出を行うことが可能となる。

【１０９３】

チャレンジゾーンの最後のゲームでポイントを取得した場合には、当該取得ポイントの報知を次回のチャレンジゾーンで行う構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンが終了した場合に、報知されていないポイントが存在することを遊技者に期待させることが可能となり、チャレンジゾーン終了後も遊技者の遊技意欲を持続させることが可能となる。また、本スロットマシン１０では、ポイントの取得状況を補助表示部６５に表示する構成としたため、例えばポイントの取得状況が１０００ポイントまで残り僅かである状況等において、遊技者の遊技意欲を好適に高めることが可能となる。

【１０９４】

チャレンジゾーンにおけるポイント抽選では、当選役に関わらず、１０以上のポイントを取得する構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンにおいて裏ポイントカウンタの値が０となる機会を低減することが可能となり、ＣＺ演出を毎ゲーム行う構成とした場合であっても、ＣＺ演出にて１以上のポイントを報知する頻度を高めることが可能となる。

【１０９５】

前兆モードに移行する場合には、モードゲーム数カウンタに０を設定する構成とした。そして、モードゲーム数カウンタの値が１０となった場合には、報知モードに移行する構成とした。ここで、モードゲーム数カウンタの値を、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合に更新され、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合に更新されないことがある構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードへの移行を期待する遊技者に、左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となる。

【１０９６】

また、表示制御装置８１を、前兆モードに移行する場合、１０Ｇ間演出設定処理を行って１０ゲームからなる演出期間を設定し、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて前兆演出を実行する制御を行う構成とした。ここで、前兆ゲーム数カウンタの値を、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず更新される構成とした。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出の流れを止めることなく実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０９７】

確かに、主制御装置１０１側でモードゲーム数カウンタの値を更新しなかった場合に、表示制御装置８１側でも前兆ゲーム数カウンタの値を更新しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、前兆ゲーム数カウンタの値を更新しなかったゲームと、その次ゲーム又は前のゲームと、において、同一の補助演出を繰り返し実行してしまうこととなり、演出期間における補助演出の流れを止めてしまうこととなる。そして、このことは、同一の補助演出を繰り返し視認させられた遊技者が遊技意欲を低下させてしまうことに繋がり得るからである。

【１０９８】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１０９９】
表示制御装置８１を、前兆モードに移行する場合、１０Ｇ間演出設定処理を行って１０ゲームからなる演出期間を設定する構成とした。前兆モードは、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、すなわちモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生しなかった場合、１０ゲームで終了する。このように、モードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生しなかった場合、前兆モードの終了タイミングと、前兆演出の終了タイミングと、が一致するよう演出期間を設定することにより、報知モードに移行することを前兆演出によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１１００】
前兆演出では、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず、１０ゲーム目で報知モードへの移行を報知する告知演出が行われる。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合には、１０ゲーム目に行う演出内容を、報知モードへの移行を報知しない演出内容に変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記演出内容を変更する処理に加えて、１１ゲーム目以降に告知演出の実行タイミングを判断する処理が新たに必要となる。また、告知演出の実行タイミングを判断する処理では、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたことと、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合に押し順ベルに当選していないことと、を判断する必要があるため、処理構成が複雑化することとなるからである。
【１１０１】
前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合には、１１ゲーム目以降に「準備中」を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、告知演出を実行したゲームと、前兆モード終了ゲーム（報知モード移行ゲーム）と、にずれが生じた場合であっても、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。
【１１０２】
「準備中」の表示を行った場合には、当該「準備中」表示を前兆モード終了ゲームまで継続する構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。
【１１０３】
前兆演出処理では、前兆ゲーム数カウンタの値が１１以上となった場合、補助表示部６５に「準備中」を追加表示する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて補助演出を実行する制御を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。
【１１０４】
前兆演出処理では、前兆ゲーム数カウンタの値が１１以上となった場合、告知演出の最終画面を継続表示する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出に関わるデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。告知演出の最終画面で「ＷＩＮ」表示を行うとともに、１１ゲーム目以降に「準備中」表示を行う構成においては、遊技者が報知モードへの移行待ちであることを理解できているため、１１ゲーム目以降に行うための補助演出を新たに用意せずともよくなるからである。
【１１０５】
左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成においては、役の当選確率を把握している遊技者と、役の

当選確率を把握していない遊技者と、でベル入賞の成立頻度に差異が生じる可能性があり、遊技者間の公平性を担保できなくなる可能性が懸念される。しかしながら、左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合、モードゲーム数カウンタの値が更新されないことがある構成とした場合には、左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１１０６】

報知モードに移行した場合には、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前兆モードよりも高くなる。かかる構成とすることにより、報知モードに移行する前と、報知モードに移行した後と、でメダルの増減速度にメリハリをつけることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１０７】

押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合、モードゲーム数カウンタの値が更新されない構成とした。かかる構成とすることにより、モードゲーム数カウンタの値を更新させるべく左ストップスイッチ４２を最初に操作するか、ベル入賞の成立頻度を高めるべく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【１１０８】

前兆演出を行っているゲームにおいて、押し順ベルに当選するとともに左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となる。

【１１０９】

左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成とすることにより、ストップスイッチ４２～４４を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１１０】

かかる一方、ストップスイッチ４２～４４を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率が異なる構成においては、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じる可能性が懸念される。操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者は中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作し、上記事実を知らない遊技者は左ストップスイッチ４２を最初に操作することが想定され、ベル入賞の成立確率に差異が生じてしまうからである。

【１１１１】

そこで本スロットマシン１０では、報知モードＡ及び報知モードＢにおいて、中左右，中右左，右左中，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合、左中右，左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合よりも高い頻度で操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序が報知されていない状況における、前者の押し順ベルの当選確率と、後者の押し順ベルの当選確率と、の差異を小さくすることが可能となり、ベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となる。この結果、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【１１１２】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１１３】

（第１５の実施形態）

【１１１４】

本実施の形態では、ゲーム開始後に停止指令が発生したか否かを確認する処理と、ゲーム開始前に行う処理と、に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については第２クレジット投入スイッチ５７及び第３クレジット投入スイッチ５８を備えていない点を除いて上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【１１１５】

先ず、停止指令が発生したか否かを確認する処理、すなわち停止制御処理におけるステップＳ１００８（図２１参照）において、従来行っていた停止指令確認処理を説明する。

【１１１６】

図１９５は、従来の停止指令確認処理を示すフローチャートである。

【１１１７】

ステップＳ１５１１０１では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１５１１０２では、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた点灯データバッファに３８Ｈ（００１１１０００）を記憶する。ステップＳ１５１１０３では、回転情報バッファに記憶された回転情報を取得する。

【１１１８】

回転情報バッファは、リールの回転有無に関わる情報を記憶するためのバッファであり、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられている。回転情報バッファは、図１９７（ａ）に示すように、１バイトで構成されている。第０ビットは、左リール３２Ｌの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第１ビットは、中リール３２Ｍの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第２ビットは、右リール３２Ｒの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第３ビット～第７ビットは、不使用エリアとなっている。第０ビット～第２ビットは、対応するリールが回転している場合に１が格納され、対応するリールが停止している場合に０が格納されるようになっている。第３ビット～第７ビットには、常時０が格納されている。

【１１１９】

ステップＳ１５１１０４では、正常回転情報バッファに記憶された正常回転情報を取得する。

【１１２０】

正常回転情報バッファは、リールが正常に回転しているか否か（脱調していないか否か）に関わる情報を記憶するためのバッファであり、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられている。正常回転情報バッファは、図１９７（ｂ）に示すように、１バイトで構成されている。第０ビットは、左リール３２Ｌが正常に回転しているか否かに関わる情報を格納するエリアとなっており、第１ビットは、中リール３２Ｍが正常に回転しているか否かに関わる情報を格納するエリアとなっており、第２ビットは、右リール３２Ｒが正常に回転しているか否かに関わる情報を格納するエリアとなっており、第３ビット～第７ビットは、不使用エリアとなっている。第０ビット～第２ビットは、対応するリールが正常に回転している場合に１が格納され、対応するリールが脱調している場合に０が格納されるようになっている。第３ビット～第７ビットには、常時０が格納されている。

【１１２１】

ステップＳ１５１１０５では、取得した回転情報と正常回転情報の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた比較値バッファに記憶する。ステップＳ１５１１０６では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。上記したとおり、正常回転情報は、脱調しているリールがある場合、対応する位置の情報が０となる。これに伴い、比較値においても、脱調しているリールと対応する位置の情報が０となる。したがって、比較値と回転情報が一致している場合には、回転しているリールの全てが正常に回転していることを意味することとなる。かかる場合には、ステップＳ１５１１０７に進み、ストップスイッチ４２～４４等の操作状態を確認するスイッチ状態確認処理を行う。

【１１２２】

ここで、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられたスイッチバッファを、図１９７（ｃ）に基づいて説明する。

【１１２３】

スイッチバッファは、第０領域～第２領域の３つの領域によって構成されており、第０領域～第２領域は、それぞれ１バイトで構成されている。第０領域～第２領域の第０ビットは、左ストップスイッチ４２に設けられた左ストップ検出センサ４２ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第１ビットは、中ストップスイッチ４３に設けられた中ストップ検出センサ４３ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第２ビットは、右ストップスイッチ４４に設けられた右ストップ検出センサ４４ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第３ビットは、スタートレバー４１に設けられたスタート検出センサ４１ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第４ビットは、精算スイッチ５９に設けられた精算検出センサ５９ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第５ビットは、第１クレジット投入スイッチ５６に設けられた第１クレジット投入検出センサ５６ａからの信号情報を格納するエリアとなっている。第０領域～第２領域の第６ビットは、不使用エリアとなっており、第０領域～第２領域の第７ビットは、停電信号を格納するエリアとなっている。第０ビット～第５ビットは、左ストップスイッチ４２等の対応するスイッチが操作されている場合（対応する検出センサからＯＮ信号が入力されている場合）に１が格納され、対応するスイッチが操作されていない場合（対応する検出センサからＯＦＦ信号が入力されている場合）に０が格納されるようになっている。第６ビットには、常時０が格納されている。第７ビットには、停電信号が入力されている場合に１が格納され、停電信号が入力されていない場合に０が格納されるようになっている。

【１１２４】

スイッチバッファへの情報の格納は、タイマ割込み処理のセンサ監視処理Ｓ１０７において行われる（図１０参照）。かかる処理について簡単に説明すると、先ず第０領域に記憶された情報を第１領域にシフトする。その後、各ビットと対応するセンサの状態を読み込んで第０領域に記憶する。そして、第０領域に格納された情報と、第１領域に格納された情報と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を取得し、当該取得結果と、第０領域に格納された情報と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を第２領域に格納する。上記処理を行うことにより、スイッチバッファの第０領域には、今回のスイッチ状態を示す情報が記憶されることとなり、スイッチバッファの第１領域には、前回のスイッチ状態を示す情報が記憶されることとなり、スイッチバッファの第２領域には、センサからの信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったＯＮエッジを示す情報が記憶されることとなる。

【１１２５】

図１９６は、従来のスイッチ状態確認処理を示すフローチャートである。

【１１２６】

ステップＳ１５１２０１では、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられたスイッチ状態バッファに、スイッチバッファの第０領域に記憶された情報を記憶する。ステップＳ１５１２０２では、スイッチバッファの第０領域に記憶された情報と、３ＦＨ（００１１１１１１）と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を上記スイッチ状態バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、スイッチ状態バッファには、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のうち、ＯＮ信号が入力されているスイッチと対応するビットに１が格納され、他のビットに０が格納されることとなる。

【１１２７】

ステップＳ１５１２０３では、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和（ＯＲ）を取得し、当該取得結果を比較値バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、比較値バッファには以下の情報が記憶される。第０ビット～第２ビットは、回転中のリールと対応するビットと、停止中のリールと対応するストップスイッチか

らＯＮ信号が入力されているビットと、に１が記憶される。第３ビット～第５ビットは、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のうち、ＯＮ信号が入力されているスイッチと対応するビットに１が記憶される。第６ビット及び第７ビットには、０が記憶される。

【１１２８】

ステップＳ１５１２０４では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。比較値と回転情報が一致している場合には、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６，停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれからもＯＮ信号が入力されていないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１２０５に進み、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられたスイッチ状態２バッファに、スイッチバッファの第２領域に記憶された情報を記憶する。ステップＳ１５１２０６では、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態２バッファに記憶された情報と、が一致しているか否かを判定する。スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態２バッファに記憶された情報と、が一致している場合には、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のいずれからもＯＮ信号が入力されていない、又は、上記各スイッチ４１～４４，５６，５９のうちＯＮエッジを検出したスイッチのみからＯＮ信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、スイッチ状態確認処理を終了する。

【１１２９】

停止指令確認処理の説明に戻り、スイッチ状態確認処理が終了した場合には、ステップＳ１５１１０８に進み、スイッチ状態２バッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を主制御装置１０１に設けられた停止指令バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、停止指令バッファには、回転中のリールと対応するストップスイッチのＯＮエッジを検出した場合、対応するビットに１が格納されることとなる。ステップＳ１５１１０９では、停止指令バッファに記憶された情報が０であるか否かを判定する。停止指令バッファに記憶された情報が０でない場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチのＯＮエッジを検出したことを意味する、すなわち停止指令が発生したことを意味するため、本処理を終了する。

【１１３０】

停止指令バッファに記憶された情報が０である場合には、停止指令が発生していないことを意味するため、ステップＳ１５１１１０に進み、点灯データバッファに記憶された情報を変更する点灯データ変更処理を行う。点灯データ変更処理では、回転情報の値を左へ３ビットシフトした値を取得し、当該取得値と、３８Ｈ（００１１１０００）と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を点灯データバッファに記憶する。その後、点灯データバッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和（ＯＲ）を取得し、当該取得値を点灯データバッファに記憶する。点灯データ変更処理を行うことにより、点灯データバッファには、回転中のリールと対応するビットに１が格納されることとなる。ステップＳ１５１１１１では、点灯データバッファに記憶された情報を主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを点灯データバッファに記憶された情報に応じた態様で制御する。具体的には、第０ビット～第２ビットのいずれかに１が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたＬＥＤを点灯させ、第０ビット～第２ビットのいずれかに０が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５１１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１３１】

ステップＳ１５１１０６にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、回転しているリールの少なくとも１つが正常に回転していないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１１０９における停止指令の確認を行うことなく、ステップＳ１

５１１１１に進み、点灯データバッファに記憶されている３８Ｈ（００１１１０００）を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５１１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１３２】

スイッチ状態確認処理のステップＳ１５１２０４にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６，停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれかからＯＮ信号が入力されていること、すなわち停止指令を発生させることができるストップスイッチ以外のスイッチが操作されていることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１１０９における停止指令の確認を行うことなく、ステップＳ１５１１１１に進み、点灯データバッファに記憶されている３８Ｈ（００１１１０００）を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５１１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１３３】

スイッチ状態確認処理のステップＳ１５１２０６にて、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態２バッファに記憶された情報と、が一致していないと判定した場合には、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のうち、ＯＮエッジを検出したスイッチからＯＮ信号が入力されていることに加えて、ＯＮエッジを検出していない他のスイッチからもＯＮ信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１１０９における停止指令の確認を行うことなく、ステップＳ１５１１１１に進み、点灯データバッファに記憶されている３８Ｈ（００１１１０００）を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５１１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１３４】

次に、ゲーム開始前に行う処理、より具体的には、通常処理におけるステップＳ２０４～ステップＳ２０６（図１１参照）において、従来行っていた開始前処理を説明する。

【１１３５】

図１９８は、従来の開始前処理を示すフローチャートである。

【１１３６】

ステップＳ１５１３０１では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していなかった場合には、ステップＳ１５１３０２に進み、メダルの投入を許可するメダル受付許可処理を行う。メダル受付許可処理では、メダル通路切替ソレノイド４６ａを励磁状態に切り替えることにより、メダルの投入を可能な状態とする。一方、再遊技入賞が成立していた場合には、ステップＳ１５１３０３に進み、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。

【１１３７】

メダル受付許可処理又は自動投入処理を行った場合には、ステップＳ１５１３０４に進み、開始許可ＬＥＤを消灯させる。開始許可ＬＥＤは、図示は省略するが、払出枚数表示部６２の右上角隅部に設けられている。ステップＳ１５１３０５では、センサ異常確認処理を行う。センサ異常確認処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理Ｓ１０７にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するとともに、異常が発生している場合、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。ステップＳ１５１３０６では、タイマ割込み処理が起動するまで

待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１５１３０７では、メダル返却処理を行う。メダル返却処理では、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ５９が操作された場合、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出す処理を行う。ステップＳ１５１３０８では、メダル投入処理を行う。メダル投入処理では、メダルの投入又は第１クレジット投入スイッチ５６の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合、ベット数の変更を行う。

【１１３８】

ステップＳ１５１３０９では、スイッチバッファの第０領域に記憶された情報と、３７Ｈ（００１１０１１１）と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた判定値バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、判定値バッファには、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のうち、ＯＮ信号が入力されているスイッチと対応するビットに１が格納され、他のビットに０が格納されることとなる。ステップＳ１５１３１０では、判定値バッファに記憶された情報が０であるか否かを判定する。判定値バッファに記憶された情報が０である場合には、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のいずれからもＯＮ信号が入力されていないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１３１１に進み、ベット数が規定数であるか否かを判定する。例えば２枚遊技と３枚遊技が可能な構成である場合には、ベット数が２又は３であるか否かを判定する。ベット数が規定数である場合には、ステップＳ１５１３１２にて開始許可ＬＥＤを点灯させ、開始指令を発生させることが可能であること、すなわちゲームを開始させることが可能であることを報知する。その後、ステップＳ１５１３１３では、スタートレバー４１のＯＮエッジを検出したか否かを判定する。より具体的には、スイッチバッファの第２領域に記憶された情報と、０８Ｈ（００００１０００）と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果が０でないか否かを判定する。

【１１３９】

スタートレバー４１のＯＮエッジを検出した場合には、開始指令が発生したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。スタートレバー４１のＯＮエッジを検出していない場合には、開始指令が発生していないことを意味するため、ステップＳ１５１３０５のセンサ異常確認処理に戻る。

【１１４０】

ステップＳ１５１３１１にてベット数が規定数でないと判定した場合には、ステップＳ１５１３０４に戻り、開始許可ＬＥＤを消灯させる。

【１１４１】

ステップＳ１５１３１０にて判定値バッファに記憶された情報が０でないと判定した場合には、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４，スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のいずれかからＯＮ信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５１３１３におけるスタートレバー４１のＯＮエッジの確認を行うことなく、ステップＳ１５１３０４に戻り、開始許可ＬＥＤを消灯させる。

【１１４２】

上記例示した停止指令確認処理を行う構成においては、回転中のリールと対応するストップスイッチに加えて、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６，停止中のリールと対応するストップスイッチからのＯＮ信号入力有無も確認している。そして、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６，停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれかからＯＮ信号が入力されている場合には、停止指令が発生したか否かを確認しない。このため、上記例示した停止指令確認処理を行う構成においては、例えばスタートレバー４１を操作して開始指令を発生させ、その後もスタートレバー４１の操作を継続した場合、回転中のリールと対応する

ストップスイッチを操作しても停止指令発生とならない事象が生じていた。また、例えばストップスイッチが経年劣化等によって操作後に初期位置に復帰しない状態となっていた場合には、停止指令を発生させるべくストップスイッチを操作した後に、当該ストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再度操作する必要が生じていた。

【１１４３】

また、上記例示した開始前処理を行う構成においては、スタートレバー４１に加えて、ストップスイッチ４２～４４，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６からのＯＮ信号入力有無も確認している。そして、ストップスイッチ４２～４４，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６のいずれかからＯＮ信号が入力されている場合には、開始指令が発生したか否かを確認しない。このため、上記例示した開始前処理を行う構成においては、例えばいずれかのストップスイッチを操作した状態でスタートレバー４１を操作した場合、仮にベット数が規定数であったとしてもゲームを開始させることができない事象が生じていた。また、例えば第１クレジット投入スイッチ５６が経年劣化等によって操作後に初期位置に復帰しない状態となっていた場合には、仮想メダルを投入させるべく第１クレジット投入スイッチ５６を操作した後に、当該第１クレジット投入スイッチ５６を初期位置に復帰させるべく再度操作する必要が生じていた。

【１１４４】

以上のとおり、上記例示した停止指令確認処理及び開始前処理を行う構成においては、操作性を改善することによって遊技興趣の向上を図ることが望まれている。

【１１４５】

図１９９は、本実施の形態における停止指令確認処理を示すフローチャートである。

【１１４６】

ステップＳ１５０１０１では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１５０１０２では、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた点灯データバッファに３８Ｈ（００１１１０００）を記憶する。ステップＳ１５０１０３では、回転情報バッファに記憶された回転情報を取得する。ステップＳ１５０１０４では、正常回転情報バッファに記憶された正常回転情報を取得する。

【１１４７】

ステップＳ１５０１０５では、取得した回転情報と正常回転情報の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた比較値バッファに記憶する。ステップＳ１５０１０６では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。上記したとおり、正常回転情報は、脱調しているリールがある場合、対応する位置の情報が０となる。これに伴い、比較値においても、脱調しているリールと対応する位置の情報が０となる。したがって、比較値と回転情報が一致している場合には、回転しているリールの全てが正常に回転していることを意味することとなる。かかる場合には、ステップＳ１５０１０７に進み、比較値と、スイッチバッファの第２領域に記憶された情報と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果を停止指令バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、停止指令バッファには、回転中のリールと対応するストップスイッチのＯＮエッジを検出した場合、対応するビットに１が格納されることとなる。ステップＳ１５０１０８では、停止指令バッファに記憶された情報が０であるか否かを判定する。停止指令バッファに記憶された情報が０でない場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチのＯＮエッジを検出したことを意味する、すなわち停止指令が発生したことを意味するため、本処理を終了する。

【１１４８】

停止指令バッファに記憶された情報が０である場合には、停止指令が発生していないことを意味するため、ステップＳ１５０１０９に進み、点灯データバッファに記憶された情報を変更する点灯データ変更処理を行う。点灯データ変更処理では、回転情報の値を左へ３ビットシフトした値を取得し、当該取得値と、３８Ｈ（００１１１０００）と、の排他的論理和（ＸＯＲ）を点灯データバッファに記憶する。その後、点灯データバッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和（ＯＲ）を取得し、当該取得値を点灯データバッ

ファに記憶する。点灯データ変更処理を行うことにより、点灯データバッファには、回転中のリールと対応するビットに１が格納されることとなる。ステップＳ１５０１１０では、点灯データバッファに記憶された情報を主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを点灯データバッファに記憶された情報に応じた態様で制御する。具体的には、第０ビット～第２ビットのいずれかに１が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたＬＥＤを点灯させ、第０ビット～第２ビットのいずれかに０が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５０１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１４９】

ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、回転しているリールの少なくとも１つが正常に回転していないことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１５０１０８における停止指令の確認を行うことなく、ステップＳ１５０１１０に進み、点灯データバッファに記憶されている３８Ｈ（００１１１０００）を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを消灯させる制御を行う。その後、ステップＳ１５０１０１の割込み待ち処理に戻る。

【１１５０】

図２００は、本実施の形態における開始前処理を示すフローチャートである。

【１１５１】

ステップＳ１５０２０１では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していなかった場合には、ステップＳ１５０２０２に進み、メダルの投入を許可するメダル受付許可処理を行う。メダル受付許可処理では、メダル通路切替ソレノイド４６ａを励磁状態に切り替えることにより、メダルの投入を可能な状態とする。一方、再遊技入賞が成立していた場合には、ステップＳ１５０２０３に進み、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。

【１１５２】

メダル受付許可処理又は自動投入処理を行った場合には、ステップＳ１５０２０４に進み、センサ異常確認処理を行う。センサ異常確認処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理Ｓ１０７にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するとともに、異常が発生している場合、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。ステップＳ１５０２０５では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１５０２０６では、メダル返却処理を行う。メダル返却処理では、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ５９が操作された場合、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出す処理を行う。ステップＳ１５０２０７では、メダル投入処理を行う。メダル投入処理では、メダルの投入又は第１クレジット投入スイッチ５６の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合、ベット数の変更を行う。

【１１５３】

ステップＳ１５０２０８では、ベット数が規定数であるか否かを判定する。例えば２枚遊技と３枚遊技が可能な構成である場合には、ベット数が２又は３であるか否かを判定する。ベット数が規定数である場合には、ステップＳ１５０２０９に進み、払出枚数表示部６２の右上角隅部に設けられた図示しない開始許可ＬＥＤを点灯させ、開始指令を発生させることが可能であること、すなわちゲームを開始させることが可能であることを報知する。その後、ステップＳ１５０２１０では、スタートレバー４１のＯＮエッジを検出したか否かを判定する。より具体的には、スイッチバッファの第２領域に記憶された情報と、

０８Ｈ（００００１０００）と、の論理積（ＡＮＤ）を取得し、当該取得結果が０でないか否かを判定する。

【１１５４】

スタートレバー４１のＯＮエッジを検出した場合には、開始指令が発生したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、スタートレバー４１のＯＮエッジを検出していない場合と、ステップＳ１５０２０８にてベット数が規定数でないと判定した場合と、には、ステップＳ１５０２０４のセンサ異常確認処理に戻る。

【１１５５】

ここで、本実施の形態における停止指令確認処理及び開始前処理の作用を説明する。

【１１５６】

停止指令確認処理では、回転中のリールと、回転中のリールが正常回転しているか否かと、回転中のリールと対応するストップスイッチのＯＮエッジを検出したか否かと、を確認しており、スタートレバー４１，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６，停止中のリールと対応するストップスイッチについてＯＮ信号が入力されているか否かを確認していない。これにより、例えばスタートレバー４１を操作して開始指令を発生させ、その後もスタートレバー４１の操作を継続した場合であっても、本実施の形態では、ストップスイッチ４２～４４を操作すれば停止指令を発生させることができる。また、例えば停止指令を発生させたストップスイッチが経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合であっても、本実施の形態では、上記ストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができる。

【１１５７】

開始前処理では、スタートレバー４１のＯＮエッジを検出したか否かを確認しており、ストップスイッチ４２～４４，精算スイッチ５９，第１クレジット投入スイッチ５６についてＯＮ信号が入力されているか否かを確認していない。これにより、例えば第１クレジット投入スイッチ５６が経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合であっても、本実施の形態では、第１クレジット投入スイッチ５６を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、スタートレバー４１を操作して開始指令を発生させることができる。

【１１５８】

以下では、具体例として、第１クレジット投入スイッチ５６を操作してベット数を規定数とした後に、左ストップスイッチ４２を操作した状態でスタートレバー４１を操作した場合における一連の流れを説明する。

【１１５９】

開始前処理では、ベット数を規定数とした後に左ストップスイッチ４２を操作した場合、開始許可ＬＥＤの点灯状態が維持される。その後にスタートレバー４１を操作した場合には、スタートレバー４１のＯＮエッジのみを確認するため、左ストップスイッチ４２を操作していたとしても開始指令発生となってゲームが開始される（ステップＳ１５０２１０）。

【１１６０】

スタートレバー４１の操作を終了する一方で左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合について説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、左ストップスイッチ４２のＯＮエッジを示す情報を消去してセンサバッファの第２領域に記憶された情報を４０Ｈ（０１０００００）とする。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４０Ｈであるため、取得される停止指令は００Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ４２の操作によって停止指令発生とならない。ステップＳ１５０１０９の点灯データ変更処理では、全リ

ール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している場合、点灯データを３８Ｈ（００１１１０００）から０７Ｈ（００００００１１１）に変更する。この結果、ステップＳ１５０１１０では、左ストップスイッチ４２の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

【１１６１】

左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、中ストップスイッチ４３のＯＮエッジを検出したことを示す４２Ｈ（０１０００００１０）をセンサバッファの第２領域に記憶する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４２Ｈであるため、取得される停止指令は０２Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合には、中リール３２Ｍに対する停止指令が発生することとなる。停止指令が発生した場合、停止制御処理（図２１参照）では、中リール３２Ｍについて停止位置決定処理（ステップＳ１００９）を行うとともに、ステップＳ１０１０にてリール回転数が０であるか否かを判定する。左リール３２Ｌと右リール３２Ｒが回転中であるため、ステップＳ１００１等を経て停止指令確認処理に戻る。

【１１６２】

ここで、従来のスロットマシンには、停止位置決定処理を行った後に、リール回転数が０であるか否かではなく、ストップスイッチの操作が終了しているか否かを判定して停止指令確認処理に戻るものがある。かかる構成においては、左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合、中ストップスイッチ４３に加えて左ストップスイッチ４２の操作も終了しなければ、停止指令確認処理に戻ること、すなわち次の停止指令を発生させることができなかった。一方、リール回転数が０であるか否かを判定して停止指令確認処理に戻る構成においては、左ストップスイッチ４２と中ストップスイッチ４３の操作を継続したまま停止指令確認処理に戻ることができる。

【１１６３】

中ストップスイッチ４３の操作を終了し、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、中ストップスイッチ４３のＯＮエッジを示す情報を消去してセンサバッファの第２領域に記憶された情報を４０Ｈ（０１０００００００）とする。左リール３２Ｌ，右リール３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４０Ｈであるため、取得される停止指令は００Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ４２の操作によって停止指令発生とならない。ステップＳ１５０１０９の点灯データ変更処理では、左リール３２Ｌ，右リール３２Ｒが回転している場合、点灯データを３８Ｈ（００１１１１０００）から０５Ｈ（００００００１０１）に変更する。この結果、ステップＳ１５０１１０では、左ストップスイッチ４２の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ４２，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

【１１６４】

左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ右ストップスイッチ４４を操作した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動

するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、右ストップスイッチ４４のＯＮエッジを検出したことを示す４４Ｈ（０１０００１００）をセンサバッファの第２領域に記憶する。左リール３２Ｌ，右リール３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４４Ｈであるため、取得される停止指令は０４Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ右ストップスイッチ４４を操作した場合には、右リール３２Ｒに対する停止指令が発生することとなる。停止指令が発生した場合、停止制御処理（図２１参照）では、右リール３２Ｒについて停止位置決定処理（ステップＳ１００９）を行うとともに、ステップＳ１０１０にてリール回転数が０であるか否かを判定する。左リール３２Ｌが回転中であるため、ステップＳ１００１等を経て停止指令確認処理に戻る。

【１１６５】

右ストップスイッチ４４の操作を終了し、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、右ストップスイッチ４４のＯＮエッジを示す情報を消去してセンサバッファの第２領域に記憶された情報を４０Ｈ（０１０００００）とする。左リール３２Ｌ，右リール３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４０Ｈであるため、取得される停止指令は００Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ４２の操作によって停止指令発生とならない。ステップＳ１５０１０９の点灯データ変更処理では、左リール３２Ｌが回転している場合、点灯データを３８Ｈ（００１１１０００）から０１Ｈ（０００００００１）に変更する。この結果、ステップＳ１５０１１０では、左ストップスイッチ４２の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ４２の内部に設けられたＬＥＤを点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

【１１６６】

左リール３２Ｌを停止させるためには、左ストップスイッチ４２の操作を終了し、左ストップスイッチ４２を再度操作する必要がある。停止指令確認処理では、左ストップスイッチ４２のＯＮエッジを検出したことを示す情報に基づいて左リール３２Ｌを停止させる停止指令が発生したと判定するため、左ストップスイッチ４２のＯＮ信号を一旦ＯＦＦにする必要があるからである。

【１１６７】

以上のとおり、本実施の形態では、開始指令発生前から左ストップスイッチ４２を操作し、開始指令発生後も左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合、左リール３２Ｌを停止させることはできないものの、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについては停止させることができる。同様に、開始指令発生前から中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４を操作し、開始指令発生後も中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４の操作を継続した場合、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒを停止させることはできないものの、左リール３２Ｌについては停止させることができる。また、本実施の形態では、例えば中ストップスイッチ４３を操作して停止指令を発生させ、その後も当該中ストップスイッチ４３の操作を継続した場合、停止指令を発生させていない他のストップスイッチを操作すれば対応するリールを停止させることができる。

【１１６８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１１６９】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算

スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作を終了することなくリールの回転を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、上記各スイッチが操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、上記各スイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、リールの回転を停止させることが可能となる。

【１１７０】

以上の結果、リールの回転を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１７１】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれも操作していない場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作有無に関わらず、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば、リールの回転を停止させることが可能となる。この結果、リールの回転を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【１１７２】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。遊技者の中には、勝負所等において開始指令を発生させる際に、念を込めながらスタートレバー４１を操作するとともに、満足いくまでスタートレバー４１の操作を継続するものがいる。かかる遊技者にとっては、従来のスタートレバー４１の操作を終了しなければ停止指令を発生させることができない構成の場合、ゲームをテンポよく進行させることができないという問題が生じていた。しかしながら、本実施の形態では、満足いくまでスタートレバー４１の操作を継続しつつ、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１１７３】

ゲーム開始後において、停止指令を発生させたストップスイッチを操作している場合であっても、回転中のリールと対応する他のストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。従来の停止指令を発生させたストップスイッチの操作を終了しなければ次の停止指令を発生させることができない構成においては、停止指令を発生させるべくストップスイッチを操作した後に当該ストップスイッチが経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合、次の停止指令を発生させるべく他のストップスイッチを操作したにも関わらず、前記次の停止指令が発生しないという事象が生じていた。そして、次の停止指令を発生させるためには、先に操作したストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再度操作し、その後に改めて次の停止指令を発生させるべく他のストップスイッチを操作しなければならなかった。このため、ストップスイッチが初期位置に復帰しない事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。しかしながら、本実施の形態では、停止指令を発生させたストップスイッチが初期位置に復帰しない事象が発生した場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１１７４】

停止指令確認処理において、スイッチ状態確認処理を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令確認処理の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令確認処理の簡素化によって生じたＲＯＭ１０５の空きを用いて記憶することが可能とな

り、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１７５】

各ストップスイッチ４２～４４の内部にＬＥＤを設け、停止指令を発生させることが可能な場合、ＬＥＤを点灯させ、停止指令を発生させることが不可能な場合、ＬＥＤを消灯させる構成とした。かかる構成とすることにより、ＬＥＤの点灯態様を通じて停止指令を発生させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、回転中のリールを停止させる際の操作性を改善することが可能となる。また、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、ＬＥＤの点灯が継続される構成としたため、上記各スイッチを操作したまま回転中のリールを停止させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【１１７６】

規定数をベットした後に、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作を終了することなくゲームを開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、上記各スイッチが操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、上記各スイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、ゲームを開始させることが可能となる。

【１１７７】

以上の結果、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１７８】

規定数をベットした後に、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４のいずれも操作していない場合であっても、スタートレバー４１を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、規定数をベットした後に、上記各スイッチの操作有無に関わらず、スタートレバー４１を操作すればゲームを開始させることが可能となる。この結果、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【１１７９】

規定数をベットした後に、第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すればゲームが開始される構成とした。従来のスタートレバー４１以外のスイッチ操作を終了しなければ開始指令を発生させることができない構成においては、ベット数を設定すべく第１クレジット投入スイッチ５６を操作した後に当該第１クレジット投入スイッチ５６が経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合、開始指令を発生させるべくスタートレバー４１を操作したにも関わらず、ゲームが開始されないという事象が生じていた。そして、開始指令を発生させるためには、第１クレジット投入スイッチ５６を初期位置に復帰させるべく再度操作し、その後に改めて開始指令を発生させるべくスタートレバー４１を操作しなければならなかった。このため、第１クレジット投入スイッチ５６が初期位置に復帰しない事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。しかしながら、本実施の形態では、第１クレジット投入スイッチ５６が初期位置に復帰しない事象が発生した場合であっても、スタートレバー４１を操作して開始指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１１８０】

規定数をベットした後に、ストップスイッチ４２～４４を操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームを開始させる前段階においてスタートレバー４１を操作しながらスタートレバー４１を操作することが可能となり、ゲームを開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８１】
開始前処理では、ストップスイッチ４２～４４の操作状況を確認しない構成とするとともに、メダル投入処理以外のタイミングで第１クレジット投入スイッチ５６の操作状況を確認せず、メダル返却処理以外のタイミングで精算スイッチ５９の操作状況を確認しない構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じたＲＯＭ１０５の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１１８２】
開始許可ＬＥＤを設け、ベット数が規定数である場合、開始許可ＬＥＤを点灯させ、ベット数が規定数でない場合、開始許可ＬＥＤを消灯させる構成とした。かかる構成とすることにより、開始許可ＬＥＤの点灯態様を通じて開始指令を発生させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作している場合であっても、開始許可ＬＥＤの点灯が継続される構成としたため、上記各スイッチを操作したままゲームを開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。
【１１８３】
第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合であっても、開始許可ＬＥＤの点灯が継続される構成とした。かかる構成とすることにより、第１クレジット投入スイッチ５６が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該第１クレジット投入スイッチ５６を初期位置に復帰させるべく再操作することが不要となり、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。
【１１８４】
開始許可ＬＥＤが点灯している状況下で第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つが操作された場合に、開始許可ＬＥＤを点灯から消灯に切り替える処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じたＲＯＭ１０５の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１１８５】
ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作しながらゲームを開始し、ゲーム開始後もストップスイッチの操作を継続した場合、操作を継続しているストップスイッチと対応するリールを停止させることはできないものの、操作していないストップスイッチを操作すれば対応するリールを停止させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、操作を継続しているストップスイッチの操作を終了することなくリールを停止させることが可能となり、リールを停止させる際の操作性を改善することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１１８６】
さらにいうと、近年のスロットマシンには、例えば左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合、報知モードへの移行抽選が行われない等の所定のペナルティが付与されるものがある。かかる構成においては、例えばウエイト期間中に左ストップスイッチ４２を操作し、中ストップスイッチ４３を操作したタイミングがウエイト期間終了後であった場合、遊技者としては左ストップスイッチ４２を最初に操作しているにも関わらず、中ストップスイッチ４３が最初に操作されたものと判定されてしまうこととなり、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。ここで、本実施の形態では、規定数をベットした後に、ストップスイッチ４２～４４を操作しながらでもスタートレバー４１を操作すればゲームが開始される。このため、例えば中ストップスイッチ４３及び右ス

トップスイッチ４４を操作しながらスタートレバー４１を操作し、中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４の操作を継続した場合、停止指令を発生させることのできるストップスイッチが左ストップスイッチ４２のみとなる。このように、本実施の形態では、意図せずペナルティが付与されてしまうことを回避すべく、ゲーム開始前や開始後に操作するスイッチを遊技者に工夫させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８７】

停止制御処理において、停止位置決定処理が終了した場合には、リール回転数が０であるか否かを判定し、リール回転数が０でない場合、すなわち停止指令の発生していないリールがある場合、停止指令確認処理に戻る構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前に操作を開始したストップスイッチの操作や停止指令を発生させたストップスイッチの操作を終了することなく、次の停止指令を発生させることが可能となる。

【１１８８】

さらにいうと、遊技者の中には、第３停止指令を発生させた場合に所定の演出等が発生するよう念を込めた後にストップスイッチの操作を終了する所謂ネジリ操作を行うものがいる。かかる遊技者にとっては、例えばストップスイッチの操作順序が報知された場合や、ペナルティ付与を回避するための操作順序が規定されている場合等において、ネジリ操作を行うストップスイッチを遊技者自身が選択できず、もどかしさを感じる機会が生じていた。本実施の形態では、ゲームが開始される前に操作を開始したストップスイッチの操作や停止指令を発生させたストップスイッチの操作を終了することなく、次の停止指令を発生させることができる。故に、ネジリ操作を行いたいストップスイッチを最後に操作できない状況が発生した場合には、ネジリ操作を行いたいストップスイッチの操作を継続しつつ他のストップスイッチを操作して停止指令を発生させることにより、ネジリ操作を行いたいストップスイッチの操作を最後に終了させることができる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８９】

（第１６の実施形態）

【１１９０】

上記第１の実施形態では、チャンスモードと、報知モードと、によって構成される有利区間を備えた構成について説明したが、異なる遊技モードによって構成される有利区間を備えた構成であってもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【１１９１】

図２０１は、本実施の形態におけるスロットマシン１０の正面図である。

【１１９２】

遊技パネル２５には、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの右方に、第２補助表示部１６５が設けられている。第２補助表示部１６５には、補助表示部６５にて後述する小ＡＴ前兆演出が行われる場合に、小ＡＴ前兆演出の残りゲーム数が表示される。また、第１クレジット投入スイッチ５６の右方であってメダル投入口４５の左方には、演出スイッチ１６６が設けられている。演出スイッチ１６６は、補助表示部６５にて所定の補助演出が行われた場合に操作されるものである。第２補助表示部１６５及び演出スイッチ１６６（より詳しくは当該演出スイッチ１６６の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）は、表示制御装置８１に接続されている。

【１１９３】

図２０２は、条件装置の名称と、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【１１９４】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、ＢＢがある。

【１１９５】
ＢＢ入賞が成立する場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が中段に停止する停止出目、すなわち「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に停止する停止出目となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。
【１１９６】
入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技１～再遊技４がある。
【１１９７】
一部の入賞態様について説明すると、再遊技１入賞が成立する場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が中段に停止する停止出目、すなわち「リプレイ」図柄の組合せが中ラインＬ２上に停止する停止出目となる。
【１１９８】
各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止した場合には、再遊技２入賞となる。つまり、本実施の形態では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。
【１１９９】
左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止するとともに、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄が中段（右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が下段）に停止した場合には、再遊技３入賞となる。再遊技３入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。
【１２００】
入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、ベル１～ベル６、小役１～小役１４がある。
【１２０１】
ベル１は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が上ラインＬ１上に停止する条件装置である。ベル２は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する条件装置である。ベル３は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に停止する条件装置である。ベル４は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右上がりラインＬ５上に停止する条件装置である。ベル５は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が下ラインＬ３上に停止する条件装置である。ベル６は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。ベル１入賞～ベル６入賞が成立した場合には、８枚のメダル払出が行われる。
【１２０２】
小役１は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に中リール３２Ｍの「チェリー」図柄が中段に停止する条件装置である。小役２は、小役１当選下で小役１入賞を成立させることができない場合に入賞成立となる条件装置である。小役３は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄が中ラインＬ２上に停止する条件装置である。小役４は、小役３当選下で小役３入賞を成立させることができない場合に入賞成立となる条件装置である。小役１入賞～小役４入賞が成立した場合には、３枚のメダル払出が行われる。
【１２０３】
小役５～小役１４は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に１枚のメダル払出が行われる。
【１２０４】
図２０３は、「設定３」のＢＢ当選フラグを持ち越していないＢＢ非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定さ

れており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。なお、図２０３には、当選役と、インデックス値ＩＶと、ポイント値ＰＶと、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置も併せて記載している。

【１２０５】

本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図２０３に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。再遊技に当選となる確率は約８．３分の１、スイカに当選となる確率は約９０分の１、チャンスに当選となる確率は約２００分の１である。左中右ベル，左右中ベルに当選となる確率は、それぞれ約１７分の１である。中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルに当選となる確率は、それぞれ約８．１分の１である。共通ベルに当選となる確率は約５２分の１、１枚役に当選となる確率は約２６０分の１、チェリーに当選となる確率は約６４分の１、確定役に当選となる確率は約６６０００分の１、重複ＢＢに当選となる確率は約４．８分の１、単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。ＢＢ非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

【１２０６】

図示は省略するが、ＢＢ当選フラグを持ち越しているＢＢ内部中において選択される抽選テーブルは、上記ＢＢ非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（ＩＶ＝２）のポイント値ＰＶと、単独ＢＢ（ＩＶ＝１６）のポイント値ＰＶと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値ＰＶとして４が設定されており、単独ＢＢのポイント値ＰＶとして０が設定されている。したがって、ＢＢ内部中においては、内部中再遊技に約１６０００分の１の確率で当選となり、単独ＢＢに当選しなくなる。他の役の当選確率はＢＢ非内部中と同じであるため、ＢＢ内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【１２０７】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【１２０８】

本実施の形態では、単独ＢＢ以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列と、が設定されている。例えば、チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役１又は小役２の入賞が必ず成立し、３枚のメダル払出が行われる。同様に、確定役に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役３又は小役４の入賞が必ず成立し、３枚のメダル払出が行われる。単独ＢＢに当選した場合には、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの「赤７」図柄を中段に停止させることができるタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立せずにＢＢ当選フラグが持ち越されることとなる。

【１２０９】

また、主制御装置１０１は、ＢＢと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、ＢＢと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複ＢＢに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役５～小役１４のいずれかの入賞が成立し、１枚のメダル払出が行われる。ＢＢ内部中の状況下で内部中再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技１又は再遊技４の入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。ＢＢ内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＢＢ以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりＢＢ内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独ＢＢに当選した遊技回以外でＢＢ入賞を成立させることができない。つまり、上記第１の実施形態では、２枚遊技を行ってＢＢ

２内部中とした後に３枚遊技を行わせることによってＢＢ入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくＢＢ入賞の成立を回避させることができる。

【１２１０】

左中右ベルに当選した場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すればベル１入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役５～小役８のいずれかの入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルに当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル２～ベル６のうち当選している条件装置の入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、当選している条件装置のうちベル２～ベル６以外の条件装置の入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、ベル１入賞～ベル６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【１２１１】

図２０４は、遊技区間の移行を示す図である。

【１２１２】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【１２１３】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、小ＡＴ前兆モードと、小ＡＴモードと、大ＡＴモードと、の４つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において３０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。有利区間における差枚数が２４００に達した場合とは、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が０となることなく２４００に達した場合であり、換言すれば有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が２４００に達した場合である。

【１２１４】

チャンスモードとは、小ＡＴモード又は大ＡＴモードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。小ＡＴモードへの移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、には、小ＡＴ前兆モードに移行する。大ＡＴモードへの移行抽選に当選した場合には、前兆モードを経ることなく大ＡＴモードに直接移行する。また、チャンスモードでは、小ＡＴモードで用いるアシスト特典を取得することがある。アシスト特典は、アシスト抽選に当選した場合と、チャンスモード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では１０００）に到達した場合と、に取得される。チャンスモードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン（ＣＺ）と、ＣＺ前兆ゾーンと、の３種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーン及びＣＺ前兆ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードで

は、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

【１２１５】

小ＡＴ前兆モードとは、小ＡＴモードに移行する前段階で小ＡＴ前兆演出を行うための遊技モードである。小ＡＴ前兆モードは、小ＡＴ前兆モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。小ＡＴモードが終了した場合には、小ＡＴモードに移行する。小ＡＴ前兆モードにおいても、チャンスモードと同様に、アシスト抽選に当選した場合と、小ＡＴ前兆モード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では１０００）に到達した場合と、にアシスト特典が取得される。小ＡＴ前兆モードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン（ＣＺ）と、ＣＺ前兆ゾーンと、の３種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーン及びＣＺ前兆ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードから小ＡＴ前兆モードに移行する場合には、そのときの遊技ゾーンと、そのときのポイントと、獲得したアシスト特典と、が引き継がれる。したがって、例えばチャンスモードのチャレンジゾーンから小ＡＴ前兆モードに移行する場合には、小ＡＴ前兆モードがチャレンジゾーンから開始されることとなる。なお、小ＡＴ前兆モードにおいても大ＡＴモードへの移行抽選を行っており、大ＡＴモードへの移行抽選に当選した場合には、小ＡＴモードではなく大ＡＴモードに移行する。小ＡＴ前兆モードにおいては、チャンスモードと同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、小ＡＴ前兆モードでは、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

【１２１６】

小ＡＴモードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、小ＡＴモードでは、１ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。小ＡＴモードでは、アシスト特典を獲得していない場合、５０％の継続抽選が３回行われる。継続抽選に３回当選した場合には、小ＡＴモードの終了後に大ＡＴモードに移行する。継続抽選の当選回数が２回以下である場合には、小ＡＴモードの終了後に有利区間も終了し、通常区間に移行する。小ＡＴモードは、継続抽選の当選回数が２回又は３回であれば２５回の遊技が行われた場合に終了し、継続抽選の当選回数が１回であれば１７回の遊技が行われた場合に終了し、継続抽選の当選回数が０回であれば９回の遊技が行われた場合に終了する。

【１２１７】

大ＡＴモードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、小ＡＴモードでは、１ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。大ＡＴモードは、大ＡＴモード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。大ＡＴモードは、当該大ＡＴモード下で遊技可能な遊技回数において、小ＡＴモードと相違している。すなわち、小ＡＴモードは、最短で９回、最長で２５回で終了するのに対し、大ＡＴモードは、最短でも１００回遊技できる。したがって、大ＡＴモードに移行した場合には、小ＡＴモードよりも遊技者に有利となる。大ＡＴモードが終了した場合には、有利区間も終了して通常区間に移行する。

【１２１８】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、小ＡＴモード及び大ＡＴモードによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【１２１９】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図２０５以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【１２２０】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【１２２１】

図２０５は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処

理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１２２２】

ステップＳ１６０１０１では、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ１６０１０２に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、インデックス値ＩＶと対応する当選役番号１～１５（図２０３参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップＳ１６０１０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ１６０１０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独ＢＢに当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【１２２３】

図２０６は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１２２４】

ステップＳ１６０２０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６０２０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ１６０２０３では、最初の停止指令が左リール３２Ｌに対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ１６０２０４～ステップＳ１６０２１４に示す有利区間移行処理を行う。

【１２２５】

有利区間移行処理では、ステップＳ１６０２０４において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップＳ１６０２０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ１６０２０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップＳ１６０２０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップＳ１６０２０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタにセットする値を決定する移行ゲーム数抽選を行う。移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、３００，５００，７００のいずれかを取得する。より具体的には、１２８分の６４の確率で７００を取得し、１２８分の４８の確率で５００を取得し、１２８分の１６の確率で３００を取得する。ステップＳ１６０２０９では、移行ゲーム数カウンタに移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップ１６０２１０では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ１６０２１１では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたポイント値カウンタに０をセットする。ステップＳ１６０２１２では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたアシストカウンタに０をセットする。ステップＳ１６０２１３では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１６０２１４にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ１６０２１４では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【１２２６】
ステップＳ１６０２０３において左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ１６０２１５に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１６０２０４～ステップＳ１６０２１４に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１６０２１４にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

【１２２７】
ステップＳ１６０２０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１６０２１４にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１２２８】
以上のとおり、通常区間において単独ＢＢ以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図２０３に示すように、例えば「設定３」の場合、ＢＢ非内部中に単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ４２を最初に操作すればほぼ１ゲームで終了することとなる。また、ＢＢ内部中である場合には、単独ＢＢ以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ４２を最初に操作すれば通常区間が１ゲームで終了することとなる。

【１２２９】
次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

【１２３０】
図２０７は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１２３１】
ステップＳ１６０３０１では、確定役に当選しているか否かを判定する。確定役に当選していない場合には、ステップＳ１６０３０２に進み、アシスト特典を付与するか否かを決定するアシスト抽選処理を行う。

【１２３２】
アシスト抽選処理では、図２０８のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０４０１にてアシストカウンタの値が５であるか否かを判定する。アシストカウンタの値が５でない場合には、ステップＳ１６０４０２に進み、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいてアシスト抽選を行う。ステップＳ１６０４０３では、アシスト抽選に当選したか否かを判定する。アシスト抽選に当選する確率は、約４００分の１である。アシスト抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、アシスト抽選に当選した場合には、ステップＳ１６０４０４にてアシスト取得処理を行った後に本処理を終了する。

【１２３３】
アシスト取得処理では、図２０９のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０５０１にてアシスト特典の種別を決定するアシスト種別抽選を行う。アシスト特典には、小ＡＴモードにおける継続率をアップさせるアップ特典と、小ＡＴモードにおける継続抽選を１回当選させる継続特典と、がある。アシスト種別抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、１２８分の１１６の確率でアップ特典と決定し、１２８分の１２の確率で継続特典と決定する。ステップＳ１６０５０２では、アシスト種別抽選の抽選結果がアップ特典であるか否かを判定する。アップ特典である場合には、ステップＳ１６０５０３に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたアップ数カウンタに１をセットする。ステップＳ１６０５０４では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、ループ率として７０％，８０％，９０％のいずれかを取得する。ステップＳ１６０５０

５では、取得したループ率に基づいてループ抽選を行う。ステップＳ１６０５０６では、ループ抽選に当選したか否かを判定する。ループ抽選に当選した場合には、ステップＳ１６０５０７にてアップ数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１６０５０５のループ抽選に戻る。

【１２３４】

ループ抽選に当選しなかった場合と、ステップＳ１６０５０２にてアップ特典ではなく継続特典であると判定した場合と、には、ステップＳ１６０５０８に進み、アシストカウンタの値に１を加算する。ステップＳ１６０５０９では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたアシスト記憶領域に、取得したアシスト特典の内容を記憶する。より具体的に説明すると、アシスト記憶領域は、第１領域～第５領域の５つの領域によって構成されている。ステップＳ１６０５０９では、アシストカウンタの値と対応する領域に、アップ特典であればアップ数カウンタの値を記憶し、継続特典であれば継続特典であることを示す情報を記憶する。その後、ステップＳ１６０５１０にてアシストコマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、アシストコマンドを受信することにより、取得したアシスト特典の内容、すなわちアップ特典と継続特典のいずれであるかと、アップ特典であれば継続率のアップ数と、を把握する。

【１２３５】

アシスト抽選処理の説明に戻り、ステップＳ１６０４０１にてアシストカウンタの値が５であると判定した場合には、アシスト特典を５つ取得したことを意味するとともに、アシスト記憶領域の５つの領域を全て使用中であることを意味する。かかる場合には、アシスト抽選等を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【１２３６】

区間抽選処理の説明に戻り、アシスト抽選処理が終了した場合には、ステップＳ１６０３０３に進み、チェリーに当選しているか否かを判定する。チェリーに当選している場合には、ステップＳ１６０３０４に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップＳ１６０３０５に進み、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、小ＡＴモードに移行させるか否かの小ＡＴ移行抽選を行う。ステップＳ１６０３０６では、小ＡＴ移行抽選に当選したか否かを判定する。小ＡＴ移行抽選の当選確率は、１２８分の１８である。小ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１６０３０７に進み、小移行フラグをセットする。その後、ステップＳ１６０３０８にてポイントを増加させるか否かを決定するポイント抽選処理を行い、本処理を終了する。

【１２３７】

ステップＳ１６０３０３にてチェリーに当選していないと判定した場合には、ステップＳ１６０３０９に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１６０３０８にてポイント抽選処理を行った後に本処理を終了する。

【１２３８】

ポイント抽選処理では、図２１０のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０６０１においてポイント抽選を行う。ポイント抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、ポイントを取得する。

【１２３９】

図２１１（ａ）は、通常ゾーンにおける、当選役と、取得するポイントと、の対応関係を示す図である。通常ゾーンでは、スイカに当選している場合、１２８分の２０の確率で１０ポイントを取得し、１２８分の６０の確率で２０ポイントを取得し、１２８分の４０の確率で３０ポイントを取得し、１２８分の８の確率で１００ポイントを取得する。チェリー又はチャンスに当選している場合、１２８分の２０の確率で２０ポイントを取得し、１２８分の６０の確率で３０ポイントを取得し、１２８分の４０の確率で１００ポイントを取得し、１２８分の８の確率で３００ポイントを取得する。スイカ，チェリー，チャンス以外の役に当選している場合には、１２８分の１０６の確率で０ポイントを取得し、１

２８分の２０の確率で５ポイントを取得し、１２８分の２の確率で１０ポイントを取得する。

【１２４０】

ポイント抽選が終了した場合には、ステップＳ１６０６０２にて取得ポイントが０であるか否かを判定し、取得ポイントが０である場合には、そのまま本処理を終了する。取得ポイントが０でない場合には、ステップＳ１６０６０３に進み、ポイント値カウンタの値に取得ポイントを加算する。ステップＳ１６０６０４では、ポイントコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、ポイントコマンドを受信することにより、取得ポイントを把握する。ステップＳ１６０６０５では、ポイント値カウンタの値が９９９より大きいか否か、すなわちポイント値カウンタの値が１０００に到達したか否かを判定する。ポイント値カウンタの値が１０００に到達していない場合には、そのまま本処理を終了し、ポイント値カウンタの値が１０００に到達した場合には、ステップＳ１６０６０６にてポイント値カウンタの値から１０００を減算する。

【１２４１】

ステップＳ１６０６０７では、アシストカウンタの値が５であるか否かを判定する。アシストカウンタの値が５でない場合には、ステップＳ１６０６０８にて上記したアシスト取得処理を行い、本処理を終了する。一方、アシストカウンタの値が５である場合には、アシスト記憶領域の５つの領域を全て使用中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【１２４２】

区間抽選処理の説明に戻り、ステップＳ１６０３０１にて確定役に当選していると判定した場合には、ステップＳ１６０３１０にて大移行フラグをセットし、本処理を終了する。

【１２４３】

図２１２は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１２４４】

ステップＳ１６０７０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。但し、本実施の形態では、ステップＳ１７０２において、区間ゲーム数カウンタの値が１５００であるか否かではなく、３０００であるか否かを判定する。

【１２４５】

ステップＳ１６０７０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１６０７０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１６０７０６にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１２４６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１６０７０３に進み、大移行フラグがセットされているか否かを判定する。大移行フラグがセットされている場合には、大ＡＴモードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１６０７０４にて大移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１６０７０５にて大ＡＴモードへ移行させる大ＡＴ移行処理を行う。その後、ステップＳ１６０７０６にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。一方、大移行フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１６０７０７に進み、モード移行処理を行う。その後、ステップＳ１６０７０６にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１２４７】

モード移行処理では、図２１３のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０８０１において、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ１６０８０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ１６０８０３にて上記したポイント抽選処理を行う。ステップＳ１６０８０５では、遊技モー

ドを移行させるか否かを判定する移行判定処理を行う。また、ステップＳ１６０８０１にて左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ１６０８０４に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ１６０８０５にて移行判定処理を行う。

【１２４８】

移行判定処理では、図２１４のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０９０１において小移行フラグがセットされているか否かを判定する。小移行フラグがセットされている場合には、小ＡＴ移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１６０９０２にて小移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１６０９０３～ステップＳ１６０９０６に示す小ＡＴ前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

【１２４９】

小ＡＴ前兆移行処理では、ステップＳ１６０９０３において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを小ＡＴ前兆フラグに変更する。ステップＳ１６０９０４では、移行ゲーム数カウンタにセットする値を決定する移行ゲーム数抽選を行う。移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、１７～３２のいずれかを取得する。１７～３２の値を取得する確率は、それぞれ１２８分の８である。ステップＳ１６０９０５では、移行ゲーム数カウンタに移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップ１６０９０６では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。

【１２５０】

ステップＳ１６０９０１にて小移行フラグがセットされていないと判定した場合には、小ＡＴ移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６０９０７にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１６０９０８にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６０９０９にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップＳ１６０９０３～ステップＳ１６０９０６に示す小ＡＴ前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

【１２５１】

モード移行処理の説明に戻り、移行判定処理が終了した場合には、ステップＳ１６０８０６にてチャレンジゾーンに移行させるか否かを判定するＣＺ移行判定処理を行う。

【１２５２】

ＣＺ移行判定処理では、図２１５のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１０００１にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。通常ゾーンである場合には、ステップＳ１６１００２に進み、単独ＢＢ，チェリー以外の役に当選しているか否かを判定する。単独ＢＢ又はチェリーに当選している場合には、そのまま本処理を終了し、単独ＢＢ及びチェリーに当選していない場合には、ステップＳ１６１００３に進み、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、チャレンジゾーンに移行させるか否かのＣＺ移行抽選を行う。ステップＳ１６１００４では、ＣＺ移行抽選に当選したか否かを判定する。ＣＺ移行抽選の当選確率は、チャンスに当選していれば１２８分の６８であり、スイカに当選していれば１２８分の３８であり、再遊技，内部中再遊技に当選していれば１２８分の３であり、前記各役以外に当選していれば１２８分の２である。ＣＺ移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、ＣＺ移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１６１００５～ステップＳ１６１００８に示すＣＺ前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

【１２５３】

ＣＺ前兆移行処理では、ステップＳ１６１００５において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグをＣＺ前兆フラグに変更する。ステップＳ１６１００６では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた第２移行ゲーム数カウンタにセット

する値を決定する第２移行ゲーム数抽選を行う。第２移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、１～８のいずれかを取得する。１～８の値を取得する確率は、それぞれ１２８分の１６である。ステップＳ１６１００７では、第２移行ゲーム数カウンタに第２移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップ１６１００８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた第２モードゲーム数カウンタに０をセットする。

【１２５４】

モード移行処理の説明に戻り、ＣＺ移行判定処理が終了した場合と、ステップＳ１６０８０４にて押し順ベルに当選していると判定した場合と、には、ステップＳ１６０８０７に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、そのまま本処理を終了する。

【１２５５】

次に、チャンスモードのＣＺ前兆ゾーンにおける処理を説明する。

【１２５６】

ＣＺ前兆ゾーンでは、区間抽選処理（図２０７参照）において、通常ゾーンと同一の処理を行う。ポイント抽選処理におけるポイント抽選（ステップＳ１６０６０１、図２１０参照）においても、通常ゾーンと同一の確率でポイントを取得する（図２１１（ａ）参照）。

【１２５７】

遊技区間処理では、モード移行処理のＣＺ移行判定処理（ステップＳ１６０８０６、図２１３参照）において、通常ゾーンと異なる処理を行う。その他については、通常ゾーンと同一の処理を行う。

【１２５８】

ＣＺ移行判定処理では、図２１５のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１０００１にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定するとともに、ステップＳ１６１００９にて現在の遊技ゾーンがＣＺ前兆ゾーンであるか否かを判定する。ＣＺ前兆ゾーンである場合には、ステップＳ１６１００１にて否定判定するとともに、ステップＳ１６１００９にて肯定判定し、ステップＳ１６１０１０に進む。ステップＳ１６１０１０では、第２モードゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１６１０１１では、第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６１０１２～ステップＳ１６１０１４に示すＣＺ移行処理を行い、本処理を終了する。

【１２５９】

ＣＺ移行処理では、ステップＳ１６１０１２において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグをＣＺフラグに変更する。ステップＳ１６１０１３では、第２移行ゲーム数カウンタに１１をセットする。ステップ１６１０１４では、第２モードゲーム数カウンタに０をセットする。

【１２６０】

次に、チャンスモードのチャレンジゾーンにおける処理を説明する。

【１２６１】

チャレンジゾーンでは、区間抽選処理（図２０７参照）において、ポイント抽選処理におけるポイント抽選（ステップＳ１６０６０１、図２１０参照）を除き、通常ゾーンと同一の処理を行う。チャレンジゾーンにおけるポイント抽選では、当選役に関わらず１０以上のポイントを取得する。

【１２６２】

図２１１（ｂ）は、チャレンジゾーンにおける、当選役と、取得するポイントと、の対応関係を示す図である。チャレンジゾーンでは、スイカに当選している場合、１２８分の６０の確率で３０ポイントを取得し、１２８分の６０の確率で１００ポイントを取得し、

１２８分の８の確率で３００ポイントを取得する。チェリー又はチャンスに当選している場合、１２８分の２０の確率で３０ポイントを取得し、１２８分の８０の確率で１００ポイントを取得し、１２８分の２５の確率で３００ポイントを取得し、１２８分の３の確率で１０００ポイントを取得する。スイカ，チェリー，チャンス以外の役に当選している場合には、１２８分の６０の確率で１０ポイントを取得し、１２８分の５０の確率で２０ポイントを取得し、１２８分の１８の確率で３０ポイントを取得する。

【１２６３】

遊技区間処理では、モード移行処理（図２１３参照）において、通常ゾーンと異なる処理を行う。その他については、通常ゾーンと同一の処理を行う。

【１２６４】

ステップＳ１６０８０６のＣＺ移行判定処理では、図２１５のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１００１にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定するとともに、ステップＳ１６１００９にて現在の遊技ゾーンがＣＺ前兆ゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップＳ１６１００１にて否定判定するとともに、ステップＳ１６１００９にて否定判定し、そのまま本処理を終了する。

【１２６５】

ステップＳ１６０８０７では、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップＳ１６０８０８にて第２モードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１６０８０９にて第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。第２モードゲーム数カウンタの値が第２移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６０８１０にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。

【１２６６】

次に、有利区間の小ＡＴ前兆モードにおける処理を説明する。なお、区間抽選処理及び遊技区間処理における基本的な処理構成は、チャンスモードにおける区間抽選処理及び遊技区間処理と同じである。このため、以下では相違点について説明する。

【１２６７】

区間抽選処理では、図２０７のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０３０４にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。小ＡＴ前兆モードである場合には、否定判定をし、ステップＳ１６０３０８にてポイント抽選処理を行った後に本処理を終了する。小ＡＴ前兆モードは、小ＡＴモードへの移行抽選に当選した場合に移行する遊技モードである。このため、小ＡＴ前兆モードにおける区間抽選処理では、小ＡＴ移行抽選を行わない。なお、ステップＳ１６０３０８のポイント抽選処理及びステップＳ１６０３０２におけるアシスト抽選処理では、チャンスモードと同一の処理を行う。

【１２６８】

遊技区間処理では、モード移行処理の移行判定処理（ステップＳ１６０８０５、図２１３参照）において、チャンスモードと異なる処理を行う。

【１２６９】

移行判定処理では、図２１４のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０９０１において小移行フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり、小ＡＴ前兆モードでは小ＡＴ移行抽選を行わないため、小移行フラグがセットされている事象が発生しない。したがって、小ＡＴ前兆モードでは、ステップＳ１６０９０１にて否定判定し、ステップＳ１６０９０７に進む。ステップＳ１６０９０７では、モードゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１６０９０８では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６０９０９にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。小ＡＴ前兆モードで

ある場合には、ステップＳ１６０９０９にて否定判定し、ステップＳ１６０９１０にて小ＡＴ移行処理を行った後に本処理を終了する。

【１２７０】

小ＡＴ移行処理では、図２１６のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１１０１にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを小ＡＴフラグに変更する。ステップＳ１６１１０２では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた継続率カウンタに５０をセットする。ステップＳ１６１１０３では、移行ゲーム数カウンタに１をセットし、ステップＳ１６１１０４では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。

【１２７１】

ステップＳ１６１１０５では、アシスト記憶領域の第１領域～第５領域のいずれかに、継続特典であることを示す情報（以下、「継続特典情報」ともいう。）が記憶されているか否かを判定する。継続特典情報が記憶されている場合には、ステップＳ１６１１０６にて継続特典情報を１つ消去するとともに、ステップＳ１６１１０７にて移行ゲーム数カウンタの値に８を加算する。ステップＳ１６１１０８では、継続特典情報の消去数が３であるか否かを判定する。継続特典情報の消去数が３でない場合には、ステップＳ１６１１０５に戻り、継続特典情報が残っているか否かを判定する。一方、継続特典情報の消去数が３である場合には、小ＡＴモードにおける継続抽選の当選回数が３回となったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１１０９にて突破フラグをセットするとともに、ステップＳ１６１１１０にて小ＡＴコマンドＡを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、小ＡＴコマンドＡを受信することにより、小ＡＴモードが２５ゲーム継続すること（移行ゲーム数カウンタ値＝１＋８×３）と、継続抽選の当選回数が３回であることと、を把握する。

【１２７２】

ステップＳ１６１１０５にて継続特典情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ１６１１１１にて継続率変更処理を行った後に本処理を終了する。

【１２７３】

継続率変更処理では、図２１７のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１２０１において、アシスト記憶領域の第１領域～第５領域のいずれかに、アップ数が記憶されているか否かを判定する。アシスト取得処理（図２０９参照）にて説明したとおり、アップ特典を取得した場合には、継続率をアップさせるアップ数がアシスト記憶領域に記憶される。アップ数が記憶されている場合には、ステップＳ１６１２０２に進み、継続率カウンタの値に、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を加算する。例えば、第２領域と第３領域にアップ数が記憶されている場合には、第２領域に記憶されたアップ数を加算する。ステップＳ１６１２０３では、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を消去する。ステップＳ１６１２０４では、継続率カウンタの値が９９より大きいか否か、すなわち継続率が１００％に到達したか否かを判定する。継続率が１００％に到達していない場合には、ステップＳ１６１２０１に戻り、アップ数が残っているか否かを判定する。一方、継続率が１００％に到達した場合には、継続抽選を行えば必ず３回当選となることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１２０５にて移行ゲーム数カウンタに２５をセットするとともに、ステップＳ１６１２０６にて突破フラグをセットする。その後、ステップＳ１６１２０７にて小ＡＴコマンドＡを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。

【１２７４】

ステップＳ１６１２０１にてアップ数が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ１６１２０８にて継続抽選処理を行った後に本処理を終了する。

【１２７５】

継続抽選処理では、図２１８のフローチャートに示すように、ステップＳ１６１３０１において、継続率カウンタの値と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、継続抽選を行う。ステップＳ１６１３０２では、継続抽選に当選したか否かを判定する。継続抽選に当選した場合には、ステップＳ１６１３０３にて移行ゲーム数カウンタの値

に８を加算するとともに、ステップＳ１６１３０４にて移行ゲーム数カウンタの値が２５となったか否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が２５となっていない場合には、ステップＳ１６１３０１に戻り、継続抽選を再度行う。一方、移行ゲーム数カウンタの値が２５となった場合には、継続特典に基づく当選回数も含め、継続抽選の当選回数が３回となったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１３０５にて突破フラグをセットするとともに、ステップＳ１６１３０６にて小ＡＴコマンドＡを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。

【１２７６】

ステップＳ１６１３０２にて継続抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップＳ１６１３０７に進み、移行ゲーム数カウンタの値に８を加算する。ステップＳ１６１３０８では、移行ゲーム数カウンタの値が２５であるか否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が２５である場合には、継続抽選の当選回数が２回であることを意味するため、ステップＳ１６１３０９にて小ＡＴコマンドＢを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、小ＡＴコマンドＢを受信することにより、小ＡＴモードが２５ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が２回であることと、を把握する。

【１２７７】

ステップＳ１６１３０８にて移行ゲーム数カウンタの値が２５でないと判定した場合には、ステップＳ１６１３１０に進み、移行ゲーム数カウンタの値が１７であるか否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が１７である場合には、継続抽選の当選回数が１回であることを意味するため、ステップＳ１６１３１１にて小ＡＴコマンドＣを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、小ＡＴコマンドＣを受信することにより、小ＡＴモードが１７ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が１回であることと、を把握する。また、移行ゲーム数カウンタの値が１７でない場合には、移行ゲーム数カウンタの値が９であって継続抽選の当選回数が０回であることを意味するため、ステップＳ１６１３１２にて小ＡＴコマンドＤを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、小ＡＴコマンドＤを受信することにより、小ＡＴモードが９ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が０回であることと、を把握する。

【１２７８】

なお、モード移行処理（図２１３参照）では、上記した移行判定処理が終了した場合、ステップＳ１６０８０６のＣＺ移行判定処理と、ステップＳ１６０８０７～ステップＳ１６０８１０の処理と、を行う。これらの処理は、チャンスモードと同一である。したがって、遊技ゾーンと、ポイント値カウンタの値と、アシスト特典と、は、チャンスモードから小ＡＴ前兆モードに引き継がれることとなる。

【１２７９】

次に、有利区間の小ＡＴモードにおける処理を説明する。

【１２８０】

ゲームの開始段階で行われる区間抽選処理では、小ＡＴモードである場合、何ら処理を行うことなく、そのまま本処理を終了する。なお、押し順ベルに当選している場合における操作順序の報知に関しては、上記第１の実施の形態に記載したとおり、リール制御処理の指示モニタ表示処理（ステップＳ４０８、図１５参照）にて行っており、区間抽選処理では行っていない。また、上記第１の実施の形態における指示モニタ表示処理（図１９参照）では、報知モードである場合に指示モニタを表示しているが、本実施の形態では、小ＡＴモード又は大ＡＴモードである場合に指示モニタを表示する。

【１２８１】

図２１９は、小ＡＴモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１２８２】

ステップＳ１６１４０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行

う（図２９参照）。但し、本実施の形態では、ステップＳ１７０２において、区間ゲーム数カウンタの値が１５００であるか否かではなく、３０００であるか否かを判定する。

【１２８３】

ステップＳ１６１４０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１６１４０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１６１４０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１２８４】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１６１４０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１６１４０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ１６１４０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６１４０５にて突破フラグがセットされているか否かを判定する。突破フラグがセットされていない場合には、継続抽選の当選回数が２回以下であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１４０６～ステップＳ１６１４０８に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１６１４０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１６１４０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１６１４０７にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１６１４０８では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【１２８５】

ステップＳ１６１４０５にて突破フラグがセットされていると判定した場合には、継続抽選に３回当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１４１０にて大ＡＴ移行処理を行うとともに、ステップＳ１６１４０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１２８６】

図２２０は、大ＡＴ移行処理を示すフローチャートである。大ＡＴ移行処理は、小ＡＴモードにおいて継続抽選に３回当選した場合に加えて、チャンスモード又は小ＡＴ前兆モードにおいて確定役に当選した場合にも行われる（ステップＳ１６０７０５、図２１２参照）。

【１２８７】

ステップＳ１６１５０１では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを大ＡＴフラグに変更する。ステップＳ１６１５０２では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ１６１５０３では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ１６１５０４では、アシスト記憶領域の第１領域～第５領域のいずれかに、継続特典情報が記憶されているか否かを判定する。継続特典情報が記憶されている場合には、小ＡＴモードに移行する前までに継続特典情報を４つ以上記憶した、又は、継続特典情報を１つ以上記憶している状況で確定役に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１５０５にて継続特典情報を１つ消去するとともに、ステップＳ１６１５０６にて移行ゲーム数カウンタの値に１００を加算する。ステップＳ１６１５０７では、継続特典情報の消去数が２より大きいか否かを判定する。ここで、アシスト記憶領域に記憶できるアシスト特典の最大数は５であり、小ＡＴモードに移行した場合には、継続特典情報が３個を上限として消去される。したがって、ステップＳ１６１５０７にて継続特典情報の消去数が３以上であると判定した場合には、継続特典情報を３つ以上記憶している状況で確定役に当選したこと、すなわち小ＡＴモードに移行すれば大ＡＴモードへの移行が確定している状況で大ＡＴモードへの移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１５０８に進み、移行ゲーム数カウンタの値にさらに１０

０を加算する。その後、又は継続特典情報の消去数が２以下である場合には、ステップＳ１６１５０４に戻り、継続特典情報が残っているか否かを判定する。

【１２８８】

ステップＳ１６１５０４にて継続特典情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ１６１５０９に進み、アシスト記憶領域の第１領域～第５領域のいずれかに、アップ数が記憶されているか否かを判定する。アップ数が記憶されている場合には、小ＡＴ移行処理の継続率変更処理（図２１７参照）においてアップ特典を全て消費する前に継続率が１００％に到達した、又は、アップ特典を１つ以上記憶している状況で確定役に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６１５１０に進み、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数に応じた上乗せゲーム数を取得する。具体的には、アップ数が１～１０であれば上乗せゲーム数として１０を取得し、アップ数が１１～２０であれば上乗せゲーム数として２０を取得し、アップ数が２１以上であれば上乗せゲーム数として４０を取得する。ステップＳ１６１５１１では、移行ゲーム数カウンタの値に、取得した上乗せゲーム数を加算する。ステップＳ１６１５１２では、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を消去する。その後、ステップＳ１６１５０９に戻り、アップ数が残っているか否かを判定する。

【１２８９】

ステップＳ１６１５０９にてアップ数が記憶されていないと判定した場合には、そのまま本処理を終了する。

【１２９０】

次に、有利区間の大ＡＴモードにおける処理を説明する。

【１２９１】

図２２１は、大ＡＴモードモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１２９２】

ステップＳ１６１６０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、スイカ，チャンス，チェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ１６１６０１では、スイカ，チャンス，チェリーのいずれかに当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ１６１６０２に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、上乗せゲーム数を取得する。例えばスイカに当選している場合には、１２８分の１１２の確率で上乗せゲーム数として０を取得し、１２８分の８の確率で上乗せゲーム数として１０を取得し、１２８分の６の確率で上乗せゲーム数として３０を取得し、１２８分の２の確率で上乗せゲーム数として５０を取得する。ステップＳ１６１６０３では、上乗せゲーム数が０であるか否かを判定し、上乗せゲーム数が０である場合には、そのまま本処理を終了する。上乗せゲーム数が０でない場合には、ステップＳ１６１６０４にて移行ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算するとともに、ステップＳ１６１６０５にて上乗せコマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。

【１２９３】

図２２２は、大ＡＴモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１２９４】

ステップＳ１６１７０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う。但し、本実施の形態では、ステップＳ１７０２において、区間ゲーム数カウンタの値

が１５００であるか否かではなく、３０００であるか否かを判定する。

【１２９５】

ステップＳ１６１７０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１６１７０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１６１７０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１２９６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１６１７０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１６１７０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ１６１７０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１２９７】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１６１７０５～ステップＳ１６１７０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１６１７０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１６１７０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１６１７０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１６１７０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【１２９８】

ここで、本スロットマシン１０の遊技性について説明する。

【１２９９】

本スロットマシン１０では、図２０３に示すように、中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルの当選確率が、左中右ベル及び左右中ベルよりも高く設定されている。このため、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない状況においては、左ストップスイッチ４２以外を最初に操作した場合の方が、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が高くなる。しかしながら、押し順ベルに当選しているゲームで左ストップスイッチ４２以外を最初に操作した場合には、そのときの遊技区間が通常区間であれば、有利区間に移行せずに次ゲームも通常区間のままとなる。また、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいては、モードゲーム数カウンタの更新及びポイント抽選が行われなくなる一方、第２モードゲーム数カウンタ及び区間ゲーム数カウンタの更新が行われる。モードゲーム数カウンタの更新が行われなくなることは、小ＡＴ前兆モード又は小ＡＴモードへの移行が１ゲーム遅くなってしまうことを意味し、ポイント抽選が行われなくなることは、アシスト特典の獲得が遠のくことを意味する。そして、第２モードゲーム数カウンタの更新が行われることは、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を無駄に１回消費してしまうことを意味し、区間ゲーム数カウンタの更新が行われることは、有利区間において遊技可能な遊技回数を無駄に１回消費してしまうことを意味する。したがって、本スロットマシン１０では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない状況において、左ストップスイッチ４２を最初に操作した方が遊技者に有利となる。

【１３００】

遊技者が所有メダルを増加させることができる遊技モードは、小ＡＴモードと大ＡＴモードである。小ＡＴモードは、最短で９ゲーム、最長でも２５ゲームしか継続しない一方、大ＡＴモードは、最短でも１００ゲーム継続する。また、大ＡＴモードでは、レア役に当選した場合に上乗せ抽選が行われるため、大ＡＴモード下で遊技可能な遊技回数をさらに増加させることができる。したがって、遊技者が所有メダルを大幅に増加させるためには、遊技モードを大ＡＴモードに移行させる必要がある。大ＡＴモードには、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいて確定役に当選した場合と、小ＡＴモードにおける継続

抽選に３回当選した場合と、に移行する。確定役に当選となる確率は約６６０００分の１と極めて低いため、大ＡＴモードへの移行ルートは、小ＡＴモードにおける継続抽選に３回当選して小ＡＴモードを突破することが一般的なルートとなる。

【１３０１】

小ＡＴモードにおける継続抽選の当選確率は、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいてアシスト特典を取得していなかった場合、５０％である。チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいてアシスト特典を取得していた場合には、アシスト特典の種別がアップ特典であれば継続抽選の当選確率がアップ数分だけ上昇し、アシスト特典の種別が継続特典であれば継続抽選の当選回数が１加算される。したがって、アップ数の合計が５０以上となるようアップ特典を取得した場合と、継続特典を３つ以上取得した場合と、には、小ＡＴモードの突破が確定する。このため、小ＡＴモードを突破する確率を高めるためには、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいて、より多くのアシスト特典を取得することを目指して遊技を行う必要がある。なお、小ＡＴモードに移行するまでに例えば継続特典を４個獲得していた場合には、小ＡＴモードの突破に際して継続特典が３個使用され、未使用の継続特典が大ＡＴモードにおける１００ゲームの上乗せに変換される。また、アシスト特典を獲得している状況で確定役に当選した場合には、獲得したアシスト特典に応じてゲーム数の上乗せがなされるとともに、継続特典を３個以上取得していればさらなるゲーム数の上乗せがなされる。故に、本スロットマシン１０では、獲得したアシスト特典が無駄なものとなってしまう事象が発生しない。

【１３０２】

小ＡＴモードには、チャンスモード下でチェリー当選に基づく小ＡＴ移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、小ＡＴ前兆モードを経て移行する。通常区間からチャンスモードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタの値に３００，５００，７００のいずれかがセットされる。したがって、チャンスモード下で左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合には、チェリーに当選した場合と、３００回の遊技を行った場合と、５００回の遊技を行った場合と、７００回の遊技を行った場合と、に、小ＡＴ前兆モードに移行する可能性がある。

【１３０３】

チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードでは、アシスト抽選に当選した場合と、１０００ポイントに到達した場合と、にアシスト特典を取得することができる。アシスト抽選は、確定役以外に当選した場合に行われ、当選確率が約４００分の１である。ポイント抽選は、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、確定役以外に当選した場合に行われる。ポイント抽選にて取得されるポイントの期待値は、通常ゾーン又はＣＺ前兆ゾーンであれば約２．６ポイントであり、チャレンジゾーンであれば約２０ポイントである。したがって、アシスト特典をより多く獲得するためには、遊技ゾーンをチャレンジゾーンに移行させる必要がある。通常ゾーンでは、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、確定役，単独ＢＢ，チェリー以外の役に当選した場合にＣＺ移行抽選が行われる。ＣＺ移行抽選に当選した場合には、ＣＺ前兆ゾーンを経てチャレンジゾーンに移行し、チャレンジゾーン下で１０回の遊技が行われた場合には、通常ゾーンに復帰する。

【１３０４】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいて取得したアシスト特典の種別及び数によって小ＡＴモードの突破し易さが変化する遊技性とすることにより、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モード（以下、これらを総称して「非ＡＴモード」ともいう。）における遊技興趣の向上を図っている。

【１３０５】

ここで、非ＡＴモードである場合に補助表示部６５及び第２補助表示部１６５において行われる補助演出について説明する。図２２３は、補助表示部６５及び第２補助表示部１６５において行われる補助演出の一例を示す図である。

【１３０６】

補助表示部６５では、非ＡＴモードにおいて、通常ステージと、ＣＺステージと、前兆ステージと、のいずれかのステージが表示される。

【１３０７】

図２２３（ａ）は、通常ステージにおける表示態様の一例を示す図である。詳細は後述するが、通常ステージは、チャンスモードの通常ゾーン及びＣＺ前兆ゾーンと対応している。通常ステージでは、青年キャラクタが町中の道路を散歩する様子が補助表示部６５の中央部に表示されるとともに、宝箱６５０が補助表示部６５の左下角隅部に表示される。宝箱６５０は、通常は上蓋が閉じた状態で表示され、アシスト特典を取得した場合に上蓋が開くとともにアシスト特典と対応するアイコンが宝箱６５０から飛び出す表示がなされる構成となっている。アイコンには、アップ数が１～１０のいずれかのアップ特典を取得した場合に表示される青色アイコンと、アップ数が１１～２０のいずれかのアップ特典を取得した場合に表示される緑色アイコンと、アップ数が２１以上のアップ特典を取得した場合に表示される赤色アイコンと、継続特典を取得した場合に表示される勝利アイコンと、大ＡＴモードにおけるゲーム数の上乗せが確定する上乗せアイコンと、の５種類がある。宝箱６５０の右方であって補助表示部６５の下部中央には、取得したアイコンを表示する５つのアイコン表示領域６５１～６５５が設けられている。アイコン表示領域６５１～６５５は、アシスト特典を取得していない場合、非表示とされている。補助表示部６５の右下角隅部には、ポイントの取得状況が表示される。また、通常ステージでポイントを取得した場合には、ポイントの取得状況が表示されている近傍で取得ポイントが表示され、当該表示された取得ポイントが非表示となった後にポイントの取得状況が更新される。図２２３（ａ）では、１０００ポイントのうち２００ポイントを獲得済であることが表示されているとともに、５ポイント加算されることが表示されている。通常ステージでは、第２補助表示部１６５を使用しない。

【１３０８】

図２２３（ｂ）は、ＣＺステージにおける表示態様の一例を示す図である。ＣＺステージは、チャレンジゾーンと対応している。ＣＺステージでは、補助表示部６５の上部に遊技ゾーン表示領域が形成され、遊技ゾーン表示領域には、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数と、が表示される。図２２３（ｂ）では、遊技ゾーン表示領域に、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数が６であることと、が表示されている。また、ＣＺステージでは、通常ステージと同様に、補助表示部６５の左下角隅部に宝箱６５０が表示され、宝箱６５０の右方であって補助表示部６５の下部中央に５つのアイコン表示領域６５１～６５５が設けられ、補助表示部６５の右下角隅部にポイントの取得状況が表示される。図２２３（ｂ）では、アップ数が１～１０のいずれかのアップ特典を取得したことを示す青色アイコンと、１０００ポイントのうち５５０ポイントを獲得済であることと、が表示されている。補助表示部６５の中央部では、取得ポイントを報知するＣＺ演出が毎ゲーム行われる。ＣＺ演出では、「Ｐｔ」と記載されたポイント像を青年キャラクタが木槌で叩き割る様が表示されるとともに、今回のゲームで加算されるポイントが表示される。図２２３（ｂ）では、今回のゲームで表示ポイントに５０ポイントが加算されることが表示されている。なお、表示ポイントへの加算は、補助表示部６５の中央部にて表示中のポイントが非表示となった後に行われる。ＣＺステージでは、基本的に第２補助表示部１６５を使用しない。

【１３０９】

図２２３（ｃ）は、前兆ステージにおける表示態様の一例を示す図である。前兆ステージは、前兆演出を行うためのステージであり、小ＡＴ前兆モード又はチャンスモードと対応している。前兆ステージでは、青年キャラクタが森の中を駆け回る様子が補助表示部６５の中央部に表示されるとともに、第２補助表示部１６５に０～３２のいずれかの数字が表示される。第２補助表示部１６５に表示された数字が０となるまでの間に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着けた場合には、小ＡＴモードへの移行が報知されるとともに前兆ステージが終了し、次ゲームから小ＡＴモードが開始される。一方、第２補助表

示部１６５に表示された数字が０となるまでの間に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着けなかった場合には、第２補助表示部１６５の表示が非表示となるとともに前兆ステージが終了し、通常ステージ又はＣＺステージに移行する。図２２３（ｃ）では、２４ゲーム以内に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着ければ小ＡＴモードへの移行が確定する。前兆ステージでは、通常ステージ及びＣＺステージと同様に、補助表示部６５の左下角隅部に宝箱６５０が表示され、宝箱６５０の右方であって補助表示部６５の下部中央に５つのアイコン表示領域６５１～６５５が設けられ、補助表示部６５の右下角隅部にポイントの取得状況が表示される。図２２３（ｃ）では、アップ数が２１以上のアップ特典を取得したことを示す赤色アイコンと、アップ数が１１～２０のアップ特典を取得したことを示す赤色アイコンと、継続特典を取得したことを示す勝利アイコンと、１０００ポイントのうち３００ポイントを獲得済であることと、が表示されている。なお、前兆ステージでポイントを取得した場合には、通常ステージと同様に、ポイントの取得状況が表示されている近傍で取得ポイントが表示され、当該表示された取得ポイントが非表示となった後にポイントの取得状況が更新される。

【１３１０】

次に、表示制御装置８１が非ＡＴモードにおいて行う各種処理のうち、補助表示部６５及び第２補助表示部１６５の演出制御に関わる処理を説明する。主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、表示制御装置８１には、主制御装置１０１から抽選結果コマンド，区間コマンド，アシストコマンド，ポイントコマンド等の各種コマンドが送信される。表示制御装置８１は、主制御装置１０１から送信されたコマンドを受信することにより、主制御装置１０１側で決定したアシスト特典の種別や取得ポイント、遊技モードの移行に際して設定した移行ゲーム数カウンタの値等を把握している。

【１３１１】

図２２４は、補助表示部６５に通常ステージを表示している場合に行う通常ステージ処理を示すフローチャートである。通常ステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１３１２】

ステップＳ１６１８０１では、今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、現在の遊技モードがチャンスモードであって、次ゲームの遊技モードが小ＡＴ前兆モードであるか否かを判定する。小ＡＴ前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ１６１８０２に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、チャンスモードから小ＡＴ前兆モードに移行する場合としては、チェリー当選ゲームで小ＡＴ移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、がある。チャンスモード移行時に移行ゲーム数カウンタにセットされる値としては、３００，５００，７００がある。ステップＳ１６１８０２では、今回のゲームでチェリーに当選していた場合と、モードゲーム数カウンタの値が３００又は５００である場合と、に、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったと判定する。

【１３１３】

今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６１８０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた第２表示ゲーム数カウンタに３２をセットする。ステップＳ１６１８０４では、第２表示ゲーム数カウンタの値（すなわち３２）を第２補助表示部１６５に表示する。ステップＳ１６１８０５では、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを前兆フラグに変更する。ステップＳ１６１８０６では、今回のゲームがＣＺ移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、現在の遊技ゾーンがＣＺ前兆ゾーンであって、次ゲームの遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。今回のゲームがＣＺ移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６１８０７に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＣＺゲーム数カウンタに１０をセットする。その後、ステップＳ１６１８０８にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＣＺ示唆フラグをＯＮとし、本処理を終了する。今回のゲームがＣＺ

移行ゲームでなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

【１３１４】

ステップＳ１６１８０２にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでなかったと判定した場合には、ステップＳ１６１８０９に進み、今回のゲームがＣＺ移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームがＣＺ移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６１８１０にてＣＺゲーム数カウンタに１０をセットするとともに、ステップＳ１６１８１１にて表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグをＣＺフラグに変更し、本処理を終了する。今回のゲームがＣＺ移行ゲームでなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

【１３１５】

以上のとおり、遊技モードが小ＡＴ前兆モードに移行した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージが前兆ステージに移行する。また、小ＡＴ前兆モードに移行しない場合であっても、チェリーに当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が３００又は５００となった場合と、には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージが前兆ステージに移行する。前兆ステージに移行しない状況下で遊技ゾーンがチャレンジゾーンに移行した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージがＣＺステージに移行する。今回のゲームが、小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであって、ＣＺ移行ゲームでもあった場合、次ゲームからの補助表示部６５の表示ステージは、ＣＺステージではなく前兆ステージとなる。かかる場合には、ＣＺ示唆フラグがＯＮとなっていることに基づいて、補助表示部６５の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況（図２２３（ｃ）参照）を金色発光表示することにより、チャレンジゾーンであることを示唆する。チャレンジゾーンの残りゲーム数は表示しない。

【１３１６】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大ＡＴ移行ゲームすなわち次ゲームから大ＡＴモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを大ＡＴフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部６５の表示ステージを大ＡＴステージとする。

【１３１７】

図２２５は、補助表示部６５にＣＺステージを表示している場合に行うＣＺステージ処理を示すフローチャートである。ＣＺステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１３１８】

ステップＳ１６１９０１では、第２表示ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１６１９０５に進み、ＣＺゲーム数カウンタの値から１を減算する。ステップＳ１６１９０６では、今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。小ＡＴ前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ１６１９０７に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。

【１３１９】

今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６１９０８にて第２表示ゲーム数カウンタに３２をセットするとともに、ステップＳ１６１９０９にて第２表示ゲーム数カウンタの値（すなわち３２）を第２補助表示部１６５に表示する。このとき、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグは、ＣＺフラグから前兆フラグに変更しない。これに伴い、次ゲーム以降においてＣＺステージ下で第２表示ゲーム数カウンタの値が０でない事象が発生した場合（ステップＳ１６１９０１がＹＥＳの場合）には、ステップＳ１６１９０２に進み、第２表示ゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに第２補助表示部１６５に減算結果を表示する。ステップＳ１６１９０３では、第２表示ゲーム数カウンタの値が０となったか否かを判定する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ１６１９０４にて第２補助表示部１６５を非表示とした後にステップＳ１６１９０５に進む。第２表示ゲー

ム数カウンタの値が０となっていない場合には、そのままステップＳ１６１９０５に進む。

【１３２０】

ステップＳ１６１９０７にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでないと判定した場合と、ステップＳ１６１９０９にて第２表示ゲーム数カウンタの値を第２補助表示部１６５に表示した場合と、には、ステップＳ１６１９１０に進み、ＣＺゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１６１９１１に進み、第２表示ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１６１９１２にて表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１６１９１３にて表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを前兆フラグに変更し、本処理を終了する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１３２１】

以上のとおり、ＣＺステージは、１０回の遊技が行われた場合に終了する。ＣＺステージの途中で小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、ＣＺステージを継続しつつ、第２補助表示部１６５の表示を開始することで小ＡＴモードに移行し得ることを示唆する。第２補助表示部１６５の表示を行っている状況でＣＺステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージが前兆ステージに移行する。第２補助表示部１６５の表示を行っていない状況でＣＺステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージが通常ステージに移行する。

【１３２２】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大ＡＴ移行ゲームすなわち次ゲームから大ＡＴモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを大ＡＴフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部６５の表示ステージを大ＡＴステージとする。

【１３２３】

図２２６は、補助表示部６５に前兆ステージを表示している場合に行う前兆ステージ処理を示すフローチャートである。前兆ステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１３２４】

ステップＳ１６２００１では、第２表示ゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに第２補助表示部１６５に減算結果を表示する。ステップＳ１６２００２では、今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。小ＡＴ前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ１６２００３に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームが小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６１９０８に進み、第２表示ゲーム数カウンタに３２をセットするとともに、第２補助表示部１６５の表示を３２に変更する。その後、又はステップＳ１６２００３にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでないと判定した場合には、ステップＳ１６２００５にてＣＺ処理を行う。

【１３２５】

ＣＺ処理では、図２２７のフローチャートに示すように、ステップＳ１６２１０１にて今回のゲームがＣＺ移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームがＣＺ移行ゲームであった場合には、ステップＳ１６２１０２にてＣＺゲーム数カウンタに１０をセットするとともに、ステップＳ１６２１０３にてＣＺ示唆フラグをＯＮとし、本処理を終了する。今回のゲームがＣＺ移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ１６２１０４にてＣＺゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定し、ＣＺゲーム数カウンタの値が０である場合には、そのまま本処理を終了する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１６２１０５にてＣＺゲーム数カウンタの値から１を減算するとともに、ステップＳ１６２１０６にてＣＺゲーム数カウンタの値が０となったか否かを判定する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ１６２１０７にてＣＺ示唆フ

ラグをＯＦＦとし、本処理を終了する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１３２６】

前兆ステージ処理の説明に戻り、ＣＺ処理が終了した場合には、ステップＳ１６２００６にて第２表示ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１６２００７にて第２補助表示部１６５を非表示とするとともに、ステップＳ１６２００８にてＣＺゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１６２００９にて表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１６２０１０にて表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグをＣＺフラグに変更し、本処理を終了する。第２表示ゲーム数カウンタの値が０でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１３２７】

以上のとおり、前兆ステージは、第２表示ゲーム数カウンタの値が０となった場合に終了する。例えばガセ前兆演出の途中で小ＡＴ前兆モードに移行した場合等のように、前兆ステージの途中で小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第２表示ゲーム数カウンタ及び第２補助表示部１６５に３２が再設定される。前兆ステージの途中でＣＺ移行ゲームとなった場合には、前兆ステージを継続しつつ、ＣＺ示唆フラグがＯＮとなっていることに基づいて、補助表示部６５の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況（図２２３（ｃ）参照）を金色発光表示することにより、チャレンジゾーンであることを示唆する。チャレンジゾーンの残りゲーム数は表示しない。ＣＺ示唆を行っている状況で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージがＣＺステージに移行する。ＣＺ示唆を行っていない状況で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部６５の表示ステージが通常ステージに移行する。

【１３２８】

なお、前兆ステージの途中でＣＺ移行ゲームとなった場合、前兆ステージを継続し、ＣＺステージの途中で小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、ＣＺステージを継続するのは、以下の理由による。遊技者は所有メダルが増加することを期待しながら遊技を行うことが一般的であるため、チャレンジゾーンであることを把握できるＣＺステージよりも、小ＡＴモードへの移行を期待できる前兆ステージの方が、遊技者の関心は高いものと想定されるからである。また、主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、小ＡＴ前兆モード移行時に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は１７～３２のいずれかであり、チャレンジゾーン下で遊技可能なゲーム数は１０である。したがって、ＣＺステージの途中で小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合に、ＣＺステージの終了後に前兆ステージに移行させれば当該前兆ステージにおいて小ＡＴモードへの移行を報知することができるからである。

【１３２９】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大ＡＴ移行ゲームすなわち次ゲームから大ＡＴモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを大ＡＴフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部６５の表示ステージを大ＡＴステージとする。また、今回のゲームが小ＡＴ移行ゲームすなわち次ゲームから小ＡＴモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを小ＡＴフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部６５の表示ステージを小ＡＴステージとする。

【１３３０】

図２２８は、補助表示部６５にて行う補助演出を決定する演出決定処理を示すフローチャートである。演出決定処理は、抽選結果コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、抽選結果コマンドは、ポイントコマンド及びアシストコマンドよりも後に送信さ

れる（図１２、図２０７参照）。したがって、表示制御装置８１は、演出決定処理を行う段階において、役の抽選結果と、アシスト特典の取得有無と、取得ポイントの有無と、を把握している。

【１３３１】

ステップＳ１６２２０１では、確定役に当選しているか否かを判定する。確定役に当選している場合には、大ＡＴモードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１６２２０２にてプレミアム演出を行うと決定し、本処理を終了する。プレミアム演出では、所定の動画が表示されるとともに、「「ＢＡＲ」図柄を狙え」という文字情報が表示される。

【１３３２】

ステップＳ１６２２０１にて確定役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ１６２２０３に進み、アシスト特典を取得したか否かを判定する。アシスト特典を取得した場合には、ステップＳ１６２２０４に進み、ポイントが減少したか否かを判定する。ポイントが減少した場合には、ポイントが１０００ポイントに到達したことを意味するとともに、アシスト特典の取得要因が１０００ポイント到達であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６２２０５にてルーレット演出を行うと決定するとともに、ステップＳ１６２２０６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。ルーレット演出では、回転盤に投げ入れられた球が、青色アイコンが表示されたポケットと、緑色アイコンが表示されたポケットと、赤色アイコンが表示されたポケットと、勝利アイコンが表示されたポケットと、のいずれに落ちるかによって獲得したアイコンが報知される。一方、ポイントが減少していない場合には、アシスト特典の取得要因がアシスト抽選当選であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６２２０７にて宝箱演出を行うと決定するとともに、ステップＳ１６２２０６にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。宝箱演出では、宝箱６５０の上蓋が開いて宝箱６５０の中から獲得したアイコンが飛び出す表示がなされる。

【１３３３】

ステップＳ１６２２０３にてアシスト特典を取得していないと判定した場合には、ステップＳ１６２２０８にて補助表示部６５の表示ステージに応じた演出を決定し、本処理を終了する。例えば、ＣＺステージである場合には、ＣＺ演出を行うと決定し、前兆ステージである場合には、前兆演出を行うと決定する。また、前兆ステージ下で小ＡＴ移行ゲームとなった場合には、青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着く演出を行うと決定する。

【１３３４】

なお、主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、押し順ベルに当選している場合には、ゲームの終了段階においてポイント抽選処理を行う（図２１３、図２１２参照）。かかるポイント抽選処理において１０００ポイントに到達してアシスト特典を取得した場合には、取得したアシスト特典を示すアシストコマンドを受信したタイミング（すなわち全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後のタイミング）で、ルーレット演出を行うと決定するとともにルーレット演出を開始する。

【１３３５】

図２２９は、補助表示部６５にアイコンを表示する際に行うアイコン表示処理を示すフローチャートである。

【１３３６】

ステップＳ１６２３０１では、演出フラグがセットされているか否かを判定し、演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされている場合には、アシスト特典を取得したことを意味するとともに、今回のゲームでルーレット演出又は宝箱演出を開始したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１６２３０２に進み、開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了したか否か、より具体的には、ルーレット演出又は宝箱演出において獲得したアイコンを報知済みであるか否かを判定する。開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了していない場合には、そのまま本処

理を終了する。開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了した場合には、ステップＳ１６２３０３にて演出フラグをクリアするとともに、ステップＳ１６２３０４にてアイコン表示領域６５１～６５５の少なくとも１つにアイコンを表示しているか否かを判定する。アイコン表示領域６５１～６５５の少なくとも１つにアイコンを表示している場合には、ステップＳ１６２３０５に進み、表示しているアイコンを１つ右の表示領域にシフトさせる。例えば、アイコン表示領域のうち第１領域６５１と第２領域６５２にアイコンを表示している場合には、第２領域６５２に表示しているアイコンを第３領域６５３にシフトさせるとともに、第１領域６５１に表示しているアイコンを第２領域６５２にシフトさせる。その後、又はステップＳ１６２３０４にてアイコン表示領域６５１～６５５にアイコンを表示していないと判定した場合には、ステップＳ１６２３０６に進み、今回のルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したアイコンを第１領域６５１に表示する。ステップＳ１６２３０７では、アイコン表示領域６５１～６５５に表示しているアイコンの数が１であるか否かを判定する。アイコンの数が１である場合には、今回初めてアイコンを獲得したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。アイコンの数が１でない場合、すなわち以前にアイコンを獲得済みである場合には、ステップＳ１６２３０８にて表示変更処理を行い、本処理を終了する。

【１３３７】

表示変更処理では、図２３０のフローチャートに示すように、ステップＳ１６２４０１にて今回獲得したアシスト特典が継続特典であるか否かを判定する。継続特典を獲得した場合には、ステップＳ１６２４０２に進み、アイコン表示領域６５１～６５５に表示している勝利アイコンの数が４であるか否かを判定する。勝利アイコンの数が４でない場合には、ステップＳ１６２４０３に進み、青色アイコン，緑色アイコン，赤色アイコン（以下、これらを総称して「アップアイコン」ともいう。）のいずれかを表示しているか否かを判定する。アップアイコンを表示していない場合には、そのまま本処理を終了し、アップアイコンを表示している場合には、ステップＳ１６２４０４にてアイコン表示領域６５１～６５５に表示している勝利アイコンの数が３であるか否かを判定する。勝利アイコンの数が３でない場合には、ステップＳ１６２４０５にて今回獲得した勝利アイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップＳ１６２４０６にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。勝利アイコンの数が３である場合には、ステップＳ１６２４０７に進み、表示中のアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップＳ１６２４０８にて表示中の上乗せアイコンを勝利アイコンの後に移動させるとともに、ステップＳ１６２４０９にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。

【１３３８】

ステップＳ１６２４０１にて今回獲得したアシスト特典が継続特典でないと判定した場合、すなわち今回獲得したアシスト特典がアップ特典である場合には、ステップＳ１６２４１０に進み、アイコン表示領域６５１～６５５に表示している勝利アイコンの数が３であるか否かを判定する。勝利アイコンの数が３である場合には、ステップＳ１６２４１１に進み、今回獲得したアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップＳ１６２４１２にて変更した上乗せアイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップＳ１６２４１３にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。ステップＳ１６２４０２にて勝利アイコンの数が４であると判定した場合には、ステップＳ１６２４１１に進み、今回獲得した勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップＳ１６２４１２にて変更した上乗せアイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップＳ１６２４１３にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。ステップＳ１６２４１０にて勝利アイコンの数が３でないと判定した場合には、ステップＳ１６２４１４にて表示中のアップアイコンを獲得順に表示し、本処理を終了する。

【１３３９】

ここで、上記アイコン表示処理の理解を容易なものとするため、具体例を挙げて説明す

る。

【１３４０】

例えば、アイコン表示領域の第１領域６５１に青色アイコンを表示している状況でルーレット演出等により赤色アイコンの獲得を報知した場合には、図２３１（ａ１）に示すように、青色アイコンを第２領域６５２にシフトさせる（ステップＳ１６２３０５）とともに、赤色アイコンを第１領域６５１に表示する（ステップＳ１６２３０６）。その後、図２３１（ａ２）に示すように、第２領域６５２に赤色アイコンを移動するとともに、第１領域６５１に青色アイコンを移動する（ステップＳ１６２４１４）。このように、アップアイコンのみを表示している状況でアップアイコンを獲得した場合には、獲得したアップアイコンを最初に第１領域６５１に表示し、その後に獲得したアップアイコンを最後尾に移動させる。さらに例示すると、図２３１（ａ２）に示す状況で緑色アイコンの獲得を報知した場合には、最初に第１領域６５１に緑色アイコン、第２領域６５２に青色アイコン、第３領域６５３に赤色アイコンを表示し、その後に第１領域６５１に青色アイコン、第２領域６５２に赤色アイコン、第３領域６５３に緑色アイコンを表示する。

【１３４１】

図２３１（ａ２）に示す状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図２３１（ｂ１）に示すように、赤色アイコンを第３領域６５３、青色アイコンを第２領域６５２にシフトさせる（ステップＳ１６２３０５）とともに、勝利アイコンを第１領域６５１に表示する（ステップＳ１６２３０６）。その後、図２３１（ｂ２）に示すように、勝利アイコンを最後尾である第３領域６５３に移動させる（ステップＳ１６２４０５）とともに、青色アイコンを第１領域６５１、赤色アイコンを第２領域６５２にシフトさせる（ステップＳ１６２４０６）。このように、２個以下の勝利アイコンと、アップアイコンと、を表示している状況で勝利アイコンを獲得した場合には、獲得した勝利アイコンを最初に第１領域６５１に表示し、その後に獲得した勝利アイコンを最後尾に移動させる。なお、アップアイコンを表示していない状況で勝利アイコンを獲得した場合、３個までについては、第１領域６５１から第３領域６５３に向けて順次表示されていくこととなる（ステップＳ１６２４０３がＮＯ）。

【１３４２】

赤色アイコン、青色アイコンの順でアップアイコンを獲得するとともに、勝利アイコンを２個獲得している状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図２３１（ｃ１）に示すように、勝利アイコン２個を第５領域６５５及び第４領域６５４、赤色アイコンを第３領域６５３、青色アイコンを第２領域６５２にシフトさせる（ステップＳ１６２３０５）とともに、獲得した勝利アイコンを第１領域６５１に表示する（ステップＳ１６２３０６）。主制御装置１０１が行う処理において説明したとおり、勝利アイコン（すなわち継続特典）を３個獲得した場合には、小ＡＴモードの突破が確定する。かかる場合には、図２３１（ｃ２）に示すように、赤色アイコン及び青色アイコンを上乗せアイコンに変更し（ステップＳ１６２４０７）、これらの上乗せアイコンを勝利アイコンの後となる第４領域６５４及び第５領域６５５に移動させる（ステップＳ１６２４０５）。そして、第１領域６５１～第３領域６５３に勝利アイコンが表示されるよう、第４領域６５４及び第５領域６５５に表示していた勝利アイコンを第２領域６５２及び第３領域６５３にシフトさせる（ステップＳ１６２４０９）。

【１３４３】

勝利アイコンを３個獲得している状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図２３１（ｄ１）に示すように、勝利アイコン３個を第４領域６５４～第２領域６５２にシフトさせる（ステップＳ１６２３０５）とともに、獲得した勝利アイコンを第１領域６５１に表示する（ステップＳ１６２３０６）。その後、図２３１（ｄ２）に示すように、第１領域６５１の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更し（ステップＳ１６２４１１）、当該上乗せアイコンを最後尾となる第４領域６５４に移動させる（ステップＳ１６２４１２）。そして、第２領域６５２～第４領域６５４に表示していた勝利アイコンを、第１領域６５１～第３領域６５３にシフトさせる（ステップＳ１６２４１３）。勝利アイコンを３個

獲得している状況でアップアイコンの獲得を報知した場合についても同様である。第１領域６５１に表示したアップアイコンを上乗せアイコンに変更し、第４領域６５４に移動させる。そして、第２領域６５２～第４領域６５４に表示していた勝利アイコンを、第１領域６５１～第３領域６５３にシフトさせる。

【１３４４】

次に、小ＡＴモード下で補助表示部６５において行われる補助演出を説明する。上記したとおり、表示制御装置８１は、小ＡＴモードに移行した場合、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されているステージフラグを小ＡＴフラグに変更し、補助表示部６５の表示ステージを小ＡＴステージとする。

【１３４５】

小ＡＴステージは、１ゲームの継続率決定パートと、８ゲームのバトルパートと、によって構成されている。

【１３４６】

継続率決定パートでは、アイコン表示領域６５１～６５５に表示されているアイコンの種別及び数に応じた補助演出が行われる。具体的には、勝利アイコンの表示数が３の場合、補助表示部６５に青年キャラクタと女性キャラクタが登場するとともに、「３勝確定おめでとう！」の文字情報が表示される。このとき、表示されている勝利アイコンは、非表示とされずにそのまま継続表示される（継続率決定パートでは勝利アイコンを消費しない）。勝利アイコンの表示数が２以下であって、アップアイコンの表示数が０の場合には、補助表示部６５の中央部に「継続率５０％」の文字情報が表示される。

【１３４７】

勝利アイコンの表示数が２以下であって、アップアイコンの表示数が１の場合には、補助表示部６５の中央左部に「継続率５０％」の文字情報が表示されるとともに、第１領域６５１に表示されているアップアイコンが補助表示部６５の中央右部に移動する。その後、演出スイッチ１６６の操作を促す報知がなされ、実際に演出スイッチ１６６を操作した場合又は所定時間を経過した場合には、アップアイコンが砕けてアップ数が表示されるとともに、表示されたアップ数が継続率に加算される。かかるアップ数加算演出は、アップアイコンの表示数が２以上の場合、第１領域６５１→第２領域６５２→第３領域６５３→第４領域６５４→第５領域６５５の順番で行われる。アップ数加算演出において継続率が１００％に到達した場合には、補助表示部６５に青年キャラクタと女性キャラクタが登場するとともに、「３勝確定おめでとう！」の文字情報が表示される。このとき、アップ数加算演出で使用していないアップアイコンが残っている場合、当該アップアイコンは、大ＡＴモードに移行するまで継続表示される。アップアイコンの表示数と同数のアップ数加算演出が行われた場合には、補助表示部６５の中央部に最後のアップ数加算演出で表示された継続率が表示される。

【１３４８】

バトルパートでは、８ゲームに亘って青年キャラクタと敵キャラクタの対決演出が行われる。青年キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合には、３セットを上限として対決演出が繰り返される。対決演出において３回勝利した場合には、大ＡＴステージに移行する。青年キャラクタが敵キャラクタに敗北した場合には、有利区間が終了して通常区間に移行するため、通常区間と対応する準備ステージに移行する。ここで、勝利アイコンの表示数が１以上である場合には、バトルパートの１ゲーム目において、勝利アイコンが表示されている領域のうち最小番号の領域に表示された勝利アイコンが非表示とされるとともに、補助表示部６５に「勝利確定」の文字情報が表示される。例えば勝利アイコンの表示数が３である場合には、バトルパートの１セット目の１ゲーム目（小ＡＴモードの２ゲーム目）において第１領域６５１の勝利アイコンが非表示とされ、バトルパートの２セット目の１ゲーム目（小ＡＴモードの１０ゲーム目）において第２領域６５２の勝利アイコンが非表示とされ、バトルパートの３セット目の１ゲーム目（小ＡＴモードの１８ゲーム目）において第３領域６５３の勝利アイコンが非表示とされる。

【１３４９】

アイコン表示処理において説明したとおり、アイコン表示領域６５１～６５５には、勝利アイコンの表示数が１又は２である場合、アップアイコンの後に勝利アイコンが表示される。また、勝利アイコンの表示数が２以下であってアップアイコンを複数表示している場合には、第１領域６５１からアップアイコンの獲得順序で並ぶように表示される。つまり、アイコン表示処理では、勝利アイコンを獲得していない場合、第１領域６５１からアップアイコンの獲得順序で並ぶように、勝利アイコンを獲得した場合、獲得したアイコンが小ＡＴステージにおける使用順序となるように、並べ替えているといえる。

【１３５０】

また、小ＡＴステージから大ＡＴステージに移行する場合において、アイコン表示領域６５１～６５５の表示状況としては、アップ数加算演出で使用しなかったアップアイコンが残っている状況と、第４領域６５４と第５領域６５５の少なくとも一方に上乗せアイコンが表示されている状況と、がある。第４領域６５４と第５領域６５５の少なくとも一方に上乗せアイコンが表示されている状況は、図２３１（ｃ２）及び（ｄ２）に例示したように非ＡＴモードにおいて勝利アイコンを３個獲得し、これらの勝利アイコンをバトルパートで使用した場合に発生する。上記各表示状況においては、３セット目の対決演出の終了後（より具体的には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後）に、ゲーム数上乗せ演出が行われる。ゲーム数上乗せ演出では、補助表示部６５の中央左部に大ＡＴモードの初期ゲーム数である「１００Ｇ」の文字情報が表示されるとともに、アイコン表示領域６５１～６５５のうち最初の領域に表示されているアイコンが補助表示部６５の中央右部に移動する。その後、演出スイッチ１６６の操作を促す報知がなされ、実際に演出スイッチ１６６を操作した場合又は所定時間を経過した場合には、アイコンが砕けて上乗せゲーム数が表示されるとともに、表示された上乗せゲーム数が中央左部のゲーム数に加算される。かかるゲーム数上乗せ演出は、残っているアイコンの数が２以上の場合、第２領域６５２→第３領域６５３→第４領域６５４→第５領域６５５の順番で行われる。

【１３５１】

なお、確定役に当選して非ＡＴモードから直接大ＡＴモードに移行した場合には、非ＡＴモードで獲得したアイコンがそのまま残っている状況となる。かかる場合には、プレミアム演出の終了後（より具体的には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後）に、第１領域６５１→第２領域６５２→第３領域６５３→第４領域６５４→第５領域６５５の順番で上記ゲーム数上乗せ演出が行われる。

【１３５２】

以上の観点から、アイコン表示処理では、アイコンを獲得した場合、獲得したアイコンを小ＡＴステージ及び大ＡＴステージにおける使用順序となるように並べ替えているといえる。

【１３５３】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１３５４】

非ＡＴモードでは、アシスト抽選に当選した場合と、１０００ポイントに到達した場合と、に、小ＡＴモードを突破し易くなるアシスト特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、非ＡＴモードにおける遊技と、小ＡＴモードにおける遊技と、を関連付けることが可能となる。また、アシスト特典が付与されることを期待させながら非ＡＴモードにおける遊技を行わせることが可能となるため、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【１３５５】

アシスト特典を付与する場合には、ルーレット演出又は宝箱演出によってアシスト特典が付与されたことを報知するとともに、付与されたアシスト特典と対応するアイコンをアイコン表示領域６５１～６５５に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、アシスト特典の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となるとともに、小ＡＴモード突破を確定させるために必要なアシスト特典等を推測させながら非ＡＴモードにおける遊技を行わせることが可能となる。

【１３５６】
以上の結果、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１３５７】
アイコンを表示する場合、アップ数が１～１０のいずれかのアップ特典を取得した場合に青色アイコンを表示し、アップ数が１１～２０のいずれかのアップ特典を取得した場合に緑色アイコンを表示し、アップ数が２１以上のアップ特典を取得した場合に赤色アイコンを表示する構成とした。かかる構成とすることにより、アップアイコンの表示色からアップ数を推測させながら継続率決定パートに至るまでの遊技を行わせることが可能となるとともに、継続率が１００％に到達することを期待させながらアップ数加算演出を視認させることが可能となる。この結果、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することのみならず、折角用意した継続率決定パート及びアップ数加算演出が無駄なものとなってしまうことを抑制することが可能となる。例えば、アップ特典を付与する場合に、アップ数がそのまま記載されたアップアイコンを表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、非ＡＴモードにおいて継続率が何％となるかを把握できてしまうため、継続率決定パート及びアップ数加算演出が無駄なものとなってしまうからである。
【１３５８】
勝利アイコンを獲得していない場合には、第１領域６５１からアップアイコンの獲得順序で並ぶように、勝利アイコンを獲得した場合には、獲得したアイコンが小ＡＴステージにおける使用順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成とした。このように、アイコンを複数表示する場合に、付与されたアシスト特典の順序に並べてアイコンを表示する場合と、付与されたアシスト特典の順序と異なる順序に並べてアイコンを表示する場合と、がある構成とすることにより、アイコンの表示態様の多様化を図ることが可能となる。また、アイコンの表示された順序と、アップ数加算演出において使用されるアイコンの順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。
【１３５９】
アップアイコンを複数並べて表示する場合には、アップアイコンを獲得順序に並べて表示する構成とした。かかる構成とすることにより、少なくともアップ特典に関しては、その獲得順序を遊技者に容易に把握させることが可能となる。
【１３６０】
アップアイコンを表示している状況で勝利アイコンをアイコン表示領域６５１～６５５に表示する場合には、アップアイコンの後に勝利アイコンが並ぶ構成とした。アップアイコンは、継続率決定パートのアップ数加算演出において使用され、勝利アイコンは、バトルパートの各セットの１ゲーム目において使用される。故に、アップアイコンの後に勝利アイコンが並ぶ構成とすることにより、獲得したアイコンを小ＡＴステージにおける使用順序となるように並べつつ、アップアイコンの獲得数と、勝利アイコンの獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。
【１３６１】
小ＡＴモードにおいて継続抽選に３回当選した場合には、大ＡＴモードに移行する構成とした。そして、アップ特典が付与された場合には、継続抽選の当選確率が高くなり、継続特典が付与された場合には、継続抽選に１回当選したこととなる構成とした。かかる構成においては、継続特典の獲得数によって継続抽選の当選回数が３回となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した継続特典のみでは継続抽選の当選回数が３回とならない場合、アップ特典の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、アップ特典の獲得数と、継続特典の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即したアイコンの表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１３６２】
継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定した場合、勝利アイコンが先に並ぶようア

イコンの順序を変更する構成とした。継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定した場合には、アップ特典の獲得数に対して遊技者の関心が向かなくなるものと想定される。そこで、かかる場合には、勝利アイコンが先に並ぶようアイコンの順序を変更することにより、遊技者の要望に即したアイコンの表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３６３】

アップアイコンと、勝利アイコンと、を並べて表示している状況で勝利アイコンを獲得し、当該勝利アイコンによって小ＡＴモードの突破が確定した場合、アップアイコンを上乗せアイコンに変更する構成とした。勝利アイコンによって小ＡＴモードの突破が確定した後もアップアイコンを継続して表示した場合には、遊技者がアップアイコンを視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、アップアイコンを上乗せアイコンに変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１３６４】

継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定した後にアシスト特典を付与する場合には、アップ特典と継続特典のいずれを付与する場合であっても、アイコン表示領域６５１～６５５に上乗せアイコンを表示する構成とした。継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定した後に、付与されたアシスト特典と対応するアイコンを表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得したアシスト特典と対応するアイコンではなく上乗せアイコンを表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。また、かかる構成においては、勝利アイコンの表示数が３となった後もさらにアシスト特典が付与されることを期待しながら非ＡＴモードにおける遊技を行わせることが可能となるため、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【１３６５】

上乗せアイコンが表示された場合には、大ＡＴモードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、非ＡＴモードの途中で継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定した場合に、その後にアップ特典又は継続特典が付与されたとしても所謂無駄引きとなってしまうことを回避することが可能となる。また、上記したとおり、アップアイコンと、勝利アイコンと、を並べて表示している状況で勝利アイコンを獲得し、当該勝利アイコンによって小ＡＴモードの突破が確定した場合には、かかるタイミングでアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。かかる構成とすることにより、継続率の上昇という恩恵を受ける必要がなくなったタイミングでアイコンを変更することが可能となり、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考えて遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。この結果、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【１３６６】

非ＡＴモードにおいて確定役に当選した場合には、次ゲームから大ＡＴモードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、大ＡＴモードへの移行ルートとして、非ＡＴモードから小ＡＴモードを経て大ＡＴモードに移行するルートと、非ＡＴモードから直接大ＡＴモードに移行するルートと、を設けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３６７】

かかる一方、非ＡＴモード下で小ＡＴモード用のアシスト特典を付与するとともに、付与したアシスト特典と対応するアイコンを表示する構成においては、アシスト特典の獲得状況を遊技者が把握している状況で確定役に当選することとなるため、実際にアイコンが表示されている状況で確定役に当選した場合、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考える可能性が高くなる。このことは、折角確定役に当選して大ＡＴモードに移行するにも関わらず、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、アイ

コンが残った状態で大ＡＴモードに移行する場合、残ったアイコンの恩恵が、小ＡＴモードにおいて得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３６８】

アップアイコンや勝利アイコンを表示している状況で確定役に当選した場合には、表示しているアイコンと対応する恩恵に代えて、大ＡＴモードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる恩恵が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、それまでに獲得したアシスト特典が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

【１３６９】

非ＡＴモード下で確定役に当選した場合には、次ゲームから大ＡＴモードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、確定役に当選してから大ＡＴモードに移行するまでの遊技回においてアシスト特典が付与されてしまう事象が発生することを回避することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【１３７０】

継続特典を獲得している状況で確定役に当選した場合には、獲得数が２以下である場合、１個について１００ゲームの上乗せがなされ、獲得数が３以上である場合、２個目までは１個について１００ゲームの上乗せがなされ、３個目以降は１個について２００ゲームの上乗せがなされる構成とした。かかる構成とすることにより、継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定していない状況で確定役に当選した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵を付与することが可能となる。遊技者の中には、継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、このタイミングで確定役に当選する必要はなかった、或いは上記状況となるまでの苦労が無駄なものとなってしまった等の印象を抱く者がいる。しかしながら、本スロットマシン１０においては、継続特典によって小ＡＴモードの突破が確定していない状況で確定役に当選した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵が付与されるため、上記印象を遊技者が抱くことを回避することが可能となる。

【１３７１】

小ＡＴ移行処理では、継続特典→アップ特典の順序でアシスト特典を使用し、小ＡＴモードの突破が確定した場合には、かかるタイミングでアシスト特典の使用を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、小ＡＴモードの突破を確定させるために必要な数以上のアシスト特典を獲得した場合等において、獲得したアシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行させることが可能となる。この結果、過剰に獲得したアシスト特典に関して小ＡＴモードにおいて得られた恩恵と異なる恩恵を付与することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【１３７２】

通常ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、ＣＺステージに移行させるとともにＣＺ演出を行う構成とし、前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、ＣＺステージに移行させずにＣＺ示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンに移行した場合に、前兆演出の実行有無によって異なるチャレンジゾーン用の補助演出を実行することが可能となる。

【１３７３】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３７４】

前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、前兆ステージ及び前兆演出を継続しつつＣＺ示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、小ＡＴモードに移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、ＣＺ示唆によってチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。

【１３７５】

前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、補助表示部６５の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況を金色発光表示することにより、ＣＺ示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなくチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、ＣＺ示唆の行われる表示領域が、前兆演出の行われる表示領域よりも小さい。故に、前兆演出の邪魔をすることなくＣＺ示唆を行うことが可能となり、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなくチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。

【１３７６】

ＣＺステージ及びＣＺ演出では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する一方、ＣＺ示唆では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成とした。前兆演出を行わずにＣＺ演出を行っている状況においては、チャレンジゾーンに関わる情報に遊技者が関心を抱くものと想定され、前兆演出とＣＺ示唆を行っている状況においては、チャレンジゾーンに関わる情報よりも小ＡＴモードへの移行有無に遊技者が関心を抱くものと想定される。そこで、ＣＺ演出では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する一方、ＣＺ示唆では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３７７】

チャレンジゾーンの途中で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームからＣＺステージに移行させてＣＺ演出を行う構成とした。一般的に、小ＡＴモードに移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合には、小ＡＴモードに移行しなかったことで遊技者が遊技意欲を減退させてしまうものと想定される。そこで、チャレンジゾーンの途中で上記前兆演出が終了した場合、次ゲームからＣＺステージに移行させてＣＺ演出を行う構成とすることにより、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことの低減を図ることが可能となる。

【１３７８】

ＣＺステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、ＣＺステージを継続しつつ、第２表示ゲーム数カウンタの値を第２補助表示部１６５に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、ＣＺステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、ＣＺステージから前兆ステージに移行させて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記前兆演出が小ＡＴモードに移行しないことを示唆するものであった場合、小ＡＴモードに移行しないのであればＣＺ演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば小ＡＴモードに移行することを示唆する場合に限ってＣＺステージから前兆ステージに移行させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＣＺステージから前兆ステージに移行した時点、すなわちＣＺ演出に代えて前兆演出が開始された時点で小ＡＴモードへの移行が確定してしまうため、小ＡＴモードへの移行に対する期待感を高めるという前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助表示部６５にてＣＺ演出を継続しつつ、第２補助表示部１６５にて第２表示ゲーム数カウンタの値を表示する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【１３７９】

第２補助表示部１６５を補助表示部６５と別個に設けた。かかる構成とすることにより、ＣＺ演出を行う表示領域を減少させることなく第２表示ゲーム数カウンタの値を表示することが可能となる。

【１３８０】

第２補助表示部１６５の表示を行っている状況でチャレンジゾーンが終了した場合には、次ゲームから前兆ステージに移行させ、補助表示部６５にて前兆演出を行う構成とした

。かかる構成とすることにより、小ＡＴモードへの移行有無を補助表示部６５における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３８１】

チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を１０回とし、小ＡＴ前兆モードに移行する場合は移行ゲーム数カウンタに１７～３２のいずれかをセットする構成とした。このように、小ＡＴ前兆モードに滞在する期間を、チャレンジゾーンに滞在する期間よりも長い構成とすることにより、ＣＺステージの如何なるゲームが小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合であっても、ＣＺステージの終了後すなわちＣＺ演出の終了後に、前兆演出にて小ＡＴモードへの移行有無を示唆することが可能となる。この結果、ＣＺ演出において小ＡＴモードへの移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【１３８２】

第２補助表示部１６５の表示を行っている状況では、補助表示部６５の表示ステージが前兆ステージからＣＺステージに移行しない、すなわちＣＺ演出が実行されない構成とする一方、ＣＺステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第２補助表示部１６５の表示が開始される、すなわち所定の前兆演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＺ演出と所定の前兆演出を共に実行することが可能な構成とするとともに、所定の前兆演出の優先順位をＣＺ演出よりも高くすることが可能となる。

【１３８３】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３８４】

小ＡＴモードとチャレンジゾーンを比較した場合、小ＡＴモードでは遊技者の所有メダルが増加することを期待できるため、小ＡＴモードの方が遊技者の有利度合いが大きい。かかる構成の場合、チャレンジゾーンであることよりも小ＡＴモードに移行することに遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第２補助表示部１６５の表示を行っている状況では、ＣＺ演出が実行されない構成とする一方、ＣＺステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第２補助表示部１６５の表示が開始される構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１３８５】

通常ステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、表示ステージを前兆ステージに移行させるとともに、補助表示部６５にて前兆演出を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部６５を、遊技状況に応じて前兆演出やＣＺ演出等の補助演出が行われる表示部として機能させることが可能となり、遊技者に補助表示部６５を注視させることが可能となる。例えば、補助表示部６５を、通常ステージ及びＣＺステージに関わる補助演出を行う構成とし、第２補助表示部１６５を、第２表示ゲーム数カウンタの値を表示するのではなく、前兆ステージ及び前兆演出に関わる補助演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、小ＡＴ前兆モード下でチャレンジゾーンに移行した場合や、チャレンジゾーン下で小ＡＴ前兆モードに移行した場合等において、補助表示部６５にてＣＺ演出を視認しつつ、第２補助表示部１６５にて前兆演出を視認する必要が生じるため、遊技者が遊技に集中できなくなってしまう可能性が考えられるからである。

【１３８６】

第２補助表示部１６５には、第２表示ゲーム数カウンタの値すなわち小ＡＴモードへ移行する可能性がある残りゲーム数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部６５にてＣＺ演出を実行しつつ、第２補助表示部１６５にて所定の前兆演出を実行する状況となった場合に、遊技者の関心が分散してしまうことを抑制することが可能となる。第２補助表示部１６５における補助演出に関しては、ゲームの開始時又は終了時等に確認すればよいからである。

【１３８７】
（第１７の実施形態）
【１３８８】
本実施の形態では、ゲームが終了してからメダル又は仮想メダルが投入されるまでの非遊技時における処理構成に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。
【１３８９】
図２３２は、本実施の形態におけるスロットマシン１０の斜視図である。
【１３９０】
第１クレジット投入スイッチ５６の右方であってメダル投入口４５の左方には、演出スイッチ６７と、選択スイッチ６８ａ，６８ｂと、が設けられている。演出スイッチ６７は、当該演出スイッチ６７の操作を促す補助演出が行われたゲームにおいて操作される。また、詳細は後述するが、非遊技時において演出スイッチ６７が操作された場合には、補助表示部６５にメニュー画面が表示されたり、メニュー画面等においてなされた遊技者の選択結果で決定されたりするようになっている。選択スイッチ６８ａ，６８ｂは、右スイッチ６８ａ及び左スイッチ６８ｂの２つのスイッチによって構成されており、後述するメニュー画面等に表示された各種情報から所望の情報を選択する場合に操作される。演出スイッチ６７（より詳しくは当該演出スイッチ６７の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）及び選択スイッチ６８ａ，６８ｂ（より詳しくは当該選択スイッチ６８ａ，６８ｂの操作を検出する選択スイッチ検出センサ）は、表示制御装置８１に接続されている。
【１３９１】
図２３３は、補助表示部６５における表示画面の一例を示す図である。
【１３９２】
ゲームが終了した場合、補助表示部６５では、図２３３（ａ）に示すように、非客待ち演出が行われる。ここにいう非客待ち演出とは、後述する客待ち演出以外の補助演出を指すものであり、ゲームにおいて行われる補助演出が該当する。より具体的に説明すると、補助表示部６５には、ゲームが終了した場合、ゲームで行った補助演出が継続して表示される。したがって、ゲームにおいて補助演出を行わなかった場合には、補助表示部６５に非客待ち演出として通常画面が継続表示されることとなり、ゲームにおいて例えば連続演出を行った場合には、補助表示部６５に非客待ち演出として「ＮＥＸＴ」等の連続演出の最終場面が継続表示されることとなる。また、補助表示部６５の下部には、ゲームが終了した場合、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることと、が表示される。詳細な図示は省略するが、これらの操作方法の表示は、非客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。
【１３９３】
ゲームが終了してから所定時間（本実施の形態では９０秒）を経過した場合、補助表示部６５では、図２３３（ｂ）に示すように、非客待ち演出に代えて客待ち演出（アトラクト演出）が行われる。補助表示部６５の下部には、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることと、が継続して表示される。詳細な図示は省略するが、これらの操作方法の表示は、非客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。
【１３９４】
非客待ち演出又は客待ち演出が行われている状況で演出スイッチ６７が操作された場合には、図２３３（ｃ）に示すように、補助表示部６５にメニュー画面が表示される。メニュー画面では、遊技履歴と、キャラ選択と、音量設定と、戻ると、が選択可能な構成となっており、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作することによって上記各種情報のいずれかを選択することができる。図２３３（ｃ）では、音量設定が選択された状態となっている。
【１３９５】

メニュー画面に表示された各種情報のいずれかを選択した上で演出スイッチ６７が操作された場合には、対応する情報が補助表示部６５に表示される。遊技履歴が選択された状態で演出スイッチ６７が操作された場合、補助表示部６５には、遊技履歴画面として、遊技回数と、報知モードへの移行回数と、レア役の当選回数と、が表示される。キャラ選択が選択された状態で演出スイッチ６７が操作された場合、補助表示部６５には、キャラ選択画面として、３種類のキャラクタが表示される。遊技者は、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作することによっていずれかのキャラクタを選択し、その後に演出スイッチ６７を操作することにより、非客待ち演出において表示される主要キャラクタを選択することができる。音量設定が選択された状態で演出スイッチ６７が操作された場合、補助表示部６５には、図２３３（ｄ）に示すように、音量設定画面として１～５の音量情報が表示される。図２３３（ｄ）では、音量情報３が選択された状態となっている。遊技者は、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作することによっていずれかの音量情報を選択し、その後に演出スイッチ６７を操作することにより、スピーカから出力される音量レベルを選択することができる。戻るが選択された状態で演出スイッチ６７が操作された場合には、メニュー画面が終了する。

【１３９６】

非客待ち演出又は客待ち演出が行われている状況で選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作された場合、補助表示部６５には、図２３３（ｅ）及び図２３３（ｆ）に示すように、補助表示部６５の右下部に１～５の音量情報が表示される。図２３３（ｅ）及び図２３３（ｆ）では、音量情報３が選択された状態となっている。このとき、非客待ち演出及び客待ち演出は、継続して行われる。なお、詳細な図示は省略しているが、音量情報の表示は、非客待ち演出及び客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。遊技者は、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作することによっていずれかの音量情報を選択し、その後に演出スイッチ６７を操作することにより、スピーカ６４から出力される音量レベルを選択することができる。

【１３９７】

以下では、上記した補助表示部６５の表示制御に際して表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【１３９８】

図２３４は、非遊技中処理を示すフローチャートである。

【１３９９】

ステップＳ１７０１０１では、ゲームが終了したか否かを判定し、ゲームが終了していない、すなわちゲームの途中である場合には、そのまま本処理を終了する。ゲームが終了した場合には、ステップＳ１７０１０２にてタイマを起動するとともに、ステップＳ１７０１０３にて補助表示部６５に操作方法を表示する。より具体的には、図２３３（ａ）に示すように、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることと、を表示する。ステップＳ１７０１０４では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。詳細な説明は省略するが、タイマ割込み処理では、表示制御装置８１に接続された演出スイッチ６７及び選択スイッチ６８ａ，６８ｂの操作状況（より詳しくは、対応する検出センサからの信号入力状況）を確認している。タイマ割込み処理が起動した後にステップＳ１７０１０５以降の処理を行うことにより、１回の演出スイッチ６７又は選択スイッチ６８ａ，６８ｂの操作に対してステップＳ１７０１０５以降の処理を複数回行ってしまう事象が発生することを回避できる。

【１４００】

ステップＳ１７０１０５では、補助表示部６５に情報画面を表示しているか否か、すなわち、遊技履歴画面、キャラ選択画面、音量設定画面のいずれかを表示しているか否かを判定する。情報画面を表示していない場合には、ステップＳ１７０１０７に進み、補助表示部６５にメニュー画面を表示しているか否かを判定する。メニュー画面を表示していない場合には、補助表示部６５にて客待ち演出又は非客待ち演出を行っていることを意味す

る。かかる場合には、ステップＳ１７０１０９にて投入待ち処理を行い、ステップＳ１７０１０４の割り込み待ち処理に戻る。

【１４０１】

投入待ち処理では、図２３５のフローチャートに示すように、ステップＳ１７０２０１にて演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７が操作されていない場合には、ステップＳ１７０２０７に進み、選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７と選択スイッチ６８ａ，６８ｂのいずれも操作されていない場合には、ステップＳ１７０２１２に進み、補助表示部６５に非客待ち画面を表示しているか否かを判定する。非客待ち画面を表示している場合には、ステップＳ１７０２１３に進み、ゲームが終了してから９０秒経過したか否かを判定する。ゲームが終了してから９０秒経過した場合には、ステップＳ１７０２１４に進み、補助表示部６５にて客待ち演出を開始し、補助表示部６５の表示画面を客待ち画面に変更する。

【１４０２】

ステップＳ１７０２１２にて客待ち画面を表示していると判定した場合と、ステップＳ１７０２１３にてゲームが終了してから９０秒経過していないと判定した場合と、ステップＳ１７０２１４にて客待ち画面に変更した場合と、には、ステップＳ１７０２１５に進み、ベット数が０であるか否かを判定する。ベット数が０である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が０でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ５６～５８が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１７０２１６に進み、補助表示部６５に客待ち画面を表示しているか否かを判定する。客待ち画面を表示している場合には、ステップＳ１７０２１７に進み、補助表示部６５にて非客待ち演出を開始し、補助表示部６５の表示画面を非客待ち画面に変更する。その後、又はステップＳ１７０２１６にて客待ち画面を表示していると判定した場合には、ステップＳ１７０２１８に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待機する開始指令待ち処理を行う。なお、開始指令待ち処理の途中でベット数が０に戻った場合には、非遊技中処理のステップＳ１７０１０２に移行する。

【１４０３】

ステップＳ１７０２０７にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されたと判定した場合には、ステップＳ１７０２０８に進み、音量レベルを示す音量情報を変更する。表示制御装置８１のＲＡＭには、スピーカ６４から出力する音量レベルを記憶する音量レベル記憶エリアと、音量レベルを一時記憶する音量情報記憶エリアと、が設けられている。ステップＳ１７０２０８では、音量情報記憶エリアの値が０である状況で右スイッチ６８ａが操作された場合、１～５の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値に１加算した値を音量情報記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアの値が０である状況で左スイッチ６８ｂが操作された場合、１～５の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値から１減算した値を音量情報記憶エリアに記憶する。また、音量情報記憶エリアの値が０でない場合には、右スイッチ６８ａが操作された場合、１～５の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値に１を加算し、左スイッチ６８ｂが操作された場合、１～５の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値から１を減算する。ステップＳ１７０２０９では、補助表示部６５に表示している操作方法を非表示とし、ステップＳ１７０２１０では、音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報を補助表示部６５に表示する。このとき、補助表示部６５に表示している非客待ち演出及び客待ち演出は、継続して表示する。ステップＳ１７０２１１では、スピーカ６４から音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量レベルで試聴音を出力する。その後、ステップＳ１７０２１２に進む。

【１４０４】

ステップＳ１７０２０１にて演出スイッチ６７が操作されたと判定した場合には、ステップＳ１７０２０２に進み、補助表示部６５に音量情報を表示中であるか否かを判定する。音量情報を表示中である場合には、遊技者が音量レベルを変更すべく選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作し、その後に演出スイッチ６７を操作したことを意味する。かかる場合

には、ステップＳ１７０２０３にて音量情報を記憶する。具体的には、音量情報記憶エリアに記憶された値を音量レベル記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアに記憶された値を０に変更する。ステップＳ１７０２０４では、補助表示部６５に表示している音量情報を非表示とし、ステップＳ１７０２０５では、操作方法を補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ１７０２１２に進む。

【１４０５】

音量情報を表示していない状況で演出スイッチ６７が操作された場合（ステップＳ１７０２０２がＮＯの場合）には、ステップＳ１７０２０６にて補助表示部６５の表示画面をメニュー画面に変更し、本処理を終了する。このとき、補助表示部６５に表示していた操作方法は、メニュー画面への変更に伴って非表示とされる。

【１４０６】

非遊技中処理の説明に戻り、ステップＳ１７０１０７にて補助表示部６５にメニュー画面を表示していると判定した場合には、ステップＳ１７０１０８にてメニュー変更処理を行い、ステップＳ１７０１０４の割り込み待ち処理に戻る。

【１４０７】

メニュー変更処理では、図２３６のフローチャートに示すように、ステップＳ１７０３０１にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されたか否かを判定する。選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作された場合には、ステップＳ１７０３０２にて選択情報を変更し、本処理を終了する。選択情報の変更に際しては、右スイッチ６８ａが操作された場合、「遊技履歴」，「キャラ選択」，「音量設定」，「戻る」のうち、現在選択されている情報から１つ上の情報に変更し、左スイッチ６８ｂが操作された場合、「遊技履歴」，「キャラ選択」，「音量設定」，「戻る」のうち、現在選択されている情報から１つ下の情報に変更する。

【１４０８】

ステップＳ１７０３０１にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されていないと判定した場合には、ステップＳ１７０３０３に進み、演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７が操作された場合には、ステップＳ１７０３０４に進み、選択情報が「戻る」であるか否かを判定する。選択情報が「戻る」である場合には、ステップＳ１７０３０５にて補助表示部６５の表示画面をメニュー画面から客待ち画面に変更し、本処理を終了する。選択情報が「戻る」でなく「遊技履歴」，「キャラ選択」，「音量設定」のいずれかである場合には、ステップＳ１７０３０６にて補助表示部６５の表示画面をメニュー画面から選択情報と対応する情報画面に変更し、本処理を終了する。このとき、「音量設定」が選択されて演出スイッチ６７が操作された場合には、音量レベル記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報を補助表示部６５に表示する。例えば、音量レベル記憶エリアに「３」が記憶されている場合には、図２３３（ｄ）に示すように、音量情報「３」を補助表示部６５に表示する。

【１４０９】

演出スイッチ６７と選択スイッチ６８ａ，６８ｂのいずれも操作されていない場合には、ステップＳ１７０３０７に進み、ベット数が０であるか否かを判定する。ベット数が０である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が０でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ５６～５８が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１７０３０８に進み、補助表示部６５の表示画面をメニュー画面から非客待ち画面に変更する。その後、ステップＳ１７０３０９に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待機する開始指令待ち処理を行う。

【１４１０】

非遊技中処理の説明に戻り、ステップＳ１７０１０５にて補助表示部６５に情報画面を表示していると判定した場合には、ステップＳ１７０１０６にて情報変更処理を行い、ステップＳ１７０１０４の割り込み待ち処理に戻る。

【１４１１】

以下では、「音量設定」が選択されて演出スイッチ６７が操作された場合における情報

変更処理、すなわち音量設定画面における情報変更処理を説明する。

【１４１２】

音量設定画面における情報変更処理では、図２３７のフローチャートに示すように、ステップＳ１７０４０１にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されたか否かを判定する。選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作された場合には、ステップＳ１７０４０２にて音量情報を変更する。ステップＳ１７０４０２では、音量情報記憶エリアの値が０である状況で右スイッチ６８ａが操作された場合、１～５の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値に１加算した値を音量情報記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアの値が０である状況で左スイッチ６８ｂが操作された場合、１～５の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値から１減算した値を音量情報記憶エリアに記憶する。また、音量情報記憶エリアの値が０でない場合には、右スイッチ６８ａが操作された場合、１～５の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値に１を加算し、左スイッチ６８ｂが操作された場合、１～５の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値から１を減算する。そして、音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報に、補助表示部６５に表示している音量情報を変更する。ステップＳ１７０４０３では、スピーカ６４から音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量レベルで試聴音を出力する。その後、本処理を終了する。

【１４１３】

ステップＳ１７０４０１にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作されていないと判定した場合には、ステップＳ１７０４０４に進み、演出スイッチ６７が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ６７が操作された場合には、ステップＳ１７０４０５にて音量情報を記憶する。具体的には、音量情報記憶エリアに記憶された値を音量レベル記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアに記憶された値を０に変更する。ステップＳ１７０４０６では、補助表示部６５の表示画面を音量設定画面からメニュー画面に変更する。その後、本処理を終了する。

【１４１４】

演出スイッチ６７と選択スイッチ６８ａ，６８ｂのいずれも操作されていない場合には、ステップＳ１７０４０７に進み、ベット数が０であるか否かを判定する。ベット数が０である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が０でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ５６～５８が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１７０４０８に進み、補助表示部６５の表示画面を音量設定画面から非客待ち画面に変更するとともに、音量情報記憶エリアに記憶された値を０に変更する。その後、ステップＳ１７０４０９に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待機する開始指令待ち処理を行う。

【１４１５】

以上のとおり、音量設定画面で演出スイッチ６７を操作することなくメダルをベットした場合には、仮に選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作して音量情報を変更していたとしても、スピーカ６４から出力される音量レベルが変更されない。なお、投入待ち処理においても同様であり、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作して音量情報を変更し、演出スイッチ６７を操作することなくメダルをベットした場合には、スピーカ６４から出力される音量レベルが変更されない（音量レベル記憶エリアの値が変更されることなく音量情報記憶エリアに記憶された値が０に変更される。）。したがって、演出スイッチ６７は、非遊技時において、メニュー画面を呼び出す呼び出し機能と、遊技者の選択結果を決定する決定機能と、を有する、といえる。

【１４１６】

図２３８は、音量レベルを変更する場合における補助表示部６５の表示画面の変化を示す図である。

【１４１７】

図２３８（ａ）は、メニュー画面を経由する場合の表示画面の変化の流れを示す図である。ゲームが終了した場合には、非客待ち画面となり、非客待ち画面のまま９０秒経過し

た場合には、客待ち画面に移行する。非客待ち画面又は客待ち画面において演出スイッチ６７を操作した場合には、メニュー画面に移行する。メニュー画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作して「音量設定」を選択し、演出スイッチ６７を操作して決定した場合には、音量設定画面に移行する。音量設定画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作した場合には、操作に応じて音量情報が変更されるとともに、試聴音が出力される。音量設定画面においてメダルを投入した場合には、非客待ち画面に移行する。このとき、音量設定画面において音量情報を変更していたとしても、スピーカ６４から出力される音量レベルは変更されない。また、メダルが投入された状態では、補助表示部６５に操作方法が表示されない。音量設定画面において演出スイッチ６７を操作して決定した場合には、メニュー画面に復帰する。かかる場合には、音量設定画面において音量情報を変更していた場合、スピーカ６４から出力される音量レベルが音量情報と対応した値に変更される。メニュー画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作して「戻る」を選択し、演出スイッチ６７を操作して決定した場合には、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に移行する。

【１４１８】

図２３８（ｂ）は、メニュー画面を経由しない場合の表示画面の変化の流れを示す図である。ゲームが終了した場合には、非客待ち画面となり、非客待ち画面のまま９０秒経過した場合には、客待ち画面に移行する。非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作した場合には、非客待ち画面又は客待ち画面のまま音量情報が表示されるとともに、試聴音が出力される。このとき、操作方法は非表示とされる。非客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作して音量情報を表示し、かかる状況でゲーム終了から９０秒経過した場合には、音量情報を表示したまま非客待ち画面から客待ち画面に移行する。音量情報が表示されている状況でメダルを投入した場合には、そのときの表示画面が非客待ち画面と客待ち画面のいずれであったとしても、音量情報が非表示とされるとともに、非客待ち画面となる。このとき、音量情報を変更していたとしても、スピーカ６４から出力される音量レベルは変更されない。また、メダルが投入された状態では、補助表示部６５に操作方法が表示されない。音量情報が表示されている状況で演出スイッチ６７を操作して決定した場合には、そのときの表示画面のまま、音量情報が非表示とされるとともに操作方法が表示される。かかる場合には、音量情報を変更していた場合、スピーカ６４から出力される音量レベルが音量情報と対応した値に変更される。

【１４１９】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、音量レベルを変更する場合に、メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、がある。

【１４２０】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１４２１】

音量レベルを変更する場合に、メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【１４２２】

以上の結果、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１４２３】

メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、のいずれであっても、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作することで音量レベルの変更を行うことができる構成とした。このように、いずれの操作方法であっても選択スイッチ６８ａ，６８ｂの操作という同一操作を行うことで音量レベルの変更を行うことができる構成とすることにより、音量レベルの変更を行う

際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【１４２４】

メニュー画面には、「音量設定」の他に、「遊技履歴」と、「キャラ選択」と、「戻る」と、が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、例えば遊技履歴の確認を行った上で音量レベルの変更を行いたい遊技者は、メニュー画面を経由させて音量レベルの変更を行えばよく、音量レベルの変更のみを行いたい遊技者は、メニュー画面を経由させることなく音量レベルの変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、操作性の向上を図ることが可能となる。

【１４２５】

さらにいうと、メニュー画面を経由することなく音量レベルの変更を行うことが可能な構成においては、メニュー画面から「音量設定」の項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作するつもりで誤って演出スイッチ６７を操作してしまった場合、音量レベルの変更を行うためにメニュー画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、メニュー画面を経由することなく音量レベルの変更を行うことが可能な操作方法を折角設けたにもかかわらず、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりかねない。一方、メニュー画面に「音量設定」の項目を残した構成においては、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作するつもりで誤って演出スイッチ６７を操作してしまった場合、そのまま音量設定画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１４２６】

音量設定画面において演出スイッチ６７を操作した場合には、音量設定画面からメニュー画面に戻る構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行った後に遊技履歴等の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【１４２７】

非客待ち画面又は客待ち画面において演出スイッチ６７を操作してメニュー画面を呼び出し、メニュー画面において「音量設定」を選択した状態で演出スイッチ６７を操作した場合、音量設定画面に切り替わるとともに音量レベルの変更を行うことが可能となる構成とした。かかる構成においては、例えば遊技履歴等の確認を行う予定のない遊技者が、音量レベルの変更を行いたいにも関わらず、上記操作が面倒なために音量レベルの変更を躊躇してしまう可能性が考えられる。しかしながら、非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法を備えた構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１４２８】

非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作した場合には、非客待ち演出又は客待ち演出と前後に重なるようにして音量情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂが操作された場合には、非客待ち演出又は客待ち演出を視認させつつ音量レベルの変更を行わせることが可能となる。

【１４２９】

非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作した場合に表示される音量情報の大きさは、音量設定画面において表示される音量情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、非客待ち演出又は客待ち演出に重なるように音量情報を表示する構成とした場合であっても、非客待ち演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

【１４３０】

メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ６７を操作した場合には、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に切り替わる構成とした。遊技者は、ゲームが連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、ゲームが終了してから９０秒が経過した場合に客待ち演出を表示する構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本スロットマシ

ン１０においては、メニュー画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものとなってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１４３１】

選択スイッチ６８ａ，６８ｂを、演出スイッチ６７と隣り合うように配置した。かかる構成とすることにより、演出スイッチ６７と選択スイッチ６８ａ，６８ｂの操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作するつもりで誤って演出スイッチ６７を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法として、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、を備え、メニュー画面に「音量設定」の項目が表示される構成においては、誤って演出スイッチ６７を操作してしまった場合であっても、そのまま音量レベルの変更を行うことが可能となるため、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【１４３２】

非遊技時の非客待ち画面及び客待ち画面において、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることと、が共に表示される構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法が２種類あることを積極的に報知することが可能となる。

【１４３３】

（第１８の実施形態）

【１４３４】

本実施の形態では、補助表示部６５において、連続演出を行う場合と、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する場合と、における処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【１４３５】

先ず、連続演出について説明する。

【１４３６】

上記第１の実施形態では、チャンスモードにおいて、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、次ゲームから報知モードに移行する（図２７，図２８参照）。本実施の形態では、チャンスモードにおいて、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、３ゲームの前兆期間を経て報知モードに移行する。そして、前記前兆期間では、補助表示部６５において３ゲームに亘って連続演出が行われる。かかる連続演出では、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決する対決演出が行われ、３ゲーム目に主人公キャラクタが勝利して報知モードへの移行が報知される。また、本実施の形態では、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合についても、次ゲームから３ゲームに亘って対決演出が行われることがある。かかる対決演出では、３ゲーム目に主人公キャラクタが敗北して報知モードに移行しないことが報知される。

【１４３７】

次に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知するナビ演出について説明する。図２４０は、補助表示部６５にて行われるナビ演出の一例を示す図である。

【１４３８】

報知モードにおいては、補助表示部６５の左上部に、報知モードに移行してからのゲーム数が表示され、補助表示部６５の右上部に、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示される。そして、押し順ベルに当選した場合には、補

助表示部６５の中央部に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が表示される。

【１４３９】

例えば、報知モードにおいて右中左ベルに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前、すなわちゲームの開始段階において、図２４０（ａ）に示すように、「３２１」の操作順序が表示される。このとき、最初に操作すべき右ストップスイッチ４４と対応する「１」の表示は、２番目に操作すべき中ストップスイッチ４３と対応する「２」の表示、及び３番目に操作すべき左ストップスイッチ４２と対応する「３」の表示よりも大きく表示される。また、図２４０（ａ）では、補助表示部６５の左上部に、報知モードに移行してから１１ゲーム目であることが表示され、補助表示部６５の右上部に、報知モード下で３３枚獲得したことと、報知モード終了までの残り獲得枚数が９７枚であることと、が表示されている。

【１４４０】

補助表示部６５の表示状況が図２４０（ａ）である状況下で右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、ナビ演出が図２４０（ｂ）に示すように進行する。すなわち、２番目に操作すべき中ストップスイッチ４３と対応する「２」の表示が、操作済みの右ストップスイッチ４４と対応する「１」の表示、及び３番目に操作すべき左ストップスイッチ４２と対応する「３」の表示よりも大きく表示される。

【１４４１】

補助表示部６５の表示状況が図２４０（ｂ）である状況下で中ストップスイッチ４３が次に操作された場合には、ナビ演出が図２４０（ｃ）に示すように進行する。すなわち、３番目に操作すべき左ストップスイッチ４２と対応する「３」の表示が、操作済みの右ストップスイッチ４４と対応する「１」の表示、及び操作済みの中ストップスイッチ４３と対応する「２」の表示よりも大きく表示される。

【１４４２】

補助表示部６５の表示状況が図２４０（ｃ）である状況下で右ストップスイッチ４４が次に操作された場合、すなわち補助表示部６５に表示された順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合には、ナビ演出が図２４０（ｄ）に示すように進行する。すなわち、補助表示部６５の中央部に、ベル入賞が成立して９枚のメダル払出が行われることを示す「９枚ＧＥＴ」が表示される（以下、「ＧＥＴ演出」ともいう。）。また、ゲームが終了したことに伴い、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が更新される。図２４０（ｄ）では、報知モード下での獲得枚数が４２枚に更新されるとともに、報知モード終了までの残り獲得枚数が８８枚に更新されている。

【１４４３】

補助表示部６５に表示された順序と異なる順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合には、不正解演出が行われる。例えば、補助表示部６５の表示状況が図２４０（ａ）である状況下で左ストップスイッチ４２又は中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合には、図２４０（ｅ）に示すように、表示された操作順序にバツ印が表示される。なお、不正解演出として、補助表示部６５の表示画面を暗転させる演出を行う構成としてもよい。

【１４４４】

以下では、上記した補助表示部６５の表示制御に際して表示制御装置８１が行う演出制御処理を説明する。

【１４４５】

表示制御装置８１は、主制御装置１０１から送信された各種の遊技情報を示すコマンドに基づいて処理を行う。本実施の形態では、理解を容易なものとするため、開始指令が発生してから停止指令を発生させることが可能となるまでに送信される抽選結果コマンド（図１２参照）、回転開始コマンド（図１８参照）、停止可コマンド（図２０参照）等を総称して開始コマンドとする。また、停止指令が発生した際に送信される停止コマンド（図２２参照）には、今回の停止指令が第１停止指令～第３停止指令のいずれであるのかと、

いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかと、を示す情報が含まれるものとする。加えて、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に送信される全リール停止完了コマンド（図２１参照）、区間コマンド（図２６、図２８、図３６参照）等を総称して終了コマンドとする。

【１４４６】

図２４１は、ゲームの開始段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【１４４７】

ステップＳ１８０１０１では、開始コマンドを全て受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを全て受信した場合には、ステップＳ１８０１０２に進み、連続演出を実行することを示す連続演出フラグがセットされているか否かを判定する。連続演出フラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０１０３に進み、後述するシナリオ数カウンタの値に応じた連続演出を開始する。

【１４４８】

ステップＳ１８０１０２にて連続演出フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップＳ１８０１０３にてシナリオ数カウンタの値に応じた連続演出を開始した場合と、には、ステップＳ１８０１０４に進み、操作順序をナビするか否か、すなわちナビ演出を開始するか否かを判定する。具体的には、現在の遊技モードが報知モードであって、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、ナビ演出を開始すると判定する。ナビ演出を開始すると判定した場合には、ステップＳ１８０１０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を表示するとともに、ステップＳ１８０１０６にてナビフラグをセットする。その後、又はステップＳ１８０１０４にてナビ演出を開始しないと判定した場合には、ステップＳ１８０１０７にて消化ゲーム数更新処理を行い、本処理を終了する。消化ゲーム数更新処理では、現在の遊技モードが報知モードである場合、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する処理を行う。具体的には、前のゲームが終了した際に受信した区間コマンドが示す情報（より詳しくは、区間ゲーム数カウンタの値）に基づいて、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する。なお、チャンスモード下で当該チャンスモードに移行してからのゲーム数を補助表示部６５に表示する構成においては、消化ゲーム数更新処理にて補助表示部６５に表示しているチャンスモードに移行してからのゲーム数を更新する処理を行えばよい。

【１４４９】

図２４２は、停止指令が発生した場合に行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【１４５０】

ステップＳ１８０２０１では、停止コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止コマンドを受信した場合には、ステップＳ１８０２０２に進み、正常受信であるか否かを判定する。具体的には、第１停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第１停止コマンド」ともいう。）を受信した場合、開始コマンドを全て受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを全て受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第２停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第２停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを全て受信済みであるか否かと、第１停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドの全てと第１停止コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第３停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第３停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを全て受信済みであるか否かと、第１停止コマンドを受信済みであるか否かと、第２停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドの全てと、第１停止コマンドと、第２停止コマンドと、を受信済みである場合には、正常受信であると判定する。

【１４５１】

正常受信であると判定した場合には、ステップＳ１８０２０３に進み、補助表示部６５

にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。補助表示部６５にて連続演出を実行中である場合には、ステップＳ１８０２０４に進み、発生した停止指令に応じて連続演出を進行させる。その後、又はステップＳ１８０２０３にて連続演出を実行中でないと判定した場合には、ステップＳ１８０２０５に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０２０６に進み、補助表示部６５に表示している操作順序と、停止指令を発生させたストップスイッチの操作順序と、が一致するか否かを判定する。上記操作順序が一致する場合には、ステップＳ１８０２０７にてナビ演出を進行させた後に本処理を終了し、上記操作順序が一致しない場合には、ステップＳ１８０２０８にて不正解演出を開始させた後に本処理を終了する。

【１４５２】

ステップＳ１８０２０２にて正常受信でないと判定した場合には、開始コマンド→第１停止コマンド→第２停止コマンド→第３停止コマンドの順でコマンドを受信しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１８０２０９にて開始コマンドの全てを受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを受信済みでない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを全て受信済みである場合には、ステップＳ１８０２１０に進み、異常フラグがセットされているか否かを判定する。異常フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了し、異常フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１８０２１１にて異常フラグをセットするとともに、ステップＳ１８０２１２にてスピーカ６４から異常報知音を出力し、本処理を終了する。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

【１４５３】

図２４３は、ゲームの終了段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【１４５４】

ステップＳ１８０３０１では、終了コマンドを全て受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを全て受信した場合には、ステップＳ１８０３０２に進み、正常受信であるか否かを判定する。具体的には、開始コマンドの全てと、第１停止コマンドと、第２停止コマンドと、第３停止コマンドと、を受信済みであるか否かを判定し、これらコマンドを全て受信済みである場合には、正常受信であると判定する。

【１４５５】

正常受信であると判定した場合には、ステップＳ１８０３０３に進み、次ゲームから連続演出を開始する連続演出条件が成立したか否かを判定する。具体的には、今回のゲームでレア役に当選した場合と、受信した区間コマンドの示す情報が区間ゲーム数カウンタの値と移行ゲーム数カウンタの値が一致するものであった場合と、に、連続演出条件が成立したと判定する。連続演出条件が成立した場合には、ステップＳ１８０３０４にて連続演出フラグをセットするとともに、ステップＳ１８０３０５にて演出シナリオを設定する。演出シナリオの設定に際しては、報知モードへの移行有無に応じた所定の抽選を行うことにより、連続演出の１ゲーム目に実行する演出内容と、連続演出の２ゲーム目に実行する演出内容と、連続演出の３ゲーム目に実行する演出内容と、を決定し、当該決定結果を表示制御装置８１のＲＡＭに記憶する。ステップＳ１８０３０６では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたシナリオ数カウンタに１をセットする。なお、上記した遊技の開始段階にて行う演出制御処理では、ステップＳ１８０３０５にて設定した演出シナリオのうち、シナリオ数カウンタの値に応じた演出シナリオを読み出すことにより、連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。

【１４５６】

ステップＳ１８０３０３にて連続演出条件が成立していないと判定した場合には、ステップＳ１８０３０７に進み、補助表示部６５にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。補助表示部６５にて連続演出を実行中である場合には、ステップＳ１８０３０８に進

み、シナリオ更新処理を行う。

【１４５７】

シナリオ更新処理では、図２４４のフローチャートに示すように、ステップＳ１８０４０１にてシナリオ数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ１８０４０２では、シナリオ数カウンタの値が４となったか否かを判定する。シナリオ数カウンタの値が４となった場合には、３ゲーム目の連続演出を行ったことを意味するため、ステップＳ１８０４０３にて連続演出の結果を補助表示部６５に表示する。すなわち、報知モードに移行する場合には、補助表示部６５に「ＷＩＮ」を表示し、報知モードに移行しない場合には、補助表示部６５に「ＬＯＳＥ」を表示する。その後、ステップＳ１８０４０４にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。シナリオ数カウンタの値が４となっていない場合には、ステップＳ１８０４０５に進み、受信した区間コマンドが示す区間ゲーム数カウンタの情報に基づいて、今回のゲームが前兆期間の最終ゲームすなわち報知移行ゲームであったか否かを判定する。報知移行ゲームであった場合には、ステップＳ１８０４０３にて補助表示部６５に「ＷＩＮ」を表示するとともに、ステップＳ１８０４０４にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。報知移行ゲームでなかった場合には、ステップＳ１８０４０６に進み、連続演出が継続することを示す「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する。続くステップＳ１８０４０７では、受信した区間コマンドが示す遊技モードの情報に基づいて、次ゲームの遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。次ゲームの遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、次ゲームの遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ１８０４０４にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

【１４５８】

演出制御処理の説明に戻り、ステップＳ１８０３０６にてシナリオ数カウンタに１をセットした場合と、ステップＳ１８０３０７にて連続演出を実行中でないと判定した場合と、ステップＳ１８０３０８にてシナリオ更新処理を行った場合と、には、ステップＳ１８０３０９に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０３１０に進み、補助表示部６５に表示している操作順序と、停止指令を発生させたストップスイッチの操作順序と、が一致するか否かを判定する。上記操作順序が一致する場合には、ステップＳ１８０３１１にてＧＥＴ演出を開始した後にステップＳ１８０３１２に進み、上記操作順序が一致しない場合には、そのままステップＳ１８０３１２に進む。ステップＳ１８０３１２では、ナビフラグをクリアする。その後、又はステップＳ１８０３０９にてナビフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１８０３１３にて表示枚数更新処理を行い、本処理を終了する。表示枚数更新処理では、現在の遊技モードが報知モードである場合、受信した区間コマンドが示す純増枚数の情報に基づいて、補助表示部６５に表示している獲得枚数及び残り獲得枚数を更新する処理を行う。

【１４５９】

ステップＳ１８０３０２にて正常受信でないと判定した場合には、開始コマンド，第１停止コマンド，第２停止コマンド，第３停止コマンドのいずれかを受信していない状況下で終了コマンドを受信したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１８０３１４にて異常受信処理を行うとともに、ステップＳ１８０３１３にて表示枚数更新処理を行い、本処理を終了する。

【１４６０】

異常受信処理では、図２４５のフローチャートに示すように、ステップＳ１８０５０１にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。連続演出を実行中である場合には、ステップＳ１８０５０２に進み、受信した区間コマンドが示す遊技モードの情報に基づいて、次ゲームの遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。次ゲームの遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ１８０５０３に進み、連続演出フラグをクリアする。次ゲームの遊技モードが報知モードでない場合には、ステップＳ１８０５０４にてシナリオ数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１８０５０５にてシナリオ数カ

ウンタの値が４となったか否かを判定する。シナリオ数カウンタの値が４となった場合には、ステップＳ１８０５０３に進み、連続演出フラグをクリアする。

【１４６１】

ステップＳ１８０５０１にて連続演出を実行中でないと判定した場合には、ステップＳ１８０５０６に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、連続演出及びナビ演出を実行していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ１８０５０７にてナビフラグをクリアする。

【１４６２】

ステップＳ１８０５０３にて連続演出フラグをクリアした場合と、ステップＳ１８０５０５にてシナリオ数カウンタの値が４となっていないと判定した場合と、ステップＳ１８０５０７にてナビフラグをクリアした場合と、には、ステップＳ１８０５０８に進み、異常フラグがセットされているか否かを判定する。異常フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了し、異常フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１８０５０９にて異常フラグをセットするとともに、ステップＳ１８０５１０にてスピーカ６４から異常報知音を出力し、本処理を終了する。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

【１４６３】

連続演出やナビ演出の実行に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置１０１と表示制御装置８１とを接続するコネクタに接触不良や接続抜けが発生したり、主制御装置１０１側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置８１側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して例えば第１停止コマンドを送信したにも関わらず、当該第１停止コマンドを表示制御装置８１が受信していなかった場合には、主制御装置１０１側と表示制御装置８１側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置１０１側では、第２停止指令を発生させることが可能な状態となり、表示制御装置８１側では、第１停止指令が発生していないという認識から連続演出及びナビ演出を進行させないこととなるからである。以下では、表示制御装置８１側でコマンドを受信できない状況が発生した場合における連続演出及びナビ演出の進行について、具体例を挙げて説明する。

【１４６４】

図２４６（ａ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、１ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１４６５】

連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信することなく終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０５０４、図２４５参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「ＮＥＸＴ」が補助表示部６５に表示されない。また、第１停止コマンド～第３停止コマンドも受信していないため、補助表示部６５では、停止指令の発生に応じたシナリオ数１の連続演出の進行もなされない。つまり、シナリオ数１の連続演出は、１ゲーム目の開始に伴って開始されるものの、停止指令によってゲームが進行しても演出内容が進行しない。

【１４６６】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は

、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１４６７】

３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、報知モードに移行しない所謂ガセ連続演出である場合には、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示し、報知モードに移行する所謂本連続演出である場合には、主人公キャラクタが勝利する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、ガセ連続演出であれば「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアし、本連続演出であれば「ＷＩＮ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１４６８】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

【１４６９】

本連続演出が終了した場合には、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行する。かかる状況下で４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【１４７０】

図２４６（ｂ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１４７１】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１４７２】

連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。１ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１４７３】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１４７４】

２ゲーム目の第１停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドの後に第１停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定し、シナリオ数１の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合に

は、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１４７５】

３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１４７６】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１４７７】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

【１４７８】

以上のとおり、ガセ連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が１ゲーム増加する。

【１４７９】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１４８０】

１ゲーム目及び２ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われる。

【１４８１】

３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「ＮＥＸＴ」ではなく「ＷＩＮ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０５，Ｓ１８０４０３、図２４４参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。

【１４８２】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【１４８３】

以上のとおり、本連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われるものの、本連続演出は３ゲームで終了する。このとき、シナリオ数３の連続演出が省略されるため、報知モード

への移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、ＷＩＮ表示を通じて報知されることとなる。

【１４８４】

図２４６（ｃ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１４８５】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１４８６】

連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。１ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１４８７】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンド及び第１停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１４８８】

２ゲーム目の第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、第１停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０２１１，Ｓ１８０２１２、図２４２参照）。このとき、シナリオ数１の連続演出を進行させない。第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合についても、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０５０４、図２４５参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「ＮＥＸＴ」が補助表示部６５に表示されない。

【１４８９】

３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１４９０】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１４９１】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

【１４９２】
以上のとおり、ガセ連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が１ゲーム増加する。なお、図２４６（ｂ）に示す２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数１の連続演出が進行しないことと、第２停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。
【１４９３】
次に、本連続演出の進行を説明する。
【１４９４】
１ゲーム目及び２ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、演出内容は進行しないものの、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われる。
【１４９５】
３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「ＮＥＸＴ」ではなく「ＷＩＮ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０５，Ｓ１８０４０３、図２４４参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。
【１４９６】
４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。
【１４９７】
以上のとおり、本連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が２ゲームに亘って行われるものの、本連続演出は３ゲームで終了する。このとき、シナリオ数３の連続演出が省略されるため、報知モードへの移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、ＷＩＮ表示を通じて報知されることとなる。なお、図２４６（ｂ）に示す２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数１の連続演出が進行しないことと、第２停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。
【１４９８】
図２４６（ｄ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。
【１４９９】
先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。
【１５００】
連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。１ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。
【１５０１】

２ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５０２】

３ゲーム目に関する開始コマンド及び第１停止コマンド～第３停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０５０４、図２４５参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「ＮＥＸＴ」が補助表示部６５に表示されない。

【１５０３】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１５０４】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１５０５】

以上のとおり、ガセ連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が３ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が２ゲーム増加する。

【１５０６】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５０７】

１ゲーム目～３ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、演出内容は進行しないものの、シナリオ数１の連続演出が３ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、３ゲーム目の異常受信処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０５０２，ステップＳ１８０５０３、図２４５参照）。

【１５０８】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【１５０９】

以上のとおり、本連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場

合には、３ゲームに亘ってシナリオ数１の連続演出が行われるのみで終了する。つまり、かかる場合には、シナリオ数２及びシナリオ数３の連続演出が省略され、報知モードへの移行が報知されなくなる。

【１５１０】

図２４７（ａ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１５１１】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１５１２】

連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。１ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５１３】

２ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５１４】

３ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５１５】

４ゲーム目の第１停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドの後に第１停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定し、シナリオ数１の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１５１６】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１５１７】

図示は省略しているが、６ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１５１８】

以上のとおり、ガセ連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信で

きない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が４ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が３ゲーム増加する。

【１５１９】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５２０】

１ゲーム目～４ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数１の連続演出が４ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、４ゲーム目のシナリオ更新処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０７，ステップＳ１８０４０４、図２４４参照）。

【１５２１】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置８１は、４ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、５ゲーム目が報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。

【１５２２】

以上のとおり、本連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、報知モードの１ゲーム目を含む４ゲームに亘ってシナリオ数１の連続演出が行われ、シナリオ数２及びシナリオ数３の連続演出と、ＷＩＮ表示と、が省略されて本連続演出が終了する。また、かかる場合には、報知移行ゲームであることを示す終了コマンド（３ゲーム目の終了コマンド）を受信できていないため、報知モードに移行したことを示すオープニング演出も省略されることとなる。

【１５２３】

図２４７（ｂ）は、連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１５２４】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１５２５】

連続演出フラグがセットされている状況で１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。１ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５２６】

２ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５２７】

３ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数１の連続演出を進行させない。

【１５２８】

４ゲーム目の第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、第１停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０２１１，Ｓ１８０２１２、図２４２参照）。このとき、シナリオ数１の連続演出を進行させない。第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合についても、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を２に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０５０４、図２４５参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「ＮＥＸＴ」が補助表示部６５に表示されない。

【１５２９】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数２の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数２の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を３に更新するとともに、「ＮＥＸＴ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０１，Ｓ１８０４０６、図２４４参照）。

【１５３０】

図示は省略しているが、６ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数３の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数３の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部６５に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「ＬＯＳＥ」を補助表示部６５に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０４０３，Ｓ１８０４０４、図２４４参照）。

【１５３１】

以上のとおり、ガセ連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数１の連続演出が４ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が３ゲーム増加する。なお、図２４７（ａ）に示す４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数１の連続演出が進行しないことと、第２停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。

【１５３２】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５３３】

１ゲーム目～４ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数１の連続演出が４ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、４ゲーム目の異常受信処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップＳ１８０５０２，ステップＳ１８０５０３、図２４５参照）。

【１５３４】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置８１は、４ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、５ゲーム目が報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。

【１５３５】

以上のとおり、本連続演出の１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信でき

ない状況となり、４ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、報知モードの１ゲーム目を含む４ゲームに亘ってシナリオ数１の連続演出が行われ、シナリオ数２及びシナリオ数３の連続演出と、ＷＩＮ表示と、が省略されて本連続演出が終了する。また、かかる場合には、報知移行ゲームであることを示す終了コマンド（３ゲーム目の終了コマンド）を受信できていないため、報知モードに移行したことを示すオープニング演出も省略されることとなる。なお、図２４７（ａ）に示す２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数１の連続演出が進行しないことと、第２停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。

【１５３６】

図２４８（ａ）は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１５３７】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１５３８】

１ゲーム目及び２ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、２ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。さらにいうと、１ゲーム目及び２ゲーム目はコマンドを受信できない状況にあるため、２ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることはない。

【１５３９】

３ゲーム目に関する開始コマンド及び第１停止コマンド～第３停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、かかる時点においても、１ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンド及び第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、ステップＳ１８０５０１にて連続演出を実行中でないと判定するとともに、ステップＳ１８０５０６にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

【１５４０】

４ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、４ゲーム目にシナリオ数１の連続演出が開始され、５ゲーム目にシナリオ数２の連続演出が開始され、６ゲーム目にシナリオ数３の連続演出が開始されるとともに「ＬＯＳＥ」が表示されることとなる。

【１５４１】

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、４ゲーム目～６ゲーム目の３ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

【１５４２】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５４３】

１ゲーム目～３ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【１５４４】

４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６

５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置８１は、３ゲーム目の終了コマンドを受信した場合に、当該終了コマンドの示す情報に基づいて４ゲーム目が報知モードの１ゲーム目であることを把握している。このため、４ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、連続演出フラグをクリアした後にオープニング演出を開始する。

【１５４５】

以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、連続演出が行われない。

【１５４６】

図２４８（ｂ）は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１５４７】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１５４８】

１ゲーム目～３ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、３ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。さらにいうと、１ゲーム目～３ゲーム目はコマンドを受信できない状況にあるため、３ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることはない。

【１５４９】

４ゲーム目の開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、４ゲーム目が開始されても連続演出を開始させない。第１停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドを受信していないため、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない（ステップＳ１８０２０２，ステップＳ１８０２０９、図２４２参照）。第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、ステップＳ１８０５０１にて連続演出を実行中でないと判定するとともに、ステップＳ１８０５０６にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

【１５５０】

５ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、５ゲーム目にシナリオ数１の連続演出が開始され、６ゲーム目にシナリオ数２の連続演出が開始され、７ゲーム目にシナリオ数３の連続演出が開始されるとともに「ＬＯＳＥ」が表示されることとなる。

【１５５１】

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、５ゲーム目～７ゲーム目の３ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

【１５５２】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５５３】

１ゲーム目～４ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【１５５４】

５ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、連続演出フラグをクリアするとともに、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置８１は、４ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、５ゲーム目が報知モードの２ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。

【１５５５】

以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、４ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、連続演出が行われない。

【１５５６】

図２４８（ｃ）は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【１５５７】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【１５５８】

１ゲーム目に関する開始コマンド、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、１ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。さらにいうと、１ゲーム目はコマンドを受信できない状況にあるため、１ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることはない。

【１５５９】

２ゲーム目の開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、２ゲーム目が開始されても連続演出を開始させない。第１停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドを受信していないため、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない（ステップＳ１８０２０２，ステップＳ１８０２０９、図２４２参照）。第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップＳ１８０３１４、図２４３参照）。異常受信処理では、ステップＳ１８０５０１にて連続演出を実行中でないと判定するとともに、ステップＳ１８０５０６にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

【１５６０】

３ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、３ゲーム目にシナリオ数１の連続演出が開始され、４ゲーム目にシナリオ数２の連続演出が開始され、５ゲーム目にシナリオ数３の連続演出が開始されるとともに「ＬＯＳＥ」が表示されることとなる。

【１５６１】

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、３ゲーム目～５ゲーム目の３ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

【１５６２】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【１５６３】

１ゲーム目及び２ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【１５６４】
　３ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、シナリオ数１の連続演出を開始する（ステップＳ１８０１０３、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数１の演出内容を進行させる（ステップＳ１８０２０４、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「ＮＥＸＴ」ではなく「ＷＩＮ」を補助表示部６５に表示する（ステップＳ１８０４０５，Ｓ１８０４０３、図２４４参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。
【１５６５】
　４ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部６５の表示画面を、報知モードの１ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。
【１５６６】
　以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、３ゲーム目の１ゲームに限って本連続演出が行われることとなる。このとき、シナリオ数２及びシナリオ数３の連続演出が省略されるため、報知モードへの移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、ＷＩＮ表示を通じて報知されることとなる。
【１５６７】
　なお、詳細な説明は省略するが、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、１ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、２ゲーム目にシナリオ数１の連続演出が行われ、３ゲーム目にシナリオ数２の連続演出が行われるとともにＷＩＮ表示がなされることとなる。つまり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となった場合には、報知移行ゲーム（３ゲーム目）までに開始コマンドを受信できる状況に復帰した場合、本連続演出の一部を実行する。
【１５６８】
　図２４９（ａ）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「１ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。
【１５６９】
　１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「１２３」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、ＧＥＴ演出が行われず、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。
【１５７０】
　２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「３２１」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、ナビ演出を進行させる（ステップＳ１８０２０７、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、

表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、ＧＥＴ演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０３１１，Ｓ１８０３１２、図２４３参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップＳ１８０３１３、図２４３参照）。このとき、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、の更新は、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて行う。したがって、１ゲーム目が終了した段階で上記各枚数の更新を行わなかった場合であっても、２ゲーム目が終了した段階で上記各枚数を正しい値に修正することができる。

【１５７１】

図２４９（ｂ）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「１ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、１ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

【１５７２】

１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「１２３」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０２１１，Ｓ１８０２１２、図２４２参照）。このとき、ナビ演出を進行させない。第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。したがって、表示された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、ナビ演出が進行せず、表示された操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、不正解演出が実行されない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理にてナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０５０７、図２４５参照）。かかる場合には、ナビ演出に関わるステップＳ１８０３０９～ステップＳ１８０３１２の処理を行わないため、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、すなわちベル入賞が成立した場合であっても、ＧＥＴ演出が行われない。表示制御装置８１は、異常受信処理の後に表示枚数更新処理を行う（ステップＳ１８０３１３、図２４３参照）。このため、ＧＥＴ演出が行われない一方、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、は更新される。

【１５７３】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「３２１」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、ナビ演出を進行させる（ステップＳ１８０２０７、図２４２参照）。終了コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、ＧＥＴ演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０３１１，Ｓ１８０３１２、図２４３参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップＳ１８０３１３、図２４３参照）。

【１５７４】

図２５０（ａ）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「１ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第１停止コマンドからコマ

ンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

【１５７５】

１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「１２３」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、ＧＥＴ演出が行われず、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。

【１５７６】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、２ゲーム目が開始された場合であっても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、「１２３」を表示するナビ演出を継続する。補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数は、開始コマンドを受信していないため、更新されない。

【１５７７】

２ゲーム目の第１停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、開始コマンドの後に第１停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定する。ここで、表示制御装置８１は、左ストップスイッチ４２が操作されたことを示す第１停止コマンドを受信した場合、ナビ演出を進行させる（ステップＳ１８０２０７、図２４２参照）。しかしながら、２ゲーム目の当選役は右中左ベルである。したがって、補助表示部６５ではナビ演出がそのまま進行するものの、ベル入賞は成立しない。

【１５７８】

本スロットマシン１０では、補助表示部６５に加えて、払出枚数表示部６２（指示モニタ）においてもベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する。払出枚数表示部６２は主制御装置１０１が制御する表示部であるため、２ゲーム目が開始された場合には、右中左ベルと対応する「６」が払出枚数表示部６２に表示される（図１９参照）。遊技者が払出枚数表示部６２の「６」を確認して右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、表示制御装置８１は、右ストップスイッチ４４が操作されたことを示す第１停止コマンドを受信することとなる。かかる場合には、表示している操作順序と一致しないため、ベル入賞を成立させることができる操作順序であるものの、不正解演出を開始させる（ステップＳ１８０２０８、図２４２参照）。第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。表示している操作順序でストップスイッチが操作された場合には、ナビ演出を進行させ、表示している操作順序と異なる順序でストップスイッチが操作された場合には、不正解演出を開始させる。

【１５７９】

終了コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、ベル入賞が成立していないにも関わらず、ＧＥＴ演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０３１１，Ｓ１８０３１２、図２４３参照）。表示した操作順序ではなく、ベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合には、ベル入賞が成立したにも関わらず、ＧＥＴ演出を行うことなくナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０３１２、図２４３参照）。ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップＳ１８０３１３、図２４３参照）。

【１５８０】

なお、本状況においては、２ゲーム目の開始コマンドを受信していないため、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数と、報知モードに移行してか

らの実際のゲーム数と、に１ゲームのずれが生じることとなる。かかるずれは、２ゲーム目の終了コマンドが示す情報に基づいて、３ゲーム目の開始コマンドを受信した際に修正される。

【１５８１】

ちなみに、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「１ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、１ゲーム目の第１停止コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、１ゲーム目と２ゲーム目を共に表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、上記図２５０（ａ）と同じ進行となる。すなわち、１ゲーム目の第１停止コマンド、２ゲーム目の第２停止コマンド及び第３停止コマンドを受信したことに基づいてナビ演出が進行し、終了コマンドを受信したことに基づいてＧＥＴ演出が開始される。１ゲーム目を表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作され、２ゲーム目をベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合には、第３停止コマンドを受信した際に表示順序との不一致が発生するため、かかるタイミングで不正解演出が行われる。ＧＥＴ演出は行われない。

【１５８２】

図２５０（ｂ）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「１ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、１ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の第２停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

【１５８３】

１ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、「１２３」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップＳ１８０１０５，Ｓ１８０１０６、図２４１参照）。また、表示制御装置８１は、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップＳ１８０１０７、図２４１参照）。第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、ＧＥＴ演出が行われず、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。

【１５８４】

２ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置８１は、２ゲーム目が開始された場合であっても、１ゲーム目の第１停止指令が未発生の状況と認識し、「１２３」を表示するナビ演出を継続する。補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数は、開始コマンドを受信していないため、更新されない。

【１５８５】

２ゲーム目の第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップＳ１８０２１１，Ｓ１８０２１２、図２４２参照）。このとき、ナビ演出を進行させない。第３停止コマンドを受信した場合についても同様である。したがって、表示された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、ナビ演出が進行せず、表示された操作順序と異なるベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、不正解演出が実行されない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理にてナビフラグをクリアする（ステップＳ１８０５０７、図２４５参照）。かかる場合には、ナビ演出に関わるステップＳ１８０３０９～ステップＳ１８０３１２の処理を行わない。このため、表示された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、ＧＥＴ演出が行われず、表示された操作順序と異なるベル入賞を成立さ

せることができる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、ＧＥＴ演出が行われない。表示制御装置８１は、異常受信処理の後に表示枚数更新処理を行う（ステップＳ１８０３１３、図２４３参照）。このため、ＧＥＴ演出が行われない一方、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、は更新される。

【１５８６】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１５８７】

連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となった場合には、本連続演出を開始した場合と、ガセ連続演出を開始した場合と、で主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【１５８８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１５８９】

報知モードに移行する前兆期間となった場合には、本連続演出を開始し、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、ガセ連続演出を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出において勝利演出やＷＩＮ表示が行われることと、遊技モードが報知モードに移行することと、を対応付けることが可能となり、勝利演出等が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合、報知モードに移行した後に勝利演出等を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となった場合には、本連続演出を開始した場合と、ガセ連続演出を開始した場合と、で主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【１５９０】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図２４６（ｂ）～（ｄ），図２４７に示すように、本連続演出の一部が省略される構成とした。勝利演出等を行う本連続演出の場合、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合には、勝利演出等が無意味なものとなってしまう場合が生じ得る。報知モードに移行した後に勝利演出等を行っても無意味だからである。そこで、かかる場合には、本連続演出の一部が省略される構成とすることにより、勝利演出等が無意味なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。

【１５９１】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の少なくとも終了コマンドを受信できる状況となった場合には、図２４６（ｂ），（ｃ）に示すように、シナリオ数３の連続演出すなわち勝利演出が省略される構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となるとともに、データ量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、３ゲーム目にシナリオ数２の連続演出を行うのではなく、シナリオ数３の連続演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とする場合には、例えば、表示制御装置８１のＲＡＭに、区間コマンドが示すモードゲーム数カウンタの値（すなわち現在の遊技モードでなされたゲーム数）を記憶するゲーム数カウンタの他に、本連

続演出を開始した際のゲーム数を記憶しておく開始ゲーム数カウンタを新たに設ける必要がある。そして、本連続演出を実行中に終了コマンド（区間コマンド）を受信し、シナリオ数カウンタの値を更新する場合には、区間コマンドが示すモードゲーム数カウンタの値と、ゲーム数カウンタの値と、の差を取得し、当該取得結果をシナリオ数カウンタの値に加算する必要が生じるからである。さらにいうと、ノイズ等の発生によってコマンドの１つを受信できなくなる事象は発生し得るものの、複数のゲームに跨って複数のコマンドを受信できなくなる事象が発生することは極めて稀である。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して連続演出に関わる処理構成を複雑化させるよりは、連続演出に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるＲＯＭの余剰領域に、例えば連続演出の演出内容を多様化させるデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１５９２】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目の終了コマンド以降に主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図２４６（ｄ），図２４７に示すように、勝利演出やＷＩＮ表示を行うことなく本連続演出が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。報知モードに移行した後に勝利演出等を行った場合には、報知モード移行以外の特典が付与されるのではないか等の期待を遊技者が抱いてしまう可能性が考えられるからである。

【１５９３】

ガセ連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、ガセ連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となった場合、前兆期間となっていなければ、ガセ連続演出の演出内容を最後まで実行する構成とした。ガセ連続演出は報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、本連続演出のように一部を省略したりしなくても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【１５９４】

ガセ連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、ガセ連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となった場合、前兆期間となっていなければ、ガセ連続演出が終了するまでに要するゲーム数が増加する構成とした。ガセ連続演出は報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合であっても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【１５９５】

連続演出を実行中に第１停止コマンド→第２停止コマンド→第３停止コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、図２４６（ｃ）に示すように、連続演出の演出内容を進行させない構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令を発生させても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【１５９６】

開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、図２４６（ｂ）に示すように、連続演出の演出内容を進行させる構成とした。かかる構成とすることにより、所定のゲームで開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定のゲームと次ゲームとに跨って進行したことを通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【１５９７】
開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、当該ゲームの終了コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、図２４６（ａ）に示すように、次ゲームにシナリオ数２の連続演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、シナリオ数１の連続演出の演出内容が進行されることなく、次ゲームが開始されたことに伴ってシナリオ数２の連続演出が開始されたことを通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。
【１５９８】
開始コマンドを受信して本連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出の途中で報知モードに移行済みであることを示す終了コマンドを受信した場合には、図２４７に示すように、前記終了コマンドを受信したゲームで本連続演出を終了させる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行した後のゲームまで本連続演出が継続し、当該本連続演出にて勝利演出等を行ってしまう機会を低減することが可能となる。
【１５９９】
連続演出を実行中に第１停止コマンド→第２停止コマンド→第３停止コマンド→終了コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ６４から異常報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、異常報知音の出力を通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。
【１６００】
開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力する制御を行うためには、例えば停止コマンドに、先に送信した開始コマンドと同一ゲームであるか否か等の情報を含める必要があり、表示制御装置８１側では、停止コマンドを受信した場合、開始コマンドと同一ゲームであるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。
【１６０１】
開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力させる制御を行うためには、次ゲームにおける処理を行う場合に、例えば前のゲームにおいて開始コマンド，第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。
【１６０２】
連続演出を開始するゲームの前に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となった場合には、図２４８に示すように、本連続演出を開始する予定だった場合と、ガセ連続演出を開始する予定だった場合と、で主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理するゲーム数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。
【１６０３】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１６０４】
本連続演出を開始するゲームの前に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、報知移行ゲームである３ゲーム目までに開始コマンドを受信できる状況となった場合には、図２４８（ｃ）に示すように、本連続演出の一部が省略される構成とした。勝利演出等を行う本連続演出の場合、主制御装置１０１が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合には、勝利演出等が無意味なものとなってしまう場合が生じ得る。報知モードに移行した後に勝利演出等を行っても無意味だからである。そこで、かかる場合には、本連続演出の一部が省略される構成とすることにより、勝利演出等が無意味なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。

【１６０５】
本連続演出を開始するゲームの前に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、３ゲーム目終了以降に主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図２４８（ａ），（ｂ）に示すように、本連続演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。報知モードに移行した後に本連続演出を開始した場合には、報知モード移行以外の特典が付与されるのではないか等の期待を遊技者が抱いてしまう可能性が考えられるからである。

【１６０６】
ガセ連続演出を開始するゲームの前に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となった場合には、図２４８に示すように、前兆期間となっていなければ、主制御装置１０１からのコマンドを受信できる状況となったゲーム又はその次ゲームからガセ連続演出を開始し、ガセ連続演出の演出内容を最後まで実行する構成とした。ガセ連続演出は報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、本連続演出のように一部を省略したりしなくても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【１６０７】
ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されたと判定した場合には、図２５０（ａ）に示すように、ベル入賞が成立していなくてもＧＥＴ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、主制御装置１０１からベル入賞の成立有無に関わる情報を含む終了コマンドを送信し、ベル入賞が成立していればＧＥＴ演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序の判断に加えてベル入賞の成立有無の判断を行う必要が生じ、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することに繋がるからである。また、ナビ演出において不正解演出を行っていないにも関わらずＧＥＴ演出を行わなかった場合には、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。ナビ演出にて報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したにも関わらず、ベル入賞が成立せずにＧＥＴ演出も行われなかった場合、次からナビ演出にて報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作してよいものかと遊技者が疑念を抱くからである。さらにいうと、ノイズ等の発生によってコマンドの１つを受信できなくなる事象は発生し得るものの、複数のゲームに跨って複数のコマンドを受信できなくなる事象が発生することは極めて稀である。したがって、発生頻度の低い事象を考慮してナビ演出に関わる処理構成を複雑化させるよりは、ナビ演出に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるＲＯＭの余剰領域に、他の補助演出を行うためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１６０８】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１６０９】

ナビ演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となった場合には、複数のゲームに亘ってナビ演出を継続させることがある構成とした。かかる構成においては、例えば、ナビ演出を開始したゲームと、次ゲームと、で役の抽選結果が異なっていた場合、上記次ゲームにおいて継続表示されている操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作するとベル入賞が成立しない。ここで、ベル入賞が成立しなかったことに基づいてＧＥＴ演出を行わない構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、上記したとおり遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。一方、表示されている操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ベル入賞が成立していなくてもＧＥＴ演出が行われる構成とした場合には、ナビ演出において、ストップスイッチ４２～４４を表示された操作順序で操作すればＧＥＴ演出が行われるという一貫性を保つことができる。故に、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【１６１０】

ナビ演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドを受信できなかった場合には、次ゲームもナビ演出を継続させる構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【１６１１】

ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されたと判定した場合には、図２５０（ａ）に示すように、ベル入賞が成立していなくてもＧＥＴ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出において、ストップスイッチ４２～４４を表示された操作順序で操作すればＧＥＴ演出が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【１６１２】

ナビ演出を開始したゲームの第１停止コマンドを受信した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第２停止コマンドから受信できる状況となった場合には、ナビ演出を開始したゲームの第１停止コマンドと、次ゲームの第２停止コマンド及び第３停止コマンドと、の示すストップスイッチ４２～４４の操作順序が、表示している操作順序と一致する場合、ベル入賞が成立していなくてもＧＥＴ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出において、ストップスイッチ４２～４４を表示された操作順序で操作すればＧＥＴ演出が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【１６１３】

主制御装置１０１を、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を、払出枚数表示部６２（指示モニタ）に表示させる構成とした。このように、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する手段として、表示制御装置８１が制御を行う補助表示部６５の他に、主制御装置１０１が制御を行う指示モニタを設けることにより、主制御装置１０１から送信されたコマンドを表示制御装置８１が受信できない状況となった場合であっても、指示モニタを通じて上記操作順序を報知することが可能となる。この結果、遊技者が上記操作順序を把握できなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【１６１４】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ），図２５０（ｂ）に示すように、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、ＧＥＴ演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。第１停止コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２停止コマンドが、ナビ演出を

開始したゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、例えばナビ演出を開始した次ゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、を表示制御装置８１側で判断することが困難なものとなる。そして、かかる判断を表示制御装置８１側で行うためには、ナビ演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

【１６１５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１６１６】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ），図２５０（ｂ）に示すように、ベル入賞が成立した場合であっても、ＧＥＴ演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。第１停止コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２停止コマンドが、ナビ演出を開始したゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、例えばナビ演出を開始した次ゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、を表示制御装置８１側で判断することが困難なものとなる。これに伴い、ベル入賞についても、ナビ演出を開始したゲームで成立したものなのか、ナビ演出を開始したゲームと異なるゲームで成立したものなのか、を判断してＧＥＴ演出を行わせる制御を行う構成とした場合には、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

【１６１７】

主制御装置１０１を、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作された場合、第１停止指令～第３停止指令のいずれが発生したかと、いずれのストップスイッチが操作されたかと、を示す停止コマンドを送信する構成とした。かかる構成においては、表示制御装置８１が第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１側でストップスイッチ４２～４４が表示している操作順序で操作されたか否かの判断を行うことが困難なものとなる。そこで、上記事象が発生した場合には、ＧＥＴ演出を行わない構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【１６１８】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ），図２５０（ｂ）に示すように、ナビ演出の進行を停止させる構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令を発生させてもナビ演出が進行しないことを通じて、主制御装置１０１からコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【１６１９】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ），図２５０（ｂ）に示すように、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されなかった場合であっても、不正解演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、不正解演出が行われないことを通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【１６２０】

ナビ演出を実行中に第１停止コマンド→第２停止コマンド→第３停止コマンド→終了コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ６４から異常報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、異常報知音の出力を通じて、主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【１６２１】

開始コマンドを受信してナビ演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況とな

った場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力する制御を行うためには、例えば停止コマンドに、先に送信した開始コマンドと同一ゲームであるか否か等の情報を含める必要があり、表示制御装置８１側では、停止コマンドを受信した場合、開始コマンドと同一ゲームであるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【１６２２】

開始コマンドを受信してナビ演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力させる制御を行うためには、次ゲームにおける処理を行う場合に、例えば前のゲームにおいて開始コマンド，第１停止コマンド～第３停止コマンド及び終了コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【１６２３】

報知モードでは、補助表示部６５に報知モードに移行してからのゲーム数を表示し、開始コマンドを受信した場合に前記ゲーム数を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でなされたゲーム数を遊技者に把握させることが可能となる。

【１６２４】

主制御装置１０１からは、ゲームが行われる毎に、区間ゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした。例えば、主制御装置１０１から報知モードに移行することを示すコマンドを送信し、表示制御装置８１は、上記コマンドを受信した場合に所定のカウンタを０とし、終了コマンドを受信する毎に上記所定のカウンタの値に１を加算する構成とした場合であっても、補助表示部６５に報知モードに移行してからのゲーム数を表示することが可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、終了コマンドを受信できなかったゲームが発生した場合、報知モード下で実際になされたゲーム数と、補助表示部６５に表示しているゲーム数と、の間で生じたずれを、報知モードが終了するまで修正することができない。一方、ゲームが行われる毎に区間ゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした場合には、上記ずれが生じた場合であっても、区間コマンドを受信した後に、補助表示部６５に表示された報知モードに移行してからのゲーム数を修正することが可能となる。

【１６２５】

報知モードでは、補助表示部６５に、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を表示し、終了コマンドを受信した場合に上記各枚数を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を遊技者に把握させることが可能となる。

【１６２６】

主制御装置１０１からは、ゲームが行われる毎に、純増枚数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１から送信されたコマンドを表示制御装置８１側で受信できない状況となり、補助表示部６５に表示している獲得枚数に関わる情報と、実際に報知モード下で増加したメダル数と、にずれが生じた場合であっても、区間コマンドを受信した後に、補助表示部６５に表示された獲得枚数に関わる情報を修正することが可能となる。

【１６２７】

（第１９の実施形態）

【１６２８】

本実施の形態では、有利区間における処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一で

あるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【１６２９】

図２５１は、遊技区間の移行を示す図である。

【１６３０】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【１６３１】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、エンディングモードと、の３つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第１の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

【１６３２】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。

【１６３３】

報知モードとは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下で獲得可能な残りメダル数が０となった場合と、有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合と、に終了する。報知モード下で獲得可能な残りメダル数が０となった場合には、報知モードが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合には、報知モードからエンディングモードに移行する。

【１６３４】

エンディングモードとは、有利区間が終了するまで補助表示部６５に所定のエンディングムービーが表示される遊技モードである。エンディングモードでは、報知モードと同様に、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される。このため、エンディングモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。エンディングモードは、有利区間における差枚数が２４００に達した場合に終了する。エンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行す

る。

【１６３５】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード及びエンディングモード下で３枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【１６３６】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図２５２以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【１６３７】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【１６３８】

図２５２は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１６３９】

ステップＳ１９０１０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０１０２に進み、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ１９０１０３に進み、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであるか否かを判定する。具体的には、図１３に示すように、３枚遊技においてはＢＢ２に当選する事象が発生しない。したがって、セットされている当選フラグがＢＢ２当選フラグのみである場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものでないと判定し、ＢＢ２当選フラグ以外の当選フラグがセットされている場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであると判定する。当選フラグが今回の遊技においてセットされたものである場合には、ステップＳ１９０１０４にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ１９０１０５にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。今回の遊技が２枚遊技である場合と、当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグがセットされているものの今回の遊技においてセットされたものでない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【１６４０】

図２５３は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１６４１】

ステップＳ１９０２０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１９０２０２～ステップＳ１９０２０８に示す有利区間移行処理を行う。

【１６４２】

有利区間移行処理では、ステップＳ１９０２０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ１９０２０３では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップＳ１９０２０４では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ１９０２０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップＳ１９０２０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットする。ステップＳ１９０２０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットし、ステップＳ１９０２０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに６３１２１をセットする。差枚数カウンタは、２バイトで構成されており、０～６５５３５を記憶可能な構成となっている。詳細は後述するが、差枚数カウンタの値「６３１２１」は、有利区間に移行して

からの差枚数の基準値すなわち「０」と対応する。

【１６４３】

ステップＳ１９０２０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップＳ１９０２０８にて差枚数カウンタに６３１２１をセットした場合と、には、ステップＳ１９０２０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ１９０２０９では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【１６４４】

以上のとおり、通常区間の３枚遊技において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図１３に示すように、例えば「設定３」の場合には、ＢＢ１当選フラグ及びＢＢ２当選フラグを持ち越していなければ約１３分の１の確率でしか外れが発生せず、ＢＢ１当選フラグ又はＢＢ２当選フラグを持ち越していれば約６．４分の１の確率でしか外れが発生しない。したがって、通常区間は３枚遊技を行えば数ゲームで終了することとなる。なお、２枚遊技を行った場合には、役の当否結果を問わず有利区間に移行しない。

【１６４５】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【１６４６】

図２５４は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１６４７】

ステップＳ１９０３０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０３０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン１０では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ１９０３０２では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１９０３０３に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１９０３０４では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ１９０３０５にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【１６４８】

図２５５は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１６４９】

ステップＳ１９０４０１では、終了判定処理を行う。

【１６５０】

終了判定処理では、図２５６のフローチャートに示すように、ステップＳ１９０５０１にて区間ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ１９０５０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が４０００となっていない場合には、ステップＳ１９０５０６に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ１９０５０７に進み、

差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【１６５１】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では３又は２）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が０以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が０以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が０となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

【１６５２】

ステップＳ１９０５０６にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップＳ１９０５０７にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップＳ１９０５０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が６５５２１以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が２４００（＝６５５２１－６３１２１）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【１６５３】

ステップＳ１９０５０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００であると判定した場合と、ステップＳ１９０５０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいと判定した場合と、には、ステップＳ１９０５０３～ステップＳ１９０５０５に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１９０５０３にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１９０５０４にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１９０５０５では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【１６５４】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ１９０４０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１９０４０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１９０４１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１６５５】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１９０４０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０４０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ１９０４０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ１９０４０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ１９０４０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップＳ１９０４０９では、報知モード下で獲得可能とする報知差枚数を決定する。具体的には、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、報知差枚数として１００又は３００を取得する。ステップＳ１９０４１０では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた報知差枚数カウンタに、ステップＳ１９０４０９にて取得した値をセットする。その後、ステップＳ１９０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１６５６】

ステップＳ１９０４０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１９０４０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致して

いない場合には、ステップＳ１９０４１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ１９０４０８に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップＳ１９０４０９では、報知モード下で獲得可能とする報知差枚数を決定し、ステップＳ１９０４１０では、上記決定結果を報知差枚数カウンタにセットする。その後、ステップＳ１９０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１６５７】

ステップＳ１９０４０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ１９０４１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１６５８】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する３枚遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は７００である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が４０００となる事象（ステップＳ１９０５０２、図２５６参照）は、３枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は－０．９１枚（３枚遊技）又は－０．９５枚（２枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が６５５２１を超える事象（ステップＳ１９０５０８、図２５６参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン１０では、３枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【１６５９】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【１６６０】

図２５７は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１６６１】

ステップＳ１９０６０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０６０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ１９０６０３に進み、報知差枚数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、スイカ当選であれば約５分の１の確率で上乗せ枚数３０，５０，１００，３００のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約３分の１の確率で上乗せ枚数１０，２０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ１９０６０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ１９０６０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ１９０６０６にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、報知差枚数カウンタの値に加算される上乗せ枚数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ１９０６０７では、報知差枚数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【１６６２】

図２５８は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行

われる処理（ステップＳ４０８、図１５参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１６６３】

ステップＳ１９０７０１では、３枚遊技であるか否かを判定し、３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０７０２にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ１９０７０３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップＳ１９０７０４にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１９０７０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が２枚遊技である場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップＳ６０４，ステップＳ１００５、図１７，図２１参照）。

【１６６４】

図２５９は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１６６５】

ステップＳ１９０８０１では、上述した終了判定処理を行い、ステップＳ１９０８０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ１９０８０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ１９０８０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１６６６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ１９０８０３にて３枚遊技であったか否かを判定し、３枚遊技でなく２枚遊技であった場合には、ステップＳ１９０８０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。３枚遊技であった場合には、ステップＳ１９０８０４に進み、報知差枚数カウンタの値を更新する報知差枚数更新処理を行う。

【１６６７】

報知差枚数更新処理では、図２６０のフローチャートに示すように、ステップＳ１９０９０１にてＢＢ以外の役に当選していたか否かを判定する。ＢＢ以外の役に当選していた場合には、ステップＳ１９０９０２に進み、取りこぼしが発生したか否かを判定する。本スロットマシン１０では、スイカに当選した場合と、チェリーに当選した場合と、に取りこぼしが発生し得る。取りこぼしが発生しなかった場合には、ステップＳ１９０９０３に進み、押し順ベルに当選していたか否かを判定する。押し順ベルに当選していなかった場合には、リプレイ，スイカ，チェリーのいずれかに当選する（図１３参照）とともに、対応する入賞が成立したことを意味する。また、スイカ入賞とチェリー入賞が成立した場合のメダル払出数は３である（図８参照）。つまり、３枚遊技において再遊技入賞，スイカ入賞，チェリー入賞のいずれかが成立した場合には、報知モード下で獲得したメダル数に変化が生じない。したがって、かかる場合には、そのまま本処理を終了する。

【１６６８】

ステップＳ１９０９０３にて押し順ベルに当選していたと判定した場合には、ステップＳ１９０９０４に進み、報知差枚数カウンタの値から６を減算する。押し順ベルに当選した場合には、ベル入賞が成立して遊技者の所有メダルが６（＝９－３）枚増加する場合と、補填役入賞が成立して遊技者の所有メダルが２（＝３－１）枚減少する場合と、がある。報知差枚数更新処理では、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から６を減算する。ステップＳ１９０９０５では、報知

差枚数カウンタの値が０より小さくなったか否かを判定し、報知差枚数カウンタの値が０以上である場合には、そのまま本処理を終了する。報知差枚数カウンタの値が０より小さくなった場合には、ステップＳ１９０９０６にて報知差枚数カウンタの値を０に変更した後に本処理を終了する。

【１６６９】

ステップＳ１９０９０１にてＢＢ以外の役に当選していないと判定した場合と、ステップＳ１９０９０２にて取りこぼしが発生したと判定した場合と、には、ステップＳ１９０９０７にて報知差枚数カウンタの値に３を加算し、本処理を終了する。

【１６７０】

遊技区間処理の説明に戻り、報知差枚数更新処理が終了した場合には、ステップＳ１９０８０５に進み、報知差枚数カウンタの値が０となったか否かを判定する。報知差枚数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ１９０８０６～ステップＳ１９０８０８に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ１９０８０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ１９０８０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ１９０８０７にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ１９０８０８では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。一方、ステップＳ１９０８０５にて報知差枚数カウンタの値が０となっていないと判定した場合には、ステップＳ１９０８１０にてエンディング判定処理を行うとともに、ステップＳ１９０８０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１６７１】

エンディング判定処理では、図２６１のフローチャートに示すように、ステップＳ１９１００１にて区間ゲーム数カウンタの値が３９５０以上であるか否かを判定し、区間ゲーム数カウンタの値が３９５０未満である場合には、ステップＳ１９１００２にて差枚数カウンタの値が６５３２１以上であるか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が３９５０以上である場合と、差枚数カウンタの値が６５３２１以上である場合と、には、ステップＳ１９１００３にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをエンディングフラグに変更し、本処理を終了する。区間ゲーム数カウンタの値が３９５０未満であって、差枚数カウンタの値が６５３２１未満である場合には、そのまま本処理を終了する。

【１６７２】

チャンスモードにおける遊技区間処理にて説明したとおり、３枚遊技を行った場合には、７００回の遊技を行えば、移行抽選に当選しなくても遊技モードが報知モードに移行する。報知モードにおける１ゲームあたりのメダル増減数の期待値は、３枚遊技であれば＋３．５枚である。したがって、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合に移行する遊技モードである、といえる。

【１６７３】

次に、有利区間のエンディングモードにおける処理を説明する。

【１６７４】

エンディングモードにおける区間抽選処理では、何ら処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。つまり、エンディングモードに移行した場合には、報知モードにおいて行った上乗せ抽選を行わなくなる。

【１６７５】

指示モニタ表示処理では、図２５８のフローチャートに示すように、ステップＳ１９０７０１にて３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０７０２にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、ステップＳ１９０７０６に進み、エンディングモードであるか否かを判定する。エンディングモードでない場合には、そのまま本処理を終了し、エ

ンディングモードである場合には、ステップＳ１９０７０３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップＳ１９０７０４にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１９０７０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が２枚遊技である場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、エンディングモードでは上乗せ抽選を行わないため、ステップＳ１９０７０４にて疑似遊技フラグがセットされていると判定する事象は発生しない（図１６参照）。

【１６７６】

図２６２は、エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１６７７】

ステップＳ１９１１０１では、上述した終了判定処理を行い、ステップＳ１９１１０２では、区間コマンドを送信する。その後、本処理を終了する。つまり、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合に終了する。

【１６７８】

本スロットマシン１０では、報知モード及びエンディングモードにおける補助表示部６５の表示態様に特徴を有している。図２６３は、補助表示部６５の表示態様を示す図である。

【１６７９】

報知モードでは、図２６３（ａ）に示すように、例えばベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を表示する等の報知モード演出が行われる。そして、補助表示部６５の左上部には、報知モード下で獲得可能な残り枚数が表示され、補助表示部６５の右上部には、報知モードに移行してからの獲得枚数が表示される。図２６３（ａ）では、報知モード下で３００枚獲得可能であることが表示されるとともに、報知モードに移行してから２５００枚獲得したことが表示されている。

【１６８０】

報知モードに移行してから２５００枚獲得したタイミングで有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合には、次ゲームからエンディングモードに移行する。

【１６８１】

エンディングモードに移行した場合には、図２６３（ｂ）に示すように、エンディングムービーが開始される。このとき、補助表示部６５の右上部には、報知モードに移行してからの獲得枚数が継続して表示される。図２６３（ｂ）では、報知モードに移行してから２５００枚獲得したことが表示されている。一方、補助表示部６５の左上部に表示されていた報知モード下で獲得可能な残り枚数は、非表示とされる。そして、エンディングモードにおいて複数回の遊技がなされ、報知モードに移行してから２６５０枚獲得したタイミングで有利区間に移行してからの差枚数が２３５０枚以上となった場合には、図２６３（ｃ）に示すように、エンディングモード下で獲得可能な残り枚数が５０枚であることが、補助表示部６５の左上部に表示される。

【１６８２】

以下では、上記した補助表示部６５の枚数に関する表示制御に際して表示制御装置８１が行う枚数表示処理を説明する。

【１６８３】

図２６４は、報知モードにおいて行われる枚数表示処理を示すフローチャートである。枚数表示処理は、主制御装置１０１から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。上記したとおり、区間コマンドでは、遊技区間を示す情報（セットされている遊技区間フラグ）と、遊技モードを示す情報（セットされている遊技モードフラグ）と、有利区間においてなされた遊技回数を示す情

報（区間ゲーム数カウンタの値）と、有利区間に移行してからの差枚数を示す情報（差枚数カウンタの値）と、が送信される。また、報知モードを示す情報を送信する場合には、上記各種情報の他に、報知モード下で獲得可能な残り枚数を示す情報（報知差枚数カウンタの値）が送信される。

【１６８４】

ステップＳ１９１２０１では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた残り枚数カウンタに、受信した報知差枚数カウンタの値をセットする。ステップＳ１９１２０２では、今回のゲームが移行ゲーム、すなわちチャンスモードから報知モードに移行するゲームであったか否かを判定する。具体的には、報知モードであることを示す情報を受信した場合に、表示制御装置８１のＲＡＭに記憶されている遊技モードフラグがチャンスモードであることを示すチャンスフラグであるか否かを判定する。チャンスフラグが記憶されている場合には、移行ゲームであったと判定し、報知モードであることを示す報知フラグが記憶されている場合には、移行ゲームでないと判定する。移行ゲームであったと判定した場合には、ステップＳ１９１２０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた初期値カウンタに、受信した差枚数カウンタの値をセットする。ステップＳ１９１２０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた獲得枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１９１２０５にて表示開始フラグをセットし、本処理を終了する。表示制御装置８１は、表示開始フラグがセットされている状況で抽選結果コマンドを受信した場合、すなわち表示開始フラグがセットされている状況で報知モードの１ゲーム目が開始された場合、表示開始フラグをクリアするとともに、補助表示部６５の左上部に残り枚数カウンタの値を表示する制御と、補助表示部６５の右上部に獲得枚数カウンタの値を表示する制御と、を行う。

【１６８５】

ステップＳ１９１２０２にて移行ゲームでないと判定した場合には、ステップＳ１９１２０６に進み、補助表示部６５に表示している残り枚数（以下、「表示残り枚数」という。）を、残り枚数カウンタの値に更新する。その後、ステップＳ１９１２０７にて補助表示部６５に表示している獲得枚数（以下、「表示獲得枚数」という。）を更新する獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。

【１６８６】

獲得枚数更新処理では、図２６５のフローチャートに示すように、ステップＳ１９１３０１にて変化値を算出する。具体的には、受信した差枚数カウンタの値から初期値カウンタの値を減算することにより、変化値を算出する。ステップＳ１９１３０２では、算出した変化値が０であるか否かを判定する。変化値が０である場合には、再遊技入賞，チェリー入賞，スイカ入賞のいずれかが成立して遊技者の所有メダル数が変化しなかったことを意味するため、そのまま本処理を終了する。変化値が０でなかった場合には、ステップＳ１９１３０３に進み、変化値が０未満であるか否かを判定する。変化値が０未満である場合には、遊技者の所有メダル数が減少したことを意味するため、ステップＳ１９１３０４にて初期値カウンタに受信した差枚数カウンタの値をセットするとともに、ステップＳ１９１３０５にて獲得枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ１９１３０６にて表示獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。

【１６８７】

本スロットマシン１０では、変化値が０未満となる場合として、いずれの入賞も成立しなかった場合の他に、押し順ベル当選ゲームにおいてベル入賞ではなく補填役入賞が成立した場合がある。報知モードでは、押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序が報知されるため、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ベル入賞が成立する。また、主制御装置１０１は、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値からベル入賞成立時と対応する６を減算する（ステップＳ１９０９０４、図２６０参照）。したがって、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作しなかった場合には、表示獲得枚数が増加していないにも関わらず表示残り枚数が減少するという事象が発生する。

【１６８８】
　ステップＳ１９１３０３にて変化値が０未満でないと判定した場合には、遊技者の所有メダルが増加したことを意味するため、ステップＳ１９１３０７に進み、獲得枚数カウンタの値に変化値をセットする。その後、ステップＳ１９１３０６にて表示獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。
【１６８９】
　以上のとおり、本スロットマシン１０では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として、当該基点からの増加数が獲得枚数として表示される。
【１６９０】
　図２６６は、エンディングモードにおいて行われる枚数表示処理を示すフローチャートである。枚数表示処理は、主制御装置１０１から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。
【１６９１】
　ステップＳ１９１４０１では、変化値を算出する。具体的には、６５５２１から受信した差枚数カウンタの値を減算することにより、変化値を算出する。主制御装置１０１が行う終了判定処理にて説明したとおり、６５５２１は、有利区間に移行してからの差枚数に基づいて有利区間を終了させる際に用いる判定値である（ステップＳ１９０５０８、図２５１参照）。したがって、算出された変化値は、差枚数に基づいて有利区間が終了するまでの残り枚数と対応する。そこでステップＳ１９１４０２では、残り枚数カウンタに、算出した変化値をセットする。
【１６９２】
　ステップＳ１９１４０３では、今回のゲームが移行ゲーム、すなわち報知モードからエンディングモードに移行するゲームであったか否かを判定する。具体的には、エンディングモードであることを示す情報を受信した場合に、表示制御装置８１のＲＡＭに記憶されている遊技モードフラグが報知フラグであるか否かを判定する。報知フラグが記憶されている場合には、移行ゲームであったと判定し、エンディングモードであることを示すエンディングフラグが記憶されている場合には、移行ゲームでないと判定する。移行ゲームであったと判定した場合には、ステップＳ１９１４０４に進み、補助表示部６５に表示している残り枚数を非表示とする。その後、ステップＳ１９１４０５にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、報知モードからエンディングモードに移行した場合、補助表示部６５では、獲得枚数が継続して表示される一方、残り枚数が表示されなくなる。
【１６９３】
　ステップＳ１９１４０３にて移行ゲームでないと判定した場合には、ステップＳ１９１４０６に進み、残り枚数カウンタの値が５０以下であるか否かを判定する。残り枚数カウンタの値が５０より大きい場合には、ステップＳ１９１４０５にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、残り枚数カウンタの値が５０より大きい場合、補助表示部６５では、獲得枚数が継続して表示される一方、残り枚数は非表示の状態が継続されることとなる。
【１６９４】
　ステップＳ１９１４０６にて残り枚数カウンタの値が５０以下であると判定した場合には、ステップＳ１９１４０７に進み、表示済フラグがセットされているか否かを判定する。表示済フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１９１４０８にて補助表示部６５の左上部に残り枚数カウンタの値を表示するとともに、ステップＳ１９１４０９にて表示済フラグをセットする。その後、又はステップＳ１９１４０７にて表示済フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ１９１４１０に進み、表示残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新する。なお、ステップＳ１９１４０９に続いてステップＳ１９１４１０を行う場合には、表示残り枚数が変化しない。表示残り枚数を更新した場合には、ステップＳ１９１４０５にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、残り枚数カウンタの値が５０以下となった以降については、補助表示部６５に

おいて、獲得枚数が継続して表示されるとともに、残り枚数も表示されることとなる。

【１６９５】

ここで、上記枚数表示処理による作用を説明する。

【１６９６】

報知モードでは、残り枚数として、報知モードを終了させるか否かを判定する際に用いる報知差枚数カウンタの値が表示される。報知差枚数カウンタの値は、３枚遊技が行われた場合に更新され、２枚遊技が行われた場合に更新されない（図２５９参照）。したがって、報知モードにおいて表示される残り枚数は、３枚遊技の遊技結果のみを反映したものとなり、２枚遊技の遊技結果は反映されない。

【１６９７】

一方、エンディングモードでは、残り枚数として、有利区間を終了させるか否かを判定する際に用いる差枚数カウンタの値から６５５２１を減算した値、すなわち差枚数に基づいて有利区間が終了するまでの残り枚数が表示される。差枚数カウンタの値は、３枚遊技が行われた場合と、２枚遊技が行われた場合と、のいずれであっても更新される（図２５６，２６２参照）。したがって、エンディングモードにおいて表示される残り枚数は、３枚遊技の遊技結果に加えて２枚遊技の遊技結果も反映したものとなる。

【１６９８】

以上のとおり、報知モードにおいて表示される残り枚数と、エンディングモードにおいて表示される残り枚数と、では、反映される遊技結果が異なっている。また、本スロットマシン１０では、報知モードからエンディングモードに移行させるか否かの判定を差枚数カウンタの値に基づいて行っており、報知モード下で残り枚数として表示している報知差枚数カウンタの値に基づいて行っていない。このため、エンディングモードの１ゲーム目から残り枚数を表示した場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数との間でずれが生じる可能性が高くなる。そこで、報知モードからエンディングモードに移行した場合には、補助表示部６５に表示している残り枚数を非表示とし、残り枚数が５０枚以下となったタイミングで補助表示部６５に残り枚数を表示するようになっている。ちなみに、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合にエンディングモードに移行するため、エンディングモード下で残り枚数が５０枚以下となるまでには、約４３（＝（２００－５０）÷３．５）回の３枚遊技が必要となる。

【１６９９】

報知モード及びエンディングモードでは、獲得枚数として、報知モードに移行してから遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点とした差枚数カウンタの変化値が表示される。上記したとおり、差枚数カウンタの値は、３枚遊技が行われた場合と、２枚遊技が行われた場合と、のいずれであっても更新される。したがって、報知モード及びエンディングモードにおいて表示される獲得枚数は、３枚遊技の遊技結果に加えて２枚遊技の遊技結果も反映したものとなる。

【１７００】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１７０１】

報知モードでは、３枚遊技が行われた場合に更新される報知差枚数カウンタの値に基づいて、報知モードを終了させるか否かの判定を行い、エンディングモードでは、３枚遊技と２枚遊技のいずれが行われた場合にも更新される差枚数カウンタの値に基づいて、エンディングモードを終了させるか否かの判定を行う構成とした。かかる構成とすることにより、そのときの遊技モードに応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１７０２】

報知モードにおいて報知差枚数カウンタの値が０となった場合には、通常区間に移行して報知モード及び有利区間が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でなされた３枚遊技の遊技結果に基づいて、遊技区間を通常区間に移行させて報知モードを終了させることが可能となる。

【１７０３】
報知モードでは、押し順ベルに当選した場合、３枚遊技であればベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知し、２枚遊技であれば前記操作順序を報知しない構成とした。かかる構成においては、差枚数カウンタの値に基づいて報知モードを終了させるか否かを判定する構成とした場合、２枚遊技を行った回数によって報知モード下で獲得できるメダル数に差異が生じ、遊技者が不公平感を抱く可能性が懸念される。一方、３枚遊技を行った場合に更新される報知差枚数カウンタの値に基づいて、報知モードを終了させるか否かを判定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１７０４】
報知モードにおいて行う報知差枚数更新処理では、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値からベル入賞成立時と対応する６を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知された場合に、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作するよう遊技者を促すことが可能となる。例えば、報知差枚数更新処理において、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立すれば報知差枚数カウンタの値から６を減算し、ベル入賞が成立しなければ報知差枚数カウンタの値に２（＝３－１）を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が意図的に報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作せず、ベル入賞の成立を回避させる可能性が考えられるからである。かかる懸念は、報知差枚数カウンタの値に基づいて報知モードが終了するとともに、報知モード下で報知差枚数カウンタの値を上乗せする上乗せ抽選を行う構成において、顕著なものとなる。具体的に説明すると、報知差枚数カウンタの値が０に近づいた場合には、上乗せ抽選に当選するまでベル入賞の成立を回避することにより、報知モードを延命させつつ報知モード下で獲得可能なメダル数を増加させることが可能となってしまうからである。一方、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から６を減算する構成とした場合には、ベル入賞の成立を回避させる行為を無駄なものとすることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【１７０５】
有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間に移行してからの差枚数に基づいてエンディングモードに移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１７０６】
エンディングモードを有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行した場合に、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となるまで報知モードが継続することを期待させながら当該報知モードにおける遊技を行わせることが可能となり、報知モードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、エンディングモードにおけるメダル増加数を約２００枚と規定できるとともに、エンディングモード終了までに要するゲーム数の期待値を約５８ゲームと算出することができる。故に、エンディングモード下で表示するエンディングムービーとして、例えば５８ゲーム継続するデータを予め用意した場合には、エンディングモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば、有利区間に移行してからの差枚数ではなく、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となることが確定した場合、エンディングモードに移行させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、エンディングモード終了までに要するゲーム数が不定となるため、エンディングムービーが何度も繰り返し表示されたり、逆にエンディングムービーの途中でエンディングモードが終了されたりする事象が発生し、エンディングモードにおける遊技が単調化する可能性が懸念されるからである。

【１７０７】
報知モードと、エンディングモードと、は、操作順序が報知された場合に当該操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すると所有メダルを増加させることができるという点において、遊技の規則性が一致している。これにより、有利区間を所謂完走させることが可能となる遊技モードとしてエンディングモードを機能させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１７０８】
補助表示部６５には、報知モードである場合、３枚遊技の遊技結果のみが反映された残り枚数が表示され、エンディングモードである場合、３枚遊技の遊技結果と２枚遊技の遊技結果の両方が反映された残り枚数が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、それぞれの遊技モードにおいて終了までに要するゲーム数や遊技時間等の目安を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１７０９】
報知モードからエンディングモードに移行する場合には、補助表示部６５に表示している残り枚数を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。確かに、エンディングモードの１ゲーム目から残り枚数を表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数との間でずれが生じる可能性が高くなり、例えば報知モードの最終ゲームからエンディングモードの１ゲーム目に切り替わった際に残り枚数が激減した場合、遊技者が困惑するのみならず不信感を抱いてしまう可能性が懸念されるからである。
【１７１０】
エンディングモード下で約４３回の３枚遊技を行った場合、補助表示部６５に残り枚数が表示されることが期待される構成とした。このように、複数回の遊技が行われた後に残り枚数を表示する構成とすることにより、報知モードと、エンディングモードと、で残り枚数という同一単位の情報を表示した場合であっても、報知モード下で最後に表示された残り枚数の記憶を薄れさせることが可能となる。この結果、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。
【１７１１】
補助表示部６５に表示している残り枚数、すなわち報知差枚数カウンタの値が０でない状況において、報知モードからエンディングモードに移行する構成とした。かかる構成においては、エンディングモードの１ゲーム目から残り枚数を表示した場合、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数と、エンディングモードの１ゲーム目で表示する残り枚数と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくともエンディングモードの１ゲーム目では残り枚数が補助表示部６５に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【１７１２】
補助表示部６５には、報知モードである場合と、エンディングモードである場合と、のいずれであっても右上部に残り枚数が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、上記各遊技モードにおいて、補助表示部６５の右上部に視線を向ければ残り枚数を確認することが可能となり、残り枚数を確認する際の視認性を向上させることが可能となる。かかる一方、エンディングモードの１ゲーム目から残り枚数を表示した場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数と、エンディングモードの１ゲーム目で表示する残り枚数と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくともエンディングモードの１ゲーム目では残り枚数が補助表示部６５に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【１７１３】
補助表示部６５には、報知モードに移行した場合に獲得枚数が表示され、報知モードからエンディングモードに移行した場合には、獲得枚数が継続して表示される構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードからエンディングモードに移行した場合に、報

知モードに移行した以降に遊技者が獲得したメダル数を遊技者に把握させることが可能となり、エンディングモードにおける遊技者の満足感を高めることが可能となる。

【１７１４】

補助表示部６５には、報知モードである場合、３枚遊技の遊技結果のみが反映された残り枚数と、３枚遊技の遊技結果と２枚遊技の遊技結果とが共に反映された獲得枚数と、が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、仮に報知モードにおいて３枚遊技ではなく２枚遊技を行った場合であっても、遊技者が獲得したメダル数の変化を遊技者に把握させることが可能となる。

【１７１５】

（第２０の実施形態）

【１７１６】

本実施の形態では、遊技モードの移行及びその報知に関わる処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【１７１７】

図２６７は、遊技区間の移行を示す図である。

【１７１８】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【１７１９】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードＡと、報知モードＢと、の３つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第１の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

【１７２０】

チャンスモードとは、報知モードＡに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードＡに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。

【１７２１】

報知モードＡとは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダ

ル増加が期待されることとなる。また、報知モードＡでは、報知モードＢに移行させるか否かの移行抽選が行われ、前記移行抽選に当選した場合には、それ以降のゲームにおいて、報知モードＢ下で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの上乗せ抽選が行われる。報知モードＡは、当該報知モードＡ下で５０回の遊技が行われた場合に終了する。このとき、移行抽選に当選していなかった場合には、報知モードＡが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。移行抽選に当選していた場合には、報知モードＡから報知モードＢに移行する。

【１７２２】

報知モードＢとは、報知モードＡと同様に、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードＢでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードＢは、報知モードＡが必ず５０回の遊技で終了する一方、報知モードＡ下で上乗せ抽選に当選して上乗せされたゲーム数と、報知モードＢ下で上乗せ抽選に当選して上乗せされるゲーム数と、により、報知モードＢ下で遊技可能な遊技回数が変動する点において、報知モードＡと相違している。なお、報知モードＢの初期ゲーム数は、報知モードＡ下で上乗せ抽選に当選しなかった場合、１００である。報知モードＢは、当該報知モードＢ下で遊技可能な回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードＢが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【１７２３】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モードＡ及び報知モードＢ下で３枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【１７２４】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図２６８以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【１７２５】

通常区間において主制御装置１０１が行う処理は、遊技区間処理のステップＳ１４０８において差枚数カウンタに０ではなく６３１２１をセットする点を除き、上記第１の実施形態と同じである。したがって、通常区間では、３枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定３」の場合には、約１．２分の１の確率で何らかの役に当選となり、約６．４分の１の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は３枚遊技を行えばほぼ１ゲームで終了することとなる。そして、通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として７００が設定される（図２６参照）。

【１７２６】

チャンスモードにおいて主制御装置１０１が行う処理は、遊技区間処理が上記第１の実施形態と異なっている。

【１７２７】

図２６８は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１７２８】

ステップＳ２００１０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図２９参照）。但し、ステップＳ１７０２では、区間ゲーム数カウンタの値が１５００ではなく４０００であるか否かを判定し、ステップＳ１７０８では、差枚数カウンタの値が２４００ではなく６５５２１より大きいか否かを判定する。これにより、有利区間は、有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００（＝６５５２１－６３１２１）に達した場合と、に、そのときの遊技モードに関わら

ず終了することとなる。

【１７２９】

ステップＳ２００１０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２００１０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２００１１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１７３０】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２００１０３に進み、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ２００１０４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２００１０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードＡへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ２００１０６にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ２００１０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ２００１０９では、移行ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ２００１１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ２００１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１７３１】

ステップＳ２００１０５にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードＡへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２００１０７に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ２００１１１にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２００１０８にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。続くステップＳ２００１０９では、移行ゲーム数カウンタに５０をセットし、ステップＳ２００１１０では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ２００１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１７３２】

ステップＳ２００１０３にて今回の遊技が３枚遊技でなく２枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップＳ２００１１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１７３３】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する３枚遊技を行えば報知モードＡに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は７００である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が４０００となる事象（ステップＳ１７０２、図２９参照）は、３枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は－０．９１枚（３枚遊技）又は－０．９５枚（２枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が６５５２１を超える事象（ステップＳ１７０８、図２９参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン１０では、３枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【１７３４】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【１７３５】

図２６９は、報知モードＡにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１７３６】
　ステップＳ２００２０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技でなく２枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了し、３枚遊技である場合には、ステップＳ２００２０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。
【１７３７】
　上記第１の実施形態では、レア役としてチェリーとスイカを設定していたが、本実施の形態では、上記第１の実施形態におけるチェリーを強チェリーと弱チェリーに細分化するとともに、スイカを強スイカと弱スイカに細分化し、これら４つの役をレア役として設定している。「設定３」の３枚遊技の場合、強チェリーに設定されたポイント値ＰＶは３１１であり、弱チェリーに設定されたポイント値ＰＶは１０００であり、強スイカに設定されたポイント値ＰＶは５１１であり、弱スイカに設定されたポイント値ＰＶは８００である。強チェリー入賞が成立した場合と、弱チェリー入賞が成立した場合と、では、共に３枚のメダル払出が行われる一方、停止出目が異なっている。具体的には、強チェリーに当選している場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「チェリー」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作すると、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「チェリー」図柄が中ラインＬ２上に停止する。一方、弱チェリーに当選している場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「チェリー」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作した場合であっても、左リール３２Ｌの「チェリー」図柄しか中ラインＬ２上に停止しない。同様に、強スイカ入賞が成立した場合と、弱スイカ入賞が成立した場合と、では、共に３枚のメダル払出が行われる一方、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が停止する組合せラインが異なっている。具体的には、強スイカに当選している場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止し、弱スイカに当選している場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が上ラインＬ１上に停止する。
【１７３８】
　レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ２００２０３に進み、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２００２０４に進み、強チェリーに当選しているか否かを判定する。強チェリーに当選している場合には、ステップＳ２００２０５に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたＢゲーム数カウンタに１００をセットする。続くステップＳ２００２０６では、移行フラグをセットする。その後、ステップＳ２００２０７にて告知コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、告知コマンドを受信することにより、本区間抽選処理において行った結果、具体的には、移行フラグのセット有無と、後述するＢ上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数と、を把握し、当該把握結果を報知する告知演出を実行する。
【１７３９】
　ステップＳ２００２０４にて強チェリーに当選していないと判定した場合には、ステップＳ２００２０８に進み、強スイカ又は弱スイカに当選しているか否かを判定する。強スイカ又は弱スイカに当選している場合には、ステップＳ２００２０９に進み、報知モードＢに移行させるか否かの移行抽選を行う。報知モードＡにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ２００２１０では、移行抽選に当選したか否かを判定する。ちなみに、移行抽選に当選する割合は、強スイカに当選している場合と、弱スイカに当選している場合と、のいずれであっても約５０％である。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２００２１１にてＢゲーム数カウンタに１００をセットするとともに、ステップＳ２００２１２にて移行フラグをセットする。その後、ステップＳ２００２１３にて告知コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。
【１７４０】
　ステップＳ２００２１０にて報知モードＢへの移行抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップＳ２００２１４に進み、疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。

疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ２００２１５では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップＳ２００２１６にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

【１７４１】

ステップＳ２００２０８にて強スイカ及び弱スイカに当選していないと判定した場合には、弱チェリーに当選していることを意味する。かかる場合には、報知モードＢへの移行抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【１７４２】

以上のとおり、移行フラグがセットされていない状況でレア役に当選した場合、すなわち報知モードＢへの移行抽選に当選していない状況でレア役に当選した場合には、当選役が強チェリーである場合、１００％の割合で報知モードＢへの移行抽選に当選となり、当選役が強スイカ又は弱スイカである場合、約５０％の割合で報知モードＢへの移行抽選に当選となる。当選役が弱チェリーである場合には、報知モードＢへの移行抽選自体が行われず、報知モードＢへの移行抽選に当選とならない。

【１７４３】

ステップＳ２００２０３にて移行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち報知モードＢへの移行抽選に当選している場合には、ステップＳ２００２１７にてＢ上乗せ抽選処理を行った後に本処理を終了する。Ｂ上乗せ抽選処理とは、報知モードＢ下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの抽選を行う処理である。

【１７４４】

Ｂ上乗せ抽選処理では、図２７０のフローチャートに示すように、ステップＳ２００３０１にてＢ上乗せ抽選を行う。Ｂ上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。具体的には、強チェリーに当選している場合、１００％の割合で当選となり、約５０％の割合で上乗せゲーム数として３０を取得し、約３０％の割合で上乗せゲーム数として５０を取得し、約２０％の割合で上乗せゲーム数として１００を取得する。強スイカに当選している場合、１００％の割合で当選となり、約３０％の割合で上乗せゲーム数として１０を取得し、約５０％の割合で上乗せゲーム数として３０を取得し、約１０％の割合で上乗せゲーム数として５０を取得し、約１０％の割合で上乗せゲーム数として１００を取得する。弱チェリーに当選している場合、３０％の割合で当選となり、約５０％の割合で上乗せゲーム数として１０を取得し、約３０％の割合で上乗せゲーム数として３０を取得し、約１０％の割合で上乗せゲーム数として５０を取得し、約１０％の割合で上乗せゲーム数として１００を取得する。弱スイカに当選している場合、１０％の割合で当選となり、約５０％の割合で上乗せゲーム数として５０を取得し、約５０％の割合で上乗せゲーム数として１００を取得する。

【１７４５】

ステップＳ２００３０２では、Ｂ上乗せ抽選に当選したか否かを判定し、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２００３０３に進み、Ｂゲーム数カウンタの値に取得した上乗せゲーム数を加算する。ステップＳ２００３０４では、強チェリー又は強スイカに当選しているか否かを判定し、強チェリー又は強スイカに当選している場合には、ステップＳ２００３０５にて告知コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。強チェリー及び強スイカではなく弱チェリー又は弱スイカに当選している場合には、ステップＳ２００３０６にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

【１７４６】

ステップＳ２００３０２にてＢ上乗せ抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップＳ２００３０７に進み、疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。ステップＳ２００３０８では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップＳ２００３０９にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

【１７４７】
　図２７１は、疑似遊技判定処理を示すフローチャートである。疑似遊技判定処理は、リール制御処理において行われる処理（ステップＳ４０１、図１５参照）であり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる前に行われる。
【１７４８】
　ステップＳ２００４０１では、現在の遊技モードが報知モードＡであるか否かを判定し、報知モードＡでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードＡである場合には、ステップＳ２００４０２にて目押しフラグがセットされているか否かを判定し、目押しフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、目押しフラグがセットされている場合には、報知モードＢへの移行抽選，Ｂ上乗せ抽選又は疑似遊技抽選のいずれかに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２００４０３にて目押しフラグをクリアするとともに、ステップＳ２００４０４にて疑似遊技フラグをセットする。その後、ステップＳ２００４０５にて疑似遊技コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置８１は、疑似遊技コマンドを受信することにより、上記区間抽選処理において行った結果、具体的には、移行フラグのセット有無と、Ｂ上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数と、を把握し、疑似遊技演出を実行する。
【１７４９】
　ここで、本実施の形態における疑似遊技について説明する。
【１７５０】
　図２７２は、疑似遊技が行われる場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転態様及び補助表示部６５の表示態様の一例を示す図である。
【１７５１】
　報知モードＡでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部６５に表示されるとともに、補助表示部６５の右上部に報知モードＡ終了となるまでの残りゲーム数が表示される。図２７２（ａ）では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部６５の右上部に報知モードＡ終了まで残り３４ゲームであることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始した場合、図２７２（ｂ）に示すように、「白７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部６５に表示される。このとき、報知モードＡ終了となるまでの残りゲーム数は非表示とされる。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止した場合には、図２７２（ｃ）に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、報知モードＢへの移行が確定したことが補助表示部６５に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図２７２（ｄ）に示すように、左リール３２Ｌから回転を開始する。このとき、補助表示部６５では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モードＡ終了までの残りゲーム数が３４ゲームであることと、に加えて、報知モードＢへの移行が確定したことを示す「Ｂ突確定」の文字が左上部に表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。
【１７５２】
　なお、報知モードＢへの移行抽選ではなくＢ上乗せ抽選に当選している場合には、図２７２（ｃ）において、報知モードＢへの移行が確定したことの報知に代えて上乗せゲーム数が表示される。
【１７５３】
　図２７３は、疑似遊技が行われる場合における各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転態様及び補助表示部６５の表示態様の他の例を示す図である。
【１７５４】
　図２７３（ａ）では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部６５の右上部に報知モードＡ終了まで残り３４ゲームであることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始した場合、図２７３（ｂ）

に示すように、「白７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部６５に表示される。このとき、報知モードＡ終了となるまでの残りゲーム数は非表示とされる。そして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止しなかった場合には、図２７３（ｃ）に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、「残念・・・」の文字が表示される。疑似遊技が終了した場合には、図２７３（ｄ）に示すように、左リール３２Ｌから回転を開始する。このとき、補助表示部６５では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モードＡ終了までの残りゲーム数が３４ゲームであることと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

【１７５５】

疑似遊技を行う場合における停止位置決定処理（図２２参照）について説明する。上記第１の実施形態では、上乗せ抽選に当選している場合、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの１６番の「赤７」図柄が中段に疑似停止するスベリテーブルをセットした（図３３参照）。一方、本実施の形態では、報知モードＢへの移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選している場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの６番の「白７」図柄を中段に疑似停止させることができるタイミング、すなわち１番～５番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に限り、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止するスベリテーブルをセットする。つまり、本実施の形態における疑似遊技では、本遊技の場合と同様に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。上記したタイミング以外のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、報知モードＢへの移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選している場合であっても、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中段に疑似停止せず、「残念・・・」の文字が表示されることとなる。なお、報知モードＢへの移行抽選及びＢ上乗せ抽選に当選していない場合には、右ストップスイッチ４４の操作タイミングに関わらず、右リール３２Ｒの「白７」図柄が中段に疑似停止しないスベリテーブルをセットする。このため、報知モードＢへの移行抽選及びＢ上乗せ抽選に当選していない場合には、各ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、「残念・・・」の文字が表示されることとなる。

【１７５６】

図２７４は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行われる処理（ステップＳ４０８、図１５参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１７５７】

ステップＳ２００５０１では、３枚遊技であるか否かを判定し、３枚遊技である場合には、ステップＳ２００５０２にて現在の遊技モードが報知モードＡ又は報知モードＢであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードＡ又は報知モードＢである場合には、ステップＳ２００５０３に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップＳ２００５０４にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２００５０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が２枚遊技である場合と、現在の遊技モードが報知モードＡ及び報知モードＢでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップＳ６０４，ステップＳ１００５、図１７，図２１参照）。

【１７５８】

図２７５は、報知モードＡにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１７５９】

ステップＳ２００６０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ２００６０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２００６０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２００６０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１７６０】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２００６０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２００６０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ２００６０９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１７６１】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２００６０５にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２００６０６～ステップＳ２００６０８に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ２００６０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２００６０６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ２００６０７にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２００６０８では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【１７６２】

ステップＳ２００６０５にて移行フラグがセットされていると判定した場合には、報知モードＢへの移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２００６１０にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更する。続くステップＳ２００６１１では、Ｂゲーム数カウンタに記憶されている値を移行ゲーム数カウンタにセットし、ステップＳ２００６１２では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ２００６０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【１７６３】

図２７６は、報知モードＢにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１７６４】

ステップＳ２００７０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ２００７０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ２００７０３に進み、報知モードＢ下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。本実施の形態における上乗せ抽選では、報知モードＡ下で行ったＢ上乗せ抽選と同じ処理を行うが、当選確率や取得する上乗せゲーム数がＢ上乗せ抽選と異なる構成としてもよい。ステップＳ２００７０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２００７０５に進み、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選にて取得した上乗せゲーム数を加算する。その後、ステップＳ２００７０６にて告知コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。今回の遊技

が３枚遊技でなく２枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、上乗せ抽選に当選しなかった場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【１７６５】

図２７７は、報知モードＢにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【１７６６】

ステップＳ２００８０１では、上記第１の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップＳ２００８０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２００８０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２００８０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【１７６７】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２００８０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２００８０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ２００８０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２００８０５～ステップＳ２００８０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ２００８０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２００８０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ２００８０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２００８０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。

【１７６８】

本スロットマシン１０では、報知モードＡにおいて移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合の報知態様に特徴を有している。そこで以下では、移行当選又はＢ上乗せ当選を報知する場合に表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【１７６９】

主制御装置１０１が報知モードＡにおいて行う区間抽選処理（図２６９参照）にて説明したとおり、強チェリー，強スイカ，弱チェリー，弱スイカのいずれかに当選した場合には、移行抽選又はＢ上乗せ抽選が行われる。図２７８（ａ）に示すように、強チェリーに当選した場合には、移行抽選とＢ上乗せ抽選のいずれが行われた場合であっても、１００％の割合で当選となる。強スイカに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は５０％であり、Ｂ上乗せ抽選に当選する割合は１００％である。弱チェリーに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は０％であり、Ｂ上乗せ抽選に当選する割合は３０％である。弱スイカに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は５０％であり、Ｂ上乗せ抽選に当選する割合は１０％である。そして、主制御装置１０１は、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に、表示制御装置８１に対して告知コマンド又は疑似遊技コマンドを送信する。

【１７７０】

表示制御装置８１は、告知コマンドを受信した場合、補助表示部６５にて告知演出を実行するための処理を行い、擬似遊技コマンドを受信した場合、補助表示部６５にて擬似遊技の進行に合わせた擬似遊技演出を実行するための処理を行う。

【１７７１】

図２７８（ｂ）は、当選役と、補助表示部６５にて行われる補助演出と、の対応関係を示す図である。〇印は、対応する演出が行われることを示し、△印は、対応する演出が行われる場合と行われない場合とがあることを示し、×印は、対応する演出が行われないことを示している。

【１７７２】

強チェリーに当選した場合には、移行抽選とＢ上乗せ抽選のいずれが行われた場合であっても必ず当選となり、告知演出が行われる。強スイカに当選した場合には、移行抽選が行われた場合、当該移行抽選に当選した場合と、移行抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。強スイカ当選時にＢ上乗せ抽選が行われた場合には、当該Ｂ上乗せ抽選に必ず当選となって告知演出が行われる。弱チェリーに当選した場合には、移行抽選に当選することがないため、告知演出も疑似遊技演出も行われない。一方、弱チェリー当選時にＢ上乗せ抽選が行われた場合には、当該Ｂ上乗せ抽選に当選した場合と、Ｂ上乗せ抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。弱スイカに当選した場合には、移行抽選が行われた場合、当該移行抽選に当選した場合と、移行抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。また、弱スイカ当選時にＢ上乗せ抽選が行われた場合には、当該Ｂ上乗せ抽選に当選した場合と、Ｂ上乗せ抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。

【１７７３】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、疑似遊技演出が行われた際の本遊技において弱チェリー入賞が成立した場合、移行抽選に当選済であることが確定する。

【１７７４】

図２７９は、表示制御装置８１が行う疑似遊技結末処理を示すフローチャートである。疑似遊技結末処理は、疑似遊技において全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止した際に行われる処理である。

【１７７５】

ステップＳ２００９０１では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止したか否かを判定し、少なくとも１つのリールが回転中である場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンド（ステップＳ１０１２、図２１参照）を受信した場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止したと判定し、全リール停止完了コマンドを受信していない場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止していないと判定する。ステップＳ２００９０２では、後述する未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２００９０３に進み、全リール停止完了コマンドに含まれる各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止位置情報に基づいて、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止する７揃いとなっているか否かを判定する。７揃いとなっている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選したことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップＳ２００９０４に進み、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【１７７６】

疑似遊技コマンドの構成について簡単に説明すると、疑似遊技コマンドは、疑似遊技コマンドであることを示す種別情報と、移行抽選の当選有無を０又は１（より詳しくは所定ビットの情報が０又は１）で示す移行抽選情報と、Ｂ上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数を０～１００（より詳しくは００Ｈ～６４Ｈ）で示すＢ上乗せ抽選情報と、を含んでいる。移行抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として１が含まれるとともにＢ上乗せ抽選情報として０が含まれており、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として０が含まれるとともにＢ上乗せ抽選情報として１０，３０，５０，１００のいずれかが含まれており、疑似遊技抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として０が含まれるとともにＢ上乗せ抽選情報として０が含まれている。

【１７７７】

移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２００９０５に進み、補助表示部６５にＢ移行報知（強）を表示する。これにより、図２７２（ｃ）に示すように、「やったね」の文字と、「Ｂモード突入確定！」の文字と、が補助表示部６５の中央部に表示される。ステップＳ２００９０６では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＢゲーム数カウンタに

１００をセットする。その後、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合、すなわちＢ上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２００９０７に進み、今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ２００９０８にてＢゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。

【１７７８】

ステップＳ２００９０３にて７揃いとなっていないと判定した場合には、ステップＳ２００９０９にて不揃い処理を行った後に本処理を終了する。

【１７７９】

不揃い処理では、図２８０のフローチャートに示すように、ステップＳ２０１００１にて補助表示部６５に残念報知を表示する。これにより、図２７３（ｃ）に示すように、「残念・・・」の文字が補助表示部６５の中央部に表示される。ステップＳ２０１００２では、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。７揃いとならなかった場合についても移行抽選に当選したか否かを判定するのは、疑似遊技において説明したとおり、遊技者が各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作しなかった場合、仮に移行抽選に当選していたとしても７揃いとならないためである。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２０１００３にてＢゲーム数カウンタに１００をセットするとともに、ステップＳ２０１００４にて未報知フラグをセットし、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合には、ステップＳ２０１００５に進み、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、Ｂ上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。Ｂ上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２０１００６にてＢゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。Ｂ上乗せ抽選に当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１７８０】

以上のとおり、移行抽選に当選した際の疑似遊技において７揃いとならなかった場合には、補助表示部６５に残念報知が表示され、移行抽選に当選したことが報知されない。Ｂ上乗せ抽選に当選した際の疑似遊技において７揃いとならなかった場合についても同様であり、補助表示部６５に残念報知が表示され、上乗せゲーム数が報知されない。未報知フラグは、移行抽選に当選した際の疑似遊技において７揃いとならなかった場合にセットされる。

【１７８１】

疑似遊技結末処理の説明に戻り、ステップＳ２００９０２にて未報知フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ２００９１０にて報知内容決定処理を行った後に本処理を終了する。

【１７８２】

報知内容決定処理では、図２８１のフローチャートに示すように、ステップＳ２０１１０１にて７揃いとなっているか否かを判定し、７揃いとなっている場合には、ステップＳ２０１１０２にて弱チェリーに当選しているか否かを判定する。弱チェリー当選時の疑似遊技において７揃いとなった場合には、Ｂ上乗せ抽選に当選したことが確定する。そこで、かかる場合には、ステップＳ２０１１０３に進み、補助表示部６５に複合報知を表示する。これにより、補助表示部６５には、「やったね」の文字と、「Ｂモード突入確定！」の文字と、に加えて、「＋５０Ｇ」等の今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数と、が補助表示部６５の中央部に表示される。ステップＳ２０１１０４では、未報知フラグをクリアし、ステップＳ２０１１０５では、Ｂゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、本処理を終了する。

【１７８３】

ステップＳ２０１１０２にて弱チェリーに当選していないと判定した場合には、弱スイカに当選していることを意味する。未報知フラグがセットされている状況は、移行抽選に当選済であることを意味し、Ｂ上乗せ抽選当選時に疑似遊技を行うのは、弱チェリーに当選している場合と、弱スイカに当選している場合と、だからである（図２７８（ｂ）参照

）。かかる場合には、ステップＳ２０１１０６に進み、補助表示部６５にＢ移行報知（強）を表示する。つまり、弱スイカに当選している場合には、今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を報知しない。ステップＳ２０１１０４では、未報知フラグをクリアし、ステップＳ２０１１０５では、Ｂゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、本処理を終了する。

【１７８４】

ステップＳ２０１１０１にて７揃いとなっていないと判定した場合には、ステップＳ２０１１０７にて補助表示部６５に残念報知を表示する。ステップＳ２０１１０８では、Ｂ上乗せ抽選に当選したか否かを判定し、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２０１１０９にてＢゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、又はＢ上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップＳ２０１１１０に進み、弱チェリーに当選しているか否かを判定する。弱チェリーに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、弱チェリーに当選している場合には、ステップＳ２０１１１１にて補助表示部６５にＢ移行報知（弱）を表示した後に本処理を終了する。Ｂ移行報知（弱）と、ステップＳ２０１１０７の失敗報知と、を行うことにより、図２７３（ｃ）に示すように「残念・・・」の文字が補助表示部６５の中央部に表示されることに加えて、「Ｂ突確定」の文字が補助表示部６５の右下部に小さく表示される。

【１７８５】

なお、図示は省略するが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況において疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされた場合（図２１参照）、表示制御装置８１は、移行抽選及びＢ上乗せ抽選に当選していたとしても当該当選を報知する処理を行わず、疑似遊技演出を終了させる。このとき、移行抽選に当選している場合には、Ｂゲーム数カウンタに１００をセットするとともに未報知フラグをセットし、Ｂ上乗せ抽選に当選している場合には、Ｂゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。

【１７８６】

図２８２は、表示制御装置８１が行う告知コマンド処理を示すフローチャートである。告知コマンド処理は、主制御装置１０１から告知コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１７８７】

ステップＳ２０１２０１では、未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２０１２０２に進み、告知コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【１７８８】

告知コマンドの構成について簡単に説明すると、告知コマンドは、種別情報が告知コマンドであることを示すものである点を除き、疑似遊技コマンドと同じである。このため、移行抽選に当選した場合の告知コマンドには、移行抽選情報として１が含まれるとともにＢ上乗せ抽選情報として０が含まれており、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合の告知コマンドには、移行抽選情報として０が含まれるとともにＢ上乗せ抽選情報として１０，３０，５０，１００のいずれかが含まれている。

【１７８９】

移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２０１２０３に進み、補助表示部６５にＢ移行報知（強）を表示する。これにより、図２７２（ｃ）に示すように、「やったね」の文字と、「Ｂモード突入確定！」の文字と、が補助表示部６５の中央部に表示される。なお、告知演出は本遊技において行われるものであるため、図２７２（ｃ）における「疑似遊技中」の文字は表示されない。ステップＳ２０１２０４では、Ｂゲーム数カウンタに１００をセットする。その後、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合には、Ｂ上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２０１２０５に進み、今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ２０１２０６にてＢゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。

【１７９０】
　ステップＳ２０１２０１にて未報知フラグがセットされていると判定した場合には、Ｂ上乗せ抽選に当選したことを示す告知コマンドを受信したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２０１２０７に進み、強チェリーに当選しているか否かを判定する。強チェリーに当選している場合には、ステップＳ２０１２０８に進み、補助表示部６５にＢ移行報知（強）を表示する。つまり、強チェリーに当選している場合には、今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を報知しない。ステップＳ２０１２０９では、Ｂゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、ステップＳ２０１２１０では、未報知フラグをクリアする。その後、本処理を終了する。
【１７９１】
　ステップＳ２０１２０７にて強チェリーに当選していないと判定した場合には、強スイカに当選していることを意味する。Ｂ上乗せ抽選当選時に告知コマンドが送信されるのは、強チェリーに当選している場合と、強スイカに当選している場合と、だからである（図２７０参照）。かかる場合には、ステップＳ２０１２１１に進み、補助表示部６５に複合報知を表示する。つまり、強スイカに当選している場合には、移行抽選に当選したことと、今回のＢ上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数と、を共に報知する。ステップＳ２０１２０９では、Ｂゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、ステップＳ２０１２１０では、未報知フラグをクリアする。その後、本処理を終了する。
【１７９２】
　図２８３は、表示制御装置８１が行う最終ゲーム処理を示すフローチャートである。最終ゲーム処理は、主制御装置１０１から区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。
【１７９３】
　ステップＳ２０１３０１では、今回のゲームが報知モードＡの最終ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置８１のＲＡＭには、区間コマンドが示す遊技区間の情報を格納する遊技区間記憶エリアが設けられている。遊技区間記憶エリアは、今回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第１エリアと、前回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第２エリアと、によって構成されている。ステップＳ２０１３０１では、第２エリアに報知モードＡを示す情報が記憶されているとともに、第１エリアに報知モードＢ又は通常区間を示す情報が記憶されている場合、今回のゲームが報知モードＡの最終ゲームであったと判定する。報知モードＡの最終ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、報知モードＡの最終ゲームである場合には、ステップＳ２０１３０２にてＢゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。Ｂゲーム数カウンタの値が０である場合には、報知モードＢへの移行抽選に当選しなかったことを意味するため、ステップＳ２０１３０３に進み、報知モードＡが終了することを示すＡ終了報知を補助表示部６５に表示し、本処理を終了する。
【１７９４】
　ステップＳ２０１３０２にてＢゲーム数カウンタの値が０でないと判定した場合には、報知モードＢへの移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２０１３０４に進み、未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２０１３０５にて未報知フラグをクリアするとともに、ステップＳ２０１３０６にて補助表示部６５にＢ移行報知（強）を表示する。その後、又はステップＳ２０１３０４にて未報知フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２０１３０７に進み、Ｂゲーム数カウンタの値を補助表示部６５に表示する。その後、本処理を終了する。
【１７９５】
　ここで、告知演出と疑似遊技演出の作用及び効果について説明する。
【１７９６】
　告知演出では、移行抽選に当選したこと（以下、「移行当選」ともいう。）、又は上乗せゲーム数が必ず報知される。一方、疑似遊技演出では、７揃いとならなかった場合、仮

に移行抽選に当選していたとしても当該移行当選が報知されない。この結果、本スロットマシン１０では、移行当選を報知していない状況でＢ上乗せ抽選に当選となる事象が発生する。かかる事象が発生した場合におけるＢ上乗せ抽選当選時の当選役と、報知内容と、の対応関係は、以下のとおりとなる。

【１７９７】

強チェリーに当選した場合には、図２７８（ｂ）に示すように、告知演出が行われる。かかる告知演出では、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない（ステップＳ２０１２０８、図２８２参照）。上乗せゲーム数を報知しないのは、以下の理由による。強チェリー当選時に移行抽選に当選した場合には、必ず告知演出が行われて移行当選が報知される。つまり、上記事象が発生するのは、強スイカ当選時又は弱スイカ当選時に移行抽選に当選し、当該移行当選に基づく疑似遊技において７揃いとならなかった後に強チェリーに当選となった場合である。ここで、告知演出にて上乗せゲーム数を報知する構成とした場合には、上乗せゲーム数が報知された時点で強スイカ当選時又は弱スイカ当選時に移行抽選に当選したことが確定してしまう。これは、疑似遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する意図が希薄化してしまうことに繋がり得る。一方、告知演出にて移行当選を報知する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。また、強スイカ当選時又は弱スイカ当選時に移行抽選に当選せず、その後の強チェリー当選時に移行抽選に当選する事象が発生した場合には、強スイカ当選時又は弱スイカ当選時の疑似遊技において７揃いとならず、強チェリー当選時の告知演出において移行当選が報知されることとなる。かかる場合において、疑似遊技において７揃いとならなかったのは自分の目押しミスであり、実は強チェリー当選時にＢ上乗せ抽選に当選したのではないかという淡い期待を遊技者に抱かせることが可能となる。

【１７９８】

強スイカに当選した場合には、図２７８（ｂ）に示すように、告知演出が行われる。かかる告知演出では、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知される（ステップＳ２０１２１１、図２８２参照）。移行当選と、上乗せゲーム数と、を共に報知するのは、以下の理由による。強スイカ当選時に移行抽選に当選した場合には、告知演出ではなく疑似遊技演出が行われる。このため、強スイカ当選時に告知演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることと、Ｂ上乗せ抽選に当選したことと、が確定するからである。

【１７９９】

弱チェリーに当選した場合には、図２７８（ｂ）に示すように、疑似遊技演出が行われる。疑似遊技において７揃いとなった場合には、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知される（ステップＳ２０１１０３、図２８１参照）。疑似遊技において７揃いとならなかった場合には、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない（ステップＳ２０１１１１、図２８２参照）。７揃いとなったか否かに関わらず移行当選を報知するのは、以下の理由による。弱チェリー当選時に移行抽選に当選することはなく、疑似遊技が行われることもないため、弱チェリー当選時に疑似遊技演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることが確定するからである。

【１８００】

なお、弱チェリーに当選した場合には、Ｂ上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、擬似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。かかる疑似遊技では、Ｂ上乗せ抽選に当選していないため、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず７揃いとならない。このときについても、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合と同様、移行当選が報知される（ステップＳ２０１１１１、図２８２参照）。

【１８０１】

弱スイカに当選した場合には、図２７８（ｂ）に示すように、疑似遊技演出が行われる。疑似遊技において７揃いとなった場合には、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない（ステップＳ２０１１０６、図２８２参照）。疑似遊技において７揃いとなら

なかった場合には、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知されない（ステップＳ２０１１１０にて否定判定、図２８２参照）。７揃いとなった場合に移行当選を報知し、７揃いとならなかった場合に移行当選を報知しないのは、以下の理由による。弱スイカに当選した場合には、移行抽選に５０％の割合で当選となり、疑似遊技演出が行われる。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、擬似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。このため、弱チェリーに当選した場合と異なり、弱スイカ当選時に疑似遊技演出が行われたとしても、移行抽選に当選済であることが確定しないからである。

【１８０２】

なお、弱スイカに当選した場合には、Ｂ上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、擬似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。かかる疑似遊技では、Ｂ上乗せ抽選に当選していないため、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず７揃いとならない。このときについても、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合と同様、移行当選が報知されない（ステップＳ２０１１１０にて否定判定、図２８２参照）。

【１８０３】

本スロットマシン１０では、移行当選を報知していない状況でＢ上乗せ抽選に当選となる事象の他に、移行当選を報知していない状況で報知モードＡの最終ゲームまで上記各役に当選しない事象も発生する。かかる事象が発生した場合には、最終ゲームの終了段階において、報知モードＢへの移行有無と、報知モードＢに移行する場合であれば報知モードＢの初期ゲーム数である１００ゲームと、が報知される（最終ゲーム処理、図２８３参照）。また、例えば全ての疑似遊技において意図的に７揃いとしなかった場合等については、最終ゲームの終了段階において、報知モードＢへの移行有無と、報知モードＢに移行する場合であれば報知モードＢの初期ゲーム数として１００に上乗せゲーム数を加算した総和と、が報知される。

【１８０４】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１８０５】

移行当選を報知していない状況でＢ上乗せ抽選に当選した場合には、当該Ｂ上乗せ抽選当選を契機として、移行当選が報知され得る構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選の報知タイミングを、Ｂ上乗せ抽選に当選したタイミングにずらすことが可能となる。

【１８０６】

以上の結果、移行当選や上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１８０７】

報知モードＡでは、報知モードＢへの移行抽選に当選していない場合、前記移行抽選を行い、前記移行抽選に当選した場合には、報知モードＡが終了するまでＢ上乗せ抽選を行う構成とした。かかる構成においては、報知モードＡの如何なるタイミングで移行抽選に当選するかにより、Ｂ上乗せ抽選に当選する期待値が変化することとなる。そこで、移行抽選に当選したことを、Ｂ上乗せ抽選に当選したことを契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１８０８】

報知モードＡを、移行抽選に当選した場合やＢ上乗せ抽選に当選した場合に終了しない構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選の報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、Ｂ上乗せ抽選に当選したことを契機として報知モードＡが終了する構成とした場合には、移行当選を可能な限り早く報知することが望ましくなり、移行当選の報知タイミングに制約が生じてしまうからである。具体例を挙げて説明すると、報知モードＡの５ゲーム目等の序盤に移行抽選に当選して当該移行当選を報知した場合、遊技者は、報知モードＡの４５ゲーム目以降等の終盤にＢ上乗せ抽選に当選して報知モードＡが終了してほしいと考えるものと想定される。例えば報知モードＡの６ゲーム目にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードＡ下で遊技

可能であった４４回の遊技と当該遊技に伴う所有メダルの増加を失してしまうことになるからである。ここで、移行抽選に当選したことを契機として移行当選を報知せず、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合に移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知する構成とした場合には、移行当選からＢ上乗せ抽選に当選するまでの間に遊技者に生じる感情、すなわちＢ上乗せ抽選にまだ当選せず報知モードＡが継続してほしいという感情や、報知モードＡが間もなく終了するからそろそろＢ上乗せ抽選に当選してほしいという感情等が生じなくなるため、報知モードＡにおける遊技が単調化してしまう可能性が懸念されるからである。

【１８０９】

報知モードＡにおいてレア役に当選した場合になされる抽選を、報知モードＢに移行させるか否かの移行抽選と、報知モードＢにおいて遊技可能な遊技回数を増加させるか否かのＢ上乗せ抽選と、にした。このように、報知モードＡが終了した後に付与される特典の抽選を行う構成とすることにより、仮に移行当選を報知モードＡ下で報知できなかった場合であっても、報知モードＡの終了ゲームや報知モードＢ移行時等に報知すればよい。故に、移行当選を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１８１０】

強チェリー当選時にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出を行う構成とし、移行当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の報知タイミングを後にずらすことが可能となり、移行当選のみならず上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化も図ることが可能となる。

【１８１１】

強チェリー当選時に移行抽選に当選した場合には、告知演出を行って移行当選を報知する構成とした。このように、強チェリー当選時には、移行抽選に当選した場合と、Ｂ上乗せ抽選に当選した場合と、で同じ報知を行う構成とすることにより、強チェリー当選時に移行当選が報知された場合に、未報知の上乗せゲーム数があることを期待させることが可能となり、報知モードＡ下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【１８１２】

強スイカ当選時に移行抽選に当選した場合と、弱スイカ当選時に移行抽選に当選した場合と、には、疑似遊技演出を行う構成とし、７揃いとなれば移行当選を報知し、７揃いとならなければ移行当選を報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、７揃いとなるか否かによって移行当選の報知タイミングを変化させることが可能となり、移行当選を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【１８１３】

疑似遊技では、仮に移行抽選やＢ上乗せ抽選に当選している場合であっても、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによって７揃いとならない場合がある構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選や上乗せゲーム数の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、移行当選や上乗せゲーム数を知る楽しみを最後まで残しておきたい遊技者は、意図的に７揃いとしないことにより、移行当選や上乗せゲーム数が報知モードＡの最終ゲームまで未報知のままとなる機会を増加させることが可能となる。故に、遊技者の意向に即した報知タイミングで移行当選や上乗せゲーム数を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１８１４】

移行抽選やＢ上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技演出が開始されたことと、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選したことと、が一義的に対応してしまうことを回避することが可能となり、遊技者を疑似遊技に積極参加させることが可能となる。移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合に限って疑似遊技演出が行われる構成とした場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄を狙って各ストップスイッチ４２～４４を操作しなくなってしまう可能性が懸念されるからである。

【１８１５】
強スイカ当選時にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出を行う構成とし、移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知する構成とした。強スイカ当選時に告知演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることと、Ｂ上乗せ抽選に当選したことと、が確定するため、これらを共に報知することにより、遊技者の達成感や優越感を飛躍的に高めることが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１８１６】
弱スイカ当選時にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技演出を行う構成とし、７揃いとなれば移行当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知せず、７揃いとならなければ移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の報知タイミングを後にずらすことが可能となることに加えて、７揃いとなるか否かによって移行当選の報知タイミングをさらに後にずらすことが可能となり、移行当選や上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。
【１８１７】
弱チェリー当選時にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技演出を行う構成とし、７揃いとなれば移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知し、７揃いとならなければ移行当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、Ｂ上乗せ抽選当選を契機として移行当選を報知しつつ、７揃いとなるか否かによって上乗せゲーム数の報知タイミングを変化させることが可能となり、上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。
【１８１８】
弱チェリー当選時には移行当選に当選とならない構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技演出が行われたゲームで弱チェリー入賞が成立した場合には、それ以前に移行当選に当選していたことを確定させることが可能となる。そこで、かかる場合には、７揃いとなったか否かに関わらず移行当選を報知する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１８１９】
当選役と、告知演出と疑似遊技演出のいずれが行われたかと、により、移行抽選に当選済であることが確定し得る構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の本スロットマシン１０の内部仕様に関する探求心を高めることが可能となり、報知モードＡ及び報知モードＢが終了した際にもう一度報知モード下での遊技を行いたいと考えさせることが可能となる。
【１８２０】
Ｂ上乗せ抽選に当選して上乗せゲーム数を報知する場合には、今回のＢ上乗せ抽選で取得した上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、Ｂ上乗せ抽選に当選して上乗せゲーム数を報知しなかった場合に、当該未報知の上乗せゲーム数を報知モードＡの最終ゲームまで持ち越すことが可能となる。この結果、報知モードＡの最終ゲームまで未報知の上乗せゲーム数があることを遊技者に期待させることが可能となり、報知モードＡ下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。
【１８２１】
（第２１の実施形態）
【１８２２】
本実施の形態では、報知モードにおいて補助表示部６５に表示する各種情報を更新する処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。
【１８２３】
主制御装置１０１側で行う処理の相違点について説明する。
【１８２４】
上記第１の実施形態では、スイカ入賞又はチェリー入賞が成立した場合、３枚のメダル

払出を行い、ベル入賞が成立した場合、９枚のメダル払出を行ったが、本実施の形態では、スイカ入賞，チェリー入賞，ベル入賞のいずれが成立した場合であっても、８枚のメダル払出を行う。

【１８２５】

本実施の形態では、４．１秒経過待ち処理（ステップＳ２１１、図１１参照）を開始するタイミングで遊技回を開始したことを示す開始コマンドを送信し、ＢＢ状態処理（ステップＳ２１５、図１１参照）が終了したタイミングで遊技回を終了したことを示す終了コマンドを送信する。開始コマンドと終了コマンドは、開始コマンド等のコマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて構成が等しいものとなっている。開始コマンド及び終了コマンドには、当選確率の設定状態を示す情報と、今回の遊技回でベットされたメダル数を示す情報と、ＢＢ内部中であるか否かを示す情報と、役の抽選結果を示す情報と、遊技状態を示す情報と、有利区間を示す情報と、次遊技回の有利区間を示す情報と、区間ゲーム数カウンタの値を示す情報と、移行ゲーム数カウンタの値を示す情報と、モードゲーム数カウンタの値を示す情報と、差枚数カウンタの値を示す情報と、純増枚数カウンタの値を示す情報と、今回の遊技回における上乗せ枚数を示す情報と、遊技モードを示す情報と、次遊技回の遊技モードを示す情報と、操作順序を報知する場合にその操作順序を示す情報と、が含まれている。なお、開始コマンドを送信する段階においては、例えば次遊技回の遊技モードや次遊技回の有利区間が確定していない。このような未確定のものについては、未確定であることを示す情報（本実施の形態では００Ｈ）が送信される。

【１８２６】

開始コマンドと終了コマンドに含まれる情報を同じものとすることにより、開始コマンドを作成する際に行う処理と、終了コマンドを作成する際に行う処理と、を同じものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることでＲＯＭ１０５に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となる。また、開始コマンド及び終了コマンドに上記各種情報が含まれる構成とすることにより、本実施の形態では、上記第１の実施形態にて送信していた抽選結果コマンド（図１２参照），上乗せコマンド（図３０参照），区間コマンド（図２６，２８，３６参照）を送信していない。かかる観点からも、処理構成の簡素化を図ることでＲＯＭ１０５に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となっている。

【１８２７】

上記第１の実施形態では、報知モードにおいて上乗せ抽選に当選した場合、疑似遊技及び疑似遊技中に補助表示部６５にて行われる演出によって上乗せ枚数を報知したが、本実施の形態では、疑似遊技を行わず、本遊技中に補助表示部６５にて行われる上乗せ演出によって上乗せ枚数を報知する。

【１８２８】

図２８４は、報知モードにおいて補助表示部６５に表示される補助演出の一例を示す図である。

【１８２９】

報知モードにおいては、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部６５の中央部に表示されるとともに、補助表示部６５の左上部に、報知モードに移行してからの消化ゲーム数と、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数と、が表示され、補助表示部６５の右上部に、報知モード終了までの残り枚数が表示される。例えば図２８４（ａ）では、補助表示部６５の左上部に、報知モードの１００ゲーム目であることと、報知モード下で５００枚獲得したことと、が表示され、補助表示部６５の右上部に、報知モード終了までの残り枚数が４５枚であることが表示されている。

【１８３０】

図２８４（ａ）に示す状況において３枚遊技で次ゲームが開始され、当該ゲームで上乗せ抽選に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前、すなわちゲームの開始段階において、上乗せ演出が開始される。具体的には、図２８４（ｂ）に示すように、木槌を持った青年キャラクタと、木片の上に戴置された上乗せ像と、が補助表示部６５に表示される。このとき、補助表示部６５の左上部には、報知モードに移行し

てからの消化ゲーム数と、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数と、が継続表示され、補助表示部６５の右上部には、報知モード終了までの残り枚数が継続表示される。図２８４（ｂ）では、報知モードに移行してからのゲーム数が１０１ゲーム目に更新されるとともに、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数が４９７枚に更新される一方、報知モード終了までの残り枚数が４５枚のままとなっている。

【１８３１】

その後は、ストップスイッチ４２～４４を操作して停止指令を発生させる毎に、青年キャラクタが木槌を振りかぶる様や、青年キャラクタの表情が拡大表示されるカットイン演出が行われる。そして、全てのストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、青年キャラクタが上乗せ像及び木片を木槌で叩き割る様が表示されるとともに、残り枚数に加算される上乗せ枚数が表示される。図２８４（ｃ）では、今回のゲームで残り枚数に２０が加算されることが表示されている。今回のゲームでチェリー入賞が成立した場合には、図２８４（ｄ）に示すように、表示されていた上乗せ枚数が非表示とされ、チェリー入賞に伴うメダル払出数の８を加算されてメダル獲得枚数が５０５枚に更新され、チェリー入賞に伴うメダル増加分の５を減算されるとともに上乗せ枚数の２０を加算されて残り枚数が６０枚に更新される。

【１８３２】

以下では、上記した補助表示部６５の表示制御に際して表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【１８３３】

図２８５は、補助表示部６５に表示される消化ゲーム数の表示制御に関わる消化ゲーム数表示処理を示すフローチャートである。

【１８３４】

ステップＳ２１０１０１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２１０１０２に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０１０３にて表示フラグ１がセットされているか否かを判定する。表示フラグ１がセットされていない場合には、ステップＳ２１０１０４にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた消化ゲーム数カウンタに１をセットするとともに、ステップＳ２１０１０５にて消化ゲーム数カウンタの値（すなわち「１」）を補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ２１０１０６にて表示フラグ１をセットし、本処理を終了する。

【１８３５】

ステップＳ２１０１０３にて表示フラグ１がセットされていると判定した場合には、補助表示部６５に消化ゲーム数を表示済であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０１０７にて消化ゲーム数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ２１０１０８では、補助表示部６５に表示している消化ゲーム数を消化ゲーム数カウンタの値に更新する。その後、本処理を終了する。

【１８３６】

図２８６は、補助表示部６５に表示される獲得枚数の表示制御に関わる獲得枚数表示処理を示すフローチャートである。

【１８３７】

ステップＳ２１０２０１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２１０２０２に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【１８３８】

開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０２０３に進み、表示フラグ２がセットされているか否かを判定する。表示フラグ２がセットされていない場合には、ステッ

プＳ２１０２０４にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた獲得枚数カウンタに０をセットする。ステップＳ２１０２０５では、獲得枚数カウンタの値から今回のゲームのベット数を減算する。なお、今回のゲームのベット数は、主制御装置１０１から開始コマンドに含めて送信されている。ステップＳ２１０２０６では、獲得枚数カウンタの値を補助表示部６５に表示し、ステップＳ２１０１０７では、表示フラグ２をセットする。

【１８３９】

ステップＳ２１０２０３にて表示フラグ２がセットされていると判定した場合には、補助表示部６５に獲得枚数を表示済であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０２０８に進み、獲得枚数カウンタの値から今回のゲームのベット数を減算する。ステップＳ２１０２０９では、補助表示部６５に表示している獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新する。

【１８４０】

ステップＳ２１０２０７にて表示フラグ２をセットした場合と、ステップＳ２１０２０９にて補助表示部６５に表示している獲得枚数を更新した場合と、ステップＳ２１０２０２にて開始コマンドを受信していないと判定した場合と、には、ステップＳ２１０２１０に進み、入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０２１１に進み、獲得枚数カウンタの値に払出数を加算する。具体的には、小役入賞が成立した場合、獲得枚数カウンタの値に８を加算し、再遊技入賞が成立した場合、獲得枚数カウンタの値に今回のゲームのベット数を加算し、入賞が成立しなかった場合、獲得枚数カウンタの値に０を加算する。ステップＳ２１０２１２では、補助表示部６５に表示している獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新する。その後、本処理を終了する。

【１８４１】

図２８７は、補助表示部６５に表示される残り枚数の表示制御に関わる残り枚数表示処理を示すフローチャートである。

【１８４２】

ステップＳ２１０３０１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２１０３０２に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【１８４３】

開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０３０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた純増枚数カウンタに、開始コマンドに含まれている主制御装置１０１側の純増枚数カウンタの値をセットする。ステップＳ２１０３０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた報知枚数カウンタに、開始コマンドに含まれている上乗せ枚数をセットする。ステップＳ２１０３０５では、表示フラグ３がセットされているか否かを判定する。表示フラグ３がセットされていない場合には、ステップＳ２１０３０６にて１ゲーム目処理を行い、表示フラグ３がセットされている場合には、ステップＳ２１０３０７にて２ゲーム目以降処理を行う。その後、又はステップＳ２１０３０２にて開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２１０３０８に進み、入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０３０９にて入賞更新処理を行った後にステップＳ２１０３１０に進み、入賞結果コマンドを受信していない場合には、そのままステップＳ２１０３１０に進む。ステップＳ２１０３１０では、終了コマンドを受信したか否かを判定する。終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ２１０３１１にて終了時処理を行った後に本処理を終了し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８４４】

図２８８は、１ゲーム目処理を示すフローチャートである。

【１８４５】

ステップＳ２１０４０１では、報知枚数カウンタの値が０であるか否かを判定する。報

知枚数カウンタには、主制御装置１０１から送信された上乗せ枚数、すなわち上乗せ抽選の結果がセットされている（ステップＳ２１０３０４、図２８７参照）。したがって、報知枚数カウンタの値が０である場合には、今回のゲーム（報知モードの１ゲーム目）で上乗せ抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０４０２に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値をセットする。ステップＳ２１０４０３では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた未報知枚数カウンタに０をセットする。ステップＳ２１０４０４では、残り枚数カウンタの値を補助表示部６５に表示し、ステップＳ２１０４０５では、表示フラグ３をセットする。その後、本処理を終了する。

【１８４６】

一方、ステップＳ２１０４０１にて報知枚数カウンタの値が０でないと判定した場合には、今回のゲーム（報知モードの１ゲーム目）で上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０４０６に進み、残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値から報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。ステップＳ２１０４０７では、未報知枚数カウンタに０をセットする。ステップＳ２１０４０８では、残り枚数カウンタの値を補助表示部６５に表示し、ステップＳ２１０４０９では、表示フラグ３をセットする。その後、ステップＳ２１０４１０にて上乗せ演出を開始し、本処理を終了する。

【１８４７】

上乗せ演出を開始した場合に行う処理を簡単に説明する。

【１８４８】

上乗せ演出を開始した場合には、停止コマンドを受信した場合、コマンドを正常な順序で受信したか否かを判定する。具体的には、第１停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第１停止コマンド」ともいう。）を受信した場合、開始コマンドを受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第２停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第２停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを受信済みであるか否かと、第１停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドと第１停止コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第３停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第３停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを受信済みであるか否かと、第１停止コマンドを受信済みであるか否かと、第２停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドと、第１停止コマンドと、第２停止コマンドと、を受信済みである場合には、正常受信であると判定する。なお、本実施の形態における上乗せ演出は開始コマンドの受信に基づいて開始されるため、第１停止コマンドを受信した場合には、必ず正常受信となる。正常な順序で停止コマンドを受信した場合には、発生した停止指令に応じて上乗せ演出を進行させる。例えば、第３停止コマンドを受信した場合には、青年キャラクタが上乗せ像及び木片を木槌で叩き割る様を補助表示部６５に表示するとともに、報知枚数カウンタの値を上乗せ枚数として補助表示部６５に表示する。

【１８４９】

一方、正常受信でないと判定した場合、すなわち開始コマンド→第１停止コマンド→第２停止コマンド→第３停止コマンドの順序と異なる順序でコマンドを受信した場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ６４から異常報知音を出力する。このとき、上乗せ演出の進行は行わない。例えば、第２停止コマンドを受信することなく第３停止コマンドを受信した場合には、第１停止コマンドの受信までが正常受信となり、第３停止コマンドの受信が異常受信となる。かかる場合、上乗せ演出は第１停止指令の発生に伴う進行で停止し、第３停止指令を発生させても上乗せ枚数の報知が行われなくなる。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

【１８５０】

図２８９は、入賞更新処理を示すフローチャートである。

【１８５１】
　ステップＳ２１０５０１では、払出数からベット数を減算して増加数を算出する。ステップＳ２１０５０２では、残り枚数カウンタの値から増加数を減算する。ステップＳ２１０５０３では、報知枚数カウンタの値が０であるか否かを判定する。報知枚数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ２１０５０４に進み、残り枚数カウンタの値に報知枚数カウンタの値を加算する。その後、又はステップＳ２１０５０３にて報知枚数カウンタの値が０であると判定した場合には、ステップＳ２１０５０５にて補助表示部６５に表示している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。
【１８５２】
　図２９０は、終了時処理を示すフローチャートである。
【１８５３】
　ステップＳ２１０６０１では、報知枚数カウンタの値が、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と一致するか否かを判定する。残り枚数表示処理において説明したとおり、報知枚数カウンタの値は、開始コマンドに含まれていた上乗せ枚数である（ステップＳ２１０３０４、図２８７参照）。したがって、受信した開始コマンドと、受信した終了コマンドと、が同一遊技回において主制御装置１０１から送信されたものである場合には、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と、が一致することとなる。かかる場合には、ステップＳ２１０６０２にて報知枚数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。一方、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と、が一致しない場合には、ステップＳ２１０６０３に進み、未報知枚数カウンタの値に、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数を加算する。その後、本処理を終了する。ちなみに、本実施の形態では、補助表示部６５に表示している残り枚数が０となった場合、スタートレバー４１の操作を促す一撃演出が行われるようになっている。一撃演出では、遊技者がスタートレバー４１を操作した場合、補助表示部６５に未報知枚数カウンタの値が表示される。未報知枚数カウンタの値が０であった場合には、報知モードの終了画面が表示されて報知モード終了となり、未報知枚数カウンタの値が０でなかった場合には、引き続き報知モードが継続することとなる。
【１８５４】
　図２９１は、２ゲーム目以降処理を示すフローチャートである。
【１８５５】
　ステップＳ２１０７０１では、残り枚数カウンタの値と、未報知枚数カウンタの値と、を加算し、表示制御装置８１側で把握している把握値を算出する。ステップＳ２１０７０２では、報知枚数カウンタの値が０であるか否かを判定する。報知枚数カウンタには、主制御装置１０１から送信された上乗せ枚数、すなわち上乗せ抽選の結果がセットされている（ステップＳ２１０３０４、図２８７参照）。したがって、報知枚数カウンタの値が０である場合には、今回のゲームで上乗せ抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０７０３に進み、純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致するか否かを判定する。純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致する場合には、そのまま本処理を終了する。純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致しない場合には、ステップＳ２１０７０４に進み、残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値から未報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。その後、ステップＳ２１０７０５にて補助表示部６５に表示している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。
【１８５６】
　ステップＳ２１０７０２にて報知枚数カウンタの値が０でないと判定した場合には、今回のゲームで上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２１０７０６に進み、純増枚数カウンタの値から報知枚数カウンタの値を減算し、上乗せ抽選当選前の非上乗せ値を算出する。ステップＳ２１０７０７では、非上乗せ値と、把握値と、が一致するか否かを判定する。非上乗せ値と、把握値と、が一致しない場合には、ステップＳ２１０７０８に進み、残り枚数カウンタに、非上乗せ値から未報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。その後、ステップＳ２１０７０９にて補助表示部６５に表示

している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新する。ステップＳ２１０７０９にて補助表示部６５に表示している残り枚数を更新した場合と、ステップＳ２１０７０７にて非上乗せ値と、把握値と、が一致すると判定した場合と、には、ステップＳ２１０７１０にて上乗せ演出を開始し、本処理を終了する。

【１８５７】

消化ゲーム数や獲得枚数、残り枚数の表示に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置１０１と表示制御装置８１とを接続するコネクタに接触不良や接続抜けが発生したり、主制御装置１０１側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置８１側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して例えば開始コマンドを送信したにも関わらず、当該開始コマンドを表示制御装置８１が受信していなかった場合には、主制御装置１０１側と表示制御装置８１側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置１０１側では、ゲームの開始に伴って第１停止指令を発生させることが可能な状態となり、表示制御装置８１側では、ゲームが開始されていないという認識から消化ゲーム数の更新や上乗せ演出の開始等を行わないこととなるからである。以下では、表示制御装置８１側でコマンドを受信できない状況が発生した場合における補助表示部６５の表示内容の変化について、具体例を挙げて説明する。

【１８５８】

図２９２及び図２９３は、報知モード下で１００回の遊技が行われた際の獲得枚数が５００枚、残り枚数が５０枚である状況において、３回の３枚遊技がなされた場合の補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。１０１ゲーム目では、押し順ベルに当選するとともにベル入賞が成立し、８枚のメダル払出が行われるものとする。１０２ゲーム目では、チェリーに当選するとともにチェリー入賞が成立し、８枚のメダル払出が行われるものとする。また、１０２ゲーム目では、上乗せ抽選に当選して２０枚の加算が行われるものとする。１０３ゲーム目では、押し順ベルに当選するとともにベル入賞が成立し、８枚のメダル払出が行われるものとする。

【１８５９】

図２９２（ａ）は、１０１ゲーム目から１０３ゲーム目までコマンドを全て受信できた場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１８６０】

１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８６１】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８６２】

１０２ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化

ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６５（＝４５＋２０）であり、上乗せ枚数が２０である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（＝６５－２０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致するため、１０１ゲーム目に更新した４５枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８６３】

１０２ゲーム目では、上乗せ枚数２０を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップＳ２１０７１０、図２９１参照）。上乗せ演出は、第１停止コマンド～第３停止コマンドの受信に伴って進行し、第３停止コマンドを受信した場合には、２０枚の上乗せが報知される。

【１８６４】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から５１０（＝５０２＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を４５から６０（＝４５－８＋３＋２０）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８６５】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０２から１０３に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５１０から５０７（＝５１０－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝６０＋０）と、が一致するため、１０２ゲーム目に更新した６０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８６６】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０７から５１５（＝５０７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を６０から５５（＝６０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８６７】

図２９２（ｂ）は、１０１ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０２ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１８６８】

１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得

枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８６９】

１０１ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、ベル入賞が成立したにも関わらず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数は４９７のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も５０のまま更新されない。

【１８７０】

１０２ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から４９４（＝４９７－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。

【１８７１】

１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６５（＝４５＋２０）であり、上乗せ枚数が２０である。一方、残り枚数カウンタの値は、１０１ゲーム目の入賞結果コマンドを受信していないため、５０のままである。つまり、図２９２（ｂ）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる２ゲーム目以降処理において、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（＝６５－２０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置８１は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である４５（＝４５－０）に変更し、残り枚数を５０から４５に更新する（ステップＳ２１０７０９、図２９１参照）。

【１８７２】

１０２ゲーム目では、上乗せ枚数２０を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップＳ２１０７１０、図２９１参照）。上乗せ演出は、第１停止コマンド～第３停止コマンドの受信に伴って進行し、第３停止コマンドを受信した場合には、２０枚の上乗せが報知される。

【１８７３】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９４から５０２（＝４９４＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を４５から６０（＝４５－８＋３＋２０）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８７４】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０２から１０３に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から４９９（＝５０２－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって

、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝６０＋０）と、が一致するため、１０２ゲーム目に更新した６０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８７５】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９９から５０７（＝４９９＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を６０から５５（＝６０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８７６】

以上のとおり、図２９２（ｂ）に示す状況では、１０１ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、１０２ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より８少ないままとなる。一方、残り枚数については、１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０２ゲーム目の開始時に、１０１ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。

【１８７７】

図２９２（ｃ）は、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０３ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１８７８】

１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８７９】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８８０】

１０２ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６５（＝４５＋２０）であり、上乗せ枚数が２０である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（＝６５－２０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致するため、１０１ゲ

ーム目に更新した４５枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１８８１】

１０２ゲーム目では、上乗せ枚数２０を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップＳ２１０７１０、図２９１参照）。但し、１０２ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、第１停止指令～第３停止指令を発生させたとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、第１停止指令～第３停止指令を発生させたとしても上乗せ演出が進行せず、上乗せ演出において２０枚の上乗せが報知されなくなる。

【１８８２】

また、１０２ゲーム目では、入賞結果コマンドも受信できない状況にある。したがって、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してチェリー入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、チェリー入賞が成立したにも関わらず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数は５０２のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も４５のまま更新されない。

【１８８３】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０２から１０３に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から４９９（＝５０２－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、残り枚数カウンタの値は、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信していないため、４５のままである。つまり、図２９２（ｃ）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる２ゲーム目以降処理において、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置８１は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である６０（＝６０－０）に変更し、残り枚数を４５から６０に更新する（ステップＳ２１０７０５、図２９１参照）。

【１８８４】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９９から５０７（＝４９９＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を６０から５５（＝６０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１８８５】

以上のとおり、図２９２（ｃ）に示す状況では、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より８少ないままとなる。また、１０２ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ演出は、開始されるものの上乗せ枚数を報知することなく終了することとなる。残り枚数については、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０３ゲーム目の開始時に、１０２ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、１０２ゲーム目の上乗せ演出にて報知できなかった増加枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。

【１８８６】

図２９２（ｄ）は、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０３ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１８８７】
　１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。
【１８８８】
　全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。
【１８８９】
　１０２ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６５（＝４５＋２０）であり、上乗せ枚数が２０である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（＝６５－２０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致するため、１０１ゲーム目に更新した４５枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。
【１８９０】
　１０２ゲーム目では、上乗せ枚数２０を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップＳ２１０７１０、図２９１参照）。但し、１０２ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、第１停止指令～第３停止指令を発生させたとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、第１停止指令～第３停止指令を発生させたとしても上乗せ演出が進行せず、１０２ゲーム目終了時点では上乗せ演出において２０枚の上乗せが報知されなくなる。
【１８９１】
　また、１０２ゲーム目では、入賞結果コマンドも受信できない状況にある。したがって、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してチェリー入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、チェリー入賞が成立したにも関わらず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数は５０２のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も４５のまま更新されない。
【１８９２】
　１０３ゲーム目は第１停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、１０３ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、１０３ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０２のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数も５０２のまま更新されない。

【１８９３】
　第１停止コマンド及び第２停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、上乗せ演出を進行させる。そして、第３停止コマンドを受信した場合には、上乗せ演出にて２０枚の上乗せを報知する。
【１８９４】
　全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から５１０（＝５０２＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を４５から６０（＝４５－８＋３＋２０）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。
【１８９５】
　図示及び詳細な説明は省略するが、１０４ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０２から１０３に更新される。補助表示部６５に表示されている獲得枚数は、５１０から５０７に更新される。１０４ゲーム目で上乗せ抽選に当選しなかった場合、開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５５であり、上乗せ枚数が０である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５５）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝６０＋０）と、が一致しないため、６０から５５（＝５５－０）に更新される。
【１８９６】
　以上のとおり、図２９２（ｄ）に示す状況では、１０３ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、１０４ゲーム目以降の消化ゲーム数が１少ないままとなる。獲得枚数については、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドと、１０３ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、１０４ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より５少ないままとなる。上乗せ演出については、１０２ゲーム目の開始コマンドと、１０３ゲーム目の第１停止コマンド～第３停止コマンドと、により、コマンドを正常な順序で受信したこととなるため、１０３ゲーム目の第３停止指令発生後に２０枚の上乗せを報知することとなる。つまり、図２９２（ｄ）に示す状況では、上乗せ演出が２ゲームに亘って行われる。残り枚数については、１０４ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０４ゲーム目の開始時に、１０２ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。
【１８９７】
　図２９３（ａ）は、１０１ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０２ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。
【１８９８】
　１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。
【１８９９】
　１０１ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したが

って、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、ベル入賞が成立したにも関わらず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数は４９７のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も５０のまま更新されない。

【１９００】

１０２ゲーム目は第１停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、１０２ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、１０２ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０１のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数も４９７のまま更新されない。また、開始コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ演出も開始されない。

【１９０１】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９０２】

１０２ゲーム目の終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、終了時処理を行う（図２９０参照）。１０２ゲーム目の終了コマンドに含まれる上乗せ枚数は２０である。一方、表示制御装置８１側で把握している上乗せ枚数を示す報知枚数カウンタの値は、１０１ゲーム目の開始コマンドを受信した際にセットされているため、０である。したがって、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれる上乗せ枚数と、が一致せず、受信した上乗せ枚数２０が未報知枚数カウンタにセットされることとなる（ステップＳ２１０６０３）。

【１９０３】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置８１側の残り枚数カウンタの値は、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信した際に４５に更新されており、未報知枚数カウンタの値は、１０２ゲーム目の終了コマンドを受信した際に２０に更新されている。つまり、図２９３（ａ）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる２ゲーム目以降処理において、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋２０）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置８１は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である４０（＝６０－２０）に変更し、残り枚数を４５から４０に更新する（ステップＳ２１０７０５、図２９１参照）。

【１９０４】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から５１０（＝５０２＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を４０から３５（＝４０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９０５】

以上のとおり、図２９３（ａ）に示す状況では、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の消化ゲーム数が１少ないままとなる。獲得枚数については、１０１ゲーム目の入賞結果コマンドと、１０２ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より５少ないままとなる。上乗せ演出については、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０３ゲーム目の開始時に、１０１ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。主制御装置１０１側で１０２ゲーム目に上乗せした２０枚については、１０３ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されず、補助表示部６５に表示している残り枚数が０となったゲームで行われる一撃演出にて報知される。

【１９０６】

図２９３（ｂ）は、１０１ゲーム目の終了コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０３ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１９０７】

１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１９０８】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９０９】

１０２ゲーム目は、開始コマンドから終了コマンドまでの全てを受信できない状況にある。したがって、１０２ゲーム目が開始されたことも当該１０２ゲーム目が終了したことも表示制御装置８１側で把握できない。この結果、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０１のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数も５０５のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も４５のまま更新されない。上乗せ演出も行われない。

【１９１０】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置８１側の残り枚数カウンタの値は４５であり、未報知枚数カウンタの値は０であ

る。つまり、図２９３（ｂ）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる２ゲーム目以降処理において、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置８１は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である６０（＝６０－０）に変更し、残り枚数を４５から６０に更新する（ステップＳ２１０７０５、図２９１参照）。

【１９１１】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から５１０（＝５０２＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を６０から５５（＝６０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９１２】

以上のとおり、図２９３（ｂ）に示す状況では、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の消化ゲーム数が１少ないままとなる。獲得枚数については、１０２ゲーム目の開始コマンド及び入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より５少ないままとなる。上乗せ演出については、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０３ゲーム目の開始時に、１０２ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。このとき、表示制御装置８１側では、１０２ゲーム目の開始コマンド及び終了コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ抽選に当選したことを把握できていない。この結果、主制御装置１０１側で１０２ゲーム目に上乗せした２０枚については、上乗せ演出及び一撃演出で報知されることなく、１０３ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されることとなる。

【１９１３】

図２９３（ｃ）は、１０１ゲーム目の終了コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、１０３ゲーム目の第１停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１９１４】

１０１ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１００から１０１に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５００から４９７（＝５００－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０１ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝５０＋０）と、が一致するため、１００ゲーム目に更新した５０枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１９１５】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９７から５０５（＝４９７＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を５０から４５（＝５０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９１６】

１０２ゲーム目は、開始コマンドから終了コマンドまでの全てを受信できない状況にある。したがって、１０２ゲーム目が開始されたことも当該１０２ゲーム目が終了したことも表示制御装置８１側で把握できない。この結果、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０１のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数も５０５のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている残り枚数も４５のまま更新されない。上乗せ演出も行われない。

【１９１７】

１０３ゲーム目は第１停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、１０３ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置８１側で把握できない。この結果、１０３ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０１のまま更新されず、補助表示部６５に表示されている獲得枚数も５０５のまま更新されない。

【１９１８】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５１３（＝５０５＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を４５から４０（＝４５－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９１９】

図示及び詳細な説明は省略するが、１０４ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数は１０１から１０２に更新される。補助表示部６５に表示されている獲得枚数は、５１３から５１０に更新される。１０４ゲーム目で上乗せ抽選に当選しなかった場合、開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が５５であり、上乗せ枚数が０である。したがって、残り枚数については、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（５５）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４０＋０）と、が一致しないため、４０から５５（＝５５－０）に更新される。

【１９２０】

以上のとおり、図２９３（ｃ）に示す状況では、１０２ゲーム目及び１０３ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、１０４ゲーム目以降の消化ゲーム数が２少ないままとなる。獲得枚数については、１０２ゲーム目の開始コマンド及び入賞結果コマンドと、１０３ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、１０４ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より２少ないままとなる。上乗せ演出については、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、１０４ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０４ゲーム目の開始時に、１０２ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、１０３ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。このとき、表示制御装置８１側では、１０２ゲーム目の開始コマンド及び終了コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ抽選に当選したことを把握できていない。この結果、上乗せ抽選で加算された２０枚は、上乗せ演出及び一撃演出で報知されることなく、１０４ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されることとなる。

【１９２１】

図２９３（ｄ）は、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかった場合における、補助表示部６５の表示内容の変化を示す図である。

【１９２２】

１０１ゲーム目は、全てのコマンドを受信できる状況にある。このため、消化ゲーム数は、開始コマンドを受信した場合に１００から１０１に更新される。獲得枚数は、開始コマンドを受信した場合に５００から４９７に更新され、入賞結果コマンドを受信した場合に４９７から５０５に更新される。残り枚数は、入賞結果コマンドを受信した場合に５０

から４５に更新される。

【１９２３】

１０２ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０１から１０２に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０５から５０２（＝５０５－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０２ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６５（＝４５＋２０）であり、上乗せ枚数が２０である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（＝６５－２０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致するため、１０１ゲーム目に更新した４５枚のままとなる（ステップＳ２１０７０３にて否定判定、図２９１参照）。

【１９２４】

１０２ゲーム目では、上乗せ枚数２０を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップＳ２１０７１０、図２９１参照）。上乗せ演出は、第１停止コマンド～第３停止コマンドの受信に伴って進行し、第３停止コマンドを受信した場合には、２０枚の上乗せが報知される。

【１９２５】

１０２ゲーム目では、入賞結果コマンドを受信できない状況にある。このため、獲得枚数は、チェリー入賞が成立しても５０２のまま更新されない。また、獲得枚数についても、４５のまま更新されない。つまり、１０２ゲーム目では、チェリー入賞に伴うメダル増加分の５が減算されないのみならず、上乗せ演出にて報知された上乗せ枚数の２０も加算されない。補助表示部６５の表示画面を具体的に説明すると、入賞結果コマンドを受信できなかった場合には、図２８４（ｄ）に示す表示画面とならず、１０３ゲーム目の開始コマンドを受信するまで図２８４（ｃ）に示す表示画面が継続表示されることとなる。

【１９２６】

１０２ゲーム目の終了コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、終了時処理を行う（図２９０参照）。１０２ゲーム目の終了コマンドに含まれる上乗せ枚数は２０である。表示制御装置８１側で把握している上乗せ枚数を示す報知枚数カウンタの値は、１０２ゲーム目の開始コマンドを受信した際にセットされているため、２０である。したがって、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれる上乗せ枚数と、が一致するため、図２９３（ｄ）に示す状況では、上乗せ枚数の２０が未報知枚数カウンタにセットされない（ステップＳ２１０６０２）。

【１９２７】

１０３ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている消化ゲーム数を１０２から１０３に更新する（ステップＳ２１０１０８、図２８５参照）。また、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を５０２から４９９（＝５０２－３）に更新する（ステップＳ２１０２０９、図２８６参照）。ここで、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が６０であり、上乗せ枚数が０（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置８１側の残り枚数カウンタの値は４５であり、未報知枚数カウンタの値は０である。つまり、図２９３（ｄ）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる２ゲーム目以降処理において、主制御装置１０１から送信された純増枚数カウンタの値（６０）と、表示制御装置８１側で把握している把握値（＝４５＋０）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置８１は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である６０（＝６０－０）に変更し、残り枚数を４５から６０に更新する（ステップＳ２１０７０５、図２９１参照）。

【１９２８】

全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置８１は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている獲得枚数を４９９から５０７（＝４９９＋８）に更新する（ステップＳ２１０２１２、図２８６参照）。また、表示制御装置８１は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部６５に表示されている残り枚数を６０から５５（＝６０－８＋３）に更新する（ステップＳ２１０５０５、図２８９参照）。

【１９２９】

以上のとおり、図２９３（ｄ）に示す状況では、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、１０３ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より８少ないままとなる。上乗せ演出については、１０２ゲーム目の開始コマンド～第３停止コマンドを受信できたことにより、上乗せ枚数の報知まで行われるものの、１０２ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、最終画面が表示されずに途中終了することとなる。これに伴い、１０２ゲーム目では、上乗せ枚数の残り枚数への反映が行われない。残り枚数については、１０３ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、１０３ゲーム目の開始時に、１０２ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、上乗せ演出にて報知した上乗せ枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。

【１９３０】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１９３１】

消化ゲーム数カウンタ及び補助表示部６５に表示している消化ゲーム数については、開始コマンドを受信できない状況となり、報知モード下で実際になされたゲーム数と、表示制御装置８１側で把握している消化ゲーム数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした。かかる構成とすることにより、消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置８１に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置８１のＲＯＭに生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【１９３２】

確かに、消化ゲーム数に生じたずれを修正する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置１０１側のコマンドに関わる処理構成が複雑化し、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶するデータ量が増加することが懸念される。具体的に説明すると、主制御装置１０１側にも消化ゲーム数カウンタを設ける必要が生じ、報知モード下で消化ゲーム数カウンタの値を更新する処理を行う必要が生じ、開始コマンドに消化ゲーム数カウンタの値を示す情報を設定する必要が生じるからである。一方、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした場合には、上記各構成が不要となるため、主制御装置１０１側の開始コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。この結果、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

【１９３３】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９３４】

開始コマンドには、消化ゲーム数を示す情報が含まれない構成とした。加えて、主制御装置１０１側には、消化ゲーム数を記憶するための消化ゲーム数カウンタを設けない構成とし、開始コマンド以外の他のコマンドでも消化ゲーム数を示す情報を送信しない構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

【１９３５】

消化ゲーム数については、ずれが生じたとしても修正されることなく保持される構成と

した。本スロットマシン１０では、報知モード下におけるメダルの純増枚数に基づいて報知モードが終了する。つまり、本スロットマシン１０では、消化ゲーム数は報知モードの終了条件との関連性が低いため、仮に消化ゲーム数にずれが生じた場合であっても、遊技者への影響を軽微なものとすることが可能となり、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、ノイズ等の発生によって開始コマンドを受信できなくなる事象は発生し得るものの、その発生頻度はそれほど高いものではない。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させるよりは、消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるＲＯＭの余剰領域に、例えば上乗せ演出以外の他の補助演出を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。主制御装置１０１側についても同様であり、表示制御装置８１側で消化ゲーム数のずれを修正することが可能となる構成を設けるよりは、前記構成を設けないことで生じるＲＯＭ１０５の余剰領域に、例えば疑似遊技を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９３６】

獲得枚数カウンタ及び補助表示部６５に表示している獲得枚数については、開始コマンドと入賞結果コマンドの少なくとも一方を受信できない状況となり、報知モード下で実際に獲得した獲得枚数と、表示制御装置８１側で把握している獲得枚数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンド及び入賞結果コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、獲得枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした。かかる構成とすることにより、獲得枚数の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置８１に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置８１のＲＯＭに生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【１９３７】

確かに、獲得枚数に生じたずれを修正する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置１０１側のコマンドに関わる処理構成が複雑化し、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶するデータ量が増加することが懸念される。具体的に説明すると、主制御装置１０１側にも獲得枚数カウンタを設ける必要が生じ、メダルがベットされた際や入賞が成立した際に獲得枚数カウンタの値を更新する処理を行う必要が生じ、開始コマンドに獲得枚数カウンタの値を示す情報を設定する必要が生じるからである。一方、獲得枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした場合には、上記各構成が不要となるため、主制御装置１０１側の開始コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。この結果、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

【１９３８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９３９】

獲得枚数表示処理では、開始コマンドを受信した場合、獲得枚数カウンタの値からベット数を減算し、入賞結果コマンドを受信した場合、獲得枚数カウンタの値に成立した入賞と対応する払出数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１からは、コマンドを送信するゲームにおけるベット数や入賞した条件装置を示す情報を送信すればよく、獲得枚数というそれまでの遊技結果を主制御装置１０１側で記憶しておく必要がなくなるため、主制御装置１０１側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。この結果、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４０】

獲得枚数については、ずれが生じたとしても修正されることなく保持される構成とした。本スロットマシン１０では、報知モード下におけるメダルの純増枚数に基づいて報知モードが終了する。つまり、獲得枚数は、報知モードの終了条件との関連性が高い情報である。かかる獲得枚数に生じたずれを修正することなく保持するにあたり、本スロットマシ

ン１０では、補助表示部６５に獲得枚数に加えて残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、獲得枚数にずれが生じた場合であっても、残り枚数を通じて報知モード下で獲得可能なメダル数や報知モード終了までのゲーム数を把握することができるため、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【１９４１】

さらにいうと、獲得枚数と、残り枚数と、を比較した場合には、残り枚数の方が正確性を要するものとなる。獲得枚数は、報知モード下でそれまでに獲得したメダル数、すなわち過去の遊技結果を示す情報である。このため、仮に獲得枚数にずれが生じた場合であっても、遊技者が実際に獲得したメダル数の方が補助表示部６５に表示されている獲得枚数よりも多くなるため、遊技者に不利益が生じない。一方、残り枚数は、報知モード下でこれから獲得可能なメダル数、すなわち未来の遊技内容を示す情報である。そして、残り枚数に生じたずれを修正することなく保持する構成とした場合には、実際に残り枚数にずれが生じた場合、１以上の残り枚数が表示されている状況で報知モードが終了してしまうこととなる。これは、遊技者からすれば表示されていた枚数分のメダルを獲得できなかったこととなるため、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念されるからである。加えて、ノイズ等の発生によって開始コマンド等を受信できなくなる事象は発生し得るものの、その発生頻度はそれほど高いものではない。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して獲得枚数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させるよりは、獲得枚数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるＲＯＭの余剰領域に、例えば上乗せ演出以外の他の補助演出を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。主制御装置１０１側についても同様であり、表示制御装置８１側で獲得枚数のずれを修正することが可能となる構成を設けるよりは、前記構成を設けないことで生じるＲＯＭ１０５の余剰領域に、例えば疑似遊技を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４２】

補助表示部６５に表示している残り枚数については、開始コマンドと入賞結果コマンドの少なくとも一方を受信できない状況となり、報知モードが終了するまでの実際の残り枚数と、表示制御装置８１側で把握している残り枚数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、残り枚数に生じたずれが修正される構成とした。かかる構成とすることにより、正確な残り枚数を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４３】

開始コマンドには、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１側で上乗せ抽選に当選した場合に、表示制御装置８１側で上乗せ演出を開始することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、開始コマンドに含まれる純増枚数カウンタの値を示す情報と、表示制御装置８１側で把握している把握値と、にずれが生じた場合、上乗せ抽選に当選した結果として生じたずれなのか、開始コマンドや入賞結果コマンドを受信できなかったことによって生じたずれなのか、を表示制御装置８１側で判断することが可能となる。この結果、主制御装置１０１に予め記憶するデータ量の削減を図りつつ、残り枚数に生じたずれを適切な形で修正することが可能となる。

【１９４４】

開始コマンドに加えて、終了コマンドにも、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１は、仮に開始コマンドを受信できなかったとしても、終了コマンドを受信できれば、上乗せ抽選の当選有無を把握することができる。故に、残り枚数に生じたずれを修正するに際し、上乗せ枚数を反映した上でずれを修正したり、上乗せ枚数を反映することなくずれを修正したりすることが可能となり、上乗せ枚数を残り枚数に反映するタイミングの多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４５】

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、上乗せ抽選に当選したゲームで上乗せ枚数を報知せず、上乗せ枚数の残り枚数への反映を次ゲーム以降に持ち越す構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を残り枚数に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４６】

上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンド受信した場合には、上乗せ演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ演出を通じて上乗せ枚数を遊技者に把握させた上で残り枚数に反映することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンドを受信できなかった場合には、上乗せ演出を開始させることができなくなってしまうため、上乗せ抽選に当選したことを報知する折角の機会を失してしまうこととなる。そこで、かかる場合には、上乗せ抽選に当選したことを示す終了コマンドを受信できた場合、上乗せ枚数の残り枚数への反映を次ゲーム以降に持ち越す構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【１９４７】

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、残り枚数が０となった場合に一撃演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を上乗せ演出によって報知できない場合に、残り枚数が０となったゲームで一撃演出を通じて上乗せ枚数を報知しつつ残り枚数に反映することが可能となる。この結果、上乗せ枚数を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９４８】

開始コマンドと終了コマンドを、開始コマンド等のコマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて構成が等しいものとした。かかる構成とすることにより、開始コマンドを作成する際に行う処理と、終了コマンドを作成する際に行う処理と、を同じものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることでＲＯＭ１０５に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となる。

【１９４９】

未報知枚数カウンタを残り枚数カウンタと別個に設け、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、受信した上乗せ枚数を未報知枚数カウンタにセットする構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、一撃演出によって上乗せ枚数を報知するまで、上乗せ枚数を残り枚数とは別に記憶しておくことが可能となる。

【１９５０】

報知枚数カウンタを残り枚数カウンタと別個に設け、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できた場合には、受信した上乗せ枚数を報知枚数カウンタにセットする構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できた場合には、上乗せ演出によって上乗せ枚数を報知するまで、上乗せ枚数を残り枚数とは別に記憶しておくことが可能となる。

【１９５１】

報知枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を別個に設けたため、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となり、その後のゲームにおいて上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンドを受信した場合等において、上乗せ演出によって報知する上乗せ枚数と、一撃演出によって報知する上乗せ枚数と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

【１９５２】

上乗せ演出を行ったゲームで入賞結果コマンドを受信できなかった場合には、当該上乗

せ演出を行ったゲームで上乗せ枚数が報知されるものの残り枚数に反映されない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、入賞結果コマンドを受信できなかった場合であっても、上乗せ演出にて報知した上乗せ枚数を残り枚数に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記ゲームでベル入賞等が成立していた場合、残り枚数が更新されているにも関わらず、残り枚数と、報知モードが終了するまでの実際の残り枚数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【１９５３】

上乗せ抽選に当選した場合に、上乗せ演出や一撃演出等の補助演出を実行することなく、上乗せ枚数が残り枚数に反映されることがある構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず残り枚数が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、表示制御装置８１に予め記憶するデータ量を増加させることなく、上乗せ枚数を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１９５４】

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドと終了コマンドを共に受信できない状況となった場合には、開始コマンドを受信できたタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成とした。かかる構成とすることにより、残り枚数に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置８１に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置８１のＲＯＭに生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【１９５５】

（第２２の実施形態）

【１９５６】

上記第１の実施形態では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ４２～４４によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【１９５７】

図２９４は、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。

【１９５８】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「白星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）、「青星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１２番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１１番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの７番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２番目）の１０種類がある。そして、図２９４に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【１９５９】

各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２０個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。

【１９６０】
本スロットマシン１０では、これら９個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に３本、斜め方向へたすき掛けに２本、計５本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図２９５（ａ）に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの上段図柄を結んだ上ラインＬ１と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段図柄を結んだ中ラインＬ２と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段図柄を結んだ下ラインＬ３と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ右下がりラインＬ４と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ右上がりラインＬ５と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。
【１９６１】
本スロットマシン１０では、図２９５（ｂ）に示すように、右上がりラインＬ５のみが有効ラインとして設定される。上ラインＬ１，中ラインＬ２，下ラインＬ３，右下がりラインＬ４の４本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。
【１９６２】
図２９６～図２９８は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。
【１９６３】
入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、ＢＢがある。
【１９６４】
左リール３２Ｌの「白星」図柄と、中リール３２Ｍの「赤星」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、ＢＢ入賞となる。ＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。
【１９６５】
入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技１～再遊技１１がある。
【１９６６】
一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１入賞となる。再遊技１入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が中ラインＬ２上に停止する停止出目となる。
【１９６７】
各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技７入賞となり、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「赤７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技８入賞となる。再遊技８入賞が成立した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。
【１９６８】
左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール３２Ｌの「白７」図柄，「ＢＡＲ」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ラ

イン上に停止した場合と、には、再遊技９入賞となる。左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「白７」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１０入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「スイカ」図柄と、右リール３２Ｒの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技１１入賞となる。再遊技９入賞～再遊技１１入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【１９６９】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役１～小役３２がある。

【１９７０】

小役１は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が上ラインＬ１上に停止する条件装置である。小役２は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右下がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役３は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に停止する条件装置である。小役４は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が右上がりラインＬ４上に停止する条件装置である。小役５は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が下ラインＬ３上に停止する条件装置である。小役６は、入賞成立となった場合に各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役１入賞～小役６入賞が成立した場合には、８枚のメダル払出が行われる。

【１９７１】

小役７～小役２７、小役３１、小役３２は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に１枚のメダル払出が行われる。

【１９７２】

小役２８～小役３０は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に３枚のメダル払出が行われる。

【１９７３】

図２９９は、「設定３」のＢＢ当選フラグを持ち越していないＢＢ非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。なお、図２９９には、当選役と、インデックス値ＩＶと、ポイント値ＰＶと、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号と、も併せて記載している。

【１９７４】

本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図２９９に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第１再遊技に当選となる確率は約９．１分の１、第２再遊技に当選となる確率は約９４分の１、第３再遊技に当選となる確率は約６６００分の１、第１スイカに当選となる確率は約１６０分の１、第２スイカに当選となる確率は約２００分の１、第１チャンスに当選となる確率は約４１０分の１、第２チャンスに当選となる確率は約８２０分の１、第３チャンスに当選となる確率は約８２０分の１である。左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。共通ベルに当選となる確率は約５４分の１、強ベルに当選となる確率は約２２００分の１、１枚役に当選となる確率は約２６０分の１、弱チェリーに当選となる確率は約８２分の１、強チェリーに当選となる確率は約３００分の１、重複ＢＢに当選となる確率は約４．８分の１、単独ＢＢに当

選となる確率は約１６０００分の１である。ＢＢ非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

【１９７５】

図示は省略するが、ＢＢ当選フラグを持ち越しているＢＢ内部中において選択される抽選テーブルは、上記ＢＢ非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（ＩＶ＝４）のポイント値ＰＶと、単独ＢＢ（ＩＶ＝３２）のポイント値ＰＶと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値ＰＶとして４が設定されており、単独ＢＢのポイント値ＰＶとして０が設定されている。したがって、ＢＢ内部中においては、重複再遊技に約１６０００分の１の確率で当選となり、単独ＢＢに当選しなくなる。他の役の当選確率はＢＢ非内部中と同じであるため、ＢＢ内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【１９７６】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【１９７７】

本実施の形態では、単独ＢＢ以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列と、が設定されている。例えば、第２スイカに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技７，８のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役２８～３０のいずれかの入賞が成立し、３枚のメダル払出が行われる。単独ＢＢに当選した場合には、各リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２ＲのＢＢ図柄、すなわち左リール３２Ｌの「白星」図柄，中リール３２Ｍの「赤星」図柄，右リール３２Ｒの「白７」図柄を有効ラインである右上がりラインＬ５上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立せずにＢＢ当選フラグが持ち越されることとなる。

【１９７８】

また、主制御装置１０１は、ＢＢと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、ＢＢと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複ＢＢに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役７～２７，３１，３２のいずれかの入賞が成立し、１枚のメダル払出が行われる。ＢＢ内部中の状況下で第１再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技１，２，４のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。ＢＢ内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＢＢ以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりＢＢ内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独ＢＢに当選した遊技回以外でＢＢ入賞を成立させることができない。つまり、上記第１の実施形態では、２枚遊技を行ってＢＢ２内部中とした後に３枚遊技を行わせることによってＢＢ入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくＢＢ入賞の成立を回避させることができる。

【１９７９】

左中右ベル１に当選した場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役１入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７，１０，１５，１８のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、小役１～６のうち当選している条件装置の入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、

他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役１～６以外の条件装置の入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。第１特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役３入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第２特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役４入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第３特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３の操作順序で操作すれば小役５入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第４特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役６入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，第１特殊ベル～第４特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役１～６入賞は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役１～６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【１９８０】

本実施の形態における遊技区間について説明する。図３００は、遊技区間の移行を示す図である。

【１９８１】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【１９８２】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、前兆モードと、報知モードと、の３つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第１の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

【１９８３】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、前兆モードを経て報知モードに移行する場合と、前兆モードを経ることなく報知モードに直接移行する

場合と、がある。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

【１９８４】

前兆モードとは、報知モードに移行する前段階で前兆演出を行うための遊技モードである。前兆モードは、前兆モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。前兆モードが終了した場合には、報知モードに移行する。前兆モードにおいては、チャンスモードと同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、前兆モードでは、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

【１９８５】

報知モードとは、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が所定確率で報知される遊技モードである。本実施の形態では、押し順ベルに当選した場合に３３％以上の割合で上記操作順序が報知される報知モードＡと、押し順ベルに当選した場合に６６％以上の割合で上記操作順序が報知される報知モードＢと、押し順ベルに当選した場合に１００％の割合で上記操作順序が報知される報知モードＣと、の３種類の報知モードがある。報知モードでは、報知モードＡ～報知モードＣのいずれであったとしても、１ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。報知モードは、報知モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【１９８６】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード下で３枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【１９８７】

チャンスモード及び前兆モードについてより詳しく説明すると、チャンスモード及び前兆モードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン（ＣＺ）と、の２種類の遊技ゾーンによって構成されている。補助表示部６５には、そのときの遊技モードと、そのときの遊技ゾーンと、に基づいて、通常ステージと、ＣＺステージと、前兆ステージと、のいずれかのステージが表示される。

【１９８８】

図３０１（ａ）は、通常ステージにおける表示態様の一例を示す図である。通常ステージは、チャンスモードの通常ゾーンと対応している。通常ステージでは、青年キャラクタが町中の道路を散歩する様子が補助表示部６５の中央部に表示される。

【１９８９】

図３０１（ｂ）は、ＣＺステージにおける表示態様の一例を示す図である。ＣＺステージは、チャンスモードのチャレンジゾーンと対応している。ＣＺステージでは、補助表示部６５の上部に遊技ゾーン表示領域が形成され、遊技ゾーン表示領域には、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数と、が表示される。図３０１（ｂ）では、遊技ゾーン表示領域に、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数が６であることと、が表示されている。

【１９９０】

図３０１（ｃ）は、前兆ステージにおける表示態様の一例を示す図である。前兆ステージは、前兆演出を行うためのステージであり、前兆モード又はチャンスモードと対応している。前兆ステージは、青年キャラクタが森の中を駆け回る様子が７ゲームに亘って表示される第１パートと、青年キャラクタが３ゲームに亘って所定の対決演出を行う第２パートと、によって構成されている。対決演出において青年キャラクタが勝利した場合には、報知モードへの移行が報知されるとともに前兆ステージが終了する。対決演出において青年キャラクタが敗北した場合には、報知モードへの移行が報知されることなく通常ステージ又はＣＺステージに移行する。

【１９９１】

なお、前兆ステージの途中で遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、図３０１（ｄ）に示すように、補助表示部６５の外周周縁部に背景色と異なる色彩でもやが表示されることにより、チャレンジゾーンであることが示唆される。チャレンジゾーンの途中で前兆ステージに移行した場合についても同様である。前兆ステージでは、チャレンジゾーンの残りゲーム数が表示されない。

【１９９２】

チャレンジゾーンでは、弱チェリー等の所定の役に当選した場合、次ゲームの開始段階でリールを用いたフリーズＡ演出が行われる。

【１９９３】

図３０２は、フリーズＡ演出の一例を示す図である。

【１９９４】

図３０２（ａ）では、チャレンジゾーンが残り６ゲームの状況で弱チェリーに当選し、小役２８入賞が成立している。かかる状況で次ゲームの開始指令を発生させた場合には、各ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前にフリーズＡ演出が開始される。図３０２（ｂ）では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが逆回転を始めるとともに、補助表示部６５に「？？？」が表示されている。その後、ストップスイッチ４２～４４の操作に基づくことなく各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが疑似停止し、フリーズＡ演出が終了する。図３０２（ｃ）では、強チェリー当選時に入賞となる小役２９の停止出目が形成されるとともに、補助表示部６５に「！！！」が表示されている。フリーズＡ演出が終了した場合には、図３０２（ｄ）に示すように、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが順回転を始めるとともに、補助表示部６５の表示内容がＣＺステージに戻る。

【１９９５】

以上のとおり、チャレンジゾーンでは、所定の役に当選した場合、フリーズＡ演出にて停止出目が変換される。そして、チャンスモードのチャレンジゾーンでは、前記所定の役に当選した場合、当該当選役に基づいて移行抽選が行われるのではなく、フリーズＡ演出にて変換された停止出目に応じた移行抽選が行われる。フリーズＡ演出にて変換された停止出目は、フリーズＡ演出の開始契機となった当選役よりも移行抽選の当選確率が高く設定されている。このため、チャンスモードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、移行抽選に当選する確率が高くなる。なお、前兆モードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、報知モード下で遊技可能な遊技回数を報知モード移行前に上乗せする前乗せ抽選に当選する確率が高くなる。

【１９９６】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図３０３以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【１９９７】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【１９９８】

図３０３は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【１９９９】

ステップＳ２２０１０１では、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ２２０１０２に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号１～３１（図２９９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップＳ２２０１０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ２２０１０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、

当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独ＢＢに当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【２０００】

図３０４は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２００１】

ステップＳ２２０２０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２０２０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ２２０２０３では、最初の停止指令が左リール３２Ｌに対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ステップＳ２２０２０４～ステップＳ２２０２１１に示す有利区間移行処理を行う。

【２００２】

有利区間移行処理では、ステップＳ２２０２０４において、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップＳ２２０２０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。続くステップＳ２２０２０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップＳ２２０２０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップＳ２２０２０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットし、ステップ２２０２０９では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ２２０２１０では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ２２０２１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数、差枚数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ２２０２１１では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値を示す区間コマンドを送信する。

【２００３】

ステップＳ２２０２０３において左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ２２０２１２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ２２０２０４～ステップＳ２２０２１１に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ２２０２１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

【２００４】

ステップＳ２２０２０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２２０２１１にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【２００５】

以上のとおり、通常区間において単独ＢＢ以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図２９９に示すように、例えば「設定３」の場合、ＢＢ非内部中に単独ＢＢに当選となる確率は約１６０００分の１である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ４２を最初に操作すればほぼ１ゲームで終了することとなる。また、

ＢＢ内部中である場合には、単独ＢＢ以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ４２を最初に操作すれば通常区間が１ゲームで終了することとなる。

【２００６】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

【２００７】

図３０５は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２００８】

ステップＳ２２０３０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第１スイカ，第２スイカ，第１チャンス，第２チャンス，第３チャンス，強ベル，弱チェリー，強チェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ２２０３０１では、当選役番号５～９，２７，２９，３０（図２９９参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ２２０３０２に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップＳ２２０３０２を否定判定してステップＳ２２０３０４に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。詳細は後述するが、省略フラグは、チャレンジゾーンにおいてセット され得るフラグであり、通常ゾーンにおいてセットされることがない。したがって、通常ゾーンでは、ステップＳ２２０３０４を肯定判定してステップＳ２２０３０５に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードの通常ゾーンにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ２２０３０６では、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【２００９】

ちなみに、チャンスモードの通常ゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合は以下のとおりである。弱チェリーに当選している場合には、１％の割合で当選となる。第１スイカ又は第２スイカ（以下、これらを総称して単に「スイカ」ともいう。）に当選している場合には、２％の割合で当選となる。第１チャンス，第２チャンス，第３チャンス（以下、これらを総称して単に「チャンス」ともいう。）のいずれかに当選している場合には、２０％の割合で当選となる。強チェリーに当選している場合には、３０％の割合で当選となる。強ベルに当選している場合には、５０％の割合で当選となる。

【２０１０】

移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２２０３０７にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。

【２０１１】

図３０６は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２０１２】

ステップＳ２２０４０１では、終了判定処理を行う。

【２０１３】

終了判定処理では、図３０７のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０５０１にて区間ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ２２０５０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が４０００となっていない場合には、ステップＳ２２０５０６に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ２２０５０７に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【２０１４】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では３）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が０以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が０以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が０となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

【２０１５】

ステップＳ２２０５０６にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップＳ２２０５０７にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップＳ２２０５０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が６５５２１以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が２４００（＝６５５２１－６３１２１）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０１６】

ステップＳ２２０５０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００であると判定した場合と、ステップＳ２２０５０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいと判定した場合と、には、ステップＳ２２０５０３～ステップＳ２２０５０５に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２２０５０３にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ２２０５０４にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２２０５０５では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【２０１７】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ２２０４０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２２０４０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２２０４０７にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【２０１８】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２２０４０３に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり通常ゾーンにおいて省略フラグがセットされることはないため、通常ゾーンでは、ステップＳ２２０４０３を肯定判定し、ステップＳ２２０４０４にてモード移行判定処理を行う。

【２０１９】

モード移行判定処理では、図３０８のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０６０１にて左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ２２０６０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合と、には、ステップＳ２２０６０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２２０６０４にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ２２０６０５にて移行フラグをクリアする。ステップＳ２２０６０６では、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップＳ２２０６０７にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップＳ２２０６０８では、移行ゲーム数カウンタに１０をセットし、ステップＳ２２０６０９では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、本処理を終了する。

【２０２０】
　ステップＳ２２０６０４にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２０６１０に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２２０６０６に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップＳ２２０６０７にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップＳ２２０６０８では、移行ゲーム数カウンタに１０をセットし、ステップＳ２２０６０９では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。その後、本処理を終了する。
【２０２１】
　ステップＳ２２０６０２にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押し順ベルに当選している状況で左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなく、そのまま本処理を終了する。
【２０２２】
　遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ２２０４０４にてモード移行判定処理が終了した場合には、ステップＳ２２０４０５にて現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。報知モードではなくチャンスモードである場合には、ステップＳ２２０４０６にてＣＺ移行判定処理を行うともに、ステップＳ２２０４０７にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【２０２３】
　ＣＺ移行判定処理では、図３０９のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０７０１にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップＳ２２０７０１を否定判定してステップＳ２２０７０５に進み、再遊技役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、再遊技役として第１再遊技，第２再遊技，第３再遊技，内部中再遊技を設定しているため、ステップＳ２２０７０５では、当選役番号１～４のいずれかが当選フラグ格納エリア１０６ａに格納されているか否かを判定する（図２９９参照）。再遊技役に当選していない場合には、ステップＳ２２０７０６に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。再遊技役又はレア役に当選している場合には、ステップＳ２２０７０７に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた連続回数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ２２０７０８では、連続回数カウンタの値が３となったか否かを判定し、３となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。連続回数カウンタの値が３となった場合には、ステップＳ２２０７０９にて連続回数カウンタに０をセットするとともに、ステップＳ２２０７１０にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップＳ２２０７１１に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更する。ステップＳ２２０７１２では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたＣＺゲーム数カウンタに１５をセットする。その後、本処理を終了する。
【２０２４】
　ステップＳ２２０７０５及びステップＳ２２０７０６にて再遊技役及びレア役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ２２０７１４にて連続回数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。
【２０２５】
　以上のとおり、通常ゾーンでは、再遊技役又はレア役に当選した場合、連続回数カウンタの値に１が加算され、再遊技役及びレア役に当選しなかった場合、連続回数カウンタの値が０に戻される。そして、連続回数カウンタの値が３となった場合には、通常ゾーンに移行する。つまり、チャレンジゾーンには、通常ゾーンにおいて再遊技役又はレア役に３

ゲーム連続で当選した場合に移行する。

【２０２６】

次に、チャンスモードのチャレンジゾーンにおいて行われる処理について説明する。

【２０２７】

チャンスモードのチャレンジゾーンにおける区間抽選処理（図３０５参照）では、ステップＳ２２０３０１にてレア役に当選していると判定した場合、ステップＳ２２０３０２を肯定判定し、ステップＳ２２０３０３にてフリーズＡ演出における停止出目を決定する演出役決定処理を行う。

【２０２８】

演出役決定処理では、図３１０のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０８０１にて役変換抽選を行う。役変換抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、フリーズＡ演出における停止出目と対応する役を決定する。

【２０２９】

図３１１は、当選役と、役変換抽選にて決定される変換役と、の対応関係を示す図である。

【２０３０】

役変換抽選では、弱チェリーに当選している場合、８０％の割合で変換役をスイカと決定し、１５％の割合で変換役をチャンスと決定し、３％の割合で変換役を強チェリーと決定し、２％の割合で変換役を強ベルと決定する。スイカに当選している場合には、６０％の割合で変換役をチャンスと決定し、３０％の割合で変換役を強チェリーと決定し、９％の割合で変換役を強ベルと決定し、１％の割合で変換役を確定目と決定する。なお、確定目とは、当選役として設定されておらず、条件装置の入賞となる図柄組合せとしても設定されていない、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止する停止出目である。チャンスに当選している場合には、５５％の割合で変換役を強チェリーと決定し、４０％の割合で変換役を強ベルと決定し、５％の割合で変換役を確定目と決定する。強チェリーに当選している場合には、８０％の割合で変換役を強ベルと決定し、２０％の割合で変換役を確定目と決定する。強ベルに当選している場合には、１００％の割合で変換役を確定目と決定する。

【２０３１】

役変換抽選を行った場合には、ステップＳ２２０８０２に進み、変換役記憶処理を行う。変換役記憶処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた変換役記憶エリアに、役変換抽選の決定結果を記憶する。変換役記憶エリアは、第１記憶エリアと、第２記憶エリアと、によって構成されている。変換役記憶処理では、第１記憶エリアが未使用である場合、役変換抽選の決定結果を第１記憶エリアに記憶し、第１記憶エリアが使用中である場合、役変換抽選の決定結果を第２記憶エリアに記憶する。このとき、変換役をスイカと決定した場合には、第１スイカと対応する当選役番号５を変換役記憶エリアに記憶し、変換役をチャンスと決定した場合には、第２チャンスと対応する当選役番号８を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を強チェリーと決定した場合には、当選役番号３０を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を強ベルと決定した場合には、当選役番号２７を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を確定目と決定した場合には、当選役番号として設定されていない数値である７７を変換役記憶エリアに記憶する。なお、変換役記憶エリアを２つの記憶エリアによって構成しているのは、レア役当選ゲームの次ゲームでフリーズＡ演出を行う構成としたため、チャレンジゾーン下のフリーズＡ演出実行ゲームでレア役当選となって変換役を新たに記憶する事象が発生し得るからである。

【２０３２】

変換役記憶処理を行った場合には、ステップＳ２２０８０３にてフリーズフラグ０をセットするとともに、ステップＳ２２０８０４にて確定目を記憶したか否かを判定する。確定目を記憶していない場合には、そのまま本処理を終了し、確定目を記憶した場合には、ステップＳ２２０８０５にて省略フラグをセットした後に本処理を終了する。

【２０３３】
図３０５に示す区間抽選処理の説明に戻り、演出役決定処理が終了した場合には、ステップＳ２２０３０４に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。省略フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２２０３０５に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードのチャレンジゾーンにおける移行抽選では、変換役記憶エリアに記憶された最新の当選役番号と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップＳ２２０３０６では、移行抽選に当選したか否かを判定する。
【２０３４】
ちなみに、チャンスモードのチャレンジゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合は、チャンスモードの通常ゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合と同じである。すなわち、変換役がスイカである場合には、２％の割合で当選となり、変換役がチャンスである場合には、２０％の割合で当選となる。変換役が強チェリーである場合には、３０％の割合で当選となり、変換役が強ベルである場合には、５０％の割合で当選となる。
【２０３５】
移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２２０３０７にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。
【２０３６】
ステップＳ２２０３０４にて省略フラグがセットされていると判定した場合には、移行抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。
【２０３７】
チャンスモードのチャレンジゾーンにおける遊技区間処理（図３０６参照）では、上述した演出役決定処理において確定目を記憶した場合、ステップＳ２２０４０３において省略フラグがセットされていると判定し、ステップＳ２２０４０８にて報知モード移行処理を行う。その後、ステップＳ２２０４０７にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【２０３８】
報知モード移行処理では、図３１２のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０９０１にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。ステップＳ２２０９０２では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ２２０９０３では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ２２０９０４では、前乗せゲーム数カウンタの値が０でないか否かを判定する。チャンスモードのチャレンジゾーンでは、前乗せゲーム数カウンタの値が０以外の値となることがないため、ステップＳ２２０９０４を否定判定し、ステップＳ２２０９０６にてフリーズフラグ２をセットする。その後、本処理を終了する。
【２０３９】
以上のとおり、省略フラグがセットされている場合には、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行する。省略フラグがセットされている場合に区間抽選処理において移行抽選を行わなかったのは、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行するため、報知モードへの移行抽選を行う必要がなかったからである。
【２０４０】
遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ２２０４０３にて省略フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２２０４０４にてモード移行判定処理を行うとともに、ステップＳ２２０４０５を肯定判定し、ステップＳ２２０４０６にてＣＺ移行判定処理を行う。その後、ステップＳ２２０４０７にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。
【２０４１】
ＣＺ移行判定処理では、図３０９のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０７０１にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップＳ２２０７０２にてＣＺゲーム数カウンタの値から１を減算し、ステップＳ２２０７０３にてＣＺゲーム数カウンタの値が０とな

ったか否かを判定する。ＣＺゲーム数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ２２０７０４にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更した後にステップＳ２２０７０５に進み、ＣＺゲーム数カウンタの値が０となっていない場合には、そのままステップＳ２２０７０５に進む。

【２０４２】

ステップＳ２２０７０５では、再遊技役に当選しているか否かを判定する。再遊技役に当選していない場合には、ステップＳ２２０７０６に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。再遊技役又はレア役に当選している場合には、ステップＳ２２０７０７に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた連続回数カウンタの値に１を加算する。ステップＳ２２０７０８では、連続回数カウンタの値が３となったか否かを判定し、３となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。連続回数カウンタの値が３となった場合には、ステップＳ２２０７０９にて連続回数カウンタに０をセットするとともに、ステップＳ２２０７１０にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップＳ２２０７１３に進み、ＣＺゲーム数カウンタの値に１５を加算する。その後、本処理を終了する。

【２０４３】

ステップＳ２２０７０５及びステップＳ２２０７０６にて再遊技役及びレア役に当選していないと判定した場合には、ステップＳ２２０７１４にて連続回数カウンタに０をセットし、本処理を終了する。

【２０４４】

以上のとおり、チャレンジゾーンでは、再遊技役又はレア役に３ゲーム連続で当選した場合、１５ゲームの上乗せが行われる。

【２０４５】

ここで、チャンスモードにおける遊技性について説明する。

【２０４６】

通常区間からチャンスモードに移行した場合には、通常ゾーンから開始される。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、当該当選レア役に基づいて報知モードへの移行抽選が行われる。また、再遊技役又はレア役に３ゲーム連続で当選した場合には、遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する。

【２０４７】

チャレンジゾーンでは、レア役に当選した場合、当選レア役ではなく変換役に基づいて報知モードへの移行抽選が行われる。変換役を決定する役変換抽選では、当選レア役よりも移行抽選の当選確率が高い役が選択される。このため、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンでレア役に当選した場合よりも移行抽選に当選する確率が高くなり、遊技者にとって有利となる。加えて、役変換抽選では、弱チェリー以外のレア役に当選した場合、確定目が選択される可能性が生じる。そして、確定目が選択された場合には、前兆モードを経由することなく直接報知モードに移行する。前兆モード下での遊技は１回行う毎にメダルの減少が期待されるため、前兆モードを省略して報知モードに移行させることができ得るという点においても、チャレンジゾーンは通常ゾーンよりも遊技者にとって有利な遊技ゾーンであるといえる。チャレンジゾーン下で再遊技役又はレア役に３回連続で当選することなく１５回の遊技が行われた場合には、チャレンジゾーンが終了して通常ゾーンに復帰する。一方、チャレンジゾーン下で再遊技役又はレア役に３回連続で当選した場合には、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数が１５回増加する。

【２０４８】

なお、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が７００となった場合には、報知モードへの移行抽選に当選した場合と同様に、チャンスモードから前兆モードに移行する。

【２０４９】

以上のとおり、チャンスモードからは、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が７００となった場合と、に前兆モードに移行し、変換役とし

て確定目が選択された場合、報知モードに移行する。ここで、チャンスモードにおいて左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。先ず、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ＣＺゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、チャンスモードにおいては、左ストップスイッチ４２を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【２０５０】

次に、有利区間の前兆モードにおける処理を説明する。

【２０５１】

図３１３は、前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２０５２】

ステップＳ２２１００１では、レア役に当選しているか否かを判定し、レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。レア役に当選している場合には、ステップＳ２２１００２に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップＳ２２１００３にて上記した演出役決定処理を行った後にステップＳ２２１００４に進み、現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、そのままステップＳ２２１００４に進む。

【２０５３】

ステップＳ２２１００４では、省略フラグがセットされているか否かを判定する。省略フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、省略フラグがセットされている場合には、演出役決定処理にて変換役として確定目が選択されたことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１００５に進み、報知モード下で遊技可能な遊技回数を事前に上乗せするか否かの前乗せ抽選を行う。前乗せ抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ステップＳ２２１００６では、前乗せ抽選に当選したか否かを判定する。ちなみに、前乗せ抽選に当選となる割合は５％であり、その５０％（すなわち２．５％）の割合で前乗せゲーム数を５０と決定し、残りの５０％（すなわち２．５％）の割合で前乗せゲーム数を１００と決定する。前乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。前乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２２１００７に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた前乗せゲーム数カウンタに、前乗せ抽選にて決定した前乗せゲーム数をセットする。その後、ステップＳ２２１００８にて前乗せフラグをセットし、本処理を終了する。

【２０５４】

前兆モードにおける遊技区間処理（図３０６参照）は、ステップＳ２２０４０４におけるモード移行判定処理と、ステップＳ２２０４０８における報知モード移行処理と、を除き、チャンスモードと同じ処理を行う。

【２０５５】

モード移行判定処理では、図３０８のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０６０１にて左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２ではなく中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作されたと判定した場合には、ステップＳ２２０６０２に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合と、には、ステップＳ２２０６０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２２０６０４にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。前兆モードでは、区間抽選処理において移行抽選を行っていないため、ステップＳ２２０６０４にて移行フラグがセットされていないと判定し、ステップＳ２２０６１０にて

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２２０６０６に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードではなく前兆モードである場合には、ステップＳ２２０６１１にて報知モード移行処理を行い、本処理を終了する。

【２０５６】

報知モード移行処理では、図３１２のフローチャートに示すように、ステップＳ２２０９０１にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＡに変更する。ステップＳ２２０９０２では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ２２０９０３では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ２２０９０４では、前乗せゲーム数カウンタの値が０でないか否かを判定する。前乗せゲーム数カウンタの値が０でない場合には、区間抽選処理において変換役として確定目が選択されるとともに、前乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２０９０５に進み、移行ゲーム数カウンタの値に前乗せゲーム数カウンタの値を加算する。その後、又は前乗せゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ２２０９０６にてフリーズフラグ２をセットし、本処理を終了する。

【２０５７】

以上のとおり、前兆モードからは、モードゲーム数カウンタの値が１０となった場合と、変換役として確定目が選択された場合と、に報知モードへ移行する。ここで、前兆モードにおいて左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。先ず、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ＣＺゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、前兆モードにおいては、左ストップスイッチ４２を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【２０５８】

本実施の形態では、上記したとおり、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、フリーズＡ演出を行う。そこで以下では、主制御装置１０１が行うフリーズ処理を、図３１４のフローチャートに基づいて説明する。図示は省略するが、フリーズ処理は、４．１秒経過待ち処理の終了後であってリール制御処理の開始前に行われる処理であり、開始指令の発生に伴うリールの回転開始前に行われる（図１１参照）。

【２０５９】

先ず、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したゲームで行われるフリーズ処理を説明する。チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合には、演出役決定処理にてフリーズフラグ０がセットされる（ステップＳ２２０８０３、図３１０参照）。

【２０６０】

ステップＳ２２１１０１では、フリーズフラグ１がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ１がセットされていない場合には、ステップＳ２２１１０４に進み、フリーズフラグ２がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ２がセットされていない場合には、ステップＳ２２１１０６に進み、フリーズフラグ０がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ０がセットされている場合には、ステップＳ２２１１０７にてフリーズフラグ０をクリアするとともに、ステップＳ２２１１０８にてフリーズフラグ１をセットし、本処理を終了する。

【２０６１】

以上のとおり、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したゲームで行われるフリーズ処理では、セットされているフリーズフラグ０をフリーズフラグ１に変更する処理を行う。

【２０６２】

次に、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した次ゲームで行われるフリーズ処理を

説明する。

【２０６３】

ステップＳ２２１１０１では、フリーズフラグ１がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ１がセットされている場合には、ステップＳ２２１１０２に進み、フリーズフラグ２がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ２は、チャンスモード又は前兆モードから報知モードに移行した場合にセットされるフラグである（ステップＳ２２０９０６、図３１２参照）。フリーズフラグ２がセットされていない場合、すなわち報知モードに移行していない場合には、ステップＳ２２１１０３に進み、フリーズＡ演出を開始すべくフリーズＡ処理を行う。

【２０６４】

フリーズＡ処理では、図３１５のフローチャートに示すように、ステップＳ２２１２０１においてＡ開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。詳細は後述するが、表示制御装置８１は、Ａ開始コマンドを受信することにより、主制御装置１０１側でフリーズＡ演出を実行するための制御を開始したことを把握し、補助表示部６５等にてフリーズＡ演出を開始させるための制御を行う。ステップＳ２２１２０２では、タイマに１０秒をセットし、ステップＳ２２１２０３では、前記タイマの減算を許可する。これにより、タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップＳ１０８、図１０参照）において定期的に減算されることとなる。ステップＳ２２１２０４では、停止結果変換処理を行う。

【２０６５】

停止結果変換処理について簡単に説明すると、先ず、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを逆向きに回転させる。その後、変換役記憶エリアの第１記憶エリアに記憶された変換役を参照し、変換役と対応する停止図柄番号をセットする。このとき、変換役がスイカである場合には、再遊技８入賞すなわち各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が右下がりラインＬ４上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役がチャンスである場合には、再遊技１０入賞すなわちチャンス目Ｂが疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が強チェリーである場合には、小役２９入賞のうち各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「チェリー」図柄が右上がりラインＬ５上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が強ベルである場合には、小役３入賞すなわち各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が確定目である場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。なお、リールの疑似停止は、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理（ステップＳ１０７、図１０参照）にて行われる。ステッピングモータ制御処理では、リールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことでリールを疑似停止させる。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた場合には、停止結果変換処理を終了する。

【２０６６】

停止結果変換処理が終了した場合には、ステップＳ２２１２０５に進み、変換役シフト処理を行う。変換役シフト処理では、変換役記憶エリアの第１記憶エリアに記憶されている変換役をクリアするとともに、第２記憶エリアに記憶されている変換役を第１記憶エリアにシフトする処理を行う。ステップＳ２２１２０６では、タイマの値が０となるまで待機し、タイマの値が０となった場合には、ステップＳ２２１２０７にてフリーズフラグ１をクリアする。ステップＳ２２１２０８では、主制御装置１０１側でフリーズＡ演出を実行するための制御が終了したことを把握させるべく、Ａ終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【２０６７】

フリーズ処理の説明に戻り、ステップＳ２２１１０３のフリーズＡ処理が終了した場合には、ステップＳ２２１１０４に進み、フリーズフラグ２がセットされているか否かを判

定する。ステップＳ２２１１０３のフリーズＡ処理は、フリーズフラグ２がセットされていない場合に行われる処理であるため、ステップＳ２２１１０６に進み、フリーズフラグ０がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ０がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。フリーズフラグ０がセットされている場合には、フリーズＡ演出を行うゲームにおいて再度レア役に当選したことを意味するため、ステップＳ２２１１０７にてフリーズフラグ０をクリアするとともに、ステップＳ２２１１０８にてフリーズフラグ１をセットし、本処理を終了する。

【２０６８】

ステップＳ２２１１０２にてフリーズフラグ２がセットされていると判定した場合には、報知モードに移行したこと、より具体的には報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を実行することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１１０９に進み、前乗せフラグがセットされているか否かを判定する。前乗せフラグがセットされていない場合、すなわち前乗せ抽選に当選していない場合には、ステップＳ２２１１１０にて上記したフリーズＡ処理を行うとともに、ステップＳ２２１１１１にてフリーズＢ処理を行う。ここで、フリーズＢ処理とは、報知モードに移行したことを報知するフリーズＢ演出を実行するために行う処理である。

【２０６９】

フリーズＢ処理では、図３１６のフローチャートに示すように、ステップＳ２２１３０１においてＢ開始コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、Ｂ開始コマンドを受信することにより、主制御装置１０１側でフリーズＢ演出を実行するための制御を開始したことを把握し、補助表示部６５等にて所定のオープニングムービーを開始させるための制御を行う。ステップＳ２２１３０２では、タイマに５秒をセットし、ステップＳ２２１３０３では、前記タイマの減算を許可する。これにより、タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップＳ１０８、図１０参照）において定期的に減算されることとなる。ステップＳ２２１３０４では、タイマの値が０となるまで待機し、タイマの値が０となった場合には、ステップＳ２２１３０５にてフリーズフラグ２をクリアする。ステップＳ２２１３０６では、主制御装置１０１側でフリーズＢ演出を実行するための制御が終了したことを把握させるべく、Ｂ終了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【２０７０】

フリーズ処理の説明に戻り、ステップＳ２２１１１１のフリーズＢ処理が終了した場合には、ステップＳ２２１１０４に進み、フリーズフラグ２がセットされているか否かを判定する。上記したとおり、フリーズＢ処理では、ステップＳ２２１３０５にてフリーズフラグ２をクリアする。このため、ステップＳ２２１１０６に進み、フリーズフラグ０がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ０がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【２０７１】

ステップＳ２２１１０９にて前乗せフラグがセットされていると判定した場合には、前乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１１１２にて上記したフリーズＢ処理を行うとともに、ステップＳ２２１１１３にて上記したフリーズＡ処理を行う。つまり、前乗せ抽選に当選した場合には、前乗せ抽選に当選していない場合と比して、フリーズＡ演出とフリーズＢ演出との実行順序が逆になる。ステップＳ２２１１１４では、前乗せフラグをクリアする。続くステップＳ２２１１０４では、フリーズフラグ２がセットされているか否かを判定する。上記したとおり、フリーズＢ処理では、ステップＳ２２１３０５にてフリーズフラグ２をクリアする。このため、ステップＳ２２１１０６に進み、フリーズフラグ０がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ０がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【２０７２】

本実施の形態では、前兆モードに移行した場合に補助表示部６５にて行われる前兆演出（以下、当該前兆演出を「本前兆演出」ともいう。）と、本前兆演出を開始した後に補助

表示部６５にて行われるフリーズＡ演出と、に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置８１が行う上記補助演出に関わる処理について説明する。

【２０７３】

図３１７は、表示制御装置８１が行う本前兆確認処理を示すフローチャートである。本前兆確認処理は、主制御装置１０１からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２０７４】

ステップＳ２２１４０１では、区間コマンドに含まれた遊技モードを示す情報が前兆モードであるか否かを判定し、前兆モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。前兆モードである場合には、ステップＳ２２１４０２に進み、今回のゲームが前兆モード移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技モードフラグがチャンスモードを示すチャンスフラグであるか否かを判定する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームであった場合には、ステップＳ２２１４０３に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。ステップＳ２２１４０４では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた前兆ゲーム数カウンタに０をセットする。その後、ステップＳ２２１４０５にて１０Ｇ間演出設定処理を行い、本処理を終了する。上記したとおり、前兆モードは、左ストップスイッチ４２を最初に操作してゲームを行った場合、確定目に変換されることがなければ１０ゲームで終了する。１０Ｇ間演出設定処理では、本前兆演出の第１パート（１ゲーム目～７ゲーム目）で行う煽り演出の種別及びその演出内容と、本前兆演出の第２パート（８ゲーム目～１０ゲーム目）で行う対決演出の演出内容と、を決定するとともに、当該決定結果を表示制御装置８１のＲＡＭに記憶する。

【２０７５】

図３１８は、表示制御装置８１が行う本前兆演出処理を示すフローチャートである。本前兆演出処理は、主制御装置１０１からの回転開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２０７６】

ステップＳ２２１５０１では、前兆ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ２２１５０２では、前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さい場合には、ステップＳ２２１５０３に進み、先の１０Ｇ間演出設定処理における決定結果に基づいて、前兆ゲーム数カウンタの値に応じた補助演出を開始する。その後、本処理を終了する。

【２０７７】

ステップＳ２２１５０２にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さくないと判定した場合には、ステップＳ２２１５０４にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０であるか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が１０である場合には、本前兆演出の最終ゲームであることを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１５０５に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップＳ２２１５０６に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ２２１５０７に進み、前乗せ抽選に当選したか否かを判定する。なお、表示制御装置８１は、主制御装置１０１から送信された区間コマンドによって現在の遊技ゾーンを把握しており、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドによって当選役や前乗せ抽選の当選有無を把握している。

【２０７８】

現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合と、チャレンジゾーン下でレア役に当選しなかった場合と、チャレンジゾーン下でレア役に当選して前乗せ抽選にも当選した場合と、には、ステップＳ２２１５０８にて勝利演出を開始し、本処理を終了する。勝利演出では、８ゲーム目から行っている対決演出に勝利する演出を行うとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に「ＷＩＮ」表示を行う。一方、チャレンジゾーン下でレア役に当

選したものの前乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ２２１５０９にて敗北演出を開始し、本処理を終了する。敗北演出では、８ゲーム目から行っている対決演出に敗北する演出を行うとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に「残念」表示を行う。

【２０７９】

ステップＳ２２１５０４にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０でないと判定した場合には、前兆モードが１１ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１５１０にて勝利演出の最終画面（「ＷＩＮ」表示）を継続表示するとともに、ステップＳ２２１５１１にて補助表示部６５に「準備中」を追加表示し、本処理を終了する。

【２０８０】

図３１９は、表示制御装置８１が行う停止指令コマンド処理を示すフローチャートである。本実施の形態における主制御装置１０１は、ストップスイッチ４２～４４が操作されて停止指令が発生した場合、今回の停止指令が第１停止指令～第３停止指令のいずれであるかと、操作されたストップスイッチと、を示す停止指令コマンドを表示制御装置８１に対して送信するようになっている。

【２０８１】

ステップＳ２２１６０１では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、停止指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップＳ２２１６０２に進み、第１停止指令が発生したか否かを判定する。第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ２２１６０３に進み、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ４２であるか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が操作されて第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ２２１６０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【２０８２】

ステップＳ２２１６０３にて操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ４２ではないと判定した場合、すなわち中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が操作されて第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ２２１６０５に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ２２１６０６に進み、現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでないと判定した場合、すなわち、通常区間である場合と、現在の遊技モードがチャンスモード又は前兆モードである場合と、には、ステップＳ２２１６０７にて画面暗転処理を行う。画面暗転処理では、補助演出や残りゲーム数の表示等を行っているレイヤーより上位のレイヤーにグレーを表示することにより、補助演出の演出内容や残りゲーム数等の情報の視認性を低下させる。なお、画面暗転処理において、補助演出や残りゲーム数の表示等を行っているレイヤーの輝度を低下させることにより、補助演出の演出内容や残りゲーム数等の情報の視認性を低下させる構成としてもよい。画面暗転処理を行った場合には、ステップＳ２２１６０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【２０８３】

ステップＳ２２１６０５において押し順ベルに当選していないと判定した場合と、ステップＳ２２１６０６において現在の遊技モードが報知モードであると判定した場合と、には、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が操作されて第１停止指令が発生した場合であっても画面暗転処理を行うことなく、ステップＳ２２１６０４にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【２０８４】

なお、上記停止指令コマンド処理は、本前兆演出を行っている場合すなわち前兆モードである場合に限らず、チャンスモードの通常ゾーンやチャレンジゾーン等においても行われている。

【２０８５】

以上のとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、前兆モード移行ゲ

ームにおいて１０ゲーム目までに行う本前兆演出の演出内容が決定される。そして、本前兆演出では、１０ゲーム目で報知モードへの移行を報知する勝利演出が行われる。前兆モード下の各ゲームにおいて左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、前兆モード下で左ストップスイッチ４２以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していなかった場合と、には、１０ゲーム目で前兆モードが終了することとなる。このため、かかる場合には、勝利演出の実行タイミングと、前兆モードの終了タイミングと、が一致することとなる。一方、前兆モード下で左ストップスイッチ４２以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していた場合には、１１ゲーム目以降に前兆モードが終了することとなる。かかる場合には、１０ゲーム目に勝利演出が行われるとともに、勝利演出の最終画面と、「準備中」の表示と、が前兆モード終了ゲームまで継続表示されることとなる。

【２０８６】

なお、詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、前兆モードに移行していない状況、すなわち報知モードへの移行が確定していない状況において、前兆演出を実行するための処理を行うことがある。かかる前兆演出（以下、「ガセ前兆演出」ともいう。）は、レア役に当選したものの移行抽選に当選しなかった場合の所定確率で開始され、１０ゲーム目までに移行抽選に当選しなかった場合、１０ゲーム目に敗北演出を行って終了される。

【２０８７】

図３２０は、表示制御装置８１が前兆モードにおいて行うフリーズＡ演出処理を示すフローチャートである。フリーズＡ演出処理は、主制御装置１０１からのＡ開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２０８８】

ステップＳ２２１７０１では、Ａ開始コマンドを受信したか否かを判定し、Ａ開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。Ａ開始コマンドを受信した場合には、ステップＳ２２１７０２に進み、前乗せ抽選に当選しているか否かを判定する。前乗せ抽選に当選していない場合には、ステップＳ２２１７０３に進み、前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さい場合には、ステップＳ２２１７０４に進み、フリーズＡ演出を開始するとともに「！！！」を最終表示し、本処理を終了する。

【２０８９】

ステップＳ２２１７０３にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さくないと判定した場合には、ステップＳ２２１７０５にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０であるか否かを判定する。本前兆演出において説明したとおり、本前兆演出は、回転開始コマンドを受信した場合に起動される処理である。フリーズＡ演出処理は、Ａ開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、主制御装置１０１は、フリーズＡ演出を実行する場合、Ａ開始コマンドを送信した後に回転開始コマンドを送信する。つまり、フリーズＡ演出処理を実行する段階では、前兆ゲーム数カウンタの値が更新されておらず、前兆ゲーム数カウンタの値が１０である場合には、前兆演出の１１ゲーム目であることを意味する。前兆演出の１１ゲーム目である場合には、ステップＳ２２１７０６にて逆転演出を開始し、本処理を終了する。逆転演出では、対決演出に敗れた主人公キャラクタが逆転勝利する演出を行うとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に「ＷＩＮ」表示を行う。

【２０９０】

ステップＳ２２１７０５にて前兆ゲーム数カウンタの値が１０でないと判定した場合には、前兆モードが１２ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１７０７にてイレギュラー表示を開始し、本処理を終了する。イレギュラー表示では、補助表示部６５にて上記ステップＳ２２１７０４やステップＳ２２１７０６のような補助演出を行わず、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章を補助表示部６５に表示する。

【２０９１】

ステップＳ２２１７０２にて前乗せ抽選に当選していると判定した場合には、ステップ

Ｓ２２１７０８に進み、フリーズＡ演出を開始するとともに前乗せゲーム数を最終表示し、本処理を終了する。

【２０９２】

なお、図示は省略するが、チャンスモードにおいて行うフリーズＡ演出処理では、Ａ開始コマンドを受信した場合、フリーズＡ演出を開始するとともに「！！！」を最終表示する処理を行う。

【２０９３】

図３２１は、本前兆演出の実行中にレア役の変換が行われた場合において、実行されるフリーズ演出の種別及び順序と、フリーズＡ演出の報知内容と、を示す図である。なお以下では、押し順ベル当選ゲームで中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作することを、ペナルティ操作という。かかる操作を行った場合には、主制御装置１０１側でモードゲーム数カウンタの更新が行われなくなるからである。

【２０９４】

前兆ゲーム数カウンタの値が０～９のいずれかである際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は、レア役に当選した次ゲームで実行される。

【２０９５】

例えば本前兆演出の４ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合には、本前兆演出の５ゲーム目に「！！！」が最終表示されるフリーズＡ演出が実行される。本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行わなかった場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に勝利演出が行われ、１１ゲーム目から報知モードに移行する。

【２０９６】

例えば本前兆演出の４ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目に変換された場合には、４ゲーム目に報知モード移行処理が行われ、５ゲーム目から報知モードに移行することとなる。かかる場合には、前乗せ抽選に当選しなかった場合、５ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）において、「！！！」が最終表示されるフリーズＡ演出が実行された後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行される。一方、前乗せ抽選に当選した場合には、５ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）において、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズＡ演出が実行される。これらの場合においては、上記フリーズ演出の終了後に報知モードと対応する報知ステージが補助表示部６５に表示され、５ゲーム目以降の本前兆演出が省略されることとなる。

【２０９７】

前兆ゲーム数カウンタの値が１０である際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は１１ゲーム目に実行される。

【２０９８】

本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行わなかった場合には、１１ゲーム目から報知モードに移行する。演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合と、確定目に変換されたものの前乗せ抽選に当選しなかった場合と、には、本前兆演出の１０ゲーム目に敗北演出が行われる。そして、１１ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）では、フリーズＡ演出にて逆転演出が行われた後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行される。一方、確定目に変換されるとともに前乗せ抽選に当選した場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に敗北演出ではなく勝利演出が行われる。そして、１１ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）では、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズＡ演出が実行される。

【２０９９】

本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行った場合には、１０ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換されなかった場合、１１ゲーム目が前兆モードのままとなる。かかる場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に敗北演出が行われ、１１ゲーム目のフリーズ

Ａ演出にて逆転演出が行われる。報知モードに移行していないため、フリーズＢ演出は行われない。１１ゲーム目においてフリーズＡ演出が終了した場合、補助表示部６５には、「ＷＩＮ」の文字と「準備中」の文字とが表示される。１０ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換された場合には、１１ゲーム目から報知モードに移行する。かかる場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に敗北演出が行われる。そして、１１ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）では、フリーズＡ演出にて逆転演出が行われた後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行される。１０ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換されて前乗せ抽選に当選した場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に敗北演出ではなく勝利演出が行われる。そして、１１ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）では、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズＡ演出が実行される。

【２１００】

前兆ゲーム数カウンタの値が１１以上である際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は、レア役に当選した次ゲームで実行される。かかる場合には、本前兆演出の１０ゲーム目に勝利演出が行われ、１１ゲーム目以降は、補助表示部６５に「ＷＩＮ」の文字と「準備中」の文字とが表示される。

【２１０１】

例えば本前兆演出の１４ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合には、本前兆演出の１５ゲーム目に「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるフリーズＡ演出が実行される。１５ゲーム目においてフリーズＡ演出が終了した場合、補助表示部６５には、「ＷＩＮ」の文字と「準備中」の文字とが表示される。その後は、モードゲーム数カウンタの値が１０となった次ゲームから報知モードに移行し、報知モードの１ゲーム目で所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行される。

【２１０２】

例えば本前兆演出の１４ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目に変換された場合には、１４ゲーム目に報知モード移行処理が行われ、１５ゲーム目から報知モードに移行することとなる。かかる場合には、前乗せ抽選に当選しなかった場合、１５ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）において、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるフリーズＡ演出が実行された後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行される。一方、前乗せ抽選に当選した場合には、１５ゲーム目（報知モードの１ゲーム目）において、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズＡ演出が実行される。

【２１０３】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【２１０４】

図３２２は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２１０５】

ステップＳ２２１８０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ２２１８０２に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップＳ２２１８０３に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定３の場合、第１スイカ当選であれば約８分の１の確率で上乗せゲーム数１０，３０，５０のいずれかに当選となる。ステップＳ２２１８０４では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２２１８０５にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ２２１８０６にて上乗

せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ２２１８０７では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【２１０６】

ステップＳ２２１８０１にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップＳ２２１８０８に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図３２３に示すように、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合、報知モードＡであれば３３％の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ１９８０個ある（図２９９参照）ため、６６０個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り１３２０個の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モードＡであれば１００％の割合でナビすると判定する。ステップＳ２２１８０９では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップＳ２２１８１０にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップＳ２２１８１１にて予想フラグをセットするとともに、ステップＳ２２１８１２にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。

【２１０７】

以上のとおり、報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置１０１と表示制御装置８１が行う処理を説明する。

【２１０８】

主制御装置１０１は、回転開始処理（図１７参照）と、指示モニタ表示処理（図１９参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第１の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（Ｓ６０３，Ｓ８０２）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【２１０９】

図３２４は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図１２参照）。

【２１１０】

ステップＳ２２１９０１では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップＳ２２１９０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ２２１９０３に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることがで

きる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１９０２にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

【２１１１】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２１９０４にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「１」をセットし、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルのいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「２」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置８１は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２を総称して「押し順グループ１」ともいう。また、第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルを総称して「押し順グループ２」ともいう。

【２１１２】

図３２５は、表示制御装置８１が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置１０１から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【２１１３】

ステップＳ２２２００１では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップＳ２２２００２にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置１０１側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２２００３にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部６５に表示する処理を行い、本処理を終了する。

【２１１４】

ステップＳ２２２００１にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２２２００４に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップＳ２２２００５にて補助表示部６５に「？？？」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部６５に「？？？」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「？？？」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

【２１１５】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「？？？」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【２１１６】

図３２６は、主制御装置１０１が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（Ｓ２１２、図１１参照）の終了後すなわち全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止後に行われる処理である。

【２１１７】
　ステップＳ２２２１０１では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２２２１０２にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ２２２１０３にてナビフラグをクリアした後にステップＳ２２２１０４に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ２２２１０４に進む。ステップＳ２２２１０４では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。
【２１１８】
　予想フラグがセットされている場合には、ステップＳ２２２１０５にて予想フラグをクリアするとともに、ステップＳ２２２１０６にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップＳ２２２１０７にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップＳ２２２１０８では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップＳ２２２１０９に進み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグＡであるか否かを判定する。報知フラグＡがセットされている場合には、ステップＳ２２２１１０に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＢに変更する。
【２１１９】
　遊技モードフラグが報知フラグＢに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図３２３に示すように、押し順グループ１に当選していれば６６％の割合でナビすると判定され、押し順グループ２に当選していれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。
【２１２０】
　ステップＳ２２２１０９にて報知フラグＡがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２２２１１１に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグＣに変更する。
【２１２１】
　遊技モードフラグが報知フラグＣに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図３２３に示すように、押し順ベルに当選すれば１００％の割合でナビすると判定されるようになる。
【２１２２】
　ステップＳ２２２１１０又はステップＳ２２２１１１にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップＳ２２２１１２にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モードＡである場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モードＢである場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モードＣである場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置８１は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。
【２１２３】
　図３２７は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２１４、図１１参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。
【２１２４】
　ステップＳ２２２２０１では、上記した終了判定処理を行い、ステップＳ２２２２０２

では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２２２２０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２２２２０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【２１２５】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２２２２０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２２２２０４にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップＳ２２２２０８にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【２１２６】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２２２２０５～ステップＳ２２２２０７に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ２２２２０８にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２２２２０５にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ２２２２０６にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２２２２０７では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【２１２７】

ここで、報知モードの遊技性について説明する。

【２１２８】

報知モードは、報知モードＡから開始される。報知モードＡでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば３３％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図３２３参照）。この結果、報知モードＡにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約４．４枚となり、報知モードＡでは、１ゲーム行う毎に約１．４枚のメダル増加を期待できる。

【２１２９】

報知モードＡ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部６５に「？？？」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＡから報知モードＢに移行する（図３２６参照）。

【２１３０】

報知モードＢでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ１であれば６６％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ２であれば１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図３２３参照）。この結果、報知モードＢにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．１枚となり、報知モードＢでは、１ゲーム行う毎に約２．１枚のメダル増加を期待できる。

【２１３１】

報知モードＢ下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モードＡと同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードＢから報知モードＣに移行する（図３２６参照）。

【２１３２】

報知モードＣでは、押し順ベルに当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図３２３参照）。この結果、報知モードＣにおける１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約５．８枚となり、報知モードＣでは、１ゲーム行う毎に約２．８枚のメダル増加を期待できる。

【２１３３】
以上のとおり、報知モードでは、報知モードＡ～Ｃのいずれに滞在しているかによって１ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。
【２１３４】
ここで、押し順グループ１を形成する左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選となる確率は、それぞれ約３３分の１である。押し順グループ２を形成する第１特殊ベル，第２特殊ベル，第３特殊ベル，第４特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約１６分の１である。
【２１３５】
ストップスイッチ４２～４４の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル１と左中右ベル２であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル１と左右中ベル２であるため、ベル入賞の成立確率が約１７分の１となる。中左右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル１，中左右ベル２，第１特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。中右左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル１，中右左ベル２，第２特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右左中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル１，右左中ベル２，第３特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。右中左の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル１，右中左ベル２，第４特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約８．１分の１となる。
【２１３６】
以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。
【２１３７】
このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高くなる可能性が考えられる。しかしながら、図２９９に示すように、押し順グループ１においては、６通りの操作順序に対して同一のポイント値ＰＶが設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ２によるものである。そして、報知モードＡ及び報知モードＢでは、押し順グループ２に当選した場合、１００％の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。
【２１３８】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【２１３９】
チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合には、次ゲームの開始段階において、当選したレア役よりも移行抽選の当選確率が高い停止出目に変換されるフリーズＡ演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、チャンスモードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行することや、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選するこ

と等を期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１４０】

かかる一方、レア役に当選したゲームと、フリーズＡ演出を行うゲームと、が異なる構成においては、例えば前兆モードの最終ゲームでレア役に当選した場合等のように、レア役に当選したゲームと、フリーズＡ演出を行うゲームと、の遊技モードが異なる事象が発生し得る。ここで、フリーズＡ演出を行うゲームが報知モードである場合には、フリーズＡ演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したことを遊技者が把握していた場合、フリーズＡ演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま報知モード下での遊技を行うこととなるため、遊技者が報知モード下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられる。

【２１４１】

そこで本実施の形態では、フリーズＡ演出を行うゲームが報知モードである場合であっても、フリーズＡ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１４２】

フリーズＡ演出を、レア役に当選した次ゲームで行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選した場合に報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行うことが可能となる。この結果、遊技者に報知モード下での遊技を楽しませることが可能となる。

【２１４３】

フリーズＡ演出を行う場合に、補助表示部６５では、報知モードの１ゲーム目である場合と、報知モードの１ゲーム目でない場合と、で異なる補助演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズＡ演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１４４】

主制御装置１０１を、フリーズＡ演出において、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを所定の停止出目で疑似停止させる処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部６５に加えて各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを用いてフリーズＡ演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１４５】

主制御装置１０１を、フリーズＡ演出において、１０秒経過するまで待機する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズＡ演出を実行するための時間として１０秒を確保することが可能となり、フリーズＡ演出が途中で省略されてしまうことを回避することが可能となる。この結果、折角用意したフリーズＡ演出が無駄なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。例えば、フリーズＡ演出を、主制御装置１０１側で回転開始処理や停止制御処理等の通常の遊技進行に関わる処理を行い、補助表示部６５にて所定の補助演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者がフリーズＡ演出を視認することなく停止指令を発生させ、フリーズＡ演出の途中で次ゲームの開始指令を発生させてしまう可能性が考えられるからである。

【２１４６】

主制御装置１０１を、フリーズＡ処理において、そのときの遊技モード等に関わらず同一の処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１のＲＯＭ１０５に予め記憶するフリーズＡ演出を実行するためのデータ量の増大化を抑制しつつ、フリーズＡ演出の多様化を図ることが可能となる。

【２１４７】

チャンスモードにおいてレア役に当選した場合には、報知モードに移行させるか否かの

移行抽選を行う構成とした。かかる構成においては、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選し、報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行った場合、報知モードにおけるゲーム数上乗せ等の特典が付与されることを遊技者が期待してしまう可能性が考えられる。このことは、前兆モードに移行した場合に補助表示部６５にて本前兆演出を実行し、本前兆演出の１０ゲーム目で勝利演出を行って報知モードへの移行を報知する構成において、より顕著なものとなる。遊技者が、前兆モードの最終ゲームで当選したレア役と、勝利演出と、を対応付け、フリーズＡ演出を報知モードと対応付けてしまう可能性が考えられるからである。しかしながら、フリーズＡ演出を行う場合に、補助表示部６５において、報知モードの１ゲーム目である場合と、報知モードの１ゲーム目でない場合と、で異なる補助演出が行われる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２１４８】

前兆モードにおいてレア役に当選した場合には、報知モード下で遊技可能な遊技回数を事前に上乗せするか否かの前乗せ抽選を行う構成とした。かかる構成においては、報知モードに移行した後のゲーム、又は報知モードへの移行を報知した後のゲームにおいて、前乗せ抽選に当選したことを報知することが望ましい。遊技者が前兆モードであること（行われている前兆演出がガセ前兆演出ではなく本前兆演出であること）を把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本実施の形態では、確定目に変換された場合に限って前乗せ抽選が行われる構成とし、確定目に変換された場合には次ゲームから報知モードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、確定目に変換された場合には、報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行うことが可能となるとともに、フリーズＡ演出にて前乗せゲーム数を報知することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２１４９】

補助表示部６５では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が１０となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選して前乗せ抽選にも当選していれば勝利演出が行われる構成とした。そして、次ゲームのフリーズＡ演出において前乗せゲーム数が報知される構成とした。かかる構成とすることにより、勝利演出によって報知モードへの移行を報知した後に、フリーズＡ演出において前乗せゲーム数を報知することが可能となり、フリーズＡ演出の多様化を図りつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１５０】

補助表示部６５では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が１０となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選する一方で前乗せ抽選に当選していなければ敗北演出が行われる構成とした。そして、次ゲームのフリーズＡ演出において逆転演出を行って報知モードへの移行を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズＡ演出の多様化を図りつつ、遊技者が誤解してしまうことを回避することが可能となる。例えば、上記状況において敗北演出に代えて勝利演出を行い、次ゲームのフリーズＡ演出においてそれまでと同様の「！！！」表示を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、勝利演出を行った後に「！！！」表示を行ったことにより、報知モードへの移行以外の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【２１５１】

さらにいうと、例えば、上記状況において敗北演出に代えて勝利演出を行い、次ゲームのフリーズＡ演出において前乗せゲーム数が０であることを報知する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、折角報知モードへ移行するにも関わらず、前乗せゲーム数が０であることに対して遊技者が落胆してしまう可能性が考えられる。一方、上記状況において敗北演出を行い、次ゲームのフリーズＡ演出において逆転演出を行う構成とした場合には、報知モードへ移行することに対する喜びを飛躍的に増加させることが可能となる。敗北演出によって報知モードへ移行しないのではないかと遊技者を心配させた後に、逆転演出によって報知モードへの移行を報知することが可能となるからである。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１５２】
　前兆ゲーム数カウンタの値が１０より大きい状況においてフリーズＡ演出を行う場合、補助表示部６５では、前乗せ抽選に当選していなければイレギュラー表示を行う構成とした。前兆ゲーム数カウンタの値が１０より大きい状況となるのは、遊技者が前兆モードにおいてペナルティ操作を行ったからである。かかる構成とすることにより、遊技者がペナルティ操作を行ったか否かによってイレギュラー表示を実行したり実行しなかったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【２１５３】
　イレギュラー表示では、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、特典付与と無関係である旨を明示することが可能となり、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となるとともに、遊技者がペナルティ操作を行わないよう促すことが可能となる。
【２１５４】
　さらにいうと、イレギュラー表示が行われる際の遊技モードは、前兆モードである。前兆モードでは、チャレンジゾーン下でレア役に当選した場合、前乗せ抽選に当選することがある。前乗せ抽選に当選となる割合は、確定目に変換された場合の５％である。確定目に変換される割合は、弱チェリー当選であれば０％であり、スイカ当選であれば１％であり、チャンス当選であれば５％であり、強チェリー当選であれば２０％であり、強ベル当選であれば１００％である。つまり、本実施の形態では、フリーズＡ演出において確定目以外の停止出目に変換される割合の方が高く、前乗せ抽選に当選している状況でフリーズＡ演出が行われる機会は極めて稀なものとなる。ここで、イレギュラー表示ではなく「！！！」表示を行う構成とした場合には、フリーズＡ演出実行時における前乗せ抽選当選の期待度が低下することとなり、遊技者がフリーズＡ演出に関心を抱かなくなってしまう可能性が考えられる。一方、イレギュラー表示を行う構成とした場合には、遊技者の関心を、前乗せ抽選に当選しなかったことではなく、過去に遊技者自身が行ったペナルティ操作に向けさせることが可能となる。この結果、フリーズＡ演出の興趣を低下させることなく、ペナルティ操作を行わないよう促すことが可能となる。
【２１５５】
　なお、ペナルティ操作が行われた場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値が１１以上となるまでイレギュラー表示を行わないのは、補助表示部６５にて行われている前兆演出がガセ前兆演出の可能性があるため、「！！！」表示を勝利演出が行われることへの期待感と結びつけることが可能となるからである。
【２１５６】
　前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さい状況においてフリーズＡ演出を行う場合、補助表示部６５では、前乗せ抽選に当選していなければ、「！！！」表示が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、前兆ゲーム数カウンタの値が１０より小さい状況においてフリーズＡ演出を行う場合と、前兆ゲーム数カウンタの値が１０より大きい状況においてフリーズＡ演出を行う場合と、で、補助表示部６５に異なる補助演出を実行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【２１５７】
　主制御装置１０１を、前兆モードに移行した場合、移行ゲーム数カウンタに１０をセットする構成とし、表示制御装置８１を、前兆モードの１ゲーム目から本前兆演出を開始させ、本前兆演出の１０ゲーム目に勝利演出を行わせる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者がペナルティ操作を行わなかった場合、前兆モードが終了するゲームで勝利演出を実行し、次ゲームから報知モードに移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【２１５８】
　押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイ

ッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となる。また、イレギュラー表示を行う本実施の形態では、イレギュラー表示と、画面暗転処理が行われたことと、を遊技者に関連付けさせることが可能となる、すなわちイレギュラー表示が行われた要因を遊技者に把握させることが可能となるため、イレギュラー表示を行ったとしても遊技者が抱く不快感を低減することが可能となる。

【２１５９】

報知モードの１ゲーム目では、補助表示部６５にて所定のオープニングムービーが表示されるフリーズＢ演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行したことを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１６０】

前兆モードの最終ゲームがチャレンジゾーンであってレア役に当選した場合には、報知モードの１ゲーム目において、フリーズＡ演出と、フリーズＢ演出と、が共に行われる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１に予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、報知モードの１ゲーム目においてフリーズＡ演出を行う状況となった場合に、一方のフリーズ演出を行わない構成とすることも可能である。かかる構成としては、例えば前乗せ抽選に当選していない場合にフリーズＡ演出を行わない構成が考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、フリーズＡ演出を行うか否かを決定する処理が新たに必要となるため、主制御装置１０１に予め記憶するデータ量の増大化が懸念されることとなる。そして、前記処理を備えた結果として得られるものが折角用意したフリーズＡ演出の実行機会の損失であるため、主制御装置１０１に予め記憶するデータ量の増大化が遊技興趣の向上に繋がらないからである。

【２１６１】

報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出とフリーズＢ演出とを行う場合、前乗せ抽選に当選していなければフリーズＡ演出を行った後にフリーズＢ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行していないゲームの結果を起点とするフリーズＡ演出を先に実行し、報知モードへの移行を起点とするフリーズＢ演出を後に実行することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、フリーズＢ演出を行った後にフリーズＡ演出を行う構成とし、フリーズＡ演出においてそれまでと同様の「！！！」表示を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、フリーズＢ演出を行った後に「！！！」表示を行ったことにより、報知モード下で上乗せ等の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【２１６２】

報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出とフリーズＢ演出とを行う場合、前乗せ抽選に当選していればフリーズＢ演出を行った後にフリーズＡ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前乗せ抽選の当選有無によってフリーズＡ演出とフリーズＢ演出の実行順序を決定することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１６３】

報知モードの１ゲーム目でフリーズＢ演出を行った後にフリーズＡ演出を行う場合には、フリーズＡ演出において前乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズＢ演出によって報知モードに移行したことを報知した後に、フリーズＡ演出において前乗せゲーム数を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１６４】

報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行った後にフリーズＢ演出を行う場合には、前兆ゲーム数カウンタの値が０～９のいずれかである場合、フリーズＡ演出において「！！！」表示が行われる構成とした。かかる事象が発生するのは、前兆演出の途中で確定目に変換されたものの前乗せ抽選に当選しなかった場合である。かかる場合には、フリーズＡ演出において確定目に変換されるとともに「！！！」が表示され、その後にフリーズ

Ｂ演出が開始されることとなる。前兆演出における勝利演出は行われない。故に、「！！！」表示を報知モードへの移行と関連付けることが可能となり、報知モードの１ゲーム目で「！！！」表示を行ったとしても、遊技者が前乗せ抽選に当選したことを期待してしまうことを回避することが可能となる。

【２１６５】

報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行った後にフリーズＢ演出を行う場合には、前兆ゲーム数カウンタの値が１０である場合、フリーズＡ演出において逆転演出が行われる構成とした。かかる構成においては、本前兆演出の最終ゲームで敗北演出が行われ、報知モードの１ゲーム目におけるフリーズＡ演出にて逆転演出が行われ、その後にフリーズＢ演出にて所定のオープニングムービーが行われるという流れとなる。故に、報知モードの１ゲーム目で行うフリーズＡ演出を、本前兆演出からフリーズＢ演出に至る一連の補助演出の一部に組み込むことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２１６６】

以上のように、報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行った後にフリーズＢ演出を行う場合には、フリーズＡ演出にて前乗せ抽選と無関係な補助演出を行う構成とすることにより、折角報知モードに移行したにも関わらず、前乗せ抽選に当選しなかったことに対して遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

【２１６７】

（第２３の実施形態）

【２１６８】

本実施の形態では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数（以下、「ＭＹ」という。）が１９０００に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで以下では、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【２１６９】

本スロットマシン１０では、主制御装置１０１が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能におけるＭＹのように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理（図１２参照）やリール制御処理（図１５参照）等がある。

【２１７０】

図３２８は、ＲＯＭ１０５のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

【２１７１】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＯＭ１０５には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間

には、アドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２１７２】

図３２９は、ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【２１７３】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＡＭ１０６には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗとされており、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓとされている。遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗが設定されているエリアと、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗとされており、アドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓとされている。非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２１７４】

なお以下では、ＲＯＭ１０５において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

【２１７５】

図３３０は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２１７６】

ステップＳ２３０１０１では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ２３０１０２～ステップＳ２３０１１９に示す遊技管理処理を行う。

【２１７７】

遊技管理処理として、ステップＳ２３０１０２では、ＲＡＭ１０６に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、ＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａ（図９参照）に記憶された当選フラグ（ＢＢ当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア１０６ｂ（図９参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア１０６ａ等のゲーム中情報を記憶する領域は、Ｒ

ＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられている。ゲーム中情報をクリアした場合には、ステップＳ２３０１０３に進み、次回のタイマ割込みを許可する。ステップＳ２３０１０４では、開始待ち処理を行う。

【２１７８】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２３０１０５にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ２３０１０４の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ２３０１０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２３０１０４の開始待ち処理に戻る。

【２１７９】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２３０１０７にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップＳ２３０１０８にてメダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ２３０１０９の抽選処理、ステップＳ２３０１１０の回転初期化処理、ステップＳ２３０１１１の４．１秒経過待ち処理、ステップＳ２３０１１２のリール制御処理、ステップＳ２３０１１３のメダル払出処理、ステップＳ２３０１１４の遊技区間処理を行う。なお、ステップＳ２３０１０７の有効ライン設定処理からステップＳ２３０１１４の遊技区間処理については、上記第１の実施形態と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【２１８０】

ステップＳ２３０１１５では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ＰＳＷレジスタとは、キャリーフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップＳ２３０１１６では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２３０１１７では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２３０１１８に進み、ステップＳ２３０１１５にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２１８１】

ステップＳ２３０１１９では、上記第１の実施形態にて説明したＢＢ状態処理を行う。その後、ステップＳ２３０１０２に戻る。

【２１８２】

以上のとおり、ステップＳ２３０１１７の集計処理を行う場合には、前段階であるステップＳ２３０１１６にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要が生じる事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップＳ２３０１１５にてＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させることにより、集計処理を行う直前のＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２３０１１８にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値をＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させることにより、ＣＰＵ１０２の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップＳ２３０１０３にてタイマ割込みを許可しており、ステップＳ２３０１１５の時点では、タイマ割込みを許可した状態がＰＳＷレジスタに記憶されている。このため、ステップＳ２３０１１８の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

【２１８３】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップＳ２３０１１７の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２３０１１７を説明すると、通常処理のステップＳ２３０１１７は、集計処理を行うためのプログラムが記

憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されている。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２１８４】

図３３１は、集計処理を示すフローチャートである。

【２１８５】

ステップＳ２３０２０１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２３０２０２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２３０２０３では、コンプリート処理を行う。

【２１８６】

コンプリート処理では、図３３２のフローチャートに示すように、ステップＳ２３０３０１にてＭＹカウンタの値を設定値として取得する。ＭＹカウンタは、２バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。ステップＳ２３０３０２では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップＳ２３０１１３、図３３０参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに０がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに今回のゲームにおけるベット数がセットされるようになっている。

【２１８７】

ステップＳ２３０３０２にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ２３０３０３～ステップＳ２３０３０９に示すＭＹカウンタ更新処理を行う。ＭＹカウンタ更新処理では、ステップＳ２３０３０３において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップＳ２３０３０４では、設定値に加算値を加算する。ステップＳ２３０３０５では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が３を上限として加算される。ステップＳ２３０３０６では、設定値から減算値を減算する。ステップＳ２３０３０７では、設定値が０より小さいか否かを判定し、０より小さい場合には、ステップＳ２３０３０８にて設定値を０に変更する。その後、又はステップＳ２３０３０７にて設定値が０以上であると判定した場合には、ステップＳ２３０３０９に進み、ＭＹカウンタに設定値をセットする。

【２１８８】

以上のように、ＭＹカウンタ更新処理では、ＭＹカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にＭＹカウンタの値を０に戻す処理を行う。

【２１８９】

ＭＹカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップＳ２３０３０２にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップＳ２３０３１０に進み、設定値が１８５００より大きいか否かを判定する。設定値が１８５００より大きい場合には、ステップＳ２３０３１１にて遊技中断要求信号を出力した後にステップＳ２３０３１２に進み、設定値が１８５００以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップＳ２３０３１２に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン１０の性能試験を行う際

に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

【２１９０】

ステップＳ２３０３１２では、設定値が１９０００以上であるか否かを判定する。設定値が１９０００以上である場合には、ステップＳ２３０３１３にてコンプリートフラグをセットした後にステップＳ２３０３１４に進み、設定値が１９０００未満である場合には、コンプリートフラグをセットすることなくステップＳ２３０３１４に進む。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップＳ２３０３１３では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗにコンプリートフラグをセットする。ステップＳ２３０３１４では、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【２１９１】

ＭＹコマンド送信処理では、図３３３のフローチャートに示すように、ステップＳ２３０４０１において、送信用ＭＹカウンタの最下位ビットであるビット０に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット７の値をセットする。送信用ＭＹカウンタは、１バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。なお、設定値は、上記したとおりＭＹカウンタの値であるため２バイトである。ステップＳ２３０４０２では、ＣＰＵ１０２に設けられた送信バッファレジスタに、ＭＹコマンドであることを示すコマンド種別情報値（９ＣＨ（１００１１１００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２３０４０３では、ＭＹカウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２３０４０４では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２３０４０４では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２３０４０５では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２３０４０６では、ＭＹカウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２３０４０７では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２３０４０７では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２３０４０８では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２３０４０９では、送信用ＭＹカウンタの値を出力値として取得する。ステップＳ２３０４１０では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２３０４１０では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２３０４１１では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２３０４１２では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値（３０Ｈ（００１１０００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【２１９２】

以上のとおり、ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹコマンドとして、コマンド種別情報値と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値と、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を０に変更した値と、送信用ＭＹカウンタのビット７を０に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置８１に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、ＭＹコマンドのコマンド種別情報値が９ＣＨで

あるように、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となっている。このため、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、を分けて表示制御装置８１に送信する必要がある。送信用ＭＹカウンタは、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７の値を記憶するためのカウンタである（ステップＳ２３０４０１）。ちなみに、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報については、ＭＹカウンタの値が３２７６８（８０００Ｈ）以上となる事象が発生しないため、表示制御装置８１に対して送信する必要がない。

【２１９３】

集計処理の説明に戻り、ステップＳ２３０２０３のコンプリート処理を終了した場合には、ステップＳ２３０２０４に進み、遊技結果累計処理を行う。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、ＢＢ状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、ＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための６０００払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための６０００連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

【２１９４】

ステップＳ２３０２０５では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、６０００連続役物払出枚数カウンタの値を６０００払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

【２１９５】

ステップＳ２３０２０６では、ステップＳ２３０２０２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２３０２０７では、ステップＳ２３０２０１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２１９６】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップＳ２３０３０３，Ｓ２３０３０５、図３３２参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、Ｍ

Ｙカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータのみである。

【２１９７】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【２１９８】

図３３４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２１９９】

ステップＳ２３０５０１では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうち、ＩＹレジスタ及びＰＳＷレジスタ以外のレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２３０５０２では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２３０５０３にて停電処理を実行する。

【２２００】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【２２０１】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停電フラグをＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【２２０２】

停電処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出し、当該算出結果をＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。

【２２０３】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ２３０５０２にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２３０５０４以降の各種処理を行う。

【２２０４】

ステップＳ２３０５０４では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ２３０５０５では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ２３０５０６では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ２３０５０７では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のス

タックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２３０５０８では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２３０５０９では、領域外処理である比率表示処理を行う。

【２２０５】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２３０５０９を説明すると、タイマ割込み処理のステップＳ２３０５０９は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２２０６】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置１０１に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、比率表示処理を終了する。

【２２０７】

比率表示処理が終了した場合には、ステップＳ２３０５１０に進み、ステップＳ２３０５０７にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２２０８】

ステップＳ２３０５１１では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。ステップＳ２３０５１２では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１及び払出枚数表示部６２にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ２３０５１３では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ２３０５１４では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ２３０５１５では、先のステップＳ２３０５０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

【２２０９】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップＳ２３０５０９にて領域外処理である比率表示処理を行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理が起動してしまうことを回避することが可能となる。

【２２１０】

次に、通常処理のステップＳ２３０１０４にて行われる開始待ち処理を説明する。

【２２１１】

図３３５は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを

用いて後述する各種処理を行う。

【２２１２】

ステップＳ２３０６０１では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ２３０６０２に進み、メダル通路切替ソレノイド４６ａを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップＳ２３０６０３では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ２３０５０５にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラー処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップＳ２３０６０４に進み、タイマ割込み処理が１回行われるまで待機する割り込み待ち処理を行う。

【２２１３】

ステップＳ２３０６０１にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップＳ２３０６０５に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

【２２１４】

ステップＳ２３０６０４にて割り込み待ち処理が終了した場合と、ステップＳ２３０６０５にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップＳ２３０６０６に進み、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ５９が操作された場合には、ステップＳ２３０６０７にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップＳ２３０６０８に進み、精算スイッチ５９が操作されていない場合には、そのままステップＳ２３０６０８に進む。ステップＳ２３０６０８では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２３０６０９にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

【２２１５】

図３３０に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２３０１０５にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップＳ２３０１０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー４１が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻ることとなるが、かかる場合には、ステップＳ２３０６０３のセンサエラー処理に戻る。

【２２１６】

ステップＳ２３０６０８にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ２３０６１０に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップＳ２３０６１１にてエラー処理を行う。

【２２１７】

エラー処理では、図３３６のフローチャートに示すように、ステップＳ２３０７０１にてエラー番号を設定する。ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗには、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に１が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に２が設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに１０が設定されるようになっている。ステップＳ２３０７０２で

は、スロットマシン１０がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板１２１へ出力する。ステップＳ２３０７０３では、ゲートＯＦＦ処理を行う。ゲートＯＦＦ処理では、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップＳ２３０７０４では、残払出枚数表示部６１にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップＳ２３０７０５では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部６５にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップＳ２３０７０６では、エラー番号が１０であるか否かを判定する。

【２２１８】

エラー番号が１０でない場合には、ステップＳ２３０７０７に進み、前面扉１２の開放を検知するドア開スイッチからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち前面扉１２が開放されているか否かを判定する。前面扉１２が開放されていない場合には、前面扉１２が開放されるまで待機する。前面扉１２が開放されている場合には、ステップＳ２３０７０８に進み、リセットスイッチ７２が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ７２が操作されていない場合には、ステップＳ２３０７０７に戻る。前面扉１２が開放されている状態でリセットスイッチ７２が操作された場合には、ステップＳ２３０７０９にてスロットマシン１０のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す０をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部６１におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置８１に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップＳ２３０７０８を肯定判定した場合には、ステップＳ２３０７０９にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

【２２１９】

ステップＳ２３０７０６にてエラー番号が１０であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップＳ２３０７０６にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわちＭＹカウンタの値が１９０００に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

【２２２０】

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉１２を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ７２を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号１０である場合には、前面扉１２を開放した上でリセットスイッチ７２を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

【２２２１】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【２２２２】

図３３７は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２２２３】

ステップＳ２３０８０１では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、ＣＰＵ１０２の各レジスタ及びＩ／Ｏ装置等に対する各種の初期設定を行う。ステップＳ２３０８０２では、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作され

ているか否かを判定する。設定キーのＯＮ操作がなされている場合には、ステップＳ２３０８０３に進み、メイン処理２を行う。

【２２２４】

メイン処理２では、図３３８のフローチャートに示すように、ステップＳ２３０９０１において、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２３０９０２では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２３０９０３では、領域外処理である領域外ＲＡＭクリア処理を行う。

【２２２５】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２３０９０３を説明すると、メイン処理２のステップＳ２３０９０３は、領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、領域外ＲＡＭクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２２２６】

領域外ＲＡＭクリア処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する。これにより、ＭＹカウンタ及び送信用ＭＹカウンタの値は０となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓは初期化しない。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外ＲＡＭクリア処理を終了する。

【２２２７】

領域外ＲＡＭクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２３０９０４に進み、ステップＳ２３０９０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２２２８】

ステップＳ２３０９０５では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗの全てを初期化する領域内ＲＡＭクリア処理を行う。領域内ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓは初期化しない。ステップＳ２３０９０６では、当選確率の設定値として「１」から「６」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は１）を払出枚数表示部６２に表示する処理と、リセットスイッチ７２が操作される毎に設定値を１ずつ更新する処理と、を行う。設定値が６である場合にリセットスイッチ７２が操作された場合には、設定値が１に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー４１が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップＳ２３０９０７に進み、上記した通常処理を行う。

【２２２９】

メイン処理の説明に戻り、ステップＳ２３０８０２にて設定キーのＯＮ操作がなされていないと判定した場合には、ステップＳ２３０８０３に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２３０８０４に進み、停電処理（ステップＳ２３０５０３、図３３４参照）の際に保存したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。ＲＡＭ判定値が正常である場合には、ステップＳ２３０８０６に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、ＲＡＭ判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、

ステップＳ２３０８０７にて次回のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップＳ２３０８０８にて上記したゲートＯＦＦ処理を行う。その後、ステップＳ２３０８０９にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入することにより、領域外ＲＡＭクリア処理，領域内ＲＡＭクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図３３８参照）。

【２２３０】

停電フラグがセットされている状況においてＲＡＭ判定値及び当選確率の設定値が正常である場合には、ステップＳ２３０８１０に進み、停電処理の際に保存したスタックポインタの値を復帰させる。ステップＳ２３０８１１では、停電フラグをクリアし、ステップＳ２３０８１２では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２３０８１３では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップＳ２３０８１４では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２３０８１５では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２３０８１６では、領域外処理であるＭＹクリア処理を行う。

【２２３１】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２３０８１６を説明すると、メイン処理のステップＳ２３０８１６は、ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、ＭＹクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。ＭＹクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、ＭＹクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２２３２】

図３３９は、ＭＹクリア処理を示すフローチャートである。

【２２３３】

ステップＳ２３１００１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２３１００２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２３１００３では、ＭＹカウンタに０をセットする。ステップＳ２３１００４では、送信用ＭＹカウンタに０をセットする。ステップＳ２３１００５では、ステップＳ２３１００２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２３１００６では、ステップＳ２３１００１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２２３４】

メイン処理の説明に戻り、ＭＹクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２３０８１７に進み、ステップＳ２３０８１４にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。その後、ステップＳ２３０８１８にて電源遮断前のアドレスに戻る。

【２２３５】

以上のとおり、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、ＭＹカウンタに０がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、ＭＹカウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コ

ンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻ることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

【２２３６】

ここで、領域内処理と領域外処理との関係について説明する。図３４０は、領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図である。

【２２３７】

領域内処理とは、遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、遊技制御用のデータが参照される。領域内処理にて得られた結果は、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶される。例えば、メダル投入処理（ステップＳ２３０６０９、図３３５参照）においてメダルの投入を検知した場合には、遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられたベット数カウンタに検知結果が加算される。また、領域内処理にてデータを退避させる場合には、遊技制御用のスタックエリアｉｓに退避させる。例えばメイン処理（図３３７参照）のステップＳ２３０８１４等に示すように、領域外処理を行う場合には、領域内処理においてＰＳＷレジスタの値を遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。領域内処理では、例えば開始待ち処理（図３３５参照）のステップＳ２３０６０８等に示すように、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータを参照することはあるものの、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータを更新することはない。

【２２３８】

領域内処理において非遊技制御用のプログラムが記憶されたアドレスを呼び出した場合には、領域外処理が起動される。

【２２３９】

領域外処理とは、非遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、非遊技制御用のデータが参照される。領域外処理にて得られた結果は、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶される。例えば、コンプリート処理（図３３２参照）では、非遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられたＭＹカウンタの値が更新されたり、非遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられたコンプリートフラグ格納エリアにコンプリートフラグがセットされたりする。また、領域外処理にてデータを退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる。例えば集計処理（図３３１参照）のステップＳ２３０２０１，Ｓ２３０２０２等に示すように、スタックポインタの値や全レジスタの値を退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる。領域外処理では、例えばコンプリート処理のステップＳ２３０３０５等に示すように、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶されたデータを参照することはあるものの、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶されたデータを更新することはない。

【２２４０】

領域外処理が終了した場合には、領域内処理に復帰する。

【２２４１】

次に、表示制御装置８１が行う各種処理のうち、コンプリート機能に関わる処理について説明する。

【２２４２】

図３４１は、ＭＹコマンド処理を示すフローチャートである。ＭＹコマンド処理は、主制御装置１０１からのＭＹコマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２２４３】

ステップＳ２３１１０１では、ＭＹコマンドを受信したか否かを判定し、ＭＹコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ＭＹコマンドを受信した場合には、ステップＳ２３１１０２に進み、ＭＹ合成処理を行う。主制御装置１０１が行うＭＹコマンド送信処理（図３３３参照）において説明したとおり、主制御装置１０１は、ＭＹ

カウンタの下位バイトの値を、ビット０～ビット６の値（ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値）と、ビット７の値（送信用ＭＹカウンタのビット０の値）と、に分けて送信する。ＭＹ合成処理では、送信用ＭＹカウンタのビット０の値をビット７にシフトさせた値と、ビット０～ビット６の値と、を合成することにより、ＭＹカウンタの下位バイトの値を取得する。ステップＳ２３１１０３では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＨＭＹカウンタに、ＭＹコマンドに含まれたＭＹカウンタの上位バイトを示す情報と、ＭＹ合成処理にて取得したＭＹカウンタの下位バイトの値と、を格納する。

【２２４４】

ステップＳ２３１１０４では、ＨＭＹカウンタの値が１９０００より小さいか否かを判定する。ＨＭＹカウンタの値が１９０００より小さい場合には、ステップＳ２３１１０５に進み、１９０００からＨＭＹカウンタの値を減算した値を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた終了枚数カウンタにセットする。ステップＳ２３１１０６では、終了枚数カウンタの値が５００以下であるか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が５００以下である場合、すなわちＭＹカウンタの値が１８５００以上である場合には、ステップＳ２３１１０７にて事前報知フラグをセットし、ステップＳ２３１１１０に進む。終了枚数カウンタの値が５００より大きい場合には、ステップＳ２３１１０８にて事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ２３１１１０に進み、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２３１１０９にて事前報知フラグをクリアした後にステップＳ２３１１１０に進む。

【２２４５】

ステップＳ２３１１１０では、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。主制御装置１０１が行う通常処理において説明したとおり、ＭＹコマンド送信処理を行う集計処理は、遊技区間処理よりも後に行われる（図３３０参照）。遊技区間処理では、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を示す区間コマンドを表示制御装置８１に対して送信しており、表示制御装置８１は、ＭＹコマンド処理を行う時点において、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を把握できている（図２６，２８，３６参照）。表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた遊技モード情報を格納するための遊技モード情報格納エリアは、今回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち次ゲームの遊技モード）を格納する第１エリアと、前回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち今回のゲームの遊技モード）を格納する第２エリアと、によって構成されている。ステップＳ２３１１１０では、遊技モード情報格納エリアの第２エリアに格納されている情報に基づいて、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。

【２２４６】

今回のゲームの遊技モードが報知モードであった場合には、ステップＳ２３１１１１にて報知モード中処理を行った後に本処理を終了する。今回のゲームの遊技モードが報知モードでなかった場合には、ステップＳ２３１１１２に進み、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２３１１１３にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。事前報知表示では、コンプリート機能の作動が近付いたことを補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２２４７】

ステップＳ２３１１０４にてＨＭＹカウンタの値が１９０００以上であると判定した場合には、ステップＳ２３１１１４にて終了フラグをセットするとともに、ステップＳ２３１１１５にて打ち止め表示を行い、本処理を終了する。打ち止め表示では、コンプリート機能が作動中であることを補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２２４８】

図３４２は、ＭＹコマンド処理のステップＳ２３１１１１にて行う報知モード中処理を示すフローチャートである。

【２２４９】

ステップＳ２３１２０１では、残り枚数更新処理を行う。報知モードでは、純増枚数カウンタ（図３６参照）の値すなわち報知モード終了となるまでの残り枚数が補助表示部６５に表示される。残り枚数更新処理では、補助表示部６５に表示している残り枚数を、区間コマンド受信時に格納した純増枚数カウンタの値に更新する処理を行う。ステップＳ２３１２０２では、純増枚数カウンタの値が０であるか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が０でない場合には、次ゲームも報知モードが継続することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２３１２０３に進み、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が、規定枚数を突破した初回であるか否かを判定する。ちなみに、本スロットマシン１０では、規定枚数として５００，１０００，１５００，２０００を設定している。規定枚数を突破した初回である場合には、ステップＳ２３１２０４にて規定枚数突破表示を行った後にステップＳ２３１２０５に進む。規定枚数突破表示では、例えば５００を突破した初回である場合、「５００枚突破！」の文字情報を補助表示部６５に表示する制御を行う。規定枚数を突破していない場合と、規定枚数を突破した初回でない場合、すなわち規定枚数突破表示を行った規定枚数を突破している場合と、には、そのままステップＳ２３１２０５に進む。

【２２５０】

ステップＳ２３１２０５では、差枚数カウンタの値が２１００より大きいか否かを判定する。上記第１の実施形態において説明したとおり、差枚数カウンタの値は、有利区間移行後の遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数である。差枚数カウンタの値が２１００より大きい場合には、ステップＳ２３１２０６に進み、純増枚数カウンタの値が３００より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が２１００より大きく、純増枚数カウンタの値が３００より大きい場合には、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２３１２０７に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた完走枚数カウンタに、２４００から差枚数カウンタの値を減算した結果をセットする。ステップＳ２３１２０８では、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きいか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きい場合には、コンプリート機能が作動する前に有利区間及び報知モードが終了することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２３１２０９に進み、エンディングフラグをセットする。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、エンディングフラグがセットされている状況で開始指令が発生した場合、エンディングフラグをクリアするとともにエンディング中フラグをセットし、有利区間及び報知モードが終了するまで所定のエンディングムービーを補助表示部６５に表示する制御を行う。ステップＳ２３１２１０では、エンディング事前報知を行う。エンディング事前報知では、「次ゲームからエンディングとなります」の文字情報を補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２２５１】

エンディング事前報知を行った場合と、ステップＳ２３１２０５にて差枚数カウンタの値が２１００以下であると判定した場合と、ステップＳ２３１２０６にて純増枚数カウンタの値が３００以下であると判定した場合と、には、ステップＳ２３１２１１に進む。また、ステップＳ２３１２０８にて終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下であると判定した場合についても、エンディングフラグをセットすることなくステップＳ２３１２１１に進む。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合には、有利区間及び報知モードの終了前にコンプリート機能が作動することとなるため、所定のエンディングムービーを最後まで実行することができないからである。

【２２５２】

ステップＳ２３１２０２にて純増枚数カウンタの値が０であると判定した場合には、今回のゲームで報知モードが終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２３１２１３にて報知モード終了表示を行った後にステップＳ２３１２１１に進む。報知モード終了表示では、報知モード下で行われたゲーム数と、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数と、を補助表示部６５に表示する制御を行う。なお、報知モード終了表示で

は、仮に規定枚数を突破した初回であったとしても「５００枚突破！」等の規定枚数突破表示は行わず、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数を単に表示する。

【２２５３】

ステップＳ２３１２１１では、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２３１２１２にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。

【２２５４】

ここで、上記ＭＹコマンド処理を行った場合の作用を遊技の流れに即して説明する。

【２２５５】

図３４３（ａ）は、報知モードにおける所定のゲームでベル入賞が成立した場合の一例を示す図である。報知モードでは、補助表示部６５の右上部に、報知モード終了となるまでの残り枚数が表示される。図３４３（ａ）では、報知モード終了まで残り８４枚であることが表示されている。

【２２５６】

図３４３（ａ）に示す状況においてメダルを３枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させ、今回のゲームで中左右ベルに当選した場合には、図３４３（ｂ）に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するとともに、ベル入賞を成立させることができる「２１３」の操作順序が補助表示部６５に表示される。このとき、残り枚数は、メダルが３枚ベットされたことに伴って８４枚から８７枚に更新される。遊技者が中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作した場合には、図３４３（ｃ）に示すようにベル入賞が成立する。ベル入賞成立時のメダル払出数は９である（図８参照）ため、ステップＳ２３１２０１の残り枚数更新処理において、補助表示部６５に表示されている残り枚数が８７枚から７８枚に更新される。また、かかるタイミングで終了枚数カウンタの値が４９８となった場合には、ステップＳ２３１１０７にて事前報知フラグがセットされるとともに、ステップＳ２３１２１２にて事前報知表示が行われる。具体的には、補助表示部６５の上部に「コンプリート作動まで残り４９８枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、青年キャラクタや背景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

【２２５７】

図３４３（ｃ）に示す状況においてメダルを３枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させた場合には、図３４３（ｄ）に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。このとき、残り枚数は、メダルが３枚ベットされたことに伴って７８枚から８１枚に更新される一方、事前報知情報に含まれる終了枚数は、４９８枚から更新されない。図３４４（ａ）に示すように、図３４３（ｄ）のゲームでいずれの入賞も成立しなかった場合には、終了枚数カウンタの値が５０１（＝４９８＋３）となる。これにより、ステップＳ２３１１０９にて事前報知フラグがクリアされ、補助表示部６５に表示されていた事前報知情報が非表示となる。このように、事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【２２５８】

一方、図３４４（ｂ）に示すように、図３４３（ｄ）のゲームでベル入賞が成立した場合には、ステップＳ２３１２０１の残り枚数更新処理において、補助表示部６５に表示されている残り枚数が８１枚から７２枚に更新される。また、事前報知情報は、ステップＳ２３１１０５にて終了枚数カウンタの値が４９８から４９２に変更されることに伴い、ステップＳ２３１２１２の事前報知表示において４９８から４９２に更新される。

【２２５９】

ちなみに、本スロットマシン１０では、ゲームが終了してから所定時間（本実施の形態では９０秒）を経過した場合、補助表示部６５にて客待ち演出（アトラクト演出）が行われるようになっている。図３４４（ｂ）の状況となってから所定時間を経過した場合には

、図３４４（ｃ）に示すように、補助表示部６５にて客待ち演出が行われる。客待ち演出が行われている状況においても、事前報知情報は継続して表示される。図示は省略するが、補助表示部６５にてメダル払出異常等のエラー表示が行われる場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。

【２２６０】

ベル入賞の成立に伴ってＨＭＹカウンタの値が１９０００以上となった場合には、ステップＳ２３１１１４にて終了フラグがセットされるとともに、ステップＳ２３１１１５にて打ち止め表示が行われる。これにより、補助表示部６５には、図３４４（ｄ）に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が表示される。

【２２６１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【２２６２】

ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２２６３】

打ち止め状態となった場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、ＭＹによって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【２２６４】

設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部６２に表示されるため、本スロットマシン１０で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【２２６５】

設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。

【２２６６】

電源の投入のみを行った場合には、ＭＹカウンタの値に０をセットする、すなわちＭＹカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後のＭＹカウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【２２６７】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、ＭＹに基づいて打ち止め状態となるコ

ンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の１営業日においてＭＹが１９０００に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【２２６８】

コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー処理を起動するとともに、当該エラー処理において無限ループに入る構成とした。かかる構成とすることにより、エラー処理を実行するためのプログラム及びデータ、より詳しくは本スロットマシン１０をエラー状態とするステップＳ２３０７０１～ステップＳ２３０７０５の処理を、コンプリートフラグがセットされている場合に流用することが可能となる。この結果、コンプリートフラグがセットされている場合に打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。さらにいうと、メダルの投入及び払出を行うことが可能なスロットマシンにおいては、メダル払出異常等が発生した場合にエラー状態とするためのプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、既存のプログラム及びデータを用いて打ち止め状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【２２６９】

エラー処理では、本スロットマシン１０をエラー状態とする一連の処理を行った場合、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定し、コンプリートフラグがセットされている場合、コンプリートフラグがクリアされるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー状態とする一連の処理を流用しつつ、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【２２７０】

異常発生に伴うエラー状態では、前面扉１２を開放した状態でリセットスイッチ７２をＯＮ操作することによってエラー状態を解消することができ、コンプリートフラグがセットされていることに伴うエラー状態では、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行うことによってエラー状態を解消することができる構成とした。このように、異常発生に基づいてエラー状態に移行した場合と、コンプリートフラグがセットされていることに基づいてエラー状態に移行した場合と、で、エラー状態を解消する操作が異なる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内でエラー状態を解消する利便性を確保しつつ、ＭＹに基づいてエラー状態に移行した場合に営業時間内でエラー状態を解消することを困難なものとすることが可能となる。また、エラー状態を解消する操作の違いにより、スロットマシン１０内部では同一の処理を実行しつつ、エラー状態と打ち止め状態という異なる認識を遊技場等の管理者に持たせることが可能となる。

【２２７１】

コンプリート処理を、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新を行わない構成とした。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にＭＹカウンタを更新し、ＭＹカウンタの値に基づいてコンプリートフラグをセットする構成においては、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後の処理時間が長くなることに伴い、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの更新を行わない構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２２７２】

コンプリート処理を、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に、ＭＹカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹカウンタに、遊技に用いられたメダル数と、

払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、ＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングでＭＹカウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数をＭＹカウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【２２７３】

コンプリート処理を、ＭＹカウンタの更新結果が負の値となる場合、ＭＹカウンタに０をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となる。

【２２７４】

再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新は行わない一方、ＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、ＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【２２７５】

有利区間に移行した場合には、当該有利区間における差枚数が２４００に達した場合、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する構成とした。かかる構成においては、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、差枚数カウンタの更新と、ＭＹカウンタの更新と、を行う必要が生じるため、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した後の処理時間が長くなることに伴い、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新が行われない構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２２７６】

有利区間において行う終了判定処理（図２９参照）では、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【２２７７】

差枚数カウンタを更新する際に行う差枚数調整処理では、メダル払出数からベット数を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、差枚数カウンタの値からベット数を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングで差枚数カウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数を差枚数カウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【２２７８】

差枚数調整処理を、差枚数カウンタの更新結果が負の値となる場合、差枚数カウンタに０をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間移行後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて有利区間を終了させることが可能となる。

【２２７９】

再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新は行わない一方、差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処

理時間の短縮化を図りつつ、差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【２２８０】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合には、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。ＭＹが１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが間もなく１９０００に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。ＭＹが１９０００に到達するまで遊技を継続するのか、ＭＹが１９０００に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することも考えられる。しかしながら、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

【２２８１】

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２２８２】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、遊技が行われていない状況において補助表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン１０が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン１０にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２２８３】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン１０に関心を抱いた遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２２８４】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２２８５】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部６５にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２２８６】

補助表示部６５において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が

表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン１０においては、補助演出が実行されている補助表示部６５に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【２２８７】

事前報知情報を表示している状況でＭＹカウンタの値が１８５００未満となった場合には、事前報知情報を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、事前報知情報を補助表示部６５に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＭＹが１８５００に達していない状況で事前報知情報を確認し、１９０００到達まで遠いことに安心してその後は事前報知情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、補助表示部６５に補助演出と事前報知情報とを共に表示する本スロットマシン１０では、事前報知情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、ＭＹが１８５００に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

【２２８８】

事前報知情報として表示される残り枚数の更新を、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報の表示と非表示が切り替わることに遊技者が煩わしさを感じる機会を低減することが可能となる。例えば、開始指令が発生した場合、残り枚数にベット数を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にＭＹが１８５０１となった場合、かかるタイミングで残り４９９枚という事前報知情報が表示され、開始指令を発生させたタイミングでＭＹが１８４９８となって事前報知情報が非表示となる。当該ゲームで入賞が成立しなかった場合には、そのまま事前報知情報が非表示となるため、遊技者が何故事前報知情報を表示したのかと疑問に感じる可能性が考えられ、当該事象が繰り返し発生した場合に遊技者が煩わしさを感じる可能性が考えられるからである。

【２２８９】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、遊技中断要求信号を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。すなわち、遊技中断要求信号を出力しない構成とした場合には、ＭＹカウンタの値が１９０００に達するまで遊技を継続し、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。そして、打ち止め状態となった場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行う必要があり、当該操作を行った場合には、領域外ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てが初期化される。このため、コンプリートフラグやＭＹカウンタのみならず、累計比率算出処理にて得られた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率も初期化されることとなり、性能試験のデータを得られなくなってしまうからである。

【２２９０】

本スロットマシン１０では、報知モードにおいて遊技者が所有メダルを増加させる遊技性となっており、報知モードでは、純増枚数カウンタの上乗せが行われる。かかる構成においては、事前報知を行わない構成とした場合、報知モードの途中で突然打ち止め状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。上乗せ抽選の当選回数によって報知モード下で獲得可能なメダル数が変化する構成においては、報知モード移行時に設定される１２０枚より多くの枚数が残った状態で打ち止め状態となる事象が発生し得るからである。しかしながら、ＭＹが１８５００に達した場合

に事前報知を行う構成とした場合には、報知モードの途中で打ち止め状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２２９１】

報知モードでは、当該報知モードが継続する状況において、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、補助表示部６５にて規定枚数突破表示を行う構成とした。かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った場合に、さらなるメダルの獲得を目指して報知モード下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで報知モード下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【２２９２】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合には、規定枚数突破表示を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。報知モードが終了するゲームで規定枚数を突破した場合にも規定枚数突破表示を行うことも可能であるが、かかる構成とした場合には、規定数に到達して報知モードが終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【２２９３】

規定枚数突破表示を、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した初回に限って行う構成とした。報知モードは１回の遊技を行う毎に所有メダルの増加を期待できる遊技モードであるため、かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った以降のゲームにおいて、ゲームが終了する毎に同じ規定枚数突破表示を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

【２２９４】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、規定枚数突破表示を行わない一方、ＭＹが１８５００に達した場合、事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報に基づいて報知モード終了後も本スロットマシン１０にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、１回の遊技を行う毎にメダルの増加を期待できる報知モードが終了する以上、報知モードが終了するゲームによってＭＹが１８５００に達した場合には、事前報知情報を表示しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モード終了後に少ないゲーム数で報知モードに再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった報知モードの途中で事前報知情報が表示され、連荘となった報知モードの途中で打ち止め状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、報知モード終了時に事前報知情報を表示した場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

【２２９５】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定した場合、補助表示部６５にて所定のエンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、本スロットマシン１０のようにＭＹが１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまう可能性があり、実際に打ち止め状態に移行してしまった場合には、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまう可能性が懸念される。そこで、本スロットマシン１０では、エンディングムービーの実行有無を、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹに応じてエンディングムービーの実行有無

を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２２９６】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が２４００に達した際にＭＹカウンタの値が１９０００に到達しない状況である場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２２９７】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が２４００に達する前にＭＹカウンタの値が１９０００に到達する状況である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまった場合には、エンディングムービー及び有利区間の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

【２２９８】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定していない状況である場合、ＭＹカウンタの値に関わらず、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーと、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２２９９】

差枚数カウンタの値が２１００より大きい場合、すなわち報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、ＭＹカウンタの値が１８５００以上となった場合、すなわち打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況でエンディングムービーが開始されない場合を、補助表示部６５に事前報知情報が表示されている状況とすることが可能となる。この結果、差枚数カウンタの値が２４００に達する前に打ち止め状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、エンディングムービーが開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【２３００】

報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。このように、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況においてエンディングムービーを開始した場合には、打ち止め状態に移行する前に報知モード及び有利区間を終了させることが可能となり、エンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【２３０１】

報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数よりも小さい場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況であっても、報知モード下で２１００枚に達した場合にエンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【２３０２】
報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数以上である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況において報知モード下で２１００枚に達した場合、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。
【２３０３】
打ち止め状態に移行した場合には、補助表示部６５に打ち止め情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０で遊技できないことを遊技場等の客に明示することが可能となる。
【２３０４】
遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。
【２３０５】
遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。
【２３０６】
遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。
【２３０７】
遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでＲＡＭ１０６の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のＲＡＭ１０６のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。
【２３０８】
遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたＣＰＵ１０２のレジスタの値を消去してしまう等の事象

が発生することを回避することが可能となる。

【２３０９】

領域内処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にＣＰＵ１０２の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【２３１０】

領域内処理では、抽選処理やリール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、ＭＹカウンタの更新等のように、所定の期間になされた遊技結果から得られる情報を導出する処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ＲＯＭ１０５において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ＲＯＭ１０５における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

【２３１１】

ＭＹカウンタの更新等を行う集計処理を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２３１２】

コンプリート機能を実現する構成のうち、ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン１０ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２３１３】

領域内処理を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗを参照可能な一方で更

新不可能な構成とし、領域外処理を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【２３１４】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理を行う構成とした。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理を実行する事象が発生し得る。これは、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２３１５】

領域外処理であるコンプリート処理では、ＭＹカウンタの更新を行うとともに、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、ＭＹカウンタの更新、ＭＹコマンドの作成、ＭＹコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【２３１６】

表示制御装置８１を、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして識別する構成とした。かかる構成においては、ＭＹカウンタを２バイトで構成した場合、少なくともＭＹカウンタの下位バイトに記憶された情報を、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、に分けて表示制御装置８１に送信する必要が生じる。これに伴い、ＭＹコマンドを作成する処理では、少なくともＭＹカウンタの下位バイトに記憶された情報を、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、に分ける処理が必要となり、ＭＹコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、ＭＹコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【２３１７】

ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹカウンタの下位バイトの値と７ＦＨとの論理積を取得することにより、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示すコマンド情報を作成する構成とした。また、送信用ＭＹカウンタのビット０にＭＹカウンタの下位バイトのビット７の値をセットし、送信用ＭＹカウンタの値と７ＦＨとの論理積を取得することにより、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示すコマンド情報を作成する構成とした。かかる構成においては、ＭＹコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、ＭＹコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【２３１８】

ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹコマンドとして、コマンド種別情報値と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報値と、ＭＹカウンタの上位バイトのビット０～ビット６を示す情報値と、送信用ＭＹカウンタのビット０～ビット６を示す情報値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置８１に対して送信する構成

とした。かかる構成とすることにより、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、表示制御装置８１にＭＹカウンタの値を把握させることが可能となる。

【２３１９】

（第２４の実施形態）

【２３２０】

上記第１の実施形態では、ＢＢ状態に移行した場合に遊技者の所有メダルが減少し、報知モードにおいて遊技者の所有メダルが増加する遊技性としたが、ＢＢ状態と、報知モードと、において遊技者の所有メダルが増加する遊技性、所謂Ａ＋ＡＴタイプの遊技性としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【２３２１】

本スロットマシン１０では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数（以下、「ＭＹ」という。）が１９０００に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで、遊技性の説明に先立ち、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。

【２３２２】

本スロットマシン１０では、主制御装置１０１が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能におけるＭＹのように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理（図１２参照）やリール制御処理（図１５参照）等がある。

【２３２３】

図３４５は、ＲＯＭ１０５のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

【２３２４】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＯＭ１０５には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２３２５】

図３４６は、ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【２３２６】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＡＭ１０６には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定さ

れたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗとされており、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓとされている。遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗが設定されているエリアと、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗとされており、アドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓとされている。非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２３２７】

なお以下では、ＲＯＭ１０５において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

【２３２８】

図３４７は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２３２９】

ステップＳ２４０１０１では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ２４０１０２～ステップＳ２４０１１９に示す遊技管理処理を行う。

【２３３０】

遊技管理処理として、ステップＳ２４０１０２では、ＲＡＭ１０６に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、ＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａ（図９参照）に記憶された当選フラグ（ＢＢ当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア１０６ｂ（図９参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア１０６ａ等のゲーム中情報を記憶する領域は、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられている。ゲーム中情報をクリアした場合には、ステップＳ２４０１０３に進み、次回のタイマ割込みを許可する。ステップＳ２４０１０４では、開始待ち処理を行う。

【２３３１】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２４０１０５にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本実施の形態では、３枚遊技のみ可能な構成となっているため、ステップＳ２４０１０５では、ベット数が３であるか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ２４０１０４の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ２４０１０６にてスタートレバー４

１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２４０１０４の開始待ち処理に戻る。

【２３３２】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４０１０７にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップＳ２４０１０８にてメダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ２４０１０９の抽選処理、ステップＳ２４０１１０の回転初期化処理、ステップＳ２４０１１１の４．１秒経過待ち処理、ステップＳ２４０１１２のリール制御処理、ステップＳ２４０１１３のメダル払出処理、ステップＳ２４０１１４の遊技区間処理を行う。

【２３３３】

ステップＳ２４０１１５では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ＰＳＷレジスタとは、キャリーフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップＳ２４０１１６では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２４０１１７では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２４０１１８に進み、ステップＳ２４０１１５にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２３３４】

ステップＳ２４０１１９では、ＢＢ状態処理を行う。その後、ステップＳ２４０１０２に戻る。

【２３３５】

以上のとおり、ステップＳ２４０１１７の集計処理を行う場合には、前段階であるステップＳ２４０１１６にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要が生じる事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップＳ２４０１１５にてＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させることにより、集計処理を行う直前のＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２４０１１８にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値をＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させることにより、ＣＰＵ１０２の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップＳ２４０１０３にてタイマ割込みを許可しており、ステップＳ２４０１１５の時点では、タイマ割込みを許可した状態がＰＳＷレジスタに記憶されている。このため、ステップＳ２４０１１８の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

【２３３６】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップＳ２４０１１７の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２４０１１７を説明すると、通常処理のステップＳ２４０１１７は、集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されている。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２３３７】

図３４８は、集計処理を示すフローチャートである。

【２３３８】

ステップＳ２４０２０１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２４０２０２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２４０２０３では、コンプリート処理を行う。

【２３３９】

コンプリート処理では、図３４９のフローチャートに示すように、ステップＳ２４０３０１にてＭＹカウンタの値を設定値として取得する。ＭＹカウンタは、２バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。ステップＳ２４０３０２では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップＳ２４０１１３、図３４７参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに０がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに３がセットされるようになっている。

【２３４０】

ステップＳ２４０３０２にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ２４０３０３～ステップＳ２４０３０９に示すＭＹカウンタ更新処理を行う。ＭＹカウンタ更新処理では、ステップＳ２４０３０３において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップＳ２４０３０４では、設定値に加算値を加算する。ステップＳ２４０３０５では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が３を上限として加算される。ステップＳ２４０３０６では、設定値から減算値を減算する。ステップＳ２４０３０７では、設定値が０より小さいか否かを判定し、０より小さい場合には、ステップＳ２４０３０８にて設定値を０に変更する。その後、又はステップＳ２４０３０７にて設定値が０以上であると判定した場合には、ステップＳ２４０３０９に進み、ＭＹカウンタに設定値をセットする。

【２３４１】

以上のように、ＭＹカウンタ更新処理では、ＭＹカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にＭＹカウンタの値を０に戻す処理を行う。

【２３４２】

ＭＹカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップＳ２４０３０２にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップＳ２４０３１０に進み、設定値が１８５００より大きいか否かを判定する。設定値が１８５００より大きい場合には、ステップＳ２４０３１１にて遊技中断要求信号を出力した後にステップＳ２４０３１２に進み、設定値が１８５００以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップＳ２４０３１２に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン１０の性能試験を行う際に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

【２３４３】

ステップＳ２４０３１２では、設定値が１９０００以上であるか否かを判定する。設定値が１９０００以上である場合には、ステップＳ２４０３１３にてコンプリートフラグをセットした後にステップＳ２４０３１４に進み、設定値が１９０００未満である場合には

、コンプリートフラグをセットすることなくステップＳ２４０３１４に進む。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップＳ２４０３１３では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗにコンプリートフラグをセットする。ステップＳ２４０３１４では、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【２３４４】

ＭＹコマンド送信処理では、図３５０のフローチャートに示すように、ステップＳ２４０４０１において、送信用ＭＹカウンタの最下位ビットであるビット０に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット７の値をセットする。送信用ＭＹカウンタは、１バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。なお、設定値は、上記したとおりＭＹカウンタの値であるため２バイトである。ステップＳ２４０４０２では、ＣＰＵ１０２に設けられた送信バッファレジスタに、ＭＹコマンドであることを示すコマンド種別情報値（９ＣＨ（１００１１１００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２４０４０３では、ＭＹカウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２４０４０４では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２４０４０４では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２４０４０５では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２４０４０６では、ＭＹカウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２４０４０７では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２４０４０７では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２４０４０８では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２４０４０９では、送信用ＭＹカウンタの値を出力値として取得する。ステップＳ２４０４１０では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２４０４１０では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２４０４１１では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２４０４１２では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値（３０Ｈ（００１１０００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【２３４５】

以上のとおり、ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹコマンドとして、コマンド種別情報値と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値と、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を０に変更した値と、送信用ＭＹカウンタのビット７を０に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置８１に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、ＭＹコマンドのコマンド種別情報値が９ＣＨであるように、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となっている。このため、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、を分けて表示制御装置８１に送信する必要がある。送信用ＭＹカウンタは、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７の値を記憶するためのカウンタである（ステップＳ２４０４０１）。ちなみに、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報については、ＭＹカウンタの値が３２７６８（８０００Ｈ）以上となる事象が発生しないため、表示制御装置８１に対して送信する必要がない。

【２３４６】

集計処理の説明に戻り、ステップＳ２４０２０３のコンプリート処理を終了した場合には、ステップＳ２４０２０４に進み、遊技結果累計処理を行う。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、ＢＢ状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、ＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための６０００払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための６０００連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

【２３４７】

ステップＳ２４０２０５では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、６０００連続役物払出枚数カウンタの値を６０００払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

【２３４８】

ステップＳ２４０２０６では、ステップＳ２４０２０２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２４０２０７では、ステップＳ２４０２０１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２３４９】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップＳ２４０３０３，Ｓ２４０３０５、図３４９参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、ＭＹカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータのみである。

【２３５０】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【２３５１】

図３５１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２３５２】
　ステップＳ２４０５０１では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうち、ＩＹレジスタ及びＰＳＷレジスタ以外のレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２４０５０２では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２４０５０３にて停電処理を実行する。
【２３５３】
　ここで、停電処理について概略を説明する。
【２３５４】
　停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停電フラグをＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。
【２３５５】
　停電処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出し、当該算出結果をＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。
【２３５６】
　タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ２４０５０２にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２４０５０４以降の各種処理を行う。
【２３５７】
　ステップＳ２４０５０４では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ２４０５０５では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ２４０５０６では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ２４０５０７では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２４０５０８では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２４０５０９では、領域外処理である比率表示処理を行う。
【２３５８】
　領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２４０５０９を説明すると、タイマ割込み処理のステップＳ２４０５０９は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデ

ータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２３５９】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置１０１に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、比率表示処理を終了する。

【２３６０】

比率表示処理が終了した場合には、ステップＳ２４０５１０に進み、ステップＳ２４０５０７にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２３６１】

ステップＳ２４０５１１では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。ステップＳ２４０５１２では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１及び払出枚数表示部６２にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ２４０５１３では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ２４０５１４では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ２４０５１５では、先のステップＳ２４０５０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

【２３６２】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップＳ２４０５０９にて領域外処理である比率表示処理を行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理が起動してしまうことを回避することが可能となる。

【２３６３】

次に、通常処理のステップＳ２４０１０４にて行われる開始待ち処理を説明する。

【２３６４】

図３５２は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２３６５】

ステップＳ２４０６０１では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ２４０６０２に進み、メダル通路切替ソレノイド４６ａを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップＳ２４０６０３では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ２４０５０５にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラ

ー処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップＳ２４０６０４に進み、タイマ割込み処理が１回行われるまで待機する割込み待ち処理を行う。

【２３６６】

ステップＳ２４０６０１にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップＳ２４０６０５に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

【２３６７】

ステップＳ２４０６０４にて割込み待ち処理が終了した場合と、ステップＳ２４０６０５にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップＳ２４０６０６に進み、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ５９が操作された場合には、ステップＳ２４０６０７にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップＳ２４０６０８に進み、精算スイッチ５９が操作されていない場合には、そのままステップＳ２４０６０８に進む。ステップＳ２４０６０８では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４０６０９にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

【２３６８】

図３４７に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２４０１０５にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップＳ２４０１０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー４１が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻ることとなるが、かかる場合には、ステップＳ２４０６０３のセンサエラー処理に戻る。

【２３６９】

ステップＳ２４０６０８にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ２４０６１０に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップＳ２４０６１１にてエラー処理を行う。

【２３７０】

エラー処理では、図３５３のフローチャートに示すように、ステップＳ２４０７０１にてエラー番号を設定する。ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗには、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に１が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に２が設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに１０が設定されるようになっている。ステップＳ２４０７０２では、スロットマシン１０がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板１２１へ出力する。ステップＳ２４０７０３では、ゲートＯＦＦ処理を行う。ゲートＯＦＦ処理では、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップＳ２４０７０４では、残払出枚数表示部６１にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップＳ２４０７０５では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部６５にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップＳ２４０７０６では、エラー番号が１０であるか否かを判

定する。

【２３７１】

エラー番号が１０でない場合には、ステップＳ２４０７０７に進み、前面扉１２の開放を検知するドア開スイッチからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち前面扉１２が開放されているか否かを判定する。前面扉１２が開放されていない場合には、前面扉１２が開放されるまで待機する。前面扉１２が開放されている場合には、ステップＳ２４０７０８に進み、リセットスイッチ７２が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ７２が操作されていない場合には、ステップＳ２４０７０７に戻る。前面扉１２が開放されている状態でリセットスイッチ７２が操作された場合には、ステップＳ２４０７０９にてスロットマシン１０のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す０をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部６１におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置８１に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップＳ２４０７０８を肯定判定した場合には、ステップＳ２４０７０９にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

【２３７２】

ステップＳ２４０７０６にてエラー番号が１０であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップＳ２４０７０６にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわちＭＹカウンタの値が１９０００に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

【２３７３】

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉１２を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ７２を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号１０である場合には、前面扉１２を開放した上でリセットスイッチ７２を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

【２３７４】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【２３７５】

図３５４は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２３７６】

ステップＳ２４０８０１では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、ＣＰＵ１０２の各レジスタ及びＩ／Ｏ装置等に対する各種の初期設定を行う。ステップＳ２４０８０２では、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キーのＯＮ操作がなされている場合には、ステップＳ２４０８０３に進み、メイン処理２を行う。

【２３７７】

メイン処理２では、図３５５のフローチャートに示すように、ステップＳ２４０９０１において、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２４０９０２では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２４０９０３では、領域外処理である領域外ＲＡＭクリア処理を行う。

【２３７８】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２４０９０３を説明すると、メイン処理２のステップＳ２４０９０３は、領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、領域外ＲＡＭクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２３７９】

領域外ＲＡＭクリア処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する。これにより、ＭＹカウンタ及び送信用ＭＹカウンタの値は０となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓは初期化しない。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外ＲＡＭクリア処理を終了する。

【２３８０】

領域外ＲＡＭクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２４０９０４に進み、ステップＳ２４０９０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２３８１】

ステップＳ２４０９０５では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗの全てを初期化する領域内ＲＡＭクリア処理を行う。領域内ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓは初期化しない。ステップＳ２４０９０６では、当選確率の設定値として「１」から「６」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は１）を払出枚数表示部６２に表示する処理と、リセットスイッチ７２が操作される毎に設定値を１ずつ更新する処理と、を行う。設定値が６である場合にリセットスイッチ７２が操作された場合には、設定値が１に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー４１が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップＳ２４０９０７に進み、上記した通常処理を行う。

【２３８２】

メイン処理の説明に戻り、ステップＳ２４０８０２にて設定キーのＯＮ操作がなされていないと判定した場合には、ステップＳ２４０８０３に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２４０８０４に進み、停電処理（ステップＳ２４０５０３、図３５１参照）の際に保存したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。ＲＡＭ判定値が正常である場合には、ステップＳ２４０８０６に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、ＲＡＭ判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、ステップＳ２４０８０７にて次回のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップＳ２４０８０８にて上記したゲートＯＦＦ処理を行う。その後、ステップＳ２４０８０９にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入することにより、領域外ＲＡＭクリア処理，領域内ＲＡＭクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図３５５参照）。

【２３８３】

停電フラグがセットされている状況においてＲＡＭ判定値及び当選確率の設定値が正常である場合には、ステップＳ２４０８１０に進み、停電処理の際に保存したスタックポイ

ンタの値を復帰させる。ステップＳ２４０８１１では、停電フラグをクリアし、ステップＳ２４０８１２では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２４０８１３では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップＳ２４０８１４では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２４０８１５では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２４０８１６では、領域外処理であるＭＹクリア処理を行う。

【２３８４】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２４０８１６を説明すると、メイン処理のステップＳ２４０８１６は、ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、ＭＹクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。ＭＹクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、ＭＹクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２３８５】

図３５６は、ＭＹクリア処理を示すフローチャートである。

【２３８６】

ステップＳ２４１００１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２４１００２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２４１００３では、ＭＹカウンタに０をセットする。ステップＳ２４１００４では、送信用ＭＹカウンタに０をセットする。ステップＳ２４１００５では、ステップＳ２４１００２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２４１００６では、ステップＳ２４１００１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２３８７】

メイン処理の説明に戻り、ＭＹクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２４０８１７に進み、ステップＳ２４０８１４にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。その後、ステップＳ２４０８１８にて電源遮断前のアドレスに戻る。

【２３８８】

以上のとおり、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、ＭＹカウンタに０がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、ＭＹカウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻ることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

【２３８９】

次に、本スロットマシン１０の遊技性に関わる構成を説明する。

【２３９０】

図３５７は、「設定３」の３枚遊技において選択される抽選テーブルを示す図であり、

図３５８は、遊技状態の移行を示す図である。

【２３９１】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列と、役に対応付けられた条件装置と、の説明については省略するが、本スロットマシン１０では、抽選処理（図１２参照）において当否判定を行う役として、再遊技と、左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、不問ベルと、チェリーと、スイカと、ＢＢと、不問１枚と、ＪＡＣＩＮと、を設定している。

【２３９２】

再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技入賞が成立して再遊技の特典が付与される。

【２３９３】

小役には、左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、不問ベルと、チェリーと、スイカと、不問１枚と、がある。

【２３９４】

左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、のいずれかに当選した場合には、役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、その操作タイミングに関わらず、ベル入賞が成立して６枚のメダル払出が行われる。役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作しなかった場合には、その操作タイミングにより、補填役入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる場合と、入賞が成立せずにメダル払出が行われない場合と、が生じる。役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作しなかった場合、補填役入賞が成立する割合は約２分の１である。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルを総称して「押し順ベル」ともいう。

【２３９５】

不問ベルに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ベル入賞が成立して６枚のメダル払出が行われる。チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、チェリー入賞が成立して３枚のメダル払出が行われる。スイカに当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、スイカ入賞が成立して３枚のメダル払出が行われる。不問１枚に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、補填役入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。

【２３９６】

遊技状態が移行する状態移行役としては、ＢＢと、ＪＡＣＩＮと、がある。

【２３９７】

ＢＢに当選した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２ＲのＢＢ図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＢＢ入賞が成立して遊技状態がＢＢ状態に移行する。

【２３９８】

ＪＡＣＩＮに当選した場合には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２ＲのＪＡＣＩＮ図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作した場合、ＪＡＣＩＮ入賞が成立して遊技状態がＪＡＣゲーム（ＢＢ状態２）に移行する。

【２３９９】

本スロットマシン１０における遊技状態は、図３５８に示すように、非ＢＢ状態と、ＢＢ状態と、に大別することができる。

【２４００】

非ＢＢ状態は、非ＢＢ状態１と、非ＢＢ状態２と、により構成されている。

【２４０１】

非ＢＢ状態１は、ＢＢに当選していない遊技状態である。非ＢＢ状態１では、「設定３」の場合、再遊技に約７．３分の１の確率で当選となり、左中右ベルに約７．１分の１の

確率で当選となり、左右中ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、中左右ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、中右左ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、右左中ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、右中左ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、不問ベルに約６６００分の１の確率で当選となり、チェリーに約１２０分の１の確率で当選となり、スイカに約１２０分の１の確率で当選となり、ＢＢに約２４０分の１の確率で当選となる。非ＢＢ状態１では、不問１枚に当選となる事象と、ＪＡＣＩＮに当選となる事象と、が発生しない。また、非ＢＢ状態１では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

【２４０２】

非ＢＢ状態１においてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選したゲームでＢＢ入賞が成立しなかった場合には、遊技状態が非ＢＢ状態２に移行する。つまり、非ＢＢ状態２は、ＢＢ当選フラグが持ち越された遊技状態である。非ＢＢ状態２では、「設定３」の場合、再遊技に当選となる確率と、ＢＢに当選となる確率と、が非ＢＢ状態１から変化する。より具体的には、非ＢＢ状態２では、ＢＢに当選となる事象が発生しなくなり、再遊技に当選となる確率が約７．１分の１に上昇する。非ＢＢ状態２では、不問１枚に当選となる事象と、ＪＡＣＩＮに当選となる事象と、が発生しない。また、非ＢＢ状態２では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

【２４０３】

ＢＢ状態は、ＢＢ状態１と、ＢＢ状態２と、ＢＢ状態３と、により構成されている。

【２４０４】

ＢＢ状態１は、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２においてＢＢ入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。なお、非ＢＢ状態２においてＢＢ入賞を成立させるためには、押し順ベルに当選したゲームにおいて、当選役と対応する操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作しつつ、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２ＲのＢＢ図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【２４０５】

ＢＢ状態１では、「設定３」の場合、左中右ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、左右中ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、中左右ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、中右左ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、右左中ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、右中左ベルに約７．１分の１の確率で当選となり、不問ベルに約６６００分の１の確率で当選となり、チェリーに約１２０分の１の確率で当選となり、スイカに約１２０分の１の確率で当選となり、ＪＡＣＩＮに約７．１分の１の確率で当選となる。ＢＢ状態１では、再遊技に当選となる事象と、不問１枚に当選となる事象と、ＢＢに当選となる事象と、が発生しない。また、ＢＢ状態１では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

【２４０６】

ＢＢ状態１においてＪＡＣＩＮに当選し、当該ＪＡＣＩＮに当選したゲームでＪＡＣＩＮ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態２に移行する。ＢＢ状態２では、「設定３」の場合、不問ベルに約９．４分の１の確率で当選となり、不問１枚に約１．５分の１の確率で当選となる。ＢＢ状態２では、再遊技に当選となる事象と、押し順ベルに当選となる事象と、チェリーに当選となる事象と、スイカに当選となる事象と、ＢＢに当選となる事象と、ＪＡＣＩＮに当選となる事象と、が発生しない。ＢＢ状態２では、約４．４分の１の確率でいずれの役にも当選しない外れとなる。

【２４０７】

ＢＢ状態１においてＪＡＣＩＮに当選し、当該ＪＡＣＩＮに当選したゲームでＪＡＣＩＮ入賞が成立しなかった場合には、遊技状態がＢＢ状態３に移行する。つまり、ＢＢ状態３は、ＪＡＣＩＮ当選フラグが持ち越された遊技状態である。ＢＢ状態３では、「設定３」の場合、各役の当選確率が非ＢＢ状態２における各役の当選確率と等しくなる。このため、ＢＢ状態３では、いずれかの役に必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れと

なる事象が発生しない。また、ＢＢ状態３では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＪＡＣＩＮ入賞を成立させることができない。

【２４０８】

ＢＢ状態は、ＢＢ状態１～３におけるメダル払出数が１５０枚に達した場合に終了する。ＢＢ状態が終了した場合には、非ＢＢ状態１に移行する。但し、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合には、打ち止め状態となるとともに当該打ち止め状態を解消する際に領域内ＲＡＭクリア処理が行われるため、ＢＢ状態１～３におけるメダル払出数が１５０枚に達する前であってもＢＢ状態が終了することとなる。

【２４０９】

上記した遊技状態の移行は、通常処理におけるＢＢ状態処理（ステップＳ２４０１１９、図３４７参照）において行われる。ＢＢ状態処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、ＢＢ状態処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４１０】

ＢＢ状態処理では、図３５９のフローチャートに示すように、ステップＳ２４１１０１においてＢＢに当選しているか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた当選フラグ格納エリア１０６ａに、ＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢに当選している場合には、ステップＳ２４１１０２に進み、ＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。ＢＢ入賞が成立した場合には、ステップＳ２４１１０３にてＢＢ当選フラグをクリアする。ステップＳ２４１１０４では、状態情報格納エリア１０６ｃに格納されている遊技状態フラグをＢＢ１フラグに変更する。なお、状態情報格納エリア１０６ｃは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられている。ステップＳ２４１１０５では、状態情報格納エリア１０６ｃに設けられた残払出数カウンタに１５０をセットする。その後、ステップＳ２４１１０６にて状態コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技状態や残払出数カウンタの値等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ２４１１０６では、状態情報格納エリア１０６ｃにセットされている遊技状態フラグや残払出数カウンタの値と対応する状態コマンドを送信する。

【２４１１】

ステップＳ２４１１０２においてＢＢ入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ２４１１０７に進み、状態情報格納エリア１０６ｃに格納されている遊技状態フラグを非ＢＢ２フラグに変更する。その後、ステップＳ２４１１０６にて状態コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。このように、ステップＳ２４１１０２においてＢＢ入賞が成立していないと判定した場合には、ＢＢ当選フラグをクリアしない。この結果、ＢＢに当選した場合には、ＢＢ入賞が成立するまでＢＢ当選フラグが持ち越されることとなる。

【２４１２】

ステップＳ２４１１０１においてＢＢに当選していないと判定した場合には、ステップＳ２４１１０８に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態１～ＢＢ状態３のいずれか、すなわちＢＢ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態でない場合には、ステップＳ２４１１０６にて状態コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、ステップＳ２４１１０９にてＢＢ状態中処理を行うとともに、ステップＳ２４１１０６にて状態コマンドを表示制御装置８１に対して送信し、本処理を終了する。

【２４１３】

ＢＢ状態中処理では、図３６０のフローチャートに示すように、ステップＳ２４１２０１において現在の遊技状態がＢＢ状態１であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態１である場合には、ステップＳ２４１２０２に進み、ＪＡＣＩＮに当選しているか否

かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた当選フラグ格納エリア１０６ａに、ＪＡＣＩＮ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＪＡＣＩＮに当選している場合には、ステップＳ２４１２０３に進み、ＪＡＣＩＮ入賞が成立したか否かを判定する。ＪＡＣＩＮ入賞が成立した場合には、ステップＳ２４１２０４にてＪＡＣＩＮ当選フラグをクリアする。ステップＳ２４１２０５では、状態情報格納エリア１０６ｃに格納されている遊技状態フラグをＢＢ２フラグに変更する。その後、本処理を終了する。一方、ＪＡＣＩＮ入賞が成立していない場合には、ステップＳ２４１２０６に進み、状態情報格納エリア１０６ｃに格納されている遊技状態フラグをＢＢ３フラグに変更する。その後、本処理を終了する。このように、ＪＡＣＩＮ入賞が成立していない場合には、ＪＡＣＩＮ当選フラグをクリアしない。

【２４１４】

ステップＳ２４１２０１にて現在の遊技状態がＢＢ状態２又はＢＢ状態３であると判定した場合と、ステップＳ２４１２０２にてＪＡＣＩＮに当選していないと判定した場合と、には、ステップＳ２４１２０７に進み、小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、小役入賞が成立した場合には、ステップＳ２４１２０８に進み、残払出数カウンタの値から払出数カウンタの値を減算する。なお、減算結果が０未満となった場合には、残払出数カウンタに０をセットする。ステップＳ２４１２０９では、残払出数カウンタの値が０となったか否かを判定し、０となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。残払出数カウンタの値が０となった場合には、ステップＳ２４１２１０に進み、後述する無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ２４１２１１にて無ナビフラグをクリアした後にステップＳ２４１２１２に進み、無ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ２４１２１２に進む。ステップＳ２４１２１２では、現在の遊技状態がＢＢ状態３であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態３である場合には、ＪＡＣＩＮ当選フラグが持ち越されていることを意味するため、ステップＳ２４１２１３にてＪＡＣＩＮ当選フラグをクリアする。その後、又はステップＳ２４１２１２にて現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態２であると判定した場合には、ステップＳ２４１２１４に進み、状態情報格納エリア１０６ｃに格納されている遊技状態フラグを非ＢＢ１フラグに変更する。その後、本処理を終了する。

【２４１５】

図３６１は、遊技区間の移行を示す図である。

【２４１６】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２である場合、１ゲーム行う毎に約１．３枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【２４１７】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、エンディングモードと、の３つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第１の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。なお

、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合には、打ち止め状態となるとともに当該打ち止め状態を解消する際に領域内ＲＡＭクリア処理が行われるため、有利区間における差枚数が２４００に達する前や、有利区間において４０００回の遊技を行う前であっても、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了することとなる。

【２４１８】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２である場合、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２である場合、１ゲーム行う毎に約１．３枚のメダル減少が期待されることとなる。

【２４１９】

報知モードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２である場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下で遊技可能な残りゲーム数が０となった場合と、有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合と、に終了する。報知モード下で遊技可能な残りゲーム数が０となった場合には、報知モードが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合には、報知モードからエンディングモードに移行する。

【２４２０】

エンディングモードとは、有利区間が終了するまで補助表示部６５に所定のエンディングムービーが表示される遊技モードである。エンディングモードでは、報知モードと同様に、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される。このため、エンディングモードでは、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２である場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加が期待されることとなる。エンディングモードは、有利区間における差枚数が２４００に達した場合に終了する。エンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【２４２１】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード及びエンディングモードにおける遊技によって所有メダルを増加させることが可能な遊技性となっている。

【２４２２】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図３６２以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【２４２３】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【２４２４】

図３６２は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４２５】

ステップＳ２４１３０１では、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ２４１３０２に進み、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１で

あるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＢＢ状態１である場合には、ステップＳ２４１３０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ２４１３０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。

【２４２６】

ステップＳ２４１３０２にて現在の遊技状態が非ＢＢ状態１でないと判定した場合には、ステップＳ２４１３０５に進み、現在の遊技状態が非ＢＢ状態２であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＢＢ状態２である場合には、ステップＳ２４１３０６に進み、無ナビフラグをセットする。その後、ステップＳ２４１３０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ２４１３０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。

【２４２７】

ステップＳ２４１３０５にて現在の遊技状態が非ＢＢ状態２でないと判定した場合には、ステップＳ２４１３０７に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３である場合には、ステップＳ２４１３０８に進み、小役に当選したか否かを判定する。小役に当選した場合には、ステップＳ２４１３０６に進み、無ナビフラグをセットする。その後、ステップＳ２４１３０３にて移行フラグをセットするとともに、ステップＳ２４１３０４にて区間表示器６６をＯＮ点灯させ、本処理を終了する。

【２４２８】

ステップＳ２４１３０１にていずれの役にも当選していないと判定した場合と、ステップＳ２４１３０７にて現在の遊技状態がＢＢ状態２であると判定した場合と、ステップＳ２４１３０８にて小役に当選していないと判定した場合、すなわちＢＢ状態１又はＢＢ状態３において再遊技又はＪＡＣＩＮに当選したと判定した場合と、には、移行フラグをセットすることなく、そのまま本処理を終了する。

【２４２９】

図３６３は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２４０１１４、図３４７参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４３０】

ステップＳ２４１４０１では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４１４０２～ステップＳ２４１４０８に示す有利区間移行処理を行う。

【２４３１】

有利区間移行処理では、ステップＳ２４１４０２にて移行フラグをクリアする。ステップＳ２４１４０３では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップＳ２４１４０４では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた区間ゲーム数カウンタに０をセットする。なお、区間情報格納エリア１０６ｄは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられている。ステップＳ２４１４０５では、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップＳ２４１４０６では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた移行ゲーム数カウンタに７００をセットする。ステップＳ２４１４０７では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられたモードゲーム数カウンタに０をセットし、ステップＳ２４１４０８では、区間情報格納エリア１０６ｄに設けられた差枚数カウンタに６３１２１をセットする。差枚数カウンタは、２バイトで構成されており、０～６５５３５を記憶可能な構成となっている。詳細は後述するが、差枚数カウンタの値「６３１２１」は、有利区間に移行してからの差枚数の基準値すなわち「０」と対応する。

【２４３２】
　ステップＳ２４１４０１にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップＳ２４１４０８にて差枚数カウンタに６３１２１をセットした場合と、には、ステップＳ２４１４０９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ２４１４０９では、区間情報格納エリア１０６ｄにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。
【２４３３】
　上記した区間抽選処理及び遊技区間処理により、通常区間から有利区間のチャンスモードへの移行は以下のとおりとなる。
【２４３４】
　遊技状態が非ＢＢ状態１（ＢＢ非当選）である場合には、図３５７に示すように、必ず何らかの役に当選となる。このため、非ＢＢ状態１において通常区間となった場合には、必ず有利区間への移行抽選に当選となり、１ゲームでチャンスモードに移行する。
【２４３５】
　遊技状態が非ＢＢ状態２（ＢＢ内部中）である場合には、図３５７に示すように、必ず何らかの役に当選となる。このため、非ＢＢ状態２において通常区間となった場合には、必ず有利区間への移行抽選に当選となり、１ゲームでチャンスモードに移行する。但し、非ＢＢ状態２において通常区間となった場合には、先の有利区間においてＢＢに当選し、ＢＢ当選フラグを持ち越した状態で先の有利区間が終了したことを意味する。このため、非ＢＢ状態２において通常区間となった場合には、チャンスモードへの移行に際して無ナビフラグがセットされる。
【２４３６】
　遊技状態がＢＢ状態１（ＪＡＣＩＮ非当選）又はＢＢ状態３（ＪＡＣＩＮ内部中）である場合には、小役に当選した場合に有利区間への移行抽選に当選となってチャンスモードに移行する。ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において小役に当選となる確率は、約１．２分の１である。このため、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において通常区間となった場合には、ほぼ１ゲームでチャンスモードに移行する。但し、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において通常区間となった場合には、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において先の有利区間が終了したことを意味する。このため、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において通常区間となった場合には、チャンスモードへの移行に際して無ナビフラグがセットされる。
【２４３７】
　遊技状態がＢＢ状態２（ＪＡＣゲーム）である場合には、役の抽選結果に関わらず有利区間への移行抽選に当選とならない。したがって、ＢＢ状態２において通常区間となった場合には、ＢＢ状態２が終了するまで通常区間に滞在し、非ＢＢ状態１の１ゲーム目でチャンスモードに移行することとなる。
【２４３８】
　次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。
【２４３９】
　図３６４は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。
【２４４０】
　ステップＳ２４１５０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン１０では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップＳ２４１５

０１では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ２４１５０２に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、現在の遊技状態と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定３では、チェリーに当選している場合、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であれば、約５．０分の１の確率で移行抽選に当選となり、現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３であれば、約３．５分の１の確率で移行抽選に当選となる。スイカに当選している場合には、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であれば、約１０分の１の確率で移行抽選に当選となり、現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３であれば、約７．０分の１の確率で移行抽選に当選となる。ステップＳ２４１５０３では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２４１５０４にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。

【２４４１】

図３６５は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２４０１１４、図３４７参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４４２】

ステップＳ２４１６０１では、終了判定処理を行う。

【２４４３】

終了判定処理では、図３６６のフローチャートに示すように、ステップＳ２４１７０１にて区間ゲーム数カウンタの値に１を加算し、ステップＳ２４１７０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が４０００となっていない場合には、ステップＳ２４１７０６に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ２４１７０７に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【２４４４】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では３）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が０以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が０以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、再遊技の特典を付与するのみであってメダルの増減数に変化がないため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

【２４４５】

ステップＳ２４１７０６にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップＳ２４１７０７にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップＳ２４１７０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が６５５２１以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が２４００（＝６５５２１－６３１２１）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２４４６】

ステップＳ２４１７０２にて区間ゲーム数カウンタの値が４０００であると判定した場合と、ステップＳ２４１７０８にて差枚数カウンタの値が６５５２１より大きいと判定した場合と、には、ステップＳ２４１７０３～ステップＳ２４１７０５に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２４１７０３にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとと

もに、ステップＳ２４１７０４にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２４１７０５では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【２４４７】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップＳ２４１６０２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２４１６０１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２４１６１２にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【２４４８】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２４１６０３にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算するとともに、ステップＳ２４１６０４にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップＳ２４１６０５にて移行フラグをクリアするとともに、ステップＳ２４１６０７にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップＳ２４１６０８では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ２４１６０９では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ２４１６１０では、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ２４１６１１にて無ナビフラグをクリアする。その後、又は無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１６１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【２４４９】

ステップＳ２４１６０４にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４１６０６に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップＳ２４１６１２にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２４１６０７に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップＳ２４１６０８では、移行ゲーム数カウンタに１００をセットし、ステップＳ２４１６０９では、モードゲーム数カウンタに０をセットする。ステップＳ２４１６１０では、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップＳ２４１６１１にて無ナビフラグをクリアする。その後、又は無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１６１２にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【２４５０】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は７００である。このため、本スロットマシン１０では、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が４０００となる事象（ステップＳ２４１７０２、図３６６参照）が発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は、非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であれば－１．３枚であり、詳細は後述するがＢＢ状態であっても最大で＋２．５枚である。このため、本スロットマシン１０では、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が６５５２１を超える事象（ステップＳ２４１７０８、図３６６参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン１０では、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【２４５１】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【２４５２】

図３６７は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４５３】

ステップＳ２４１８０１では、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップＳ２４１８０２に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、現在の遊技状態と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定３では、チェリーに当選している場合、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であれば、約４．０分の１の確率で上乗せゲーム数１０，２０，３０のいずれかに当選となり、現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３であれば、約２．０分の１の確率で上乗せゲーム数１０，２０，３０のいずれかに当選となる。スイカに当選している場合には、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であれば、約８．０分の１の確率で上乗せゲーム数３０，５０，１００のいずれかに当選となり、現在の遊技状態がＢＢ状態１又はＢＢ状態３であれば、約４．０分の１の確率で上乗せゲーム数３０，５０，１００のいずれかに当選となる。ステップＳ２４１８０３では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、上乗せ抽選に当選した場合には、ステップＳ２４１８０４にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップＳ２４１８０５にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。ステップＳ２４１８０６では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【２４５４】

図３６８は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行われる処理（ステップＳ４０８、図１５参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。指示モニタ表示処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、指示モニタ表示処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４５５】

ステップＳ２４１９０１では、押し順ベルに当選しているか否かを判定し、押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップＳ２４１９０２にて現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定し、現在の遊技区間が有利区間ではなく通常区間である場合には、そのまま本処理を終了する。

【２４５６】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２４１９０３に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２４１９０４に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１９０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。

【２４５７】

現在の遊技モードが報知モードでない場合には、ステップＳ２４１９０６に進み、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードである場合には、ステップＳ２４１９０４に進み、疑似遊技フラグがセット

されているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１９０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。

【２４５８】

現在の遊技モードがエンディングモードでない場合、すなわち現在の遊技モードがチャンスモードである場合には、ステップＳ２４１９０７に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態１～ＢＢ状態３のいずれかであるか否か、すなわちＢＢ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、ステップＳ２４１９０８に進み、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１９０４に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４１９０５にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。ステップＳ２４１９０７にて現在の遊技状態がＢＢ状態でないと判定した場合と、ステップＳ２４１９０８にて無ナビフラグがセットされていると判定した場合と、には、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示することなく、本処理を終了する。

【２４５９】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード及びエンディングモードに加えて、ＢＢ状態においても、無ナビフラグがセットされていなければ、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が指示モニタに表示される。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップＳ６０４，ステップＳ１００５、図１７，図２１参照）。

【２４６０】

図３６９は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２４０１１４、図３４７参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４６１】

ステップＳ２４２００１では、上述した終了判定処理を行い、ステップＳ２４２００２では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間ではなく通常区間であると判定した場合には、ステップＳ２４２００１の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップＳ２４２００９にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【２４６２】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップＳ２４２００３にて現在の遊技状態が非ＢＢ状態１又は非ＢＢ状態２であるか否か、すなわち非ＢＢ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＢＢ状態である場合には、ステップＳ２４２００４にてモードゲーム数カウンタの値に１を加算した後にステップＳ２４２００５に進み、現在の遊技状態が非ＢＢ状態ではなくＢＢ状態である場合には、モードゲーム数カウンタの値に１を加算することなくステップＳ２４２００５に進む。ステップＳ２４２００５では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップＳ２４２００６～ステップＳ２４２００８に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップＳ２４２００９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップＳ２４２００６にて区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップＳ２４２００７にて区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる。ステップＳ２４２００８では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を

実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア１０６ｄに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【２４６３】

ステップＳ２４２００５にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップＳ２４２０１０に進み、差枚数カウンタの値が６５３２１以上であるか否か、すなわち有利区間に移行してからの差枚数が２２００（＝６５３２１－６３１２１）枚以上となったか否かを判定する。有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚未満である場合には、ステップＳ２４２００９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上である場合には、ステップＳ２４２０１１に進み、区間情報格納エリア１０６ｄに格納されている遊技モードフラグをエンディングフラグに変更する。その後、ステップＳ２４２００９にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【２４６４】

以上のとおり、報知モードは、非ＢＢ状態下で移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技が行われた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合と、に終了する。非ＢＢ状態下で移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技が行われた場合には、報知モードに加えて有利区間も終了し、通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合には、エンディングモードに移行する。

【２４６５】

次に、有利区間のエンディングモードにおける処理を説明する。

【２４６６】

エンディングモードにおける区間抽選処理では、何ら処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。つまり、エンディングモードに移行した場合には、報知モードにおいて行った上乗せ抽選を行わなくなる。

【２４６７】

エンディングモードにおいて押し順ベルに当選した場合については、指示モニタ表示処理（図３６８参照）において説明したとおり、ステップＳ２４１９０６にて肯定判定し、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を指示モニタに表示する。なお、エンディングモードでは上乗せ抽選を行わないため、ステップＳ２４１９０４にて疑似遊技フラグがセットされていると判定する事象は発生しない。

【２４６８】

図３７０は、エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップＳ２４０１１４、図３４７参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２４６９】

ステップＳ２４２１０１では、上述した終了判定処理を行い、ステップＳ２４２１０２では、区間コマンドを送信する。その後、本処理を終了する。つまり、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合に終了する。

【２４７０】

以上のとおり、遊技区間の移行及び遊技モードの移行は、そのときの遊技状態がＢＢ状態であっても発生し得る。そこで以下では、遊技区間及び遊技モードも含めたＢＢ状態における遊技性について説明する。

【２４７１】

ＢＢ状態は、ＢＢ状態１から開始される。

【２４７２】

ＢＢ状態１では、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるスト

ップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される（以下、当該事象を「指示機能が作動する」ともいう。）場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加が期待されることとなり、指示機能が作動しない場合、１ゲーム行う毎に約１．８枚のメダル減少が期待されることとなる。

【２４７３】

ＢＢ状態１においてＪＡＣＩＮに当選し、当該ＪＡＣＩＮに当選したゲームでＪＡＣＩＮ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態２に移行する。ＢＢ状態２では、押し順ベルに当選しない（図３５７参照）ため、指示機能の作動有無に関わらず、１ゲーム行う毎に約１．７枚のメダル減少が期待されることとなる。

【２４７４】

ＢＢ状態１においてＪＡＣＩＮに当選し、当該ＪＡＣＩＮに当選したゲームでＪＡＣＩＮ入賞が成立しなかった場合には、遊技状態がＢＢ状態３に移行する。ＢＢ状態３では、指示機能が作動する場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加が期待されることとなり、指示機能が作動しない場合、１ゲーム行う毎に約１．３枚のメダル減少が期待されることとなる。

【２４７５】

以上のとおり、ＢＢ状態では、ＢＢ状態２に移行させなければ、指示機能が作動する状況において所有メダルを増加させることができる。詳細な説明は省略するが、ＢＢ状態１においてＪＡＣＩＮに当選した場合には、ゲームの開始段階でＪＡＣＩＮ当選と対応する固有の報知音がスピーカ６４から出力されるようになっている。遊技者は、前記固有の報知音が出力された場合、少なくとも１つのリールのＢＢ図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作することにより、ＪＡＣＩＮ入賞の成立を回避することができる。また、ＢＢ状態３では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ＪＡＣＩＮ入賞が成立しない。このため、ＪＡＣＩＮ当選ゲームでＪＡＣＩＮ入賞の成立を回避した場合には、ＢＢ状態が終了するまで、すなわちＢＢ状態下でのメダル払出数が１５０枚に達するまで、ＢＢ状態３が継続することとなる。

【２４７６】

有利区間のチャンスモードにおいてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選した有利区間のチャンスモードにおいてＢＢ入賞が成立した場合には、ＢＢ状態の１ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、ＢＢ状態２に移行させなかった場合には、メダル払出数が１５０枚に達するまでに約２８ゲームを要することが期待され、所有メダルが約７０枚増加することを期待できる。なお、ＢＢ状態２に移行させてしまった場合には、メダル払出数が１５０枚に達するまでに約９３ゲームを要することが期待され、所有メダルが約１３０枚減少することを期待できる。ＢＢ状態下でレア役に当選した場合には、報知モードへの移行抽選が行われ（図３６４参照）、当該移行抽選に当選した場合には、次ゲームから報知モードに移行する（図３６５参照）。但し、報知モードでは、ＢＢ状態においてモードゲーム数カウンタの更新が行われない（図３６９参照）。このため、本スロットマシン１０では、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が、報知モードに移行してからＢＢ状態が終了するまでに要した遊技回数によって減少してしまう心配がない。換言すれば、本スロットマシン１０では、報知モードにおいてＢＢ状態下での遊技を行った場合、当該遊技を報知モード下での遊技とみなさない、ともいえる。報知モード移行後のＢＢ状態下でレア役に当選した場合には、上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が上乗せされる（図３６７参照）。

【２４７７】

有利区間のチャンスモードにおいてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選した有利区間の報知モードにおいてＢＢ入賞が成立した場合には、ＢＢ状態の１ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、ＢＢ状態２に移行させなかった場合には、メダル払出数が１５０枚に達するまでに約２８ゲームを要することが期待され、所有メダルが約７０枚増加することを期待できる。ＢＢ状態下でレア役に当選した場合には、上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が上乗せ

される（図３６７参照）。また、報知モードでは、ＢＢ状態においてモードゲーム数カウンタの更新が行われず、ＢＢ状態が終了した場合には、モードゲーム数カウンタの更新が再開される（図３６９参照）。つまり、報知モードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、ＢＢ状態が終了するまで報知モードが中断されることとなり、ＢＢ状態の途中で報知モード終了となる事象が発生しない。故に、報知モードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、ＢＢ状態における指示機能の作動によって所有メダルを増加させつつ、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数を増加させるチャンスとなる。

【２４７８】

有利区間の報知モードにおいてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選した有利区間の報知モードにおいてＢＢ入賞が成立した場合については、有利区間のチャンスモードにおいてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選した有利区間の報知モードにおいてＢＢ入賞が成立した場合と同じである。

【２４７９】

有利区間の報知モード又はエンディングモードにおいてＢＢに当選し、当該ＢＢに当選した有利区間のエンディングモードにおいてＢＢ入賞が成立した場合には、ＢＢ状態の１ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、ＢＢ状態２に移行させなかった場合には、メダル払出数が１５０枚に達するまでに約２８ゲームを要することが期待され、所有メダルが約７０枚増加することを期待できる。但し、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合に終了する（図３７０参照）。このため、エンディングモードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、ＢＢ状態の途中で有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となり、エンディングモード終了となる機会が発生し得る。

【２４８０】

ＢＢ状態の途中でエンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了するとともに通常区間に移行する。通常区間では指示機能が作動しないため、ＢＢ状態１である場合には、１ゲーム行う毎に約１．８枚のメダル減少が期待されることとなり、ＢＢ状態３である場合には、１ゲーム行う毎に約１．３枚のメダル減少が期待されることとなる。通常区間では、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３である場合、約１．２分の１の確率で有利区間への移行抽選に当選となる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、指示機能が作動し得る有利区間のチャンスモードに移行する。但し、ＢＢ状態１又はＢＢ状態３において有利区間への移行抽選に当選した場合には、無ナビフラグがセットされ（ステップＳ２４１３０６、図３６２参照）、有利区間に移行したとしても指示機能が作動しない（図３６８参照）。この結果、ＢＢ状態の途中でエンディングモードが終了した場合には、次の有利区間において無ナビフラグがクリアされない限り、ＢＢ状態が終了するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。

【２４８１】

ここで、無ナビフラグは、チャンスモードにおいて報知モードへの移行抽選に当選した場合にクリアされる（ステップＳ２４１６１１、図３６５参照）。したがって、ＢＢに当選した有利区間のエンディングモードにおいてＢＢ入賞が成立し、ＢＢ状態の途中で有利区間が終了した場合には、次の有利区間においてＢＢ状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、ＢＢ状態が終了するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。一方、次の有利区間においてＢＢ状態が終了する前に報知モードへの移行抽選に当選した場合には、報知モードへの移行抽選に当選するまで所有メダルの減少が期待され、報知モードへの移行抽選に当選してからＢＢ状態が終了するまで所有メダルの増加が期待されることとなる。かかる場合には、ＢＢ状態が終了すると報知モードが開始（すなわち報知モードにおけるモードゲーム数カウンタの更新が開始）され、報知モードが終了するまで所有メダルの増加が期待されることとなる。

【２４８２】

所定の有利区間においてＢＢに当選し、当該所定の有利区間が終了するまでＢＢ入賞を成立させなかった場合には、通常区間における遊技状態が非ＢＢ状態２となる。非ＢＢ状

態２では、１ゲーム目で有利区間への移行抽選に当選となるものの、無ナビフラグがセットされる（図３６２参照）。この結果、所定の有利区間においてＢＢに当選し、当該所定の有利区間終了後の通常区間又は次の有利区間においてＢＢ入賞を成立させた場合には、ＢＢ状態の１ゲーム目から指示機能が作動しない状況となり、報知モードへの移行抽選に当選するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。なお、所定の有利区間においてＢＢに当選し、当該所定の有利区間が終了するまでＢＢ入賞を成立させなかった場合としては、例えばエンディングモードにおいてＢＢに当選し、エンディングモードが終了するまでＢＢ入賞を成立させなかった場合の他に、報知モードにおいてＢＢに当選し、報知モードが終了するまでＢＢ入賞を成立させなかった場合がある。

【２４８３】

次に、表示制御装置８１が行う各種処理のうち、ＢＢに当選している場合と、遊技状態がＢＢ状態である場合と、における補助演出の決定に際して行う演出決定処理を説明する。なお、演出決定処理は、主制御装置１０１から抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【２４８４】

図３７１は、ＢＢに当選している場合における演出決定処理を示すフローチャートである。

【２４８５】

ステップＳ２４２２０１では、現在の遊技状態が非ＢＢ状態１であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＢＢ状態１である場合には、今回のゲームでＢＢに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４２２０２に進み、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードでない場合には、ステップＳ２４２２０３にてＢＢに当選したことを報知する当選報知演出を実行すると決定し、本処理を終了する。当選報知演出を実行すると決定した場合、表示制御装置８１は、例えば主人公キャラクタと敵キャラクタが対決するとともに今回のゲームで主人公キャラクタが勝利する対決演出を実行すべく、補助表示部６５等の制御を開始する。そして、今回のゲームでＢＢ入賞が成立しなかった場合には、図３７４（ａ）に示すように、ＢＢ当選と対応する「ＷＩＮ」の文字情報と、ＢＢ図柄の組合せである「赤７」図柄，「赤７」図柄，「赤７」図柄と、が表示される狙え演出（大）を補助表示部６５にて実行するための制御を行う。

【２４８６】

ステップＳ２４２２０２にて現在の遊技モードがエンディングモードであると判定した場合には、ステップＳ２４２２０２にて狙え演出（小）を実行すると決定し、本処理を終了する。狙え演出（小）を実行すると決定した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の左下部にＢＢ図柄の組合せである「赤７」図柄，「赤７」図柄，「赤７」図柄を表示する制御を開始する。なお、詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、現在の遊技モードがエンディングモードである場合、所定のエンディングムービーを補助表示部６５に表示するための制御を行っている。したがって、狙え演出（小）を実行すると決定した場合には、図３７４（ｂ）に示すように、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、が補助表示部６５に表示されることとなる。

【２４８７】

ステップＳ２４２２０１にて現在の遊技状態が非ＢＢ状態１でないと判定した場合には、現在の遊技状態が非ＢＢ状態２であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４２２０５にて現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定し、エンディングモードである場合には、さらにステップＳ２２４２０６にて所定のエンディングムービーを開始済みであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードでない場合と、現在の遊技モードがエンディングモードであって所定のエンディングムービーを開始済みでない場合、すなわちＢＢ当選フラグを持ち越した状態でエンディングモードに移行した場合と、には、そのまま本処理を終了する。この結果、これらの場合には、当選報知演出を実行した後に開始した狙え演出（大）が、補助表示部６５に継続して表示され

ることとなる。なお、ＢＢ当選フラグを持ち越した状態でエンディングモードに移行した場合には、ＢＢ入賞成立後のＢＢ状態の１ゲーム目から所定のエンディングムービーが開始される。

【２４８８】

ステップＳ２４２２０６にて所定のエンディングムービーを開始済みであると判定した場合には、ステップＳ２４２２０７に進み、非ＢＢ状態２においてなされた遊技回数を記憶するための非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が５となったか否かを判定する。非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が５となった場合には、ステップＳ２４２２０８にて所定のエンディングムービーを実行する制御を中断するための中断フラグをセットするとともに、ステップＳ２４２２０９にて狙え演出（大）を実行すると決定し、本処理を終了する。非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が５でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【２４８９】

上記ステップＳ２４２２０７～ステップＳ２４２２０９の処理に伴う作用を説明する。

【２４９０】

上記ステップＳ２４２２０４にて説明したとおり、エンディングモードにおいてＢＢに当選した場合には、所定のエンディングムービーを実行する制御と、狙え演出（小）を実行する制御と、を行う。狙え演出（小）を開始したゲーム（ＢＢ当選ゲーム）を０ゲーム目として１ゲーム目～４ゲーム目（非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が１～４）までは、ステップＳ２４２２０７にて否定判定をし、そのまま演出決定処理を終了する。この結果、上記１ゲーム目～４ゲーム目までは、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、が共に補助表示部６５に表示されることとなる。

【２４９１】

狙え演出（小）を開始したゲーム（ＢＢ当選ゲーム）を０ゲーム目として５ゲーム目（非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が５）となった場合には、ステップＳ２４２２０７にて肯定判定をし、中断フラグをセットするとともに、狙え演出（大）を実行すると決定する。この結果、上記５ゲーム目では、所定のエンディングムービーが中断され、補助表示部６５に狙え演出（大）が表示されることとなる。

【２４９２】

狙え演出（小）を開始したゲーム（ＢＢ当選ゲーム）を０ゲーム目として６ゲーム目以降（非ＢＢ２ゲーム数カウンタの値が６以上）は、ステップＳ２４２２０７にて否定判定をし、そのまま演出決定処理を終了する。この結果、上記６ゲーム目以降は、補助表示部６５に狙え演出（大）が継続して表示されることとなる。なお、詳細な説明は省略するが、押し順ベルに当選した場合には、狙え演出（大）と、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序と、が共に補助表示部６５にされる。例えば中左右ベルに当選した場合には、図３７４（ｃ）に示すように、狙え演出（大）が表示されるとともに、補助表示部６５の左下部に「２１３」の操作順序が表示される。また、中断フラグは、主制御装置１０１から入賞結果コマンドを受信した場合に起動される入賞結果コマンド処理において、受信した入賞結果コマンドがＢＢ入賞成立を示すものであった場合にクリアされる。これにより、ＢＢ入賞が成立した場合には、狙え演出（大）が終了されるとともに、所定のエンディングムービーが続きから再開されることとなる。

【２４９３】

図３７２は、現在の遊技状態がＢＢ状態である場合における演出決定処理を示すフローチャートである。

【２４９４】

ステップＳ２４２３０１では、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードである場合には、ステップＳ２４２３０２に進み、レア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップＳ２４２３０３に進み、当選確率の設定値を示唆するか否かの設定示唆抽選を行う。設定示唆抽選では、当選役と、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定示唆抽

選に当選となる確率は、チェリーに当選していれば約２０分の１であり、スイカに当選していれば約３０分の１である。ステップＳ２４２３０４では、設定示唆抽選に当選したか否かを判定し、設定示唆抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。設定示唆抽選に当選した場合には、ステップＳ２４２３０５にて設定示唆演出を実行すると決定し、本処理を終了する。設定示唆演出を実行すると決定した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５の左下部に設定値と対応する色彩の宝玉を表示する制御を開始する。例えば設定６である場合には、図３７４（ｄ）に示すように、所定のエンディングムービーと、虹色の宝玉と、が補助表示部６５に表示される。ちなみに、設定５である場合には、紫色の宝玉が表示され、設定４である場合には、赤色の宝玉が表示され、設定３である場合には、緑色の宝玉が表示され、設定２である場合には、青色の宝玉が表示され、設定１である場合には、白色の宝玉が表示される。設定示唆演出を実行すると決定しなかった場合には、所定のエンディングムービーのみが補助表示部６５に表示される。

【２４９５】

ステップＳ２４２３０１にて現在の遊技モードがエンディングモードでないと判定した場合には、ステップＳ２４２３０６に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップＳ２４２３０７にてＢＢムービー演出を実行すると決定し、本処理を終了する。ＢＢムービー演出を実行すると決定した場合、表示制御装置８１は、補助表示部６５にＢＢムービーを表示する制御を開始する。この結果、報知モードにおけるＢＢ状態では、補助表示部６５にＢＢムービーが表示されることとなる。

【２４９６】

ステップＳ２４２３０６にて現在の遊技モードが報知モードでないと判定した場合には、現在の遊技モードがチャンスモードである、又は、有利区間でなく通常区間であることを意味する。かかる場合には、ステップＳ２４２３０８に進み、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップＳ２４２３０９に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードでなく通常区間である場合には、そのまま本処理を終了し、チャンスモードである場合には、ステップＳ２４２３１０にて確定報知演出を実行すると決定し、本処理を終了する。確定報知演出を実行すると決定した場合、表示制御装置８１は、例えばゲームの進行に合わせてシャッターが段階的に開放され、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に「報知モード確定」の文字情報が表示されるシャッター演出を実行すべく補助表示部６５等の制御を開始する。

【２４９７】

ステップＳ２４２３０８にて移行抽選に当選していないと判定した場合には、ステップＳ２４２３１１に進み、後述する非ＢＢフラグがセットされているか否かを判定する。非ＢＢフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４２３１２にてＢＢムービー演出を実行すると決定し、本処理を終了する。非ＢＢフラグがセットされている場合には、ステップＳ２４２３１３にて通常演出決定処理を行い、本処理を終了する。通常演出決定処理では、当選役と、現在の遊技区間及び遊技モードと、表示制御装置８１が取得する乱数と、に基づいて、補助演出の実行有無と、補助演出を実行する場合にその演出内容と、を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、通常演出決定処理は、非ＢＢ状態１においてＢＢ非当選であることを示す抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理である。

【２４９８】

図３７３は、表示制御装置８１が行う非ＢＢフラグ設定処理を示すフローチャートである。非ＢＢフラグ設定処理は、主制御装置１０１から状態コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２４９９】

ステップＳ２４２４０１では、非ＢＢフラグがセットされているか否かを判定する。非ＢＢフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２４２４０２に進み、今回のゲームが有利区間終了ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた遊技区間情報格納エリアは、前回のゲームで受信した遊技区間を示す情報（すなわち

今回のゲームの遊技区間）を格納する第１エリアと、今回のゲームで受信した遊技区間を示す情報（すなわち次回のゲームの遊技区間）を格納する第２エリアと、により構成されている。ステップＳ２４２４０２では、第１エリアに有利区間フラグがセットされ、第２エリアに通常区間フラグがセットされている場合、有利区間終了ゲームであったと判定し、他の場合には、有利区間終了ゲームでなかったと判定する。今回のゲームが有利区間終了ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、今回のゲームが有利区間終了ゲームである場合には、ステップＳ２４２４０３にて終了演出を実行すると決定する。続くステップＳ２４２４０４では、次ゲームがＢＢ状態であるか否かを判定する。表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた遊技状態情報格納エリアは、前回のゲームで受信した遊技状態を示す情報（すなわち今回のゲームの遊技状態）を格納する第１エリアと、今回のゲームで受信した遊技状態を示す情報（すなわち次回のゲームの遊技状態）を格納する第２エリアと、により構成されている。ステップＳ２４２４０４では、第２エリアにＢＢ状態１フラグ～ＢＢ状態３フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。次ゲームがＢＢ状態でない場合には、そのまま本処理を終了し、次ゲームがＢＢ状態である場合には、ステップＳ２４２４０５にて非ＢＢフラグをセットし、本処理を終了する。

【２５００】

ステップＳ２４２４０１にて非ＢＢフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ２４２４０６に進み、今回のゲームがＢＢ状態終了ゲームであったか否かを判定する。具体的には、遊技状態情報格納エリアの第１エリアにＢＢ状態１フラグ～ＢＢ状態３フラグのいずれかがセットされ、第２エリアに非ＢＢ状態１フラグがセットされている場合、ＢＢ状態終了ゲームであったと判定し、他の場合には、ＢＢ状態終了ゲームでなかったと判定する。今回のゲームがＢＢ状態終了ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、今回のゲームがＢＢ状態終了ゲームである場合には、ステップＳ２４２４０７にて非ＢＢフラグをクリアし、本処理を終了する。

【２５０１】

以上のとおり、非ＢＢフラグは、有利区間終了ゲームの次ゲームがＢＢ状態である場合にセットされ、ＢＢ状態終了ゲームでクリアされる。上記したとおり、有利区間は、報知モードにおいて移行ゲーム数カウンタの値とモードゲーム数カウンタの値とが一致した場合と、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合と、に終了する。報知モードでは、ＢＢ状態である場合にモードゲーム数カウンタの値が更新されない。そして、報知モードは、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合にエンディングモードに移行する。したがって、非ＢＢフラグは、ＢＢ状態の途中でエンディングモードが終了した場合と、報知モードの最終ゲームにおいてＢＢ入賞が成立した場合と、にセットされることとなる。

【２５０２】

ここで、ＢＢ状態に移行してから当該ＢＢ状態が終了するまでにおいて補助表示部６５にて行われる補助演出の流れを説明する。

【２５０３】

通常区間又は有利区間のチャンスモードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、非ＢＢフラグがセットされていなければ、補助表示部６５にてＢＢムービー演出が実行される（ステップＳ２４２３１２、図３７２参照）。ＢＢ状態の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、当該移行抽選に当選したゲームで確定報知演出が実行され、報知モードに移行することが報知される（ステップＳ２４２３１０、図３７２参照）。但し、遊技区間及び遊技モードも含めたＢＢ状態における遊技性において説明したとおり、報知モード下における遊技が開始されるのは、ＢＢ状態が終了した次ゲームからである。確定報知演出が実行された後は、ＢＢ状態が終了するまで補助表示部６５にてＢＢムービー演出が実行される（ステップＳ２４２３０７、図３７２参照）。

【２５０４】

通常区間又は有利区間のチャンスモードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、非ＢＢフラグがセットされていれば、補助表示部６５にてＢＢムービー演出ではなく通常演出が

実行される（ステップＳ２４２３１３、図３７２参照）。つまり、非ＢＢフラグがセットされている場合には、ＢＢ状態であっても、非ＢＢ状態１における通常区間又は有利区間のチャンスモードと同じ補助演出が実行される。ＢＢ状態の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、当該移行抽選に当選したゲームで確定報知演出が実行され、報知モードに移行することが報知される（ステップＳ２４２３１０、図３７２参照）。但し、遊技区間及び遊技モードも含めたＢＢ状態における遊技性において説明したとおり、報知モード下における遊技が開始されるのは、ＢＢ状態が終了した次ゲームからである。確定報知演出が実行された後は、ＢＢ状態が終了するまで補助表示部６５にてＢＢムービー演出が実行される（ステップＳ２４２３０７、図３７２参照）。ＢＢ状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、ＢＢ状態が終了するまで通常演出が実行される（ステップＳ２４２３１３、図３７２参照）。

【２５０５】

報知モードにおいてＢＢ状態に移行した場合には、補助表示部６５にてＢＢムービー演出が実行される（ステップＳ２４２３０７、図３７２参照）。ＢＢ状態の途中で報知モードからエンディングモードに移行した場合、補助表示部６５では、ＢＢ状態が終了するまで、ＢＢムービー演出に代えて所定のエンディングムービーが実行される。エンディングモードにおいてレア役に当選し、設定示唆抽選に当選した場合には、補助表示部６５において、所定のエンディングムービーと、設定示唆演出と、が実行される（ステップＳ２４２３０５、図３７２参照）。

【２５０６】

エンディングモードにおいてＢＢ状態に移行した場合、補助表示部６５では、所定のエンディングムービーが実行される。エンディングモードにおいてレア役に当選し、設定示唆抽選に当選した場合には、補助表示部６５において、所定のエンディングムービーと、設定示唆演出と、が実行される（ステップＳ２４２３０５、図３７２参照）。ＢＢ状態が終了するまでエンディングモードが継続した場合、補助表示部６５では、所定のエンディングムービーが継続して実行される。一方、ＢＢ状態の途中でエンディングモードが終了した場合、補助表示部６５では、エンディングモード終了ゲーム（すなわち有利区間終了ゲーム）の終了後に終了演出が実行される（ステップＳ２４２４０３、図３７３参照）。終了演出では、有利区間が終了したことを示す「ＦＩＮ」の文字情報と、エンディングモードへの移行契機となった報知モードの開始時からエンディングモード終了時までの期間における差枚数と、前記期間が継続したゲーム数と、が補助表示部６５に表示される。終了演出が実行された後は、ＢＢ状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、ＢＢ状態が終了するまで通常演出が実行される（ステップＳ２４２３１３、図３７２参照）。

【２５０７】

次に、表示制御装置８１が行うコンプリート機能に関わる処理について簡単に説明する。

【２５０８】

表示制御装置８１は、ＭＹが１８５００より大きい値となった場合、１９０００からＭＹを減算した値を事前報知情報として補助表示部６５に表示するための制御を行う。例えばＭＹが１８５０１となった場合には、図３７４（ｅ）に示すように、補助表示部６５の上部に「コンプリート作動まで残り４９９枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、補助演出や背景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

【２５０９】

事前報知情報は、ＭＹが１８５００以下となった場合と、ＭＹが１９０００以上となった場合と、のいずれかが成立するまで継続して表示される。すなわち、ＭＹが１８５０１～１８９９９のいずれかである場合には、ゲームが行われているか否かに関わらず、補助表示部６５に事前報知情報が継続して表示される。また、補助表示部６５にメダル払出異常等のエラー表示を行っている場合や、補助表示部６５にて客待ち演出を行っている場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。ＭＹが１８５００以下となった場合に

おける事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【２５１０】

表示制御装置８１は、ＭＹが１９０００以上となった場合、打ち止め状態となったことを報知する打ち止め情報を補助表示部６５に表示するための制御を行う。具体的には、図３７４（ｆ）に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が補助表示部６５に表示される。

【２５１１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【２５１２】

ＢＢ状態を、指示機能が作動する状況であれば所有メダルの増加を期待でき、指示機能が作動しない状況であれば所有メダルの減少を期待できる構成とした。そして、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合には、指示機能が作動しない状況である間、通常演出を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者がＢＢ状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動しない状況に変化した場合であっても、指示機能が作動する状況で行っていた補助演出をＢＢ状態が終了するまで継続する構成とすることも可能である。より具体的な例示をすると、ＢＢ状態に移行してから終了するまでの間、指示機能の作動有無に関わらずＢＢムービー演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＢＢムービー演出が実行されているにも関わらず、指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化したときを基点として所有メダルが減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【２５１３】

さらにいうと、ＢＢ状態下で指示機能が作動しない状況となって所有メダルが減少し始めた場合には、遊技者がＢＢ状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、指示機能が作動する状況と同じ補助演出を実行していた場合には、本スロットマシン１０が空き台となっているにも関わらず、他の客が本スロットマシン１０にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本スロットマシン１０を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本スロットマシン１０では、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合、指示機能が作動しない状況である間は通常演出を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０では、遊技者がＢＢ状態の途中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【２５１４】

有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合には、前記差枚数が２４００枚以上となって有利区間が終了するまで継続するエンディングモードに移行する構成とするとともに、補助表示部６５において所定のエンディングムービーを開始する構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーによって遊技者を悦に浸らせながら前記差枚数が２４００枚以上となるまでの遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５１５】

所定のエンディングムービーを表示している状況においてＢＢ入賞が成立した場合には、エンディングモードである間、ＢＢ状態においても所定のエンディングムービーを継続して表示する構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態への移行によって所定のエンディングムービーが中断されてしまうことを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、所定のエンディングムービーを表示している状況においてＢＢ入賞が成立した場合には、ＢＢ状態が終了するまでの間、所定のエンディングムービーに代えてＢＢムービー演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＢＢ状態が終了するまでに要したゲーム数や、エン

ディングモード下でＢＢ状態に移行した移行回数により、所定のエンディングムービーを最後まで実行することなくエンディングモード及び有利区間が終了してしまう可能性が生じるからである。

【２５１６】

ＢＢ状態の途中で有利区間から通常区間に移行した場合には、指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化する構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技区間又は遊技モードと対応付けることが可能となり、遊技者が違和感を抱く機会を低減することが可能となる。

【２５１７】

有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合には、有利区間が終了して通常区間に移行する構成とした。かかる構成においては、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であれば差枚数が増加することを期待できるため、ＢＢ状態の途中で有利区間から通常区間に移行する事象が発生し得る。故に、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合、指示機能が作動しない状況である間は通常演出を実行する構成とすることにより、ＢＢ状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技区間又は遊技モードと対応付けることが可能となる。

【２５１８】

ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了し、その後の通常区間又は有利区間においてＢＢ入賞が成立した場合には、そのときの遊技区間及び遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者間の公平性を担保することで遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、ＢＢ入賞が成立した際の遊技区間及び遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から開始される構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば有利区間に移行してからの差枚数が２３８０枚等の上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させた場合と、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させなかった場合と、で、ＢＢ状態が終了するまでに遊技者が獲得できるメダル数に差異が生じることとなる。ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させた場合には、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化し、遊技者の所有メダルが減少することとなるからである。そして、かかる知識を有する遊技者は、差枚数が上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させることを意図的に回避し、かかる知識を有さない遊技者は、差枚数が上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させてしまうからである。

【２５１９】

有利区間においてＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合には、報知モードへの移行抽選を行い、当該移行抽選に当選した場合には、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況に変化する構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であったとしても指示機能の作動する状況に変化する余地を残すことが可能となり、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合に遊技者が本スロットマシン１０での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【２５２０】

ＢＢ状態において報知モードへの移行抽選に当選した場合には、ＢＢ状態の終了後に報知モードが開始される構成とした。かかる構成においては、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であるときに報知モードへの移行抽選に当選した場合と、非ＢＢ状態であるときに報知モードへの移行抽選に当選した場合と、を比較した場合、前者の場合の方が、ＢＢ状態終了となるまでのゲーム数分だけ所有メダルをより多く増加させることができる。故に、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であったとしても、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化することと、ＢＢ状態の終了後に報知モードが開始されることと、を期待させながらＢＢ状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合に遊技者が本スロットマ

シン１０での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【２５２１】

所定の有利区間においてＢＢ当選となり、ＢＢ当選となった有利区間においてＢＢ状態に移行させた場合には、そのときの遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、所定の有利区間においてＢＢ当選となり、ＢＢ当選となった有利区間においてＢＢ状態に移行させた場合には、ＢＢ状態における遊技によって遊技者の所有メダルを増加させることが可能となる。

【２５２２】

所定のエンディングムービーを表示している状況においてＢＢ当選となった場合には、当該ＢＢ当選となったゲームにおいて、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーを中断することなくＢＢ当選となったことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、ＢＢ当選となったゲームにおいてＢＢ入賞を成立させるよう遊技者を促すことが可能となるため、ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【２５２３】

狙え演出（小）を開始してからＢＢ入賞が成立することなく５ゲームを経過した場合には、所定のエンディングムービーを中断して狙え演出（大）に切り替える構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢに当選していることを遊技者に気付かせることが可能となり、ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【２５２４】

エンディングモードにおいてＢＢ状態に移行し、ＢＢ状態下でレア役に当選した場合には、設定示唆演出が実行され得る構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させるよう促すことが可能となる。例えば、ＢＢ状態の途中で有利区間が終了することが確定している状況でＢＢ当選となった場合に、有利区間終了後も遊技を継続するか否かを設定示唆演出の演出内容によって判断しようと遊技者に考えさせることが可能となるからである。

【２５２５】

設定示唆演出を、ＢＢ状態において所定のエンディングムービーを実行している場合に限って実行され得る構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーを実行している場合に、ＢＢに当選することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５２６】

非ＢＢ状態を、指示機能が作動する状況である場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加を期待できる構成とした。かかる構成とすることにより、非ＢＢ状態において報知モードに移行した場合であっても、報知モードにおける遊技によって遊技者の所有メダルを増加させることが可能となる。

【２５２７】

ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であって、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達した場合には、ＢＢ状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる構成とした。一方、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であって、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達する前に有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚に達した場合には、ＢＢ状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から指示機能の作動しない状況に変化する構成とした。このように、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況である場合、ＭＹと、有利区間に移行してからの差枚数と、に基づいて、ＢＢ状態における遊技の可否と、指示機能の作動有無と、が変化する構成とすることにより、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５２８】

有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚に達した場合には、指示機能が作動し得

る有利区間から指示機能が作動しない通常区間に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５２９】

ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５３０】

打ち止め状態となった場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、ＭＹによって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【２５３１】

設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部６２に表示されるため、本スロットマシン１０で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【２５３２】

設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。

【２５３３】

電源の投入のみを行った場合には、ＭＹカウンタの値に０をセットする、すなわちＭＹカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後のＭＹカウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【２５３４】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、ＭＹに基づいて打ち止め状態となるコンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の１営業日においてＭＹが１９０００に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【２５３５】

ＭＹが１８５００より大きい値となった場合には、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。ＭＹが１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成においては

、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１８５００より大きい値となった場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが間もなく１９０００に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。ＭＹが１９０００に到達するまで遊技を継続するのか、ＭＹが１９０００に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することも考えられる。しかしながら、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

【２５３６】

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２５３７】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、遊技が行われていない状況において補助表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン１０が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン１０にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２５３８】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン１０に関心を抱いた遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２５３９】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２５４０】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部６５にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２５４１】

補助表示部６５において、エンディングムービー等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン１０においては、補助演出が実行されている補助表示部６５に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【２５４２】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【２５４３】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【２５４４】

遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【２５４５】

遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでＲＡＭ１０６の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のＲＡＭ１０６のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【２５４６】

遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたＣＰＵ１０２のレジスタの値を消去してしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【２５４７】

領域内処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了

した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にＣＰＵ１０２の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【２５４８】

領域内処理では、抽選処理やリール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、ＭＹカウンタの更新等のように、所定の期間になされた遊技結果から得られる情報を導出する処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ＲＯＭ１０５において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ＲＯＭ１０５における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

【２５４９】

ＭＹカウンタの更新等を行う集計処理を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５５０】

コンプリート機能を実現する構成のうち、ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン１０ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２５５１】

領域内処理を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、領域外処理を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【２５５２】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理を行う構成とした。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理を実行する事象が発生し得る。これは、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリ

アｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２５５３】

領域外処理であるコンプリート処理では、ＭＹカウンタの更新を行うとともに、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、ＭＹカウンタの更新、ＭＹコマンドの作成、ＭＹコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【２５５４】

（第２５の実施形態）

【２５５５】

本実施の形態では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数（以下、「ＭＹ」という。）が１９０００に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで以下では、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【２５５６】

本スロットマシン１０では、主制御装置１０１が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能におけるＭＹのように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理（図１２参照）やリール制御処理（図１５参照）等がある。

【２５５７】

図３７５は、ＲＯＭ１０５のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

【２５５８】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＯＭ１０５には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間には、アドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２５５９】

図３７６は、ＲＡＭ１０６のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【２５６０】

主制御装置１０１が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ＲＡＭ１０６には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗとされており、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓとされている。遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗが設定されているエリアと、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗとされており、アドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓとされている。非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓが設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗが設定されているエリアと、の間には、アドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）の３バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、ＣＰＵ１０２における物理アドレス及びＣＰＵ１０２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【２５６１】

なお以下では、ＲＯＭ１０５において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

【２５６２】

図３７７は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２５６３】

ステップＳ２５０１０１では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ２５０１０２～ステップＳ２５０１１９に示す遊技管理処理を行う。

【２５６４】

遊技管理処理として、ステップＳ２５０１０２では、ＲＡＭ１０６に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、ＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａ（図９参照）に記憶された当選フラグ（ＢＢ当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア１０６ｂ（図９参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア１０６ａ等のゲーム中情報を記憶する領域は、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられている。ゲーム中情報をクリアした場合には、ステップＳ２５０１０３に進み、次回のタイマ割込みを許可する。ステップＳ２５０１０４では、開始待ち処理を行う。

【２５６５】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２５０１０５にてメダルのベット数が規

定数に達しているか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ２５０１０４の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ２５０１０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２５０１０４の開始待ち処理に戻る。

【２５６６】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２５０１０７にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップＳ２５０１０８にてメダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ２５０１０９の抽選処理、ステップＳ２５０１１０の回転初期化処理、ステップＳ２５０１１１の４．１秒経過待ち処理、ステップＳ２５０１１２のリール制御処理、ステップＳ２５０１１３のメダル払出処理、ステップＳ２５０１１４の遊技区間処理を行う。なお、ステップＳ２５０１０７の有効ライン設定処理からステップＳ２５０１１４の遊技区間処理については、上記第１の実施形態と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【２５６７】

ステップＳ２５０１１５では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ＰＳＷレジスタとは、キャリーフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップＳ２５０１１６では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２５０１１７では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２５０１１８に進み、ステップＳ２５０１１５にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２５６８】

ステップＳ２５０１１９では、上記第１の実施形態にて説明したＢＢ状態処理を行う。その後、ステップＳ２５０１０２に戻る。

【２５６９】

以上のとおり、ステップＳ２５０１１７の集計処理を行う場合には、前段階であるステップＳ２５０１１６にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要が生じる事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップＳ２５０１１５にてＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させることにより、集計処理を行う直前のＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップＳ２５０１１８にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値をＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させることにより、ＣＰＵ１０２の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップＳ２５０１０３にてタイマ割込みを許可しており、ステップＳ２５０１１５の時点では、タイマ割込みを許可した状態がＰＳＷレジスタに記憶されている。このため、ステップＳ２５０１１８の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

【２５７０】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップＳ２５０１１７の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２５０１１７を説明すると、通常処理のステップＳ２５０１１７は、集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されている。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びス

タックエリアｅｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２５７１】

図３７８は、集計処理を示すフローチャートである。

【２５７２】

ステップＳ２５０２０１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２５０２０２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２５０２０３では、コンプリート処理を行う。

【２５７３】

コンプリート処理では、図３７９のフローチャートに示すように、ステップＳ２５０３０１にてＭＹカウンタの値を設定値として取得する。ＭＹカウンタは、２バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。ステップＳ２５０３０２では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップＳ２５０１１３、図３７７参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに０がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに今回のゲームにおけるベット数がセットされるようになっている。

【２５７４】

ステップＳ２５０３０２にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ２５０３０３～ステップＳ２５０３０９に示すＭＹカウンタ更新処理を行う。ＭＹカウンタ更新処理では、ステップＳ２５０３０３において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップＳ２５０３０４では、設定値に加算値を加算する。ステップＳ２５０３０５では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が３を上限として加算される。ステップＳ２５０３０６では、設定値から減算値を減算する。ステップＳ２５０３０７では、設定値が０より小さいか否かを判定し、０より小さい場合には、ステップＳ２５０３０８にて設定値を０に変更する。その後、又はステップＳ２５０３０７にて設定値が０以上であると判定した場合には、ステップＳ２５０３０９に進み、ＭＹカウンタに設定値をセットする。

【２５７５】

以上のように、ＭＹカウンタ更新処理では、ＭＹカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にＭＹカウンタの値を０に戻す処理を行う。

【２５７６】

ＭＹカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップＳ２５０３０２にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップＳ２５０３１０に進み、設定値が１８５００より大きいか否かを判定する。設定値が１８５００より大きい場合には、ステップＳ２５０３１１にて遊技中断要求信号を出力した後にステップＳ２５０３１２に進み、設定値が１８５００以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップＳ２５０３１２に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン１０の性能試験を行う際に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

【２５７７】
　ステップＳ２５０３１２では、設定値が１９０００以上であるか否かを判定する。設定値が１９０００以上である場合には、ステップＳ２５０３１３にてコンプリートフラグをセットした後にステップＳ２５０３１４に進み、設定値が１９０００未満である場合には、コンプリートフラグをセットすることなくステップＳ２５０３１４に進む。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップＳ２５０３１３では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗにコンプリートフラグをセットする。ステップＳ２５０３１４では、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【２５７８】
　ＭＹコマンド送信処理では、図３８０のフローチャートに示すように、ステップＳ２５０４０１において、送信用ＭＹカウンタの最下位ビットであるビット０に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット７の値をセットする。送信用ＭＹカウンタは、１バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。なお、設定値は、上記したとおりＭＹカウンタの値であるため２バイトである。ステップＳ２５０４０２では、ＣＰＵ１０２に設けられた送信バッファレジスタに、ＭＹコマンドであることを示すコマンド種別情報値（９ＣＨ（１００１１１００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２５０４０３では、ＭＹカウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２５０４０４では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２５０４０４では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２５０４０５では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２５０４０６では、ＭＹカウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップＳ２５０４０７では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２５０４０７では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２５０４０８では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２５０４０９では、送信用ＭＹカウンタの値を出力値として取得する。ステップＳ２５０４１０では、出力値と、７ＦＨ（０１１１１１１１）と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップＳ２５０４１０では、出力値のビット７の値を０に変換する処理を行う。ステップＳ２５０４１１では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。ステップＳ２５０４１２では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値（３０Ｈ（００１１０００））をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置８１に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【２５７９】
　以上のとおり、ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹコマンドとして、コマンド種別情報値と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値と、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を０に変更した値と、送信用ＭＹカウンタのビット７を０に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置８１に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、ＭＹコマンドのコマンド種別情報値が９ＣＨであるように、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となっている。このため、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、を分けて表示制御装置８１に送信する必要がある。送信用ＭＹカウンタは、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７の値を記憶するためのカウンタである（ステップＳ２５０４０１）。ちなみに

、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報については、ＭＹカウンタの値が３２７６８（８０００Ｈ）以上となる事象が発生しないため、表示制御装置８１に対して送信する必要がない。

【２５８０】

集計処理の説明に戻り、ステップＳ２５０２０３のコンプリート処理を終了した場合には、ステップＳ２５０２０４に進み、遊技結果累計処理を行う。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、ＢＢ状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、ＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための６０００払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための６０００連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

【２５８１】

ステップＳ２５０２０５では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、６０００連続役物払出枚数カウンタの値を６０００払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

【２５８２】

ステップＳ２５０２０６では、ステップＳ２５０２０２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２５０２０７では、ステップＳ２５０２０１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２５８３】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップＳ２５０３０３，Ｓ２５０３０５、図３７９参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、ＭＹカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータのみである。

【２５８４】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【２５８５】

図３８１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２５８６】

ステップＳ２５０５０１では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうち、ＩＹレジスタ及びＰＳＷレジスタ以外のレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２５０５０２では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５０５０３にて停電処理を実行する。

【２５８７】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【２５８８】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停電フラグをＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【２５８９】

停電処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出し、当該算出結果をＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。

【２５９０】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ２５０５０２にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ２５０５０４以降の各種処理を行う。

【２５９１】

ステップＳ２５０５０４では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ２５０５０５では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ２５０５０６では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ２５０５０７では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２５０５０８では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２５０５０９では、領域外処理である比率表示処理を行う。

【２５９２】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２５０５０９を説明すると、タイマ割込み処理のステップＳ２５０５０９は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶

されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２５９３】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置１０１に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、比率表示処理を終了する。

【２５９４】

比率表示処理が終了した場合には、ステップＳ２５０５１０に進み、領域外処理であるコンプリートタイマ減算処理を行う。コンプリートタイマ減算処理では、後述するコンプリートタイマの値が０であるか否かを判定し、０でない場合には、コンプリートタイマの値から１を減算する。その後、又はコンプリートタイマの値が０である場合には、比率表示処理を開始する際にＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、コンプリートタイマ減算処理を終了する。

【２５９５】

コンプリートタイマ減算処理が終了した場合には、ステップＳ２５０５１１に進み、ステップＳ２５０５０７にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２５９６】

ステップＳ２５０５１２では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。ステップＳ２５０５１３では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１及び払出枚数表示部６２にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ２５０５１４では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ２５０５１５では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ２５０５１６では、先のステップＳ２５０５０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

【２５９７】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップＳ２５０５０９及びステップＳ２５０５１０において、領域外処理である比率表示処理とコンプリートタイマ減算処理とを行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理等を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理が起動してしまうことを回避することが可能となる。

【２５９８】

次に、通常処理のステップＳ２５０１０４にて行われる開始待ち処理を説明する。

【２５９９】

図３８２は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプ

ログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２６００】

ステップＳ２５０６０１では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が０でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ２５０６０２に進み、メダル通路切替ソレノイド４６ａを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップＳ２５０６０３では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ２５０５０５にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラー処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップＳ２５０６０４に進み、タイマ割込み処理が１回行われるまで待機する割込み待ち処理を行う。

【２６０１】

ステップＳ２５０６０１にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップＳ２５０６０５に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

【２６０２】

ステップＳ２５０６０４にて割込み待ち処理が終了した場合と、ステップＳ２５０６０５にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップＳ２５０６０６に進み、精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ５９が操作された場合には、ステップＳ２５０６０７にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップＳ２５０６０８に進み、精算スイッチ５９が操作されていない場合には、そのままステップＳ２５０６０８に進む。ステップＳ２５０６０８では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップＳ２５０６０９にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

【２６０３】

図３７７に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップＳ２５０１０５にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップＳ２５０１０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー４１が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻ることとなるが、かかる場合には、ステップＳ２５０６０３のセンサエラー処理に戻る。

【２６０４】

ステップＳ２５０６０８にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ２５０６１０に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップＳ２５０６１１にてエラー処理を行う。

【２６０５】

エラー処理では、図３８３のフローチャートに示すように、ステップＳ２５０７０１にてエラー番号を設定する。ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗには、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に１が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に２が

設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに１０が設定されるようになっている。ステップＳ２５０７０２では、スロットマシン１０がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板１２１へ出力する。ステップＳ２５０７０３では、ゲートＯＦＦ処理を行う。ゲートＯＦＦ処理では、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップＳ２５０７０４では、残払出枚数表示部６１にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップＳ２５０７０５では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部６５にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップＳ２５０７０６では、エラー番号が１０であるか否かを判定する。

【２６０６】

エラー番号が１０でない場合には、ステップＳ２５０７０７に進み、前面扉１２の開放を検知するドア開スイッチからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち前面扉１２が開放されているか否かを判定する。前面扉１２が開放されていない場合には、前面扉１２が開放されるまで待機する。前面扉１２が開放されている場合には、ステップＳ２５０７０８に進み、リセットスイッチ７２が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ７２が操作されていない場合には、ステップＳ２５０７０７に戻る。前面扉１２が開放されている状態でリセットスイッチ７２が操作された場合には、ステップＳ２５０７０９にてスロットマシン１０のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す０をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部６１におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置８１に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップＳ２５０７０８を肯定判定した場合には、ステップＳ２５０７０９にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

【２６０７】

ステップＳ２５０７０６にてエラー番号が１０であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップＳ２５０７０６にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわちＭＹカウンタの値が１９０００に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

【２６０８】

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉１２を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ７２を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号１０である場合には、前面扉１２を開放した上でリセットスイッチ７２を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

【２６０９】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【２６１０】

図３８４は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリアｉｗ及びスタックエリアｉｓを用いて後述する各種処理を行う。

【２６１１】

ステップＳ２５０８０１では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、ＣＰＵ１０２の各レジスタ及びＩ／Ｏ装置等に対する各種の初期

設定を行う。ステップＳ２５０８０２では、設定キー検出センサ７３ａからの信号がＯＮとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キーのＯＮ操作がなされている場合には、ステップＳ２５０８０３に進み、メイン処理２を行う。

【２６１２】

メイン処理２では、図３８５のフローチャートに示すように、ステップＳ２５０９０１において、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２５０９０２では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２５０９０３では、領域外処理である領域外ＲＡＭクリア処理を行う。

【２６１３】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２５０９０３を説明すると、メイン処理２のステップＳ２５０９０３は、領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。領域外ＲＡＭクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。領域外ＲＡＭクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、領域外ＲＡＭクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２６１４】

領域外ＲＡＭクリア処理では、集計処理の場合と同様に、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を退避させる。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する。これにより、ＭＹカウンタ及び送信用ＭＹカウンタの値は０となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓは初期化しない。その後、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた、スタックポインタの値と、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外ＲＡＭクリア処理を終了する。

【２６１５】

領域外ＲＡＭクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２５０９０４に進み、ステップＳ２５０９０１にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。

【２６１６】

ステップＳ２５０９０５では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗの全てを初期化する領域内ＲＡＭクリア処理を行う。領域内ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓは初期化しない。ステップＳ２５０９０６では、当選確率の設定値として「１」から「６」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は１）を払出枚数表示部６２に表示する処理と、リセットスイッチ７２が操作される毎に設定値を１ずつ更新する処理と、を行う。設定値が６である場合にリセットスイッチ７２が操作された場合には、設定値が１に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー４１が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップＳ２５０９０７に進み、上記した通常処理を行う。

【２６１７】

メイン処理の説明に戻り、ステップＳ２５０８０２にて設定キーのＯＮ操作がなされていないと判定した場合には、ステップＳ２５０８０３に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５０８０４に進み、停電処理（ステップＳ２５０５０３、図３８１参照）の際に保存したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。ＲＡＭ判定値が正常である場合には、ステップＳ２

５０８０６に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、ＲＡＭ判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、ステップＳ２５０８０７にて次回のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップＳ２５０８０８にて上記したゲートＯＦＦ処理を行う。その後、ステップＳ２５０８０９にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入することにより、領域外ＲＡＭクリア処理，領域内ＲＡＭクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図３８５参照）。

【２６１８】

停電フラグがセットされている状況においてＲＡＭ判定値及び当選確率の設定値が正常である場合には、ステップＳ２５０８１０に進み、停電処理の際に保存したスタックポインタの値を復帰させる。ステップＳ２５０８１１では、停電フラグをクリアし、ステップＳ２５０８１２では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。ステップＳ２５０８１３では、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗに停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップＳ２５０８１４では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。ステップＳ２５０８１５では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップＳ２５０８１６では、領域外処理であるＭＹクリア処理を行う。

【２６１９】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップＳ２５０８１６を説明すると、メイン処理のステップＳ２５０８１６は、ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、ＭＹクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。ＭＹクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてＲＯＭ１０５に記憶されている。ＭＹクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、ＭＹクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアｅｗ及びスタックエリアｅｓを用いて各種処理を行う。

【２６２０】

図３８６は、ＭＹクリア処理を示すフローチャートである。

【２６２１】

ステップＳ２５１００１では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、スタックポインタの値を退避させる。ステップＳ２５１００２では、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させる。ステップＳ２５１００３では、コンプリートタイマの値が０であるか否かを判定する。コンプリートタイマは、３バイトで構成されており、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられている。コンプリートタイマの値が０である場合には、ステップＳ２５１００４に進み、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットする。なお、コンプリートタイマの初期値は２９０１２７６１であり、上記した領域外ＲＡＭクリア処理（ステップＳ２５０９０３、図３８５参照）においても、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットしている。ステップＳ２５１００５では、ＭＹカウンタに０をセットし、ステップＳ２５１００６では、送信用ＭＹカウンタに０をセットする。その後、又はステップＳ２５１００３にてコンプリートタイマの値が０でないと判定した場合には、ステップＳ２５１００７に進み、ステップＳ２５１００２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２５１００８では、ステップＳ２５１００１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２６２２】

メイン処理の説明に戻り、ＭＹクリア処理が終了した場合には、ステップＳ２５０８１７に進み、ステップＳ２５０８１４にてＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０

６ｉｓに退避させた値を、ＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる。その後、ステップＳ２５０８１８にて電源遮断前のアドレスに戻る。

【２６２３】

以上のとおり、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートタイマの値が０である場合、ＭＹカウンタに０がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、ＭＹカウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻ることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

【２６２４】

ここで、コンプリートタイマの作用について説明する。

【２６２５】

コンプリートタイマには、領域外ＲＡＭクリア処理を行った場合すなわち設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合と、コンプリートタイマの値が０となっている状況において設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入を行った場合と、に、初期値である２９０１２７６１がセットされる。コンプリートタイマの値は、タイマ割込み処理のコンプリートタイマ減算処理（ステップＳ２５０５１０、図３８１参照）において１ずつ減算される。タイマ割込み処理は１．４９ｍｓｅｃ周期で起動されるため、コンプリートタイマに初期値がセットされてから０となるまでには約１２時間を要する。つまり、本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタを初期化してから約１２時間経過するまでの間、電源の投入のみを行ったとしてもＭＹカウンタを初期化することができない。

【２６２６】

次に、領域内処理と領域外処理との関係について説明する。図３８７は、領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図である。

【２６２７】

領域内処理とは、遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、遊技制御用のデータが参照される。領域内処理にて得られた結果は、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶される。例えば、メダル投入処理（ステップＳ２５０６０９、図３８２参照）においてメダルの投入を検知した場合には、遊技制御用のワークエリアｉｗに設けられたベット数カウンタに検知結果が加算される。また、領域内処理にてデータを退避させる場合には、遊技制御用のスタックエリアｉｓに退避させる。例えばメイン処理（図３８４参照）のステップＳ２５０８１４等に示すように、領域外処理を行う場合には、領域内処理においてＰＳＷレジスタの値を遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる。領域内処理では、例えば開始待ち処理（図３８２参照）のステップＳ２５０６０８等に示すように、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータを参照することはあるものの、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶されたデータを更新することはない。

【２６２８】

領域内処理において非遊技制御用のプログラムが記憶されたアドレスを呼び出した場合には、領域外処理が起動される。

【２６２９】

領域外処理とは、非遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、非遊技制御用のデータが参照される。領域外処理にて得られた結果は、非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶される。例えば、コンプリート処理（図３７９参照）では、非遊技制御用のワークエリアｅｗに設けられたＭＹカウンタの値が更新されたり、非遊技制御用のワーク

エリアｅｗに設けられたコンプリートフラグ格納エリアにコンプリートフラグがセットされたりする。また、領域外処理にてデータを退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる。例えば集計処理（図３７８参照）のステップＳ２５０２０１，Ｓ２５０２０２等に示すように、スタックポインタの値や全レジスタの値を退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる。領域外処理では、例えばコンプリート処理のステップＳ２５０３０５等に示すように、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶されたデータを参照することはあるものの、遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶されたデータを更新することはない。

【２６３０】

領域外処理が終了した場合には、領域内処理に復帰する。

【２６３１】

次に、表示制御装置８１が行う各種処理のうち、コンプリート機能に関わる処理について説明する。

【２６３２】

図３８８は、ＭＹコマンド処理を示すフローチャートである。ＭＹコマンド処理は、主制御装置１０１からのＭＹコマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【２６３３】

ステップＳ２５１１０１では、ＭＹコマンドを受信したか否かを判定し、ＭＹコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ＭＹコマンドを受信した場合には、ステップＳ２５１１０２に進み、ＭＹ合成処理を行う。主制御装置１０１が行うＭＹコマンド送信処理（図３８０参照）において説明したとおり、主制御装置１０１は、ＭＹカウンタの下位バイトの値を、ビット０～ビット６の値（ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値）と、ビット７の値（送信用ＭＹカウンタのビット０の値）と、に分けて送信する。ＭＹ合成処理では、送信用ＭＹカウンタのビット０の値をビット７にシフトさせた値と、ビット０～ビット６の値と、を合成することにより、ＭＹカウンタの下位バイトの値を取得する。ステップＳ２５１１０３では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられたＨＭＹカウンタに、ＭＹコマンドに含まれたＭＹカウンタの上位バイトを示す情報と、ＭＹ合成処理にて取得したＭＹカウンタの下位バイトの値と、を格納する。

【２６３４】

ステップＳ２５１１０４では、ＨＭＹカウンタの値が１９０００より小さいか否かを判定する。ＨＭＹカウンタの値が１９０００より小さい場合には、ステップＳ２５１１０５に進み、１９０００からＨＭＹカウンタの値を減算した値を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた終了枚数カウンタにセットする。ステップＳ２５１１０６では、終了枚数カウンタの値が５００以下であるか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が５００以下である場合、すなわちＭＹカウンタの値が１８５００以上である場合には、ステップＳ２５１１０７にて事前報知フラグをセットし、ステップＳ２５１１１０に進む。終了枚数カウンタの値が５００より大きい場合には、ステップＳ２５１１０８にて事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのままステップＳ２５１１１０に進み、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５１１０９にて事前報知フラグをクリアした後にステップＳ２５１１１０に進む。

【２６３５】

ステップＳ２５１１１０では、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。主制御装置１０１が行う通常処理において説明したとおり、ＭＹコマンド送信処理を行う集計処理は、遊技区間処理よりも後に行われる（図３７７参照）。遊技区間処理では、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を示す区間コマンドを表示制御装置８１に対して送信しており、表示制御装置８１は、ＭＹコマンド処理を行う時点において、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を把握できている（図２６，２８，３６参照）。表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた遊技モード情報を格納するための遊技モード情報格納エリアは、今回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち次ゲ

ームの遊技モード）を格納する第１エリアと、前回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち今回のゲームの遊技モード）を格納する第２エリアと、によって構成されている。ステップＳ２５１１１０では、遊技モード情報格納エリアの第２エリアに格納されている情報に基づいて、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。

【２６３６】

今回のゲームの遊技モードが報知モードであった場合には、ステップＳ２５１１１１にて報知モード中処理を行った後に本処理を終了する。今回のゲームの遊技モードが報知モードでなかった場合には、ステップＳ２５１１１２に進み、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５１１１３にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。事前報知表示では、コンプリート機能の作動が近付いたことを補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２６３７】

ステップＳ２５１１０４にてＨＭＹカウンタの値が１９０００以上であると判定した場合には、ステップＳ２５１１１４にて終了フラグをセットするとともに、ステップＳ２５１１１５にて打ち止め表示を行い、本処理を終了する。打ち止め表示では、コンプリート機能が作動中であることを補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２６３８】

図３８９は、ＭＹコマンド処理のステップＳ２５１１１１にて行う報知モード中処理を示すフローチャートである。

【２６３９】

ステップＳ２５１２０１では、残り枚数更新処理を行う。報知モードでは、純増枚数カウンタ（図３６参照）の値すなわち報知モード終了となるまでの残り枚数が補助表示部６５に表示される。残り枚数更新処理では、補助表示部６５に表示している残り枚数を、区間コマンド受信時に格納した純増枚数カウンタの値に更新する処理を行う。ステップＳ２５１２０２では、純増枚数カウンタの値が０であるか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が０でない場合には、次ゲームも報知モードが継続することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２５１２０３に進み、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が、規定枚数を突破した初回であるか否かを判定する。ちなみに、本スロットマシン１０では、規定枚数として５００，１０００，１５００，２０００を設定している。規定枚数を突破した初回である場合には、ステップＳ２５１２０４にて規定枚数突破表示を行った後にステップＳ２５１２０５に進む。規定枚数突破表示では、例えば５００を突破した初回である場合、「５００枚突破！」の文字情報を補助表示部６５に表示する制御を行う。規定枚数を突破していない場合と、規定枚数を突破した初回でない場合、すなわち規定枚数突破表示を行った規定枚数を突破している場合と、には、そのままステップＳ２５１２０５に進む。

【２６４０】

ステップＳ２５１２０５では、差枚数カウンタの値が２１００より大きいか否かを判定する。上記第１の実施形態において説明したとおり、差枚数カウンタの値は、有利区間移行後の遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数である。差枚数カウンタの値が２１００より大きい場合には、ステップＳ２５１２０６に進み、純増枚数カウンタの値が３００より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が２１００より大きく、純増枚数カウンタの値が３００より大きい場合には、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了することを意味する。かかる場合には、ステップＳ２５１２０７に進み、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた完走枚数カウンタに、２４００から差枚数カウンタの値を減算した結果をセットする。ステップＳ２５１２０８では、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きいか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きい場合には、コンプリート機能が作動する前に有利区間及び報知モードが終了することを意味する。かかる場合には、ステップＳ

２５１２０９に進み、エンディングフラグをセットする。詳細な説明は省略するが、表示制御装置８１は、エンディングフラグがセットされている状況で開始指令が発生した場合、エンディングフラグをクリアするとともにエンディング中フラグをセットし、有利区間及び報知モードが終了するまで所定のエンディングムービーを補助表示部６５に表示する制御を行う。ステップＳ２５１２１０では、エンディング事前報知を行う。エンディング事前報知では、「次ゲームからエンディングとなります」の文字情報を補助表示部６５に表示する制御を行う。

【２６４１】

エンディング事前報知を行った場合と、ステップＳ２５１２０５にて差枚数カウンタの値が２１００以下であると判定した場合と、ステップＳ２５１２０６にて純増枚数カウンタの値が３００以下であると判定した場合と、には、ステップＳ２５１２１１に進む。また、ステップＳ２５１２０８にて終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下であると判定した場合についても、エンディングフラグをセットすることなくステップＳ２５１２１１に進む。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合には、有利区間及び報知モードの終了前にコンプリート機能が作動することとなるため、所定のエンディングムービーを最後まで実行することができないからである。

【２６４２】

ステップＳ２５１２０２にて純増枚数カウンタの値が０であると判定した場合には、今回のゲームで報知モードが終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２５１２１３にて報知モード終了表示を行った後にステップＳ２５１２１１に進む。報知モード終了表示では、報知モード下で行われたゲーム数と、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数と、を補助表示部６５に表示する制御を行う。なお、報知モード終了表示では、仮に規定枚数を突破した初回であったとしても「５００枚突破！」等の規定枚数突破表示は行わず、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数を単に表示する。

【２６４３】

ステップＳ２５１２１１では、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ２５１２１２にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。

【２６４４】

ここで、上記ＭＹコマンド処理を行った場合の作用を遊技の流れに即して説明する。

【２６４５】

図３９０（ａ）は、報知モードにおける所定のゲームでベル入賞が成立した場合の一例を示す図である。報知モードでは、補助表示部６５の右上部に、報知モード終了となるまでの残り枚数が表示される。図３９０（ａ）では、報知モード終了まで残り８４枚であることが表示されている。

【２６４６】

図３９０（ａ）に示す状況においてメダルを３枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させ、今回のゲームで中左右ベルに当選した場合には、図３９０（ｂ）に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するとともに、ベル入賞を成立させることができる「２１３」の操作順序が補助表示部６５に表示される。このとき、残り枚数は、メダルが３枚ベットされたことに伴って８４枚から８７枚に更新される。遊技者が中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作した場合には、図３９０（ｃ）に示すようにベル入賞が成立する。ベル入賞成立時のメダル払出数は９である（図８参照）ため、ステップＳ２５１２０１の残り枚数更新処理において、補助表示部６５に表示されている残り枚数が８７枚から７８枚に更新される。また、かかるタイミングで終了枚数カウンタの値が４９８となった場合には、ステップＳ２５１１０７にて事前報知フラグがセットされるとともに、ステップＳ２５１２１２にて事前報知表示が行われる。具体的には、補助表示部６５の上部に「コンプリート作動まで残り４９８枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、青年キャラクタや背

景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

【２６４７】

図３９０（ｃ）に示す状況においてメダルを３枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させた場合には、図３９０（ｄ）に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。このとき、残り枚数は、メダルが３枚ベットされたことに伴って７８枚から８１枚に更新される一方、事前報知情報に含まれる終了枚数は、４９８枚から更新されない。図３９１（ａ）に示すように、図３９０（ｄ）のゲームでいずれの入賞も成立しなかった場合には、終了枚数カウンタの値が５０１（＝４９８＋３）となる。これにより、ステップＳ２５１１０９にて事前報知フラグがクリアされ、補助表示部６５に表示されていた事前報知情報が非表示となる。このように、事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【２６４８】

一方、図３９１（ｂ）に示すように、図３９０（ｄ）のゲームでベル入賞が成立した場合には、ステップＳ２５１２０１の残り枚数更新処理において、補助表示部６５に表示されている残り枚数が８１枚から７２枚に更新される。また、事前報知情報は、ステップＳ２５１１０５にて終了枚数カウンタの値が４９８から４９２に変更されることに伴い、ステップＳ２５１２１２の事前報知表示において４９８から４９２に更新される。

【２６４９】

ちなみに、本スロットマシン１０では、ゲームが終了してから所定時間（本実施の形態では９０秒）を経過した場合、補助表示部６５にて客待ち演出（アトラクト演出）が行われるようになっている。図３９１（ｂ）の状況となってから所定時間を経過した場合には、図３９１（ｃ）に示すように、補助表示部６５にて客待ち演出が行われる。客待ち演出が行われている状況においても、事前報知情報は継続して表示される。図示は省略するが、補助表示部６５にてメダル払出異常等のエラー表示が行われる場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。

【２６５０】

ベル入賞の成立に伴ってＨＭＹカウンタの値が１９０００以上となった場合には、ステップＳ２５１１１４にて終了フラグがセットされるとともに、ステップＳ２５１１１５にて打ち止め表示が行われる。これにより、補助表示部６５には、図３９１（ｄ）に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が表示される。

【２６５１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【２６５２】

ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２６５３】

打ち止め状態となった場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーのＯＮ操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、ＭＹによって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【２６５４】
設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部６２に表示されるため、本スロットマシン１０で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。
【２６５５】
設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。
【２６５６】
ここで、打ち止め状態を解消する場合に設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行う必要がある構成とした場合には、本スロットマシン１０を設置する遊技場等においてＭＹカウンタの値が１９０００に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられる。そして、例えば遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまった場合には、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられる。電源の投入のみを行った場合には電源遮断前の状態に復帰するため、例えば報知モードの途中で電源を遮断して投入のみを行った場合には、ＭＹカウンタを初期化した上で報知モード下での遊技を継続することができてしまうからである。そこで本スロットマシン１０では、電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値に基づいて、ＭＹカウンタの値が初期値に変更される場合と、ＭＹカウンタの値が初期値に変更されない場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【２６５７】
電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値に基づいて、ＭＹカウンタの値が初期値に変更される場合と、ＭＹカウンタの値が初期値に変更されない場合と、がある構成とした。このように、例えば設定キーのＯＮ操作がなされたか否か等の所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なるコンプリートタイマの値に基づく構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。
【２６５８】
ＭＹカウンタの値を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報であるコンプリートタイマの値に基づいて、ＭＹカウンタの値を初期値に変更したり変更しなかったりする構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。
【２６５９】
電源の投入のみが行われた場合、コンプリートタイマの値が０であれば、ＭＹカウンタの値を初期値に変更し、コンプリートタイマの値が０でなければ、ＭＹカウンタの値を初期値に変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０の設計者が定めた時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行ってもＭＹカウンタの値を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。さらにいうと、コンプリートタイマの値が０である場合には、ＭＹカウンタの値を初期値に変更してから１２時間以上経過していることを意味する。遊技場等の通常時における営業時間は１３時間～１６時間である。このため、ＭＹカウンタの値を初期値に変更してからの経過時間を１２時間とすることにより、営業終了間近までＭＹカウンタの値を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。

【２６６０】
　コンプリートタイマの初期値を２９０１２７６１とし、タイマ割込み処理では、コンプリートタイマの値が０でない場合、コンプリートタイマの値から１を減算する構成とした。そして、ＭＹクリア処理では、コンプリートタイマの値が０であるか否かに基づいて、ＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹカウンタを初期化するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、コンプリートタイマの初期値を０とし、タイマ割込み処理においてコンプリートタイマの値に１を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、コンプリートタイマの値と、１２時間と対応する閾値２９０１２７６１と、の比較を行う必要が生じるため、コンプリートタイマの値が０であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまうからである。より詳しく説明すると、０であるか否かを判定する場合には、レジスタに値をロードするＬＤ命令でＰＳＷレジスタのゼロフラグを参照すればよい一方、０以外の値であるか否かを判定する場合には、比較するＣＰ命令が必要となる。そして、ＣＰ命令で比較する場合と、ＬＤ命令で比較する場合と、を比較した場合には、ＬＤ命令で比較した場合の方がデータ量が少なくなるからである。
【２６６１】
　電源の投入のみを行った場合には、コンプリートタイマの値が０である場合、ＭＹカウンタの値に０をセットする、すなわちＭＹカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後のＭＹカウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。
【２６６２】
　電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、ＭＹに基づいて打ち止め状態となるコンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の１営業日においてＭＹが１９０００に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。
【２６６３】
　コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー処理を起動するとともに、当該エラー処理において無限ループに入る構成とした。かかる構成とすることにより、エラー処理を実行するためのプログラム及びデータ、より詳しくは本スロットマシン１０をエラー状態とするステップＳ２５０７０１～ステップＳ２５０７０５の処理を、コンプリートフラグがセットされている場合に流用することが可能となる。この結果、コンプリートフラグがセットされている場合に打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。さらにいうと、メダルの投入及び払出を行うことが可能なスロットマシンにおいては、メダル払出異常等が発生した場合にエラー状態とするためのプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、既存のプログラム及びデータを用いて打ち止め状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【２６６４】
　エラー処理では、本スロットマシン１０をエラー状態とする一連の処理を行った場合、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定し、コンプリートフラグがセットされている場合、コンプリートフラグがクリアされるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー状態とする一連の処理を流用しつつ、コンプリートフラグがセ

ットされているか否かを判定する処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【２６６５】

異常発生に伴うエラー状態では、前面扉１２を開放した状態でリセットスイッチ７２をＯＮ操作することによってエラー状態を解消することができ、コンプリートフラグがセットされていることに伴うエラー状態では、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行うことによってエラー状態を解消することができる構成とした。このように、異常発生に基づいてエラー状態に移行した場合と、コンプリートフラグがセットされていることに基づいてエラー状態に移行した場合と、で、エラー状態を解消する操作が異なる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内でエラー状態を解消する利便性を確保しつつ、ＭＹに基づいてエラー状態に移行した場合に営業時間内でエラー状態を解消することを困難なものとすることが可能となる。また、エラー状態を解消する操作の違いにより、スロットマシン１０内部では同一の処理を実行しつつ、エラー状態と打ち止め状態という異なる認識を遊技場等の管理者に持たせることが可能となる。

【２６６６】

コンプリート処理を、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新を行わない構成とした。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にＭＹカウンタを更新し、ＭＹカウンタの値に基づいてコンプリートフラグをセットする構成においては、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後の処理時間が長くなることに伴い、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの更新を行わない構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２６６７】

コンプリート処理を、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に、ＭＹカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹカウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、ＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングでＭＹカウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数をＭＹカウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【２６６８】

コンプリート処理を、ＭＹカウンタの更新結果が負の値となる場合、ＭＹカウンタに０をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となる。

【２６６９】

再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新は行わない一方、ＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、ＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【２６７０】

有利区間に移行した場合には、当該有利区間における差枚数が２４００に達した場合、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する構成とした。かかる構成においては、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、差枚数カウンタの更新と、ＭＹカウンタの更新と、を行う必要が生じるため、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した後の処理時間が長くなることに伴い、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してから次遊

技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合、ＭＹカウンタの更新が行われない構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２６７１】

有利区間において行う終了判定処理（図２９参照）では、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【２６７２】

差枚数カウンタを更新する際に行う差枚数調整処理では、メダル払出数からベット数を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合、差枚数カウンタの値からベット数を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングで差枚数カウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数を差枚数カウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【２６７３】

差枚数調整処理を、差枚数カウンタの更新結果が負の値となる場合、差枚数カウンタに０をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間移行後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて有利区間を終了させることが可能となる。

【２６７４】

再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新は行わない一方、差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【２６７５】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合には、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。ＭＹが１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン１０では、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが間もなく１９０００に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。ＭＹが１９０００に到達するまで遊技を継続するのか、ＭＹが１９０００に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することも考えられる。しかしながら、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

【２６７６】

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２６７７】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、遊技が行われていない状況において補助

表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン１０が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン１０にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２６７８】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン１０に関心を抱いた遊技者にも、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２６７９】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部６５に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２６８０】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部６５にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【２６８１】

補助表示部６５において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン１０においては、補助演出が実行されている補助表示部６５に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【２６８２】

事前報知情報を表示している状況でＭＹカウンタの値が１８５００未満となった場合には、事前報知情報を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、ＭＹが１９０００に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、事前報知情報を補助表示部６５に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＭＹが１８５００に達していない状況で事前報知情報を確認し、１９０００到達まで遠いことに安心してその後は事前報知情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、補助表示部６５に補助演出と事前報知情報とを共に表示する本スロットマシン１０では、事前報知情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、ＭＹが１８５００に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

【２６８３】

事前報知情報として表示される残り枚数の更新を、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報の表示と非表示が切り替わることに遊技者が煩わしさを感じる機会を低減することが可能となる。例えば、開始指令が発生した場合、残り枚数にベット数を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停

止後にＭＹが１８５０１となった場合、かかるタイミングで残り４９９枚という事前報知情報が表示され、開始指令を発生させたタイミングでＭＹが１８４９８となって事前報知情報が非表示となる。当該ゲームで入賞が成立しなかった場合には、そのまま事前報知情報が非表示となるため、遊技者が何故事前報知情報を表示したのかと疑問に感じる可能性が考えられ、当該事象が繰り返し発生した場合に遊技者が煩わしさを感じる可能性が考えられるからである。

【２６８４】

ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、遊技中断要求信号を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。すなわち、遊技中断要求信号を出力しない構成とした場合には、ＭＹカウンタの値が１９０００に達するまで遊技を継続し、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。そして、打ち止め状態となった場合には、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行う必要があり、当該操作を行った場合には、領域外ＲＡＭクリア処理においてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗの全てが初期化される。このため、コンプリートフラグやＭＹカウンタのみならず、累計比率算出処理にて得られた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率も初期化されることとなり、性能試験のデータを得られなくなってしまうからである。

【２６８５】

本スロットマシン１０では、報知モードにおいて遊技者が所有メダルを増加させる遊技性となっており、報知モードでは、純増枚数カウンタの上乗せが行われる。かかる構成においては、事前報知を行わない構成とした場合、報知モードの途中で突然打ち止め状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。上乗せ抽選の当選回数によって報知モード下で獲得可能なメダル数が変化する構成においては、報知モード移行時に設定される１２０枚より多くの枚数が残った状態で打ち止め状態となる事象が発生し得るからである。しかしながら、ＭＹが１８５００に達した場合に事前報知を行う構成とした場合には、報知モードの途中で打ち止め状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２６８６】

報知モードでは、当該報知モードが継続する状況において、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、補助表示部６５にて規定枚数突破表示を行う構成とした。かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った場合に、さらなるメダルの獲得を目指して報知モード下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで報知モード下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【２６８７】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合には、規定枚数突破表示を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。報知モードが終了するゲームで規定枚数を突破した場合にも規定枚数突破表示を行うことも可能であるが、かかる構成とした場合には、規定数に到達して報知モードが終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【２６８８】

規定枚数突破表示を、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した初回に限って行う構成とした。報知モードは１回の遊技を行う毎に所有メダルの増加を期待できる遊技モードであるため、かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った以降のゲームにおいて、ゲームが終了する毎に同じ規定枚数突破表示を繰り返し

実行してしまうことを回避することが可能となる。

【２６８９】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、規定枚数突破表示を行わない一方、ＭＹが１８５００に達した場合、事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報に基づいて報知モード終了後も本スロットマシン１０にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、１回の遊技を行う毎にメダルの増加を期待できる報知モードが終了する以上、報知モードが終了するゲームによってＭＹが１８５００に達した場合には、事前報知情報を表示しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モード終了後に少ないゲーム数で報知モードに再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった報知モードの途中で事前報知情報が表示され、連荘となった報知モードの途中で打ち止め状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、報知モード終了時に事前報知情報を表示した場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

【２６９０】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定した場合、補助表示部６５にて所定のエンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、本スロットマシン１０のようにＭＹが１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまう可能性があり、実際に打ち止め状態に移行してしまった場合には、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまう可能性が懸念される。そこで、本スロットマシン１０では、エンディングムービーの実行有無を、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、ＭＹに応じてエンディングムービーの実行有無を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２６９１】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が２４００に達した際にＭＹカウンタの値が１９０００に到達しない状況である場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２６９２】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が２４００に達する前にＭＹカウンタの値が１９０００に到達する状況である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまった場合には、エンディングムービー及び有利区間の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

【２６９３】

差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定していない状況である場合、ＭＹカウンタの値に関わらず、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーと、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を

高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２６９４】

差枚数カウンタの値が２１００より大きい場合、すなわち報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、ＭＹカウンタの値が１８５００以上となった場合、すなわち打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタの値が２４００に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況でエンディングムービーが開始されない場合を、補助表示部６５に事前報知情報が表示されている状況とすることが可能となる。この結果、差枚数カウンタの値が２４００に達する前に打ち止め状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、エンディングムービーが開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【２６９５】

報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。このように、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況においてエンディングムービーを開始した場合には、打ち止め状態に移行する前に報知モード及び有利区間を終了させることが可能となり、エンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【２６９６】

報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数よりも小さい場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況であっても、報知モード下で２１００枚に達した場合にエンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【２６９７】

報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数以上である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況において報知モード下で２１００枚に達した場合、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。

【２６９８】

打ち止め状態に移行した場合には、補助表示部６５に打ち止め情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン１０で遊技できないことを遊技場等の客に明示することが可能となる。

【２６９９】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【２７００】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【２７０１】

遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【２７０２】

遊技制御用のワークエリア１０６ｉｗと、非遊技制御用のワークエリア１０６ｅｗと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでＲＡＭ１０６の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のＲＡＭ１０６のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【２７０３】

遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓと、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてＣＰＵ１０２のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたＣＰＵ１０２のレジスタの値を消去してしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【２７０４】

領域内処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にてＣＰＵ１０２のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にＣＰＵ１０２の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【２７０５】

領域内処理では、抽選処理やリール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、ＭＹカウンタの更新等のような所定の期間になされた遊技結果から得られ

る情報を導出する処理と、ＭＹカウンタを初期化してからの経過時間と対応するコンプリートタイマの値を更新する処理と、を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ＲＯＭ１０５において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ＲＯＭ１０５における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

【２７０６】

ＭＹカウンタの更新等を行う集計処理と、コンプリートタイマの値を更新するコンプリートタイマ減算処理と、を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２７０７】

コンプリート機能を実現する構成のうち、ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。ＭＹカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン１０ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２７０８】

領域内処理を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、領域外処理を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアｅｗに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にＲＡＭ１０６の遊技制御用のワークエリアｉｗに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【２７０９】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理とコンプリートタイマ減算処理とを行う構成とした。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理等を実行する事象が発生し得る。これは、ＣＰＵ１０２の全レジスタの値をＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリアｅｓに退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【２７１０】

領域外処理であるコンプリート処理では、ＭＹカウンタの更新を行うとともに、ＭＹカウンタの値を示すＭＹコマンドを表示制御装置８１に対して送信するＭＹコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、ＭＹカウンタの更新、ＭＹコマ

ンドの作成、ＭＹコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【２７１１】

表示制御装置８１を、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして識別する構成とした。かかる構成においては、ＭＹカウンタを２バイトで構成した場合、少なくともＭＹカウンタの下位バイトに記憶された情報を、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、に分けて表示制御装置８１に送信する必要が生じる。これに伴い、ＭＹコマンドを作成する処理では、少なくともＭＹカウンタの下位バイトに記憶された情報を、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、に分ける処理が必要となり、ＭＹコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、ＭＹコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【２７１２】

ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹカウンタの下位バイトの値と７ＦＨとの論理積を取得することにより、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示すコマンド情報を作成する構成とした。また、送信用ＭＹカウンタのビット０にＭＹカウンタの下位バイトのビット７の値をセットし、送信用ＭＹカウンタの値と７ＦＨとの論理積を取得することにより、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示すコマンド情報を作成する構成とした。かかる構成においては、ＭＹコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、ＭＹコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【２７１３】

ＭＹコマンド送信処理では、ＭＹコマンドとして、コマンド種別情報値と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット０～ビット６を示す情報値と、ＭＹカウンタの上位バイトのビット０～ビット６を示す情報値と、送信用ＭＹカウンタのビット０～ビット６を示す情報値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置８１に対して送信する構成とした。かかる構成とすることにより、ビット７の値が１である情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、表示制御装置８１にＭＹカウンタの値を把握させることが可能となる。

【２７１４】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【２７１５】

（１）上記第１の実施の形態では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している最中に精算スイッチ５９が操作された場合、そのまま本遊技に移行する構成としたが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度を所定時間（例えば２秒）遅くした後に定常回転速度に復帰させ、その後に本遊技に移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度の変化を通じて疑似遊技が終了することを遊技者に報知することが可能となる。

【２７１６】

（２）上記第１の実施の形態では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している最中に精算スイッチ５９が操作された場合、そのまま本遊技に移行する構成としたが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成としてもよいし、１つ又は２つのリールを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成としてもよい。

【２７１７】

１つ又は２つのリールを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成とした場合には、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成と比して、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。また、かかる構成においては

、疑似停止したリールが再度回転を開始することを通じて本遊技への移行を報知することができるため、疑似遊技と本遊技のいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【２７１８】

（３）上記第１の実施の形態では、少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ５９が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させた後に疑似遊技を終了する構成としたが、回転中のリールを全て疑似停止させることなく疑似遊技を終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、疑似停止したリールのみ回転を開始させる処理を行えばよいため、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。また、かかる構成においては、疑似停止したリールが再度回転を開始することを通じて本遊技への移行を報知することができるため、疑似遊技と本遊技のいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【２７１９】

（４）上記第１の実施の形態では、精算スイッチ５９の操作に基づいて回転中のリールを疑似停止させる場合、疑似停止指令が発生した場合と同一の処理を行う構成としたが、疑似停止指令が発生した場合と異なる処理を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、ストップスイッチ４２～４４を操作して各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた場合と、精算スイッチ５９を操作して各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させた場合と、で図柄の停止結果を変化させることが可能となる。この結果、精算スイッチ５９の操作とストップスイッチ４２～４４の操作との違いを明確なものとすることが可能となり、いずれを操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【２７２０】

例えば、精算スイッチ５９が操作された場合、図柄の停止位置は気にせずに、精算スイッチ５９が操作されたタイミングで即座に回転中のリールを疑似停止させる。かかる構成とした場合には、例えば中ラインＬ２から２分の１図柄分ずれた位置に図柄が停止する等の事象を発生させることが可能となる。

【２７２１】

例えば、精算スイッチ５９が操作された場合、上乗せ抽選に当選した場合であっても、「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に停止しない停止結果となるよう、回転中のリールを疑似停止させる。

【２７２２】

例えば、精算スイッチ５９が操作された場合、疑似停止指令が発生した場合の停止位置から２分の１図柄分ずれた位置で回転中のリールを疑似停止させる。

【２７２３】

（５）上記第１の実施の形態では、疑似遊技において精算スイッチ５９が操作された場合、キャンセル操作がなされたと判定する構成としたが、精算スイッチ５９の操作に限定されるものではなく、遊技回を開始した以降に遊技の進行に関与しない操作であればよい。したがって、第１クレジット投入スイッチ５６が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよいし、第２クレジット投入スイッチ５７が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよい。第３クレジット投入スイッチ５８が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよい。

【２７２４】

また、キャンセル操作がなされたか否かを判定する構成に代えて又は加えて、疑似停止指令が発生することなく所定時間を経過した場合に、疑似遊技を終了させる構成としてもよい。

【２７２５】

（６）上記第１の実施の形態では、少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ５９が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させる構成としたが、回転中のリールの１つを疑似停止させる構成としてもよい。かかる構成とした場合には、１つのリールが疑似停止した状況の場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを疑似停止させ

るために精算スイッチ５９を２回操作する必要が生じる。
【２７２６】
（７）上記第１の実施の形態では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況で精算スイッチ５９が操作された場合、そのまま疑似遊技を終了させ、少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ５９が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させる構成としたが、疑似停止したリール数又は疑似停止指令の発生数によって疑似遊技を終了させるに際して行う処理が異なる構成であればよい。
【２７２７】
例えば、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況で精算スイッチ５９が操作された場合には、１つのリールを疑似停止させる一方で他の２つのリールを疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。１つのリールが疑似停止している状況で精算スイッチ５９が操作された場合には、他の２つのリールを疑似停止させた後に疑似遊技を終了させる。２つのリールが疑似停止している状況で精算スイッチ５９が操作された場合には、他の１つのリールを疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。
【２７２８】
（８）上記第１の実施の形態では、疑似遊技におけるリールの回転速度と、本遊技におけるリールの回転速度と、が等しい構成としたが、疑似遊技におけるリールの回転速度と、本遊技におけるリールの回転速度と、が異なる構成としてもよい。
【２７２９】
（９）上記第１の実施の形態では、回転開始処理を行った後に停止情報設定処理を行う構成としたが、疑似停止指令が発生したか否かの判定を行う前までに停止情報設定処理を行う構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが可能となる。したがって、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速回転となった後に停止情報設定処理を行う構成としてもよいし、指示モニタ表示処理を行った後に停止情報設定処理を行う構成としてもよい。
【２７３０】
（１０）上記第１の実施の形態では、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブルと、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブルと、を予め記憶しておき、疑似停止指令が発生した場合に前記スベリテーブルを参照する構成としたが、かかる構成を変更する。
【２７３１】
図２２に示す停止位置決定処理において、ステップＳ１１０３にて疑似遊技フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ１１０４に進み、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技であれば停止図柄番号として「１５」を設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技であれば、疑似停止させるリールが左リール３２Ｌ又は中リール３２Ｍであれば停止図柄番号として「１５」を設定し、疑似停止させるリールが右リール３２Ｒであれば停止図柄番号として「１６」を設定する。停止図柄番号を設定したことに伴い、ステップＳ１１０７及びステップＳ１１０８の処理は行わない。
【２７３２】
かかる構成とした場合には、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができることに加えて、スベリテーブルを予め用意しておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。
【２７３３】
（１１）上記第１の実施の形態では、疑似遊技において最大１９図柄分滑らせることが可能な構成としたが、本遊技と同様に疑似停止指令が発生してから予め定められた時間内に疑似停止させる構成としてもよい。
【２７３４】
但し、かかる構成とした場合には、疑似停止指令の発生後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合、疑似遊技用停止情報の設定に要した時間によって４図柄分滑らせることができなくなる可能性が考えられる。

【２７３５】
　そこで、本遊技と同様の停止制御を行う構成とする場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報と、疑似遊技用停止情報と、を設定する構成とする。このとき、本遊技用の停止情報は、停止情報格納エリア１０６ｂの第１エリアに設定し、疑似遊技用停止情報は、停止情報格納エリア１０６ｂの第２エリアに設定する構成とする。
【２７３６】
　かかる構成とした場合には、停止情報設定処理に要する時間が長くなってしまうものの、疑似遊技から本遊技へ移行する際に本遊技用の停止情報を設定する必要がなくなるため、疑似遊技から本遊技へ速やかに移行させることが可能となる。
【２７３７】
　このとき、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技においてＢＢ１のみに当選している状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技において外れの状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定する構成とする。かかる構成とした場合には、疑似遊技用停止情報と、本遊技用の停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。
【２７３８】
　（１２）上記第１の実施の形態では、停止情報設定処理において疑似遊技用停止情報を設定しない構成としたが、かかる構成を変更する。
【２７３９】
　具体的には、図１５に示すリール制御処理において、ステップＳ４０３にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。そして、疑似遊技フラグがセットされている場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報ではなく疑似遊技用停止情報を設定する構成とする。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報を設定する構成とする。このとき、疑似遊技用停止情報が設定されている場合すなわち疑似遊技の終了後である場合には、当該疑似遊技用停止情報を本遊技用の停止情報に書き換える。すなわち、疑似遊技用停止情報が設定される記憶エリアと、本遊技用の停止情報が設定される記憶エリアと、を同一エリアとする。そして、停止位置決定処理におけるステップＳ１１０４の処理は行わない構成とする。
【２７４０】
　かかる構成とした場合には、停止情報格納エリア１０６ｂの増大化を抑制することが可能となる。
【２７４１】
　このとき、上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技においてＢＢ１のみに当選している状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技において外れの状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定する構成とする。かかる構成とした場合には、疑似遊技用停止情報と、本遊技用の停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。
【２７４２】
　（１３）上記第１の実施の形態では、疑似遊技用のスベリテーブルを予め用意する構成としたが、本遊技と同様に停止情報を設定する構成としてもよい。
【２７４３】
　（１４）上記第１の実施の形態では、疑似遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止した場合、純増枚数が増加することを報知する特典が付与される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、メダル払出等の入賞成立時に付与される特典とは異なる特典が付与される構成であればよい。入賞成立時に付与される特典とは異なる特典としては、例えば設定示唆演出を行うことや、その後の本遊技における当選役示唆等が代表例として挙げられる。
【２７４４】

（１５）上記第１の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技を行う構成としたが、疑似遊技を行う条件は任意である。

【２７４５】

例えば、報知モードの最終ゲームにおいて疑似遊技を行う構成とする。

【２７４６】

例えば、レア役に当選した場合、上乗せ抽選の当否に関わらず疑似遊技を行う構成とする。

【２７４７】

（１６）上記第１の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、当該遊技回において疑似遊技を実行する構成としたが、上乗せ抽選に当選した次遊技回に疑似遊技を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、レア役に当選したこと、すなわち上乗せ抽選が行われたことを遊技者に把握させた上で次遊技回を開始させることが可能となる。故に、疑似遊技が開始されることを期待させながら次遊技回を開始させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。なお、次遊技回ではなく５ゲーム後等の所定回数の遊技回で疑似遊技を実行する構成としてもよい。

【２７４８】

（１７）上記第１の実施の形態では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況でキャンセル操作がなされた場合、上乗せされたか否かの報知を行わない構成としたが、上乗せされたか否かの報知を行う構成としてもよい。

【２７４９】

（１８）上記第１の実施の形態では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している状況でキャンセル操作がなされた場合、上乗せされたか否かの報知を行わない一方、上乗せ抽選に当選すれば本遊技において表示される残り払出数が更新される構成としたが、上乗せ抽選に当選しても本遊技において表示される残り払出数が更新されない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、未報知の上乗せ枚数をその後の疑似遊技において報知する構成としてもよいし、報知モードの最終ゲームにおいて報知する構成としてもよい。

【２７５０】

（１９）上記第１の実施の形態では、補助表示部６５にて疑似遊技であることを報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、疑似遊技であることを報知する手段を備える構成であればよい。すなわち、疑似遊技中に限って点灯表示される疑似遊技ランプを設ける構成としてもよいし、疑似遊技では停止したリールを上下に揺動させることで疑似遊技中であることを報知する構成としてもよい。

【２７５１】

（２０）上記第２の実施の形態では、１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を行う構成としたが、リールの揺動が収束することを期待できる時間であればその長さは任意である。

【２７５２】

（２１）上記第２の実施の形態では、指示モニタを表示中でないと判定した後、又は指示モニタをクリアした後に１００ｍｓｅｃ待機する待機処理を行う構成としたが、かかる位置に限定されるものではなく、リール回転数カウンタの値が０であると判定した以降、すなわち全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの停止位置を決定した以降であれば、待機処理を行う位置は任意である。但し、リール回転数カウンタの値が０であるか否かを判定する処理に近いほど、待機処理にて待機する時間として１００ｍｓｅｃより長い時間を設定する必要が生じるため、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまう可能性が懸念される。

【２７５３】

（２２）上記第２の実施の形態では、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かを判定する構成としたが、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったと判定した後に、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する構成としてもよい。また、かかる

構成とする場合には、操作終了コマンドを送信した後に、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する構成としてもよい。つまり、操作終了コマンドを送信した後に全リール停止完了コマンドを送信する構成としてもよい。

【２７５４】

（２３）上記第２の実施の形態では、全リール停止完了コマンドを送信した後に、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かを判定する構成としたが、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったと判定した後に、全リール停止完了コマンドを送信する構成としてもよい。このとき、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とすれば、上記第２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【２７５５】

（２４）上記第２の実施の形態では、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かの判定と、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かの判定と、の順序と、全リール停止完了コマンドと操作終了コマンドの送信順序と、が等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。例えば、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったか否かの判定を行う構成とする一方、コマンドの送信順序は、操作終了コマンドの後に全リール停止完了コマンドを送信する構成とする。但し、かかる構成とする場合には、処理構成が複雑化して記憶容量が増大化してしまう可能性が懸念される。

【２７５６】

（２５）上記第２の実施の形態では、全てのリール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合に全リール停止完了コマンドを送信する構成としたが、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの停止完了コマンドを個別に送信する構成としてもよい。より具体的には、ステップＳ２２０４において、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒが停止図柄番号となった一方で中リール３２Ｍが停止図柄番号となっていないと判定した場合には、左リール停止完了コマンドと右リール停止完了コマンドを送信し、中リール３２Ｍが停止図柄番号となるまで待機する。そして、中リール３２Ｍが停止図柄番号となった場合には、中リール停止完了コマンドを送信した後にステップＳ２２０６に進む。かかる構成において、表示制御装置８１を、左リール停止完了コマンド，中リール停止完了コマンド，右リール停止完了コマンドの全てを受信した場合に第３の報知音を出力する構成とすれば、上記第２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【２７５７】

操作終了コマンドに関しても同様であり、左操作終了コマンド，中操作終了コマンド，右操作終了コマンドを個別に送信する構成としてもよい。

【２７５８】

（２６）上記第２の実施の形態では、本遊技において全リール停止完了コマンドや操作終了コマンドを送信する構成としたが、上記第１の実施の形態のように疑似遊技を行う構成においては、疑似遊技において全リール停止完了コマンドや操作終了コマンドを送信する構成としてもよい。

【２７５９】

（２７）上記第３の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアとヘッダを共に１バイトで構成したが、２バイト以上で構成してもよいことはいうまでもない。

【２７６０】

（２８）上記第３の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアとヘッダが同一バイトとなる構成としたが、異なるバイトで構成してもよい。例えば、疑似遊技フラグ格納エリアを１バイトで構成し、ヘッダを２バイトで構成してもよい。かかる構成とした場合であっても、疑似遊技フラグ格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報のうちの所定の１バ

イトと、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合には、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７６１】

（２９）上記第３の実施の形態では、本遊技の場合に送信されるヘッダ情報を予め記憶する構成としたが、かかる構成を変更する。

【２７６２】

上記第３の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリア及びヘッダの第５ビットをブランクとしたが、第５ビットを本遊技フラグ格納ビット、本遊技識別ビットとしての機能を持たせる構成とする。そして、疑似遊技フラグをクリアする場合（ステップＳ６１１、図１７又はステップＳ１００４、図２１参照）には、疑似遊技フラグ格納エリアの第６ビットに「０」をセットするとともに、疑似遊技フラグ格納エリアの第５ビットに「１」をセットする構成とする。疑似遊技フラグをセットする場合（ステップＳ５０４、図１６参照）には、疑似遊技フラグ格納エリアの第６ビットに「１」をセットするとともに、疑似遊技フラグ格納エリアの第５ビットに「０」をセットする構成とする。

【２７６３】

かかる構成とした場合であっても、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【２７６４】

（３０）上記第３の実施の形態では、疑似遊技であるか否かを示す情報をヘッダに含ませる構成としたが、ボディに含ませる構成としてもよいし、ヘッダに含ませる構成としてもよい。これら構成とした場合であっても、ボディ情報に疑似遊技判定情報を加算することで送信するボディを作成したり、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することで送信するヘッダを作成したりした場合には、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することが明らかである。

【２７６５】

（３１）上記第３の実施の形態では、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としたが、減算等の他の所定の演算を行うことでヘッダを作成する構成であっても、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７６６】

（３２）上記第３の実施の形態では、疑似遊技である場合に送信するコマンドと、本遊技である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成としたが、かかる構成を変更する。

【２７６７】

例えば、ＢＢ状態である場合に送信するコマンドと、非ＢＢ状態である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、ＢＢ状態であるか否かの情報を記憶するＢＢ状態格納エリアを設け、当該ＢＢ状態格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７６８】

例えば、通常区間である場合に送信するコマンドと、有利区間である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、有利区間であるか否かの情報を記憶する有利区間格納エリアを設け、当該有利区間格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７６９】

例えば、報知モード（ＡＴ遊技）である場合に送信するコマンドと、非報知モード（非ＡＴ遊技）である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、報知モードであるか否かの情報を記憶する報知モード格納エリアを設け、当該報知モード格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７７０】

例えば、３枚遊技である場合に送信するコマンドと、２枚遊技である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、３枚遊技であるか否かの情報を記憶するベット数格納エリアを設け、当該ベット数格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２７７１】

例えば、ＢＢ１状態（３枚遊技のＢＢ状態）である場合に送信するコマンドと、ＢＢ２状態（２枚遊技のＢＢ状態）である場合に送信するコマンドと、非ＢＢ状態である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、いずれの遊技状態であるかの情報を記憶する遊技状態格納エリアを設け、当該遊技状態格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第３の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。なお、このように３種類の遊技状態のいずれであるかを示す情報をヘッダに含ませるためには、遊技状態格納エリア及びヘッダに、上記情報を格納するビットとして少なくとも２ビットを用意する必要がある。

【２７７２】

なお、上記各構成を組み合わせることも当然可能である。例えば、ヘッダ情報に、疑似遊技判定情報と、ベット数格納エリアに格納された情報と、を加算することにより、疑似遊技であるか否かと、３枚遊技と２枚遊技のいずれであるかと、を含むヘッダを作成する構成としてもよい。また、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することにより、疑似遊技であるか否かを含むヘッダを作成し、ボディ情報にベット数格納エリアに格納された情報を加算することにより、３枚遊技と２枚遊技のいずれであるかを含むボディを作成する構成としてもよい。

【２７７３】

（３３）上記第３の実施の形態では、回転開始コマンド、停止可コマンド、停止コマンドを送信する場合に、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としたが、抽選結果コマンド等の他のコマンドを送信する場合に、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としてもよいことはいうまでもない。

【２７７４】

（３４）上記第３の実施の形態に代えて又は加えて、疑似遊技フラグ格納エリアの第６ビットを出力ポートと電気的に接続する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、疑似遊技フラグがセットされた（第６ビットに「１」が格納された）場合、スロットマシン１０外部にＯＮ信号が出力され、疑似遊技フラグがクリアされた（第６ビットに「０」が格納された）場合、スロットマシン１０外部にＯＦＦ信号が出力されることとなる。故に、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報に、疑似遊技を実行するか否かを判定する際に用いられる情報としての機能と、スロットマシン１０外部に疑似遊技であることを示す信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、疑似遊技フラグ格納エリアを有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【２７７５】

（３５）上記第４の実施の形態では、演出スイッチ６７が１回操作された場合に結果表示を開始する構成としたが、演出スイッチ６７の操作に基づいて結果表示を開始する構成であれば、上記した作用効果を奏することができる。したがって、例えば演出スイッチ６７が１０回等の所定回数連打された場合に結果表示を開始する構成としてもよいし、演出スイッチ６７が５秒等の所定時間長押しされた場合に結果表示を開始する構成としてもよい。

【２７７６】

（３６）上記第４の実施の形態では、操作終了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としたが、全リール停止完了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としてもよい。また、区間コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成や、状態コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としてもよい。これら構成は、いずれ

の構成であっても全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した後に押下表示が開始される構成となるため、上記した作用効果を奏することができる。

【２７７７】

（３７）上記第４の実施の形態では、操作終了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としたが、例えば演出決定処理において押下演出を実行すると決定したタイミングで押下表示を開始する等の遊技回の途中で押下表示を開始する構成としてもよい。かかる構成とする場合には、図５６に示す開始待ち処理において、ステップＳ３６０１にて完了フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。かかる構成とした場合には、操作終了コマンドを受信した際に完了フラグがセットされている場合、押下演出を実行しない場合と同様に直ちにメニュー開始操作が有効となり、操作終了コマンドを受信した際に完了フラグがセットされていない場合、上記第４の実施の形態に記載したように第１タイマ又は第２タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる。

【２７７８】

（３８）上記第４の実施の形態では、押下表示を開始した後に第１タイマの値に１０００をセットする構成としたが、操作終了コマンドを受信した場合に第１タイマの値に１０００をセットする構成としてもよいし、全リール停止完了コマンドを受信した場合に第１タイマの値に１０００をセットする構成としてもよい。また、区間コマンドを受信した場合に第１タイマの値に１０００をセットする構成や、状態コマンドを受信した場合に第１タイマの値に１０００をセットする構成としてもよい。これら構成とした場合であっても、第１タイマの作動開始時期が変化するのみであるため、上記した作用効果を奏することができる。

【２７７９】

（３９）上記第４の実施の形態では、結果表示を最後まで実行した場合に第２タイマの値に３００をセットする構成としたが、結果表示を開始する場合に第２タイマの値に５００をセットする構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記した作用効果を奏することができることは明らかである。

【２７８０】

なお、第２タイマの値が３００となった場合に完了フラグをセットする構成とし、第２タイマの値に応じた結果表示画像データを表示する構成とした場合には、上記第４の実施の形態において用いた表示カウンタが不要となる。

【２７８１】

また、図６１に示す押下演出処理のステップＳ４１０４において第２タイマの値が３００以下であるか否かを判定する構成とした場合には、完了フラグが不要となる。

【２７８２】

（４０）上記第４の実施の形態では、結果表示を最後まで実行した場合に第２タイマの値に３００をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【２７８３】

具体的には、結果表示を最後まで実行した場合、第１タイマの値が０であるか否かを判定する構成とする。そして、第１タイマの値が０でない場合には、第１タイマの値が０となった場合にメニュー開始操作が有効となる、すなわち第２タイマの値を参照することがないため、第２タイマの値に３００をセットすることなく結果表示処理を終了する構成とする。一方、第１タイマの値が０である場合には、第１タイマではなく第２タイマの値が０となった場合にメニュー開始操作が有効となるため、第２タイマの値に３００をセットした後に結果表示処理を終了する構成とする。

【２７８４】

上記構成とした場合には、上記第４の実施の形態において記載した作用効果に加えて、第１タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる状況では第２タイマが作動せず、第２タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる状況では第１タイマが作動しない構成とすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【２７８５】

（４１）上記第４の実施の形態では、表示制御装置８１に第１タイマを設け、当該第１タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる場合がある構成としたが、主制御装置１０１に第１タイマを設け、第１タイマの値が０となった際に表示制御装置８１に対して時間経過コマンドを送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合、表示制御装置８１は、時間経過コマンドを受信した際に完了フラグがセットされている場合、押下演出処理を終了してその後のメニュー開始操作を有効とする構成とし、時間経過コマンドを受信した際に完了フラグがセットされていない場合、第２タイマの値が０となった際に押下演出処理を終了してその後のメニュー開始操作を有効とする構成とする。かかる構成とした場合には、上記第４の実施の形態において記載した作用効果に加えて、押下表示の開始タイミングやメニュー開始操作が有効となるタイミングを主制御装置１０１側で規定することが可能となるため、誤動作が発生する機会を低減することが可能となる。

【２７８６】

なお、第１タイマの値に１０００をセットするタイミングとしては、ステップＳ３３０４にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止位置となったと判定した場合にセットする構成としてもよいし、ステップＳ３３０６にて全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となったと判定した場合にセットする構成としてもよい。また、操作終了コマンドを送信した後等の他のタイミングでセットする構成としてもよい。

【２７８７】

（４２）上記第４の実施の形態では、上乗せ抽選に当選している場合に実行する結果表示と、上乗せ抽選に当選していない場合に実行する結果表示と、において、最後まで実行するのに要する時間が等しい構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。かかる構成とした場合であっても、結果表示を最後まで実行した後に第２タイマに３００をセットする構成とすれば、第２タイマの値に基づいてメニュー開始操作を有効とする場合に、結果表示を最後まで実行してからメニュー開始操作が有効となるまでの時間を一定のものとすることが可能となる。

【２７８８】

（４３）上記第４の実施の形態では、第２タイマの値に３００をセットする構成としたが、第２タイマにセットする値は任意である。第１タイマ及び待ち受けタイマについても同様である。

【２７８９】

（４４）上記第４の実施の形態では、押下演出処理において待ち受けタイマの値に１８０００をセットしない構成としたが、ステップＳ４１０６にて第２タイマの値に０をセットした場合、待ち受けタイマの値に１８０００をセットした後に押下演出処理を終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、押下演出処理を終了してから約１８０秒後に客待ち演出が開始されることとなる。

【２７９０】

（４５）上記第４の実施の形態では、押下演出を実行しない場合、直ちにメニュー開始操作が有効となる構成としたが、押下演出を実行しない場合にも約１０秒経過後にメニュー開始操作が有効となる構成としてもよい。かかる構成を実現する構成としては、例えば、図５５に示す操作終了コマンド処理において、操作終了コマンドを受信したと判定した場合、待ち受けタイマの値に１８０００をセットするとともに、第１タイマの値に１０００をセットする構成とする。ステップＳ３５０５では第１タイマの値に１０００をセットしない。そして、図５６に示す開始待ち処理において、演出フラグがセットされていないと判定した場合、第１タイマの値が０となったか否かを判定する構成とする。そして、第１タイマの値が０となったと判定した場合、ステップＳ３６０３以降に示す処理を行う構成とする。

【２７９１】

（４６）上記第４の実施の形態では、メニュー開始操作がなされた場合、補助表示部６５にメニュー画面を表示する構成としたが、メニュー画面表示部を補助表示部６５と別個に備え、前記メニュー画面表示部にメニュー画面が常時表示されている構成としてもよい。

【２７９２】
（４７）上記第４の実施の形態では、押下演出を進行させる機能と、メニュー画面を表示させる機能と、を演出スイッチ６７が有する構成としたが、メニュー画面を表示させるための操作スイッチを演出スイッチ６７と別個に設ける構成としてもよい。
【２７９３】
（４８）上記第４の実施の形態では、選択メニューとして、遊技履歴と、配当表と、音量調整と、遊技履歴のクリアと、を備える構成としたが、選択メニューの種類及びその数は任意である。したがって、配当表と音量調整を備える構成であってもよいし、音量調整のみを備える構成であってもよい。なお、表示する遊技情報を１種類のみ備える構成においては、演出スイッチ６７が操作された場合にメニュー画面ではなく上記遊技情報を直接表示すればよいことはいうまでもない。
【２７９４】
（４９）上記第４の実施の形態では、押下演出において上乗せ抽選の当否を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、チャンスモードにおける移行抽選の当選有無を報知する構成であってもよいし、当選役を報知する構成であってもよい。
【２７９５】
（５０）上記第４の実施の形態では、減算されるタイマを用いた構成について説明したが、加算されるタイマを用いてもよいことはいうまでもない。
【２７９６】
（５１）上記第４の実施の形態では、第１タイマの値に１０００をセットした場合に当該第１タイマの減算が開始される構成としたが、かかる構成を変更する。第１タイマには、例えば開始指令が発生したタイミング等の押下表示を開始するより前の任意のタイミングで１０００をセットする構成とする。そして、操作終了コマンド処理のステップＳ３５０５（図５５参照）では、第１タイマの減算を許可する構成とする。かかる構成とした場合であっても、第１タイマの作動時期がステップＳ３５０５の処理を行った場合となるため、上記第４の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。
【２７９７】
（５２）上記第４の実施の形態において、押下演出処理の途中でベット数が１以上となったことを示すベット数コマンドを受信した場合、押下演出処理を終了して開始指令待ち処理に移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、遊技者がメダル又は仮想メダルをベットしたタイミングで、補助表示部６５に表示されている押下表示又は結果表示が終了することとなる。
【２７９８】
（５３）上記第４の実施の形態では、押下演出を実行した場合におけるメニュー開始操作が有効となるタイミングに着目し、かかる観点から説明を行ったが、押下演出を実行した場合における客待ち演出への移行タイミングについても、上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができることは明らかである。図５６に示す開始待ち処理からも明らかなように、押下演出処理を終了した後に待ち受けタイマの値が０となったか否かを判定するからである。
【２７９９】
（５４）上記第５の実施の形態では、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成としたが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に終了画面を表示する構成としてもよい。
【２８００】
（５５）上記第５の実施の形態では、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成としたが、少なくとも1つのリールが停止する前までに終了画面を表示する構成とすれば、上記第５の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。終了画面を表示する時間を十分に確保することができるからである。
【２８０１】

このとき、２つのリールが停止した後に終了画面を表示する構成とした場合には、少なくとも押し順ベルに当選した場合にベル入賞の成立有無を把握することができるため、終了画面で表示する獲得枚数として報知モード終了時における差枚数を表示することが可能となる。

【２８０２】

（５６）上記第５の実施の形態では、差枚数２４００によって報知モードが終了する場合にエンディング演出を行う構成としたが、これに加えて区間ゲーム数１５００によって報知モードが終了する場合にエンディング演出を行う構成としてもよい。

【２８０３】

（５７）上記第５の実施の形態では、報知モード下でなされたゲーム数によって報知モードが終了する構成としたが、報知モード下でなされた操作順序の報知回数によって報知モードが終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、開始コマンドの受信に基づいてではなく、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドの受信に基づいて終了画面を表示する構成とすれば、上記第５の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。

【２８０４】

（５８）上記第５の実施の形態では、表示制御装置８１のみが後報知ゲーム数を把握している構成としたが、主制御装置１０１のみが後報知ゲーム数を把握している構成としてもよいし、主制御装置１０１と表示制御装置８１が共に後報知ゲーム数を把握している構成としてもよい。

【２８０５】

（５９）上記第５の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、疑似遊技において上乗せゲーム数を報知する場合と、復活演出において上乗せゲーム数を報知する場合と、がある構成としたが、復活演出においてのみ上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。

【２８０６】

（６０）上記第５の実施の形態では、報知モード下でレア役に当選した場合に上乗せ抽選を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、復活演出で報知モードが継続することを報知可能な構成であればよい。例えば、報知モードを１セット５０ゲームで終了する構成とし、報知モード移行時や１セット終了時等の所定のゲームにおいてセット数上乗せ抽選（復活抽選或いは継続抽選）を行う構成としてもよい。

【２８０７】

（６１）上記第５の実施の形態では、差枚数２４００による報知モードの終了が確定する条件として、残りゲーム数が５０より大きいことと、差枚数が２２００より大きいことと、を設けたが、条件の設定は任意である。残りゲーム数のみを条件として設定してもよいし、差枚数のみを条件として設定してもよい。

【２８０８】

（６２）上記第５の実施の形態では、差枚数２４００による報知モードの終了が確定した場合、次ゲームからエンディング演出を開始する構成としたが、エンディング演出を開始するタイミングは任意である。差枚数が２３００に達した次ゲームからエンディング演出を開始する構成としてもよいし、差枚数が２２５０に達した次ゲームからエンディング演出を開始する構成としてもよい。すなわち、用意したエンディング映像の長さに応じたゲーム数から開始すればよい。

【２８０９】

（６３）上記第５の実施の形態では、通常区間からチャンスモードに移行するまで終了画面を継続表示する構成としたが、１ゲーム目に限って終了画面を表示し、２ゲーム目以降は他の補助演出を実行する構成としてもよい。

【２８１０】

（６４）上記第５の実施の形態では、報知モードが終了した場合に有利区間が終了し、チャンスモード下で有利区間が終了する事象が発生しない構成としたが、チャンスモード下で有利区間が終了する事象が発生する構成としてもよい。例えば、チャンスモード下で

報知モードへの移行抽選に加えて有利区間の終了抽選を行う構成としてもよいし、報知モードの終了後にチャンスモードに移行する構成としてもよい。

【２８１１】

（６５）上記第５の実施の形態では、通常区間から報知モードに移行しない構成としたが、報知モードに移行する構成としてもよい。

【２８１２】

（６６）上記第５の実施の形態では、チャンスモードへの移行抽選に当選しなかった場合に示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、チャンスモードへの移行抽選に当選した場合に示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成としてもよい。

【２８１３】

（６７）上記第５の実施の形態では、示唆宝珠又は確定宝珠によってスロットマシン１０の設定状態を示唆又は報知する構成としたが、遊技者に有利な有利情報を示唆又は報知する構成であれば、上記第５の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。有利情報としては、例えば報知モードへの移行抽選の当選確率が異なる複数のチャンスモードを備える構成において、チャンスモードの移行先を示唆又は報知する構成や、チャンスモード下での天井ゲーム数（移行ゲーム数）を複数設定可能な構成において、設定される天井ゲーム数を示唆又は報知する構成等が代表例として挙げられる。

【２８１４】

（６８）上記第５の実施の形態では、通常区間の６ゲーム目以降に確定宝珠が表示される構成としたが、通常区間の１～５ゲーム目においても所定確率で確定宝珠が表示される構成としてもよい。すなわち、通常区間の滞在ゲーム数に応じて設定示唆の精度が高まる構成であればよい。

【２８１５】

（６９）上記第５の実施の形態では、示唆宝珠及び確定宝珠をゲームの開始段階で表示する構成としたが、表示するタイミングは任意である。また、示唆宝珠及び確定宝珠を全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に非表示とする構成としたが、チャンスモードに移行するまで継続表示する構成としてもよい。さらに、メニュー画面を表示可能な構成においては、遊技履歴が選択された場合に、それまでに表示した示唆宝珠及び確定宝珠を表示する構成としてもよい。

【２８１６】

（７０）上記第５の実施の形態では、終了画面として、報知モードが終了することと、メダル獲得枚数と、を表示する構成としたが、報知モードが終了することのみを表示する構成としてもよいし、上記メダル獲得枚数のみを表示する構成としてもよい。また、報知モードが終了することの表示としては、「報知モード終了」等の実際の文字表記に限らず、所定のキャラクタが泣きながら手を振る等の所定の動作によって報知モードが終了することを報知してもよい。

【２８１７】

（７１）上記第５の実施の形態では、終了画面を表示した場合、それ以降はメダル獲得枚数の表示を変更しない構成としたが、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示した場合、前記最終ゲームの遊技結果（入賞成立の有無）に応じてメダル獲得枚数の表示を変更する構成としてもよい。また、通常区間においてもメダル獲得枚数の表示を変更する構成としてもよい。

【２８１８】

（７２）上記第６の実施の形態では、左中右の操作順序でベル入賞が成立する当選役として左中右ベル１と左中右ベル２の２つを設けたが、１つのみでよいことはいうまでもない。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルについても同様である。

【２８１９】

（７３）上記第６の実施の形態では、例えば中左右の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、当選役が中左右ベル１，中左右ベル２，第１特殊ベルのいずれで

あったとしても小役３入賞が成立する構成としたが、当選役に応じて成立するベル入賞の態様が異なる構成としてもよい。例えば、中左右ベル１に当選した場合には小役３入賞が成立し、中左右ベル２に当選した場合には小役４入賞が成立し、第１特殊ベルに当選した場合には小役１入賞が成立する構成とする。かかる構成とした場合であっても、８枚のメダル払出が行われるベル入賞が成立するという事象は変わらないため、上記第６の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２８２０】

（７４）上記第６の実施の形態では、ベル入賞を成立させることができる操作順序として６種類を有する構成としたが、操作順序の種類は任意である。例えば、いずれのストップスイッチ４２～４４を最初に操作するかによる３種類であってもよいし、左ストップスイッチ４２を最初に操作するか否かによる２種類であってもよい。また、例えば中左右，中右左，右左中，右中左の４種類であってもよい。なお、上記操作順序に加えて、所定のストップスイッチを所定のタイミングで操作することも要件とした場合には、押し順ベルの種類を６種類よりも多く設定することができる。

【２８２１】

（７５）上記第６の実施の形態では、左中右ベル１，２と左右中ベル１，２を押し順グループ１に含める一方、上記操作順序でベル入賞が成立する当選役を押し順グループ２に含めない構成としたが、ベル入賞を成立させることができる全ての操作順序の当選役を押し順グループ１とし、ベル入賞を成立させることができる所定の操作順序の当選役を押し順グループ２に含めない構成とすれば、上記第６の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２８２２】

（７６）上記第６の実施の形態では、押し順グループ１に属する当選役の当選確率が等しい構成としたが、押し順グループ１に属する当選役の当選確率が異なる構成としてもよい。例えば、押し順グループ１において、左中右ベル１，２と左右中ベル１，２のポイント値ＰＶを１９６０とし、他の押し順ベルのポイント値ＰＶを１９９０とする。かかる構成とした場合であっても、押し順グループ２に当選した場合に必ず操作順序を報知する構成であれば、報知モードＡ及び報知モードＢ下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によるベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることができる。この結果、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【２８２３】

（７７）上記第６の実施の形態では、報知モード下で押し順グループ２に当選した場合、必ず操作順序を報知する構成としたが、例えば９０％等の所定確率で操作順序を報知する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、報知モードＡ及び報知モードＢ下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によるベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることができる。

【２８２４】

なお、押し順グループ２に当選した状況で操作順序を報知しない場合には、中又は右を基点とする操作順序であることを示す「×？？」を補助表示部６５に表示することが望ましい。

【２８２５】

（７８）上記第６の実施の形態では、ナビ判定処理において押し順グループに応じた判定を行うことにより、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる構成としたが、かかる構成を変更する。

【２８２６】

図９０は、抽選テーブルの他の例を示す図である。なお、図９０では、上記第６の実施形態との比較を容易なものとするため、第１～第４特殊ベルを記載するとともにポイント値ＰＶとして０（当選しない）を設定しているが、これらは不要である。

【２８２７】
　左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２には、ポイント値ＰＶとして１９８０が設定されており、中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２には、ポイント値ＰＶとして４０７０が設定されている。
【２８２８】
　左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２を左正解ベルとし、中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２を中正解ベルとし、右左中ベル１，右左中ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２を右正解ベルとする。このとき、左正解ベルの当選確率は、６５５３５分の７９２０であり、中正解ベルの当選確率は、６５５３５分の１６２８０であり、右正解ベルの当選確率は、６５５３５分の１６２８０である。
【２８２９】
　報知モードＡでは、左正解ベルに当選した場合、７９２０分の０の確率でナビすると判定し、中正解ベル当選時には、１６２８０分の８３６０の確率でナビすると判定し、右正解ベル当選時には、１６２８０分の８３６０の確率でナビすると判定する。
【２８３０】
　かかる構成とした場合には、ナビしないと判定する値数が、左正解ベル，中正解ベル，右正解ベルのいずれであったとしても７９２０となる。故に、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる。
【２８３１】
　報知モードＢでは、左正解ベルに当選した場合、７９２０分の１９２０の確率でナビすると判定し、中正解ベル当選時には、１６２８０分の１０２８０の確率でナビすると判定し、右正解ベル当選時には、１６２８０分の１０２８０の確率でナビすると判定する。
【２８３２】
　かかる構成とした場合には、ナビしないと判定する値数が、左正解ベル，中正解ベル，右正解ベルのいずれであったとしても６０００となる。故に、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる。
【２８３３】
　（７９）上記第６の実施の形態では、ナビ率の異なる報知モードＡ，報知モードＢ，報知モードＣの３種類を有する構成としたが、報知モードＡ又は報知モードＢのみを有する構成としてもよいし、上記３種類のうち任意の２種類を有する構成としてもよい。また、ナビ率の異なる４種類以上の報知モードを有する構成としてもよい。
【２８３４】
　（８０）上記第６の実施の形態では、チャンスモードから報知モードに移行する場合、報知モードＡから開始される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定確率で報知モードＢや報知モードＣから開始される構成としてもよい。
【２８３５】
　（８１）上記第６の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知しない場合、必ず昇格演出を行う構成としたが、所定確率で昇格演出を行う構成としてもよい。
【２８３６】
　（８２）上記第６の実施の形態では、昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合に昇格抽選を行う構成としたが、ベル入賞の成立有無を問わずに昇格抽選を行う構成としてもよい。また、昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合にポイント抽選を行う構成とし、予め定めたポイント値に到達した場合にナビ率をアップさせる構成としてもよい。
【２８３７】
　（８３）上記第６の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知しない場合、昇格抽選が行われ得る構成としたが、これに代えて又は加えて、移行ゲーム数カウンタの値を

増加させる上乗せ抽選が行われ得る構成としてもよい。

【２８３８】

（８４）上記第６の実施の形態では、報知モード下でレア役に当選した場合、上乗せ抽選が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、昇格抽選が行われる構成としてもよい。

【２８３９】

（８５）上記第６の実施の形態では、昇格演出において「？？？」を表示して６通りの操作順序から１通りの操作順序を遊技者に選択させる構成としたが、かかる構成を変更する。

【２８４０】

例えば、「１？？」，「？１？」，「？？１」のように最初に操作すべきストップスイッチを表示し、２番目以降に操作するストップスイッチを遊技者に選択させる構成とする。

【２８４１】

或いは、「３？？」，「？３？」，「？？３」のように最後に操作すべきストップスイッチを表示し、最初と２番目に操作するストップスイッチを遊技者に選択させる構成とする。

【２８４２】

（８６）上記第６の実施の形態では、通常区間及びチャンスモードにおいて中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合、移行抽選に当選したとしても当該結果を無効とする構成としたが、かかる構成を変更する。

【２８４３】

例えば、移行抽選を全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に行う構成とし、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、移行抽選の当選確率を高確率とし、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、移行抽選の当選確率を低確率とする。

【２８４４】

例えば、移行抽選を全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に行う構成とし、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、移行抽選を行い、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、移行抽選を行わない。

【２８４５】

（８７）上記第６の実施の形態では、押し順ベル当選した場合、８枚のメダル払出が行われるベル入賞と、１枚のメダル払出が行われる入賞と、のいずれかが必ず成立する構成としたが、ベル入賞を成立させることができない操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、いずれの入賞も成立しない取りこぼしが発生し得る構成としてもよい。

【２８４６】

（８８）上記第７の実施の形態では、チャンスモード下で移行抽選に当選することなく７００回の３枚遊技が行われた場合、次ゲームから報知モードに移行する構成としたが、移行抽選に当選した場合と同様に３～５ゲームの対決演出を経た後に報知モードに移行する構成としてもよい。また、チャンスモード下で移行抽選に当選することなく６９７回の３枚遊技が行われた場合、３ゲームの対決演出を経た後に報知モードに移行する構成としてもよい。

【２８４７】

（８９）上記第７の実施の形態では、不足ゲーム数が１以上である場合、当該不足ゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としたが、加算しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、上乗せ抽選に当選していない場合、対決演出の途中で報知モードが終了することとなり、上乗せ抽選に当選している場合、上乗せゲーム数の一部が対決演出下で消化されることとなる。

【２８４８】

（９０）上記第７の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、当該ゲームで上乗せゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としたが、対決ゲーム数カウンタの

値が０となった場合すなわち対決演出の終了後に、上乗せゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としてもよい。

【２８４９】

（９１）上記第７の実施の形態では、レア役に当選した場合、上乗せ抽選に当選したか否かに関わらず対決演出抽選を行う構成としたが、レア役に当選していない場合にも対決演出抽選を行う構成としてもよい。

【２８５０】

（９２）上記第７の実施の形態では、対決ゲーム数として３～５のいずれかの値を取得する構成としたが、取得する値は任意である。対決ゲーム数として３のみを取得する構成であってもよいし、２～１０のいずれかの値を取得する構成としてもよい。

【２８５１】

（９３）上記第７の実施の形態では、上乗せ抽選に当選している場合と、上乗せ抽選に当選していない場合と、で対決ゲーム数抽選にて取得される値が等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。

【２８５２】

例えば、上乗せ抽選に当選している場合には、対決ゲーム数として３～５のいずれかの値を取得し、上乗せ抽選に当選していない場合には、対決ゲーム数として５～７のいずれかの値を取得する構成とする。かかる構成とした場合には、対決演出が６ゲーム以上継続すると上乗せ抽選非当選が確定することとなるが、不足ゲーム数の加算によって報知モードが延長される機会が増加するため、遊技者の落胆を好適に緩和することが可能となる。

【２８５３】

（９４）上記第７の実施の形態では、対決演出抽選に当選した場合、対決ゲーム数と対応するゲームの全てにおいて所定の演出を行う構成としたが、所謂前兆演出のように演出を行わないゲームが存在する構成としてもよい。例えば、対決ゲーム数として７を取得した場合には、１ゲームで完結する煽り演出を１ゲーム目と３ゲーム目に行い、２ゲーム目と４ゲーム目は演出を実行せず、５～７ゲーム目に対決演出を行う構成とする。

【２８５４】

（９５）上記第７の実施の形態では、報知モードにおいて対決演出を実行するゲーム数が途中で変更されることがない構成としたが、途中で変更され得る構成としてもよい。

【２８５５】

（９６）上記第７の実施の形態では、上乗せ抽選の当選有無を報知する補助演出として、対決演出と疑似遊技を備える構成としたが、疑似遊技を備えない構成としてもよい。

【２８５６】

（９７）上記第７の実施の形態において、対決演出の他に１ゲームで完結する補助演出を備える構成としてもよいことは言うまでもない。このとき、上記補助演出の実行有無に関しては、対決演出の場合のように不足ゲーム数が生じることがないため、表示制御装置８１側で決定する構成としてもよい。

【２８５７】

（９８）上記第７の実施の形態では、報知モードにおいて上乗せ抽選の当選有無を対決演出にて報知する構成としたが、かかる構成を変更する。

【２８５８】

例えば、報知モードにおいてストック抽選を行う構成においては、ストック抽選の当選有無を対決演出にて報知する。

【２８５９】

例えば、報知モードとして、報知モードＡと、報知モードＡで遊技可能なゲーム数を高確率で上乗せできる報知モードＢと、を備え、報知モードＡにおいて移行抽選に当選した場合には、報知モードＢにおける遊技を１０回等の所定回数だけ行うことが可能となり、その後は報知モードＡに復帰する構成において、上記移行抽選の当選有無を対決演出にて報知する。

【２８６０】

（９９）上記第７の実施の形態では、複数のゲームに亘って行われる演出として対決演出のみを備える構成について説明したが、対決演出の他にも複数のゲームに亘って行われる演出を有する構成としてもよいことは言うまでもない。かかる構成においては、例えば、３ゲームに亘って行われる演出として演出Ａと演出Ｂを備え、４ゲームに亘って行われる演出として演出Ｃと演出Ｄを備える場合、主制御装置１０１側で演出を実行する演出期間（３又は４）を決定し、表示制御装置８１側で演出期間に応じたいずれの演出を実行するかを決定する構成とすればよい。

【２８６１】

（１００）上記第７の実施の形態において、チャンスモードにおいて表示制御装置８１側で敗北対決演出を実行すると決定し、当該敗北対決演出の途中で７００回目の３枚遊技となった場合には、敗北対決演出から勝利対決演出に切り替える構成としてもよいことは言うまでもない。

【２８６２】

（１０１）上記第７の実施の形態では、チャンスモードにおいて、敗北対決演出の途中で移行抽選に当選した場合、敗北対決演出が途中で終了して勝利対決演出が最初から開始される構成としたが、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更される構成であればよく、実行する演出内容は任意である。したがって、勝利コマンドを受信した遊技回すなわち移行抽選に当選した遊技回において、対決演出開始動画データを補助表示部６５に出力する制御ではなく、対決演出途中動画データを補助表示部６５に出力する制御を行ってもよい。

【２８６３】

（１０２）上記第８の実施の形態では、チャンスモードにおいて、３枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成としたが、報知モードと同様に、３枚遊技と２枚遊技のいずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、有利区間において１回の遊技が行われる毎にナビカウンタの値が更新される構成とすることができるため、遊技モードに応じたナビカウンタの更新を行う構成と比して、データ量の削減を図ることが可能となる。なお、チャンスモードにおいて、押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよいし、再遊技等の押し順ベルと異なる他の役に当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。

【２８６４】

（１０３）上記第８の実施の形態では、報知モードにおいて、３枚遊技と２枚遊技のいずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成としたが、チャンスモードと同様に、３枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、有利区間において１回の遊技が行われる毎にナビカウンタの値が更新される構成とすることができるため、遊技モードに応じたナビカウンタの更新を行う構成と比して、データ量の削減を図ることが可能となる。なお、報知モードにおいて、押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよいし、再遊技等の押し順ベルと異なる他の役に当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。または、報知モードにおいて、ナビ抽選に外れた場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。

【２８６５】

（１０４）上記第８の実施の形態では、ナビカウンタ更新処理を遊技区間処理にて行う、すなわちナビカウンタ更新処理を遊技の終了段階にて行う構成としたが、抽選処理等の遊技の開始段階にて行う構成としてもよい。

【２８６６】

（１０５）上記第８の実施の形態では、ナビカウンタ更新処理において、チャンスモードに加えて報知モードにおいてもナビカウンタの値を更新する構成としたが、チャンスモードにおいてのみナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。具体的には、ステップＳ８０２０１の前にチャンスモードであるか否かを判定する処理を加え、チャンスモード

である場合にステップＳ８０２０１に進み、チャンスモードでなく報知モードである場合にステップＳ８０２０３に進む構成とする。かかる構成とした場合には、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームに限って操作順序の報知される頻度が５０％よりも高くなり、２回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードＢに移行しない限り５０％の割合で操作順序が報知されることとなる。

【２８６７】

（１０６）上記第８の実施の形態では、ナビカウンタを用いることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度が高くなる構成としたが、かかる構成を変更する。チャンスモードから報知モードに移行する場合には、初回フラグをセットする構成とする。ナビ判定処理では、ステップＳ８０４０４において初回フラグがセットされているか否かを判定し、初回フラグがセットされている場合、初回フラグをクリアするとともにナビフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームに限って操作順序の報知される頻度が５０％よりも高くなり、２回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードＢに移行しない限り５０％の割合で操作順序が報知されることとなる。

【２８６８】

（１０７）上記第８の実施の形態では、ナビカウンタを用いることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度が高くなる構成としたが、かかる構成を変更する。報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、ナビ抽選に例えば８０％等の５０％より高い確率で当選となる構成とし、２回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードＢに移行しない限りナビ抽選に５０％の確率で当選となる構成とする。

【２８６９】

（１０８）上記第８の実施の形態では、５０％の割合で当選となるナビ抽選を行う構成としたが、ナビ抽選に当選となる割合は任意である。

【２８７０】

（１０９）上記第８の実施の形態では、５０％の割合で当選となるナビ抽選を行う構成としたが、かかる構成を変更する。０と１の２つの値をループするループカウンタを設け、押し順ベルに当選した場合に上記ループカウンタの値を更新する構成とする。そして、ループカウンタの更新をナビ判定処理の前に行う構成とする場合には、上記ループカウンタの値が１の場合、操作順序を報知し、上記ループカウンタの値が０の場合、操作順序を報知しない構成とする。ループカウンタの更新を遊技の終了段階で行う構成とする場合には、上記ループカウンタの値が０の場合、操作順序を報知し、上記ループカウンタの値が１の場合、操作順序を報知しない構成とする。かかる構成とした場合であっても、５０％の割合で操作順序を報知する構成を実現することが可能である。

【２８７１】

また、上記構成においては、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで必ず操作順序を報知することができるため、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度を高めるという機能に限った場合、上記第８の実施の形態におけるナビカウンタに関わる構成が不要となる。上記構成とナビカウンタに関わる構成を組み合わせた場合には、押し順ベルに８ゲーム以上当選しなかった場合における救済として、ナビカウンタに関わる構成が機能することとなる。

【２８７２】

（１１０）上記第８の実施の形態では、ナビ判定処理において、ナビ抽選に外れた場合にナビカウンタの値を確認する構成としたが、ナビカウンタの値を確認した後にナビ抽選を行う構成としてもよい。

【２８７３】

（１１１）上記第８の実施の形態では、報知モードへの移行抽選に当選した場合、チャンスモードから報知モードＡに移行する構成としたが、チャンスモードから報知モードＡに移行する場合と、チャンスモードから報知モードＢに移行する場合と、がある構成とし

てもよい。
【２８７４】
（１１２）上記第８の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知した場合にナビカウンタを初期化する構成としたが、ナビカウンタを初期化しない構成としてもよい。
【２８７５】
（１１３）上記第８の実施の形態では、ナビカウンタの値が７より大きい場合に操作順序を報知する構成としたが、操作順序を報知する際のナビカウンタの値は任意である。但し、ナビカウンタの値を小さくした場合には、報知モードＡにおけるナビ率が高くなることとなり、ナビカウンタの値を大きくした場合には、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会の増加に繋がることとなる。
【２８７６】
（１１４）上記第８の実施の形態では、報知モードに移行してから５０ゲーム目までの間にレア役に当選した場合、昇格抽選を行う構成としたが、昇格抽選を行う期間は任意である。昇格抽選を行う期間を、報知モードに移行してから３０ゲーム目までとしてもよいし、報知モードに移行してから報知モードＡが終了するまでとしてもよい。また、例えば操作順序が報知されていない押し順ベル当選ゲームでベル入賞を成立させることができた場合等の規定条件が成立したことを基点として、１０ゲーム等の所定ゲーム数が経過するまでの間を、昇格抽選を行う期間としてもよい。
【２８７７】
（１１５）上記第８の実施の形態では、上乗せ抽選に当選しなかった場合、報知モードＡと報知モードＢとを併せて１００回の遊技が可能な構成としたが、かかる構成を変更する。
【２８７８】
例えば、昇格抽選に当選しなかった場合、報知モードＡ下で１００回の遊技が可能な構成とし、昇格抽選に当選した場合、当該ゲームで報知モードＡが終了するものの報知モードＢ下で１００回の遊技が可能な構成とする。
【２８７９】
例えば、昇格抽選に当選しなかった場合、報知モードＡ下で１００回の遊技が可能な構成とし、昇格抽選に当選した場合、昇格抽選に当選したタイミングに関わらず、報知モードＡ下で１００回の遊技が行われた後に報知モードＢに移行し、報知モードＢ下で１００回の遊技が可能な構成とする。
【２８８０】
（１１６）上記第８の実施の形態に上記第６の実施の形態を適宜組み合わせてもよい。すなわち、上記第６の実施形態における図柄配列や入賞態様を適用してもよいし、上記第６の実施形態のようにナビ率が異なる３種類の報知モードを備える構成としてもよい。また、上記第８の実施形態ではレア役に当選した場合に昇格抽選を行う構成としたが、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知しない場合に昇格抽選を行う構成としてもよい。
【２８８１】
（１１７）上記第９の実施の形態では、液晶制御装置２５１が上部ランプ６３、スピーカ６４、補助表示部６５を駆動制御する構成としたが、液晶制御装置２５１がスピーカ６４、補助表示部６５を駆動制御し、演出制御装置２０１が上部ランプ６３を駆動制御する構成としてもよい。また、液晶制御装置２５１が補助表示部６５を駆動制御し、演出制御装置２０１が上部ランプ６３、スピーカ６４を駆動制御する構成としてもよい。
【２８８２】
（１１８）上記第９の実施の形態では、ＢＧＭ出力処理をＶＤＰ２５３が行う構成としたが、液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２が行う構成としてもよい。液晶制御装置２５１のＣＰＵ２５２が行う構成とする場合には、レイヤーを液晶制御装置２５１のＲＡＭに設ける構成とすればよい。
【２８８３】
（１１９）上記第９の実施の形態では、３２個のチャンネルを設ける構成としたが、設

けるチャンネルの数は任意である。
【２８８４】
（１２０）上記第９の実施の形態では、７層からなるレイヤーを設ける構成としたが、設ける層の数は任意である。
【２８８５】
（１２１）上記第９の実施の形態では、ＣＨ４用レイヤーについて説明したが、ＣＨ０～ＣＨ３１の全てのチャンネルに対してレイヤーを設ける構成としてもよいし、例えばＣＨ４～ＣＨ１３等の一部のチャンネルに対してレイヤーを設ける構成としてもよい。また、例えばＣＨ４用レイヤーは７層からなる構成とし、ＣＨ０用レイヤーは４層からなる構成とするというように、チャンネル毎にレイヤーを構成する層数が異なる構成としてもよい。
【２８８６】
（１２２）上記第９の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、ＢＧＭの音量を０．０ｄＢから‐６．０ｄＢに低下させる構成としたが、低下量に関しては任意である。例えばＢＧＭの音量を‐１２．０ｄＢすなわち約４分の１の音量に低下させる構成とする場合には、ＣＨ４用レイヤーの第６層に「６４」ではなく「３２」をセットする構成とすればよい。また、例えばＢＧＭの音量を‐２．５ｄＢすなわち約４分の３の音量に低下させる構成とする場合には、ＣＨ４用レイヤーの第６層に「６４」ではなく「９６」をセットする構成とすればよい。
【２８８７】
（１２３）上記第９の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、レア役入賞音を０．０ｄＢで出力する構成としたが、‐６．０ｄＢより大きい音量で出力する構成であれば、ＢＧＭよりも大きい音量で出力できるため、上記した作用効果を奏することが期待できる。
【２８８８】
（１２４）上記第９の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、ＢＧＭの音量を０．０ｄＢから‐６．０ｄＢに低下させる構成としたが、これに代えて又は加えて、一般入賞が成立した場合、ＢＧＭの音量を０．０ｄＢから‐６．０ｄＢに低下させる構成としてもよい。また、レア役入賞が成立した場合と、一般入賞が成立した場合と、でＢＧＭの音量の低下度合いが異なる構成としてもよい。
【２８８９】
（１２５）上記第９の実施の形態では、チェリーとスイカの２種類をレア役として設定したが、３種類以上の役をレア役として設定してもよいことはいうまでもない。このとき、役毎にレア役入賞音の出力時間が異なる構成としてもよいし、特典付与に対する期待度に応じてレア役入賞音の出力時間が異なる構成としてもよい。
【２８９０】
例えば、報知モードへの移行抽選に約２分の１の確率で当選となるレア役Ａと、報知モードへの移行抽選に約３分の１の確率で当選となるレア役Ｂ及びレア役Ｃと、を有する構成においては、レア役Ａ入賞が成立した場合、レア役入賞音を２０００ｍｓｅｃ出力し、レア役Ｂ入賞又はレア役Ｃ入賞が成立した場合、レア役入賞音を１０００ｍｓｅｃ出力する構成としてもよい。
【２８９１】
（１２６）上記第９の実施の形態では、スイカ入賞が成立した場合と、チェリー入賞が成立した場合と、において、レア役入賞音の出力が終了してからＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻るまでの時間が異なる構成としたが、等しい構成としてもよい。
【２８９２】
また、３種類以上の役をレア役として設定した場合には、ＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻るまでの復帰時間が役毎に異なる構成としてもよいし、特典付与に対する期待度に応じて復帰時間が異なる構成としてもよい。
【２８９３】

例えば、報知モードへの移行抽選に約２分の１の確率で当選となるレア役Ａと、報知モードへの移行抽選に約３分の１の確率で当選となるレア役Ｂ及びレア役Ｃと、を有する構成においては、レア役Ａ入賞が成立した場合、レア役入賞音の出力が終了してから８００ｍｓｅｃ経過後にＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻る構成とし、レア役Ｂ入賞又はレア役Ｃ入賞が成立した場合、レア役入賞音の出力が終了してから５００ｍｓｅｃ経過後にＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻る構成としてもよい。

【２８９４】

（１２７）上記第９の実施の形態では、レア役入賞音の出力が終了した後にＢＧＭのフェードイン制御を開始する構成としたが、レア役入賞音の出力が終了するタイミングでＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻るようにＢＧＭのフェードイン制御を開始する構成としてもよい。

【２８９５】

（１２８）上記第９の実施の形態では、レア役入賞と、入賞音の出力時間と、フェードイン制御を行う時間と、が対応する構成としたが、かかる構成を変更する。

【２８９６】

例えば、チャンスモードにおいてレア役入賞が成立した場合、報知モードへの移行抽選に当選していれば、約９０％の割合で入賞音Ａを出力し、約１０％の割合で入賞音Ｂを出力する構成とする。報知モードへの移行抽選に当選していない場合には、約９０％の割合で入賞音Ｂを出力し、約１０％の割合で入賞音Ａを出力する構成とする。入賞音Ａは、２０００ｍｓｅｃに亘って出力される構成とし、入賞音Ａの出力が終了した場合には、８００ｍｓｅｃ経過後にＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻る構成とする。入賞音Ｂは、１０００ｍｓｅｃに亘って出力される構成とし、入賞音Ｂの出力が終了した場合には、５００ｍｓｅｃ経過後にＢＧＭの音量が０．０ｄＢに戻る構成とする。

【２８９７】

上記構成とした場合には、入賞音Ａと入賞音Ｂのいずれが出力されるかによって報知モードに移行する期待度が変化することとなるため、いずれの入賞音が出力されたかを把握できなかった場合、報知モードへの移行に対する期待感が削がれてしまうことに繋がり、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、入賞音Ａ又は入賞音Ｂを出力する場合に、ＢＧＭの音量を０．０ｄＢから－６．０ｄＢに低下させ、入賞音Ａ又は入賞音Ｂの出力が終了した場合、ＢＧＭの音量を－６．０ｄＢから０．０ｄＢにフェードインさせる構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２８９８】

（１２９）上記第９の実施の形態では、ＢＧＭの出力に関わる処理構成について説明したが、効果音やジングル等の他の音の出力に関わる処理構成に適用してもよいことはいうまでもない。

【２８９９】

（１３０）上記第９の実施の形態では、レア役入賞音の出力が終了した場合にフェードイン制御を開始する構成としたが、他のタイミングでフェードイン制御を開始する構成としてもよい。

【２９００】

例えば、省電力モードにおいて遊技者が遊技開始操作を行った場合、フェードイン制御を開始する構成とする。

【２９０１】

簡単に説明すると、省電力モードに移行する場合には、ＣＨ４用レイヤーの第２層に「６４」をセットする。これにより、省電力モードでは、ＢＧＭの音量が０．０ｄＢから‐６．０ｄＢに低下することとなる。かかる状況下で遊技開始操作が行われた場合には、ＣＨ４用レイヤーの第２層のボリューム値を１２８まで定期的に更新するフェードイン制御を開始する。

【２９０２】

かかる構成とした場合には、新たに遊技を開始しようとした遊技者が突然ＢＧＭの音量が大きくなったことに驚いて遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２９０３】

なお、遊技開始操作としては、メダルの直接投入又は第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８の操作によるベット操作と、ベット操作後のスタートレバー４１の操作による開始指令発生操作と、があるが、ベット操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成としてもよいし、開始指令操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成としてもよい。ベット操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成とした場合には、開始指令操作がなされるまでの間にフェードイン制御を行うことができるため、遊技回が開始される前までにＢＧＭの音量を０．０ｄＢに戻すことが可能となる。

【２９０４】

（１３１）上記第９の実施の形態では、レア役を、報知モードへの移行抽選と、上乗せ抽選と、が行われる機能を有する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、入賞成立に伴う特典以外の所定の特典が付与される、或いは所定の特典付与が期待できる機能を有する構成であればよい。したがって、所謂Ａタイプのスロットマシンにおいて、ＢＢと重複当選し得る役をレア役としてもよい。そして、かかるレア役入賞が成立した場合、レア役入賞音を出力するとともに、ＢＧＭの出力を０．０ｄＢから－６．０ｄＢに低下させる構成としてもよい。

【２９０５】

（１３２）上記第１０の実施の形態では、ストーリーパートの出力が終了した場合、有利区間が終了するまでミュージックパートを繰り返し出力する構成としたが、有利区間が終了するまでストーリーパートを繰り返し出力する構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９０６】

（１３３）上記第１０の実施の形態では、エラーが解消された場合、データ番号格納エリアの値を１に変更する構成としたが、ファイル番号格納エリアの値を変更しない場合にデータ番号格納エリアの値も変更しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、エラーが解消された場合、エンディングムービーが中断された際の続きから再開することが可能となる。

【２９０７】

（１３４）上記第１０の実施の形態では、エンディングムービーを実行する際に用いるデータを、ストーリーパート１～ストーリーパート７及びミュージックパートの８つのファイルに分割して記憶する構成としたが、分割するファイルの数は任意である。例えば、ストーリーパートとミュージックパートとの２つのファイルに分割して記憶する構成としてもよいし、３つのストーリーパートと１つのミュージックパートの４つのファイルに分割して記憶する構成としてもよい。分割するファイルの数を多くした場合には、１つのファイルを再生する際に必要な時間を短くすることが可能となるため、エラーが解消された際に重複するエンディングムービーの長さを短くすることが可能となる。

【２９０８】

（１３５）上記第１０の実施の形態では、エンディングムービーを実行する際に用いるデータを、ストーリーパート１～ストーリーパート７及びミュージックパートの８つのファイルに分割して記憶する構成としたが、分割することなく１つのファイルを記憶する構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、エンディングムービーを開始してからの経過時間を示す秒数ポインタを設定可能な構成とし、エラーが発生した場合には、秒数ポインタに応じた位置からエンディングムービーを再開する構成とすることが望ましい。

【２９０９】

（１３６）上記第１０の実施の形態では、ストーリーパート３のファイルとストーリーパート６のファイルを、再生データと一時停止データとによって構成したが、再生データのみによって構成してもよいことはいうまでもない。また、上記以外のファイルに一時停

止データを設ける構成としてもよい。
【２９１０】
（１３７）上記第１０の実施の形態では、完走条件が成立した場合、次ゲームからエンディングムービーが開始される構成としたが、エンディングムービーが開始される条件は任意である。例えば、報知モード下での差枚数が１０００枚等の所定数を超えた場合にエンディングムービーが開始される構成としてもよいし、報知モード下でのゲーム数が１００ゲーム等の所定数を超えた場合にエンディングムービーが開始される構成としてもよい。
【２９１１】
（１３８）上記第１０の実施の形態では、完走条件として、報知モード下で有利区間における差枚数が２４００に達することと、報知モード下で有利区間におけるゲーム数が３０００に達することと、を設定したが、報知モード下で有利区間における差枚数が２４００に達することのみを完走条件として設定してもよいし、報知モード下で有利区間におけるゲーム数が３０００に達することのみを完走条件として設定してもよい。また、他の条件を完走条件として設定してもよい。
【２９１２】
（１３９）上記第１０の実施の形態では、エラーが解消された場合、再開操作を報知する構成としたが、再開操作を報知しない構成としてもよい。
【２９１３】
（１４０）上記第１０の実施の形態では、エラーが解消された場合、再開操作がなされた場合にエンディングムービーが再開される構成としたが、エラーが解消された場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよい。例えばホッパーエンプティエラーの場合、遊技場の管理者等が行うエラーの解消操作として、メダル補給の後に行うリセットスイッチ７２の押下操作と、前面扉１２の閉鎖操作と、がある。そこで、エラーが解消された場合にエンディングムービーが再開される構成とする場合には、リセットスイッチ７２の押下操作がなされた場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよいし、前面扉１２が閉鎖状態となった場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよい。
【２９１４】
（１４１）上記第１０の実施の形態では、次ゲームの開始指令を発生させることを再開操作として設定したが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者が実行可能な操作であれば任意である。したがって、演出スイッチを備えた構成において当該演出スイッチを操作すること、すなわち遊技回の進行に関与しない操作を再開操作として設定してもよいし、メダルをベットすること等の遊技回の進行に関与する操作を再開操作として設定してもよい。
【２９１５】
（１４２）上記第１０の実施の形態では、繰り上げ条件として、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、経過時間と、を設定したが、有利区間における差枚数のみを設定する構成としてもよいし、有利区間におけるゲーム数のみを設定する構成としてもよい。さらにいうと、上記第１０の実施の形態では、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、を有利区間の終了条件として備えた構成において、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、を繰り上げ条件として設定した。繰り上げ条件は、有利区間の終了条件と対応する条件を設定する構成であればよい。したがって、有利区間における差枚数のみを有利区間の終了条件として備えた構成であれば、有利区間における差枚数のみを繰り上げ条件として設定すればよい。
【２９１６】
（１４３）上記第１０の実施の形態では、エンディングムービーを開始した場合、遊技者の操作に基づくことなく、ストーリーパート１～ストーリーパート７のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する構成としたが、所定のデータについては遊技者の操作に基づいて出力する構成としてもよい。
【２９１７】

例えば、エンディングムービーを、ストーリーパートＡと、ストーリーパートＢと、ミュージックパートと、によって構成する。ストーリーパートＡを出力するためのデータは、ストーリーパート１～ストーリーパート３の３つのファイルに分割して記憶する。ストーリーパートＢを出力するためのデータは、ストーリーパート４～ストーリーパート７の４つのファイルに分割して記憶する。ミュージックパートを出力するためのデータは、１つのファイルで記憶する。完走条件が成立してから有利区間における差枚数が２２４０に達するまでの間は、ストーリーパートＡを繰り返し出力する構成とする。すなわち、遊技者の操作に基づくことなくストーリーパート１～ストーリーパート３のデータを連続して出力し、ストーリーパート３の最終データを出力した場合にストーリーパート１のデータに戻る構成とする。有利区間における差枚数が２２４０に達した場合には、次ゲームから、すなわち次ゲームの開始指令の発生により、有利区間における差枚数が２３５０に達するまでの間、ストーリーパートＢを繰り返し出力する構成とする。そして、有利区間における差枚数が２３５０に達した場合には、次ゲームから、すなわち次ゲームの開始指令の発生により、有利区間が終了するまでの間、ミュージックパートを繰り返し出力する構成とする。

【２９１８】

かかる構成とした場合であっても、上記第１０の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【２９１９】

（１４４）上記第１０の実施の形態では、エンディングムービー開始後のエラー回数が４回以上である場合、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成としたが、次のファイルに移行するエラー回数は任意である。

【２９２０】

（１４５）上記第１０の実施の形態では、エンディングムービーの演出の構成としたが、所定の条件で開始する特定ＡＴ時の演出や連続演出時の演出、ビッグボーナス中の演出等としても良い。例えばエピソードＡＴ（エピソードボーナス）として、ストーリーパート１～ストーリーパート７の２００秒のムービー演出を実行した後にミュージックパートを再生するＡＴとし、エピソードＡＴがエラーで中断された際に中断したストーリーパートの番号から演出を再生するようにしても良い。

【２９２１】

（１４６）上記第１０の実施の形態では、エラーの発生でエンディング演出が中断する構成としたが、エラーが発生した場合に液晶の上位レイヤーにエラー画面を表示するようにしてエンディング演出自体は裏で進行させるようにしても良い。上位レイヤーにエラー画面を表示する際には、完全にエンディング演出が見えなくなるような黒画面にエラー情報を表示するような表示方法として、見た目上エンディング演出が中断しているように見せても良いし、半透明のグレーの透過画面にエラー情報を表示して、透過画面越しにエンディング演出が進行していることが認識できるように表示しても良い。その際には、エラーが発生したファイル番号を記憶させておき、エンディング演出自体は裏で進行するようにして、エラー解消時にエラーが発生したファイル番号に基づいてどこから再生するかを決定するようにする。このようにすることで、エラー発生時には演出画像の上位レイヤーにエラー画面を表示する構成の場合に、エンディング演出時のエラーも同様の処理でエラー画面を表示することでエラー時の処理の共通化を図ることができる。具体的にはドア開エラー時はその時点の演出が進行したまま「ドアが開いています」表示を液晶の上位レイヤーで表示するようなエラーと同様に共通した処理でエラー時の制御を行うことができるようになる。

【２９２２】

（１４７）上記第１１の実施の形態では、７段階の当選確率を備えた構成について説明したが、備える当選確率の数は任意である。

【２９２３】

（１４８）上記第１１の実施の形態では、設定値が１～６のいずれかである場合と、設

定値が７である場合と、で異なる報知を実行する構成としたが、かかる構成に限定されるものではない。設定値が４である場合と、設定値が１～３，５～７のいずれかである場合と、で異なる報知を実行する構成としてもよいし、設定値が１～３のいずれかである場合と、設定値が４～７のいずれかである場合と、で異なる報知を実行する構成としてもよい。また、設定値毎に異なる報知を実行する構成としてもよい。

【２９２４】

（１４９）上記第１１の実施の形態では、設定値が１～６のいずれかである場合と、設定値が７である場合と、で前面扉１２が開放されていることを報知する開放音が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、予備タンク満タンエラー等の所定のエラーを報知する報知音が異なる構成としてもよいし、メダル払出音等の所定音が異なる構成としてもよい。また、音に代えて又は加えて、補助表示部６５等に表示する構成や上部ランプ６３や下部パネル等の点灯態様を変化させる構成としてもよい。

【２９２５】

（１５０）上記第１１の実施の形態では、通常開放音と特別開放音とにおいて、前面扉１２が開放されているという報知内容は同じであるものの、出力される音声の性別が異なる構成としたが、音声の性別は同じであるものの報知内容が異なる構成としてもよいし、報知内容と音声の性別とのいずれも異なる構成としてもよい。例えば、通常開放音では、「扉が開いています」と前面扉１２の開放を報知し、特別開放音では、「このままでよいですか？」というように、前面扉１２の開放と設定値が７であることとを暗示する構成とする。

【２９２６】

なお、前面扉１２の開放を所定の音楽によって報知する構成とし、通常開放音と特別開放音とにおいて、出力される音楽が異なる構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９２７】

（１５１）上記第１１の実施の形態では、設定値が７である場合と、設定値が１～６のいずれかである場合と、で開放音が異なる構成としたが、かかる構成を変更する。前面扉１２が開放されていることを報知する場合には、設定値が１～７のいずれであったとしても、通常開放音を出力する構成とする。但し、設定値が７である場合には、通常開放音の出力に先立ち、所定の警告音を一定時間出力する構成とする。なお、複数のチャンネルを用いて通常開放音と所定の警告音とを共に出力する構成としてもよい。

【２９２８】

（１５２）上記第１１の実施の形態では、設定変更操作を行っている場合に設定変更音が出力される構成としたが、これに代えて又は加えて、通常開放音又は特別開放音が出力される構成としてもよい。

【２９２９】

（１５３）上記第１１の実施の形態では、設定値が７である状況下で前面扉１２を閉鎖した場合、通常態様が点灯状態である上部ランプ６３が３０秒間に亘って消灯状態となる構成としたが、所定の解消操作を行うまで消灯状態が維持される構成としてもよい。所定の解消操作としては、スタートレバー４１等の操作手段を操作することであってもよいし、設定値を７以外の値に変更する操作を行うことであってもよい。

【２９３０】

（１５４）上記第１１の実施の形態では、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することを開始操作としたが、前面扉１２を開放することと、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することと、を開始操作としてもよいし、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作した後に電源スイッチ７１をＯＮ操作することを開始操作としてもよい。また、設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作すること以外の操作を開始操作としてもよい。

【２９３１】

（１５５）上記第１１の実施の形態では、設定キーＯＦＦ待ち処理を、第１センサバッファの第１領域第０ビットに「１」、第０領域第０ビットに「０」が格納された状況とな

ってから、１０回連続して第０領域第０ビットに「０」が格納された場合に終了する構成としたが、第０領域第０ビットに連続して「０」が格納される回数は任意である。

【２９３２】

（１５６）上記第１１の実施の形態において、設定キーＯＦＦ待ち処理を、設定キー検出センサ７３ａのＯＦＦエッジを検出した場合に終了する構成としてもよい。

【２９３３】

（１５７）上記第１１の実施の形態では、変更操作がなされた場合に表示バッファに設定値を保存し、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに設定値を記憶する構成としたが、変更操作がなされた場合に設定値記憶エリアの設定値を変更する構成としてもよい。

【２９３４】

（１５８）上記第１１の実施の形態では、変更操作がなされた場合に払出枚数表示部６２に設定値を表示する構成としたが、設定値を表示しない構成としてもよいし、払出枚数表示部６２以外の他の表示部に設定値を表示する構成としてもよい。また、筐体１１の内部に設定値を表示する表示部を設ける構成としてもよい。

【２９３５】

（１５９）上記第１１の実施の形態では、当選確率を変更可能なスロットマシン１０を例として説明したが、当選確率を変更可能なパチンコ機に適用してもよいことはいうまでもない。

【２９３６】

（１６０）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定が当該ゲームで最大２回行われる構成としたが、３回以上行われる構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９３７】

（１６１）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、ゲームの開始段階と、ゲームの終了段階と、において、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの判定を行う構成としたが、ゲームの進行状況に基づいて前記判定を行う構成とすれば、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。したがって、例えば、第１停止指令が発生した場合と、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合と、に前記判定を行う構成としてもよいし、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前と、第２停止指令が発生した場合と、に前記判定を行う構成としてもよい。また、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前と、第１停止指令が発生した場合と、第２停止指令が発生した場合と、第３停止指令が発生した場合と、に前記判定を行う構成としてもよい。

【２９３８】

（１６２）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、全ナビ抽選に当選した場合すると報知モードＡゲーム数が上乗せされる構成としたが、全ナビ抽選とは別に報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。なお、かかる構成とする場合には、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの抽選に外れた場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に他力抽選を行う構成とすれば、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【２９３９】

（１６３）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選した場合、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モードＡゲーム数を決定する構成としたが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に上乗せゲーム数抽選を行う構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、ゲームの開始段階において上乗せゲーム数を報知できなくなるため、ゲームの開始段階において例えば所定の報知音等を出力し、報知モードＡゲーム数が増加することを示唆する構成とすることが望ましい。

【２９４０】

（１６４）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選するとともに上乗せゲーム数抽選を行った場合、ゲームの開始段階で上乗せゲーム数を報知する構成としたが、上乗

せゲーム数を報知するタイミングは任意である。第１停止指令が発生したタイミングで上乗せゲーム数を報知する構成としてもよいし、第２停止指令が発生したタイミングで上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。

【２９４１】

また、ゲームの開始段階で報知モードＡゲーム数が増加することを示唆する報知音を出力するとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。このとき、出力される報知音の種類及びその選択率が上乗せゲーム数の大小によって変化する構成とした場合には、報知モードＡゲーム数がどれだけ増加するのかを期待させながらストップスイッチ４２～４４を操作させることが可能となる。なお、報知音に限らず、補助表示部６５にて上乗せゲーム数に応じた所定の演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９４２】

（１６５）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選しなかった場合に部分ナビを行う構成としたが、全ナビ抽選に代えて部分ナビ抽選を行う構成とし、当該部分ナビ抽選に当選した場合に部分ナビを行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、部分ナビを行う場合と、操作すべきストップスイッチをいずれも報知しない場合と、が生じることとなる。なお、操作すべきストップスイッチをいずれも報知しない場合には、所定の演出によって押し順ベルに当選したことを報知する構成としてもよい。

【２９４３】

（１６６）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従うとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードＡゲーム数を上乗せする構成としたが、部分ナビに従う一方でベル入賞を成立させることができなかった場合、報知モードＡゲーム数を上乗せする構成としてもよい。

【２９４４】

（１６７）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従わなかった場合に他力抽選を行う構成としたが、他力抽選を行わない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、部分ナビに従うとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードＡゲーム数が上乗せされることとなる。

【２９４５】

（１６８）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従った場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる確率と、部分ナビに従わなかった場合に報知モードＡゲーム数が上乗せされる確率と、が等しくなる構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９４６】

（１６９）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従ってベル入賞を成立させることができた場合と、他力抽選に当選した場合と、で、上乗せゲーム数抽選において選択される上乗せゲーム数の割合が等しい構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。全ナビ抽選に当選した場合についても同様である。

【２９４７】

（１７０）上記第１２の実施の形態では、部分ナビを行う場合、最初に操作すべきストップスイッチを報知する構成としたが、２番目に操作すべきストップスイッチを報知する構成としてもよいし、３番目に操作すべきストップスイッチを報知する構成としてもよい。

【２９４８】

（１７１）上記第１２の実施の形態では、部分ナビを行う場合、最初に操作すべきストップスイッチを報知する構成としたが、かかる構成を変更する。

【２９４９】

例えば、「×・？・？」や「？・×・？」、「？・？・×」のように、最初に操作してはいけないストップスイッチを報知する構成とする。かかる報知を行った場合には、最初に操作すべきストップスイッチを正解する確率が２分の１、２番目に操作すべきストップ

スイッチを正解する確率が２分の１となるため、ベル入賞を成立させることができる確率が４分の１となる。そこで、「×」の表示位置と対応するストップスイッチを最初に操作された場合に４分の１の確率で当選となる他力抽選を行う構成とすれば、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２９５０】

（１７２）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選した場合、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行う構成としたが、これに加えて、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後にベル入賞成立に伴う上乗せゲーム数抽選を行う構成としてもよい。すなわち、１回の報知モードＡゲーム数を上乗せする判定に対して、報知モードＡゲーム数を複数回上乗せする構成としてもよい。

【２９５１】

（１７３）上記第１２の実施の形態では、報知モードＡゲーム数を増加させる判定を行った場合、上乗せゲーム数抽選を行って１０，３０，５０，１００のいずれかを選択する構成としたが、報知モードＡゲーム数を増加させる判定を行った場合、例えば３０ゲーム等の固定数だけ報知モードＡゲーム数を増加させる構成としてもよい。

【２９５２】

（１７４）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で報知モードＡゲーム数を増加させる構成としたが、これに代えて又は加えて、報知モードＢゲーム数を増加させる構成としてもよい。

【２９５３】

（１７５）上記第１２の実施の形態では、押し順ベルに当選した場合、ストップスイッチ４２～４４の操作順序によってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としたが、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としてもよいし、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングによってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としてもよい。

【２９５４】

ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングによってベル入賞が成立したりしなかったりする構成とする場合には、全ナビ抽選に当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングを報知し、全ナビ抽選に当選しなかった場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する一方で操作タイミングを報知しない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、ベル入賞を成立させることができる操作タイミングを遊技者が推測する必要が生じるため、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。また、かかる構成においては、所定のタイミングでストップスイッチを操作する技量の劣った遊技者が他力抽選を選択することができるため、上記技量の劣った遊技者であっても報知モードＢにおける遊技性を堪能することができる。

【２９５５】

（１７６）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合に限って全ナビ抽選や他力抽選等による報知モードＡゲーム数の上乗せを行う構成としたが、チャンスモードや報知モードＡにおいて押し順ベルに当選した場合にも報知モードＡゲーム数の上乗せがされ得る構成としてもよい。かかる構成とする場合には、例えばチャンスモードや報知モードＡにおいて押し順ベルに当選した場合、上乗せチャンス抽選を行う構成とし、当該上乗せチャンス抽選に当選した場合、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合と同じ処理を行う構成とすればよい。そして、上乗せチャンス抽選に当選しなかった場合には、チャンスモードであればストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知せず、報知モードＡであればストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成とすればよい。

【２９５６】

（１７７）上記第１２の実施の形態では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルの当選確率が等しい構成としたが、異なる構成としても

よいことはいうまでもない。このとき、上記第６の実施の形態に記載した役構成や押し順グループ等の技術を適用してもよい。

【２９５７】

（１７８）上記第１３の実施の形態１では、設定変更表示を開始する場合、補助表示部６５にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させる構成としたが、上記表示演出を継続する処理を行いつつ「設定変更中」の文字情報を表示する構成としてもよい。

【２９５８】

（１７９）上記第１３の実施の形態１では、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示と設定変更音の出力とを開始する構成としたが、設定変更表示のみを開始する構成としてもよいし、設定変更音の出力のみを開始する構成としてもよい。

【２９５９】

また、設定変更表示と設定変更音の出力とのいずれも開始しない構成、すなわち、設定値を変更可能な状態であることを報知しない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、変更終了コマンドを受信できなかったことに基づいてエラー報知音の出力を行う構成においては、エラー報知音の出力を通じて変更終了コマンドを受信していないことを報知することが可能となる。

【２９６０】

（１８０）上記第１３の実施の形態１では、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成としたが、これに代えて又は加えて、変更終了コマンドを受信していない状況で開始コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成としてもよい。変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と、変更終了コマンドを受信していない状況で開始コマンドを受信した場合と、のいずれにおいてもエラー報知音の出力を開始する構成とする場合には、ベットコマンドを受信した場合、「設定変更操作が終了していません」という第１のエラー報知音の出力を開始し、第１のエラー報知音を出力している状況で開始コマンドを受信した場合、「ゲーム終了後に設定変更操作を行ってください」という第２のエラー報知音の出力を開始する構成としてもよい。

【２９６１】

（１８１）上記第１３の実施の形態１では、変更終了コマンドを受信していない状況で遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合、エラー報知音の出力を行わない構成としたが、エラー報知音の出力を行う構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか遊技者等が困惑する可能性が懸念されるため、終了コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成とすることが望ましい。

【２９６２】

（１８２）上記第１３の実施の形態１では、設定変更コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を終了する構成としたが、変更終了コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を終了する構成としてもよい。

【２９６３】

（１８３）上記第１３の実施の形態１では、エラー報知音を出力することで変更終了コマンドを受信していないことを示唆する構成としたが、補助表示部６５に「設定変更操作をやり直してください」等の所定の表示を行うことで変更終了コマンドを受信していないことを示唆する構成としてもよい。

【２９６４】

（１８４）上記第１３の実施の形態１では、エラー報知音として音声情報を出力する構成としたが、所定のメロディを出力する構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９６５】

（１８５）上記第１３の実施の形態１では、設定値に関わる情報が変更終了コマンドに含まれる構成としたが、設定値に関わる情報を示す設定値コマンドと、変更終了コマンドと、を別個に送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、設定変更操作が終了した場合に、設定値コマンドと、変更終了コマンドと、を送信する構成であれば

、上記第１３の実施の形態１と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、かかる構成においては、設定値コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音を出力する構成としてもよいし、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音を出力する構成としてもよい。

【２９６６】

（１８６）上記第１３の実施の形態２では、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技回の進行に関わるコマンドと、の全てに設定値に関わる情報を含める構成としたが、上記各種コマンドのうち少なくとも１つに設定値に関わる情報を含める構成としてもよい。したがって、上記各種コマンドのうち、開始コマンドのみに設定値に関わる情報を含める構成としてもよいし、開始コマンドとベットコマンドに設定値に関わる情報を含める構成としてもよい。

【２９６７】

（１８７）上記第１３の実施の形態２では、確認タイマの値に基づいて設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成としたが、確認タイマを設けずに、設定値に関わる情報を受信したタイミングで設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成としてもよい。

【２９６８】

（１８８）上記第１３の実施の形態２では、設定変更コマンドを受信した場合に確認タイマに１２０００をセットし、確認タイマ減算処理において確認タイマの値を１ずつ減算する構成としたが、設定変更コマンドを受信した場合に確認タイマに０をセットし、確認タイマ減算処理において確認タイマの値を１ずつ加算する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、確認タイマの値が１２０００に達した場合に設定変更表示等を終了する構成とすれば、上記第１３の実施の形態２と同様の作用効果を奏することができる。

【２９６９】

（１８９）上記第１３の実施の形態２では、表示制御装置８１が設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前までに抽選結果コマンドを受信した場合、抽選結果情報に応じた補助演出を行わない構成としたが、抽選結果情報に応じた補助演出を行う構成としてもよい。設定値に応じた補助演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９７０】

（１９０）上記第１３の実施の形態２では、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示と設定変更音の出力とを開始する構成としたが、設定変更表示のみを開始する構成としてもよいし、設定変更音の出力のみを開始する構成としてもよい。

【２９７１】

（１９１）上記第１３の実施の形態２では、設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合、「そのままお待ちください」という待機音声を出力する構成としたが、これに代えて又は加えて、補助表示部６５に「そのままお待ちください」等の所定の表示を行う構成としてもよい。

【２９７２】

（１９２）上記第１３の実施の形態２では、設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合、待機音声を出力する構成としたが、待機音声を出力することなく、設定変更表示及び設定変更音の出力を継続する構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、設定変更操作を行った作業者等が、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示が終了しないことに対して困惑する可能性が懸念される。

【２９７３】

（１９３）上記第１３の実施の形態１，２において、主制御装置１０１から表示制御装置８１に対して設定値に関わる情報をコマンドに含めて送信する場合に、設定値に関わる情報の送信態様は任意である。例えば設定６の場合に「６」の数値情報（より詳しくは「００００００１１０」）を送信するというように、設定値と対応する数値情報をそのまま送信する構成としてもよいし、例えば設定６の場合に「０１０００００００」（数値情報とし

ては６４）を送信するというように、設定値と対応するビットを１とした情報を送信する構成としてもよい。

【２９７４】

（１９４）上記第１３の実施の形態１，２に、上記第１１の実施の形態に記載の構成を組み合わせてもよい。上記第１１の実施の形態は、設定値が所定の値（７）であるか否かによって報知内容を変化させる構成である。このため、上記第１１の実施の形態を上記第１３の実施の形態１，２に組み合わせた場合であっても、上記第１１の実施の形態に記載した作用効果を奏することは明らかである。

【２９７５】

（１９５）上記第１４の実施の形態では、ＣＺ演出において全てのストップスイッチ４２～４４が操作された後にポイントを報知する構成としたが、これに代えて又は加えて、１つのストップスイッチが操作された後にポイントを報知する構成としてもよいし、２つのストップスイッチが操作された後にポイントを報知する構成としてもよい。いずれのストップスイッチ４２～４４も操作されていない状況すなわち遊技回の開始段階でポイントを報知する構成としてもよい。ゲームの開始段階で報知ポイントを決定する構成においては、任意のタイミングでポイントを報知することができる。

【２９７６】

（１９６）上記第１４の実施の形態では、押し順ベルに当選した場合、ゲームの終了段階でポイント抽選を行う構成としたが、第１停止指令が発生した後にポイント抽選を行う構成とすれば、上記第１４の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。上記第１４の実施の形態において押し順ベル当選ゲームでポイント抽選を行う要件は、左ストップスイッチ４２を操作して第１停止指令を発生させることだからである。

【２９７７】

（１９７）上記第１４の実施の形態では、押し順ベル以外に当選した場合、ゲームの開始段階でポイント抽選を行う構成としたが、押し順ベルと同様にゲームの終了段階でポイント抽選を行う構成としてもよい。

【２９７８】

（１９８）上記第１４の実施の形態では、当選役に関わらず、ゲームの終了段階で増加ポイントを裏ポイントカウンタの値に加算する構成としたが、押し順ベル以外に当選した場合、ゲームの開始段階で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算し、押し順ベルに当選した場合、ゲームの終了段階で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する構成としてもよい。

【２９７９】

（１９９）上記第１４の実施の形態では、報知ポイントに基づいてＣＺ演出の演出内容を決定する構成としたが、レア役当選時等のゲームの開始段階でポイントを取得した場合、当該取得ポイントに基づいてＣＺ演出の演出内容を決定する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、ＣＺ演出を実行するゲームにて取得したポイントと異なるポイントを報知する構成とした場合であっても、ＣＺ演出を実行するゲームにて取得したポイントと、ＣＺ演出の演出内容と、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。今回のゲームにて取得したポイントの大小を、ＣＺ演出にて行われたカットイン演出の種別から遊技者に推測させることが可能となるからである。

【２９８０】

（２００）上記第１４の実施の形態では、当選役に基づいて報知ポイントを決定する構成としたが、レア役当選時等のゲームの開始段階でポイントを取得した場合、当該取得ポイントに基づいて報知ポイントを決定する構成としてもよい。例えば、スイカに当選した場合には、２０ポイント，５０ポイント，１００ポイントのいずれかが取得される（図１７４（ｂ）参照）。このとき、２０ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、５０％の割合で１０ポイント、５０％の割合で２０ポイントと決定し、５０ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、４０％の割合で２０ポイント、３０％の割合で３０ポイント、２０％の割合で４０ポイント、１０％の割合で５０ポイントと決定し、１０

０ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、１０％の割合で２０ポイント、２０％の割合で３０ポイント、３０％の割合で４０ポイント、４０％の割合で５０ポイントと決定する構成とする。

【２９８１】

上記構成とした場合には、ＣＺ演出を実行するゲームにて取得したポイントと異なるポイントを報知する構成とした場合であっても、ＣＺ演出を実行するゲームにて取得したポイントと、報知ポイントと、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。上記例に基づいて具体的に説明すると、スイカ当選ゲームで１０ポイントと報知された場合には、今回のゲームにおける取得ポイントが２０ポイントと確定し、５０ポイントと報知された場合には、今回のゲームにおける取得ポイントが５０ポイント又は１００ポイントと確定するとともに、１００ポイントを取得した可能性が高くなる。このように、今回のゲームにて取得したポイントの大小を、報知ポイントから遊技者に推測させることが可能となるからである。

【２９８２】

（２０１）上記第１４の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合、ポイント抽選を行わない構成としたが、ポイント抽選を行うものの当該ポイント抽選にて取得したポイントを無効とする構成としてもよい。より具体的には、レア役当選等の場合と同様に、押し順ベルに当選した場合にもゲームの開始段階でポイント抽選を行う構成とする。そして、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、ポイント抽選にて取得したポイントをポイント値カウンタの値に加算し、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合には、ポイント抽選にて取得したポイントをポイント値カウンタの値に加算しない構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第１４の実施の形態と比してポイントに関わる処理構成が複雑化するものの、上記第１４の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【２９８３】

（２０２）上記第１４の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームでＣＺ演出を開始した場合、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず、ＣＺ演出を最後まで実行する構成としたが、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった段階でＣＺ演出を終了する構成としてもよい。このとき、ポイントを報知した上でＣＺ演出を終了する構成としてもよいし、ポイントを報知することなくＣＺ演出を終了する構成としてもよい。

【２９８４】

（２０３）上記第１４の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいて毎ゲームＣＺ演出を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ＣＺ演出の実行頻度が通常ゾーンよりも高くなる構成であればよい。したがって、チャレンジゾーンの奇数ゲームにおいてＣＺ演出を行う構成としてもよいし、チャレンジゾーンの偶数ゲームにおいてＣＺ演出を行う構成としてもよい。なお、通常ゾーンにおいても所定確率でＣＺ演出を行う構成としてもよい。

【２９８５】

（２０４）上記第１４の実施の形態では、裏ポイントカウンタに記憶された値をチャレンジゾーンでのみ使用する構成としたが、通常ゾーンにおいても使用する構成としてもよい。例えば、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合には、当該増加ポイントと、裏ポイントカウンタに記憶された値の少なくとも一部と、を合わせて報知する構成とする。

【２９８６】

（２０５）上記第１４の実施の形態では、チャレンジゾーンの最後のゲームでポイントが増加した場合、当該増加ポイントは次回のチャレンジゾーンにおいて報知される構成としたが、かかる構成を変更する。

【２９８７】

チャレンジゾーンの最後のゲームでは、図１８４に示すＣＺ中処理が終了した場合、裏ポイントカウンタの値が０であるか否かを判定する。裏ポイントカウンタの値が０でない

場合には、当該裏ポイントカウンタの値を追加で報知する構成とする。かかる構成とした場合には、チャレンジゾーンに移行してから終了するまでに取得したポイントの全てを、当該チャレンジゾーン下で報知することが可能となる。

【２９８８】

（２０６）上記第１４の実施の形態では、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、当該ゲームで増加ポイントを報知する構成としたが、所定確率で増加ポイントを報知しない構成としてもよい。例えば、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、２分の１の確率で表ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算し、２分の１の確率で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する構成とする。かかる構成とした場合には、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、２分の１の確率で当該ゲームにて増加ポイントが報知され、２分の１の確率でチャレンジゾーンまで増加ポイントの報知が持ち越されることとなる。

【２９８９】

（２０７）上記第１４の実施の形態では、チャレンジゾーンに移行した場合、ポイント抽選において必ず１０以上のポイントを取得する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、通常ゾーンよりも１以上のポイントを取得する頻度が高くなる構成であればよい。

【２９９０】

（２０８）上記第１４の実施の形態では、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する場合、５０ポイントが加算される構成としたが、加算されるポイント値は任意である。また、所定の抽選を行ってチャレンジゾーン移行時に加算するポイント値を決定する構成としてもよい。

【２９９１】

（２０９）上記第１４の実施の形態では、チャレンジゾーン下で１０００ポイントに到達するとともに報知モードへの移行抽選に外れた場合、チャレンジゾーンがそのまま継続する構成としたが、補助表示部６５でガセ前兆演出を開始するとともに、内部的にチャレンジゾーンにおける処理を継続する構成としてもよい。

【２９９２】

（２１０）上記第１４の実施の形態では、報知モードへの移行抽選が行われる契機となるポイントの取得確率が高くなるチャレンジゾーンと、当該チャレンジゾーン下でポイントを報知するＣＺ演出と、を例として説明したが、かかる構成を変更する。

【２９９３】

例えば、報知モードにおいて、ゲーム数（払出枚数によって終了するのであれば払出枚数）の上乗せ頻度が高くなる特化ゾーンと、当該特化ゾーン下でゲーム数を報知する上乗せ演出と、を備えた構成において、上乗せ演出で報知するゲーム数を、裏ゲーム数カウンタに記憶された値の範囲内で決定する構成とし、特化ゾーンに移行する場合に裏ゲーム数カウンタの値に５０を加算する構成とする。

【２９９４】

（２１１）上記第１４の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、１０ゲームに亘って前兆演出が行われるよう、演出期間を設定する構成としたが、前兆演出を行う演出期間の長さは任意である。したがって、５ゲームに亘って前兆演出を行う構成においては、前兆モードの５ゲーム目が終了したタイミングで５ゲームの演出期間を設定する構成とすればよいし、前兆演出として３ゲームの連続演出のみを行う構成であれば、前兆モードの７ゲーム目が終了したタイミングで３ゲームの演出期間を設定する構成とすればよい。

【２９９５】

（２１２）上記第１４の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、１０Ｇ間演出設定処理を行って１０ゲーム目までに行う補助演出の演出内容を事前に決定する構成としたが、ゲームの開始後に前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて補助演出の演出内容を決定する構成としてもよい。

【２９９６】

（２１３）上記第１４の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、前兆ゲーム数カウンタに０をセットし、ゲームが開始される毎に前兆ゲーム数カウンタの値に１を加算する構成としたが、前兆モードに移行する場合、前兆ゲーム数カウンタに１０をセットし、ゲームが開始される毎に前兆ゲーム数カウンタの値から１を減算する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値が０となった場合に告知演出を実行する制御を行うとともに告知済フラグをセットする構成とし、前兆ゲーム数カウンタの値が０であって告知済フラグがセットされている場合、最終画面を継続表示する制御を行うとともに「準備中」を追加表示する制御を行う構成とした場合には、上記第１４の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【２９９７】

（２１４）上記第１４の実施の形態では、前兆モードが１１ゲーム以上継続した場合、「準備中」を追加表示する制御を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、報知モードに移行するまでの残りゲーム数を表示する制御を行う構成としてもよいし、「ＷＩＮ」表示のみを継続表示する制御を行う構成としてもよい。

【２９９８】

（２１５）上記第１４の実施の形態では、前兆モードが１１ゲーム以上継続した場合、告知演出の最終画面を継続表示する制御を行う構成としたが、告知演出を再度繰り返す制御を行う構成としてもよいし、告知演出と異なる補助演出を開始する制御を行う構成としてもよい。

【２９９９】

また、前兆モードの１０ゲーム目では主人公キャラクタが敗北する対決演出を行う構成とし、報知モード移行ゲームとなった場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に主人公キャラクタが勝利するとともに報知モードへの移行を報知する逆転演出を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、逆転演出が開始されることを期待させながら前兆モードにおける１１ゲーム目以降の遊技を行わせることが可能となる。

【３０００】

（２１６）上記第１４の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合、モードゲーム数カウンタの値を更新しない、ポイント抽選を行わない等の各種不利益が生じる構成としたが、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合、上記各種不利益が生じる構成としてもよい。

【３００１】

（２１７）上記第１４の実施の形態では、報知モードに移行しないことを報知するガセ前兆演出についての説明を省略したが、ガセ前兆演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【３００２】

（２１８）上記第１４の実施の形態では、押し順ベル当選した場合、８枚のメダル払出が行われるベル入賞と、１枚のメダル払出が行われる入賞と、のいずれかが必ず成立する構成としたが、ベル入賞を成立させることができない操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合、いずれの入賞も成立しない取りこぼしが発生し得る構成としてもよい。

【３００３】

（２１９）上記第１５の実施の形態では、仮想メダルを投入する操作手段として第１クレジット投入スイッチ５６のみを備える構成としたが、第２クレジット投入スイッチ５７及び第３クレジット投入スイッチ５８を備える構成としてもよいことはいうまでもない。

【３００４】

（２２０）上記第１５の実施の形態では、スイッチバッファにおいて、第６ビットを不使用エリアとし、第７ビットを停電信号が格納されるエリアとしたが、第６ビットを第２クレジット投入スイッチ５７に設けられた第２クレジット投入検出センサ５７ａからの信号情報が格納されるエリアとし、第７ビットを第３クレジット投入スイッチ５８に設けられた第３クレジット投入検出センサ５８ａからの信号情報が格納されるエリアとしてもよ

い。

【３００５】

（２２１）上記第１５の実施の形態では、回転情報バッファ，正常回転情報バッファ，スイッチバッファを１バイトで構成したが、２バイト以上で構成してもよいことはいうまでもない。２バイト以上で構成した場合には、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，ストップスイッチ４２～４４の他に、第２クレジット投入スイッチ５７，第３クレジット投入スイッチ５８，リセットスイッチ７２，設定キー検出センサ７３ａ等の他のスイッチからの信号入力状況を示すビットをスイッチバッファに設けることが可能となる。

【３００６】

（２２２）上記第１５の実施の形態における停止指令確認処理では、スイッチ状態確認処理を行わないことにより、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各スイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成であればよい。

【３００７】

例えば、従来の停止指令確認処理と同様に、停止指令確認処理においてスイッチ状態確認処理を行う構成とする。但し、スイッチ状態確認処理において、比較値と回転情報が一致していない場合（ステップＳ１５１２０４がＮＯの場合）と、スイッチ状態とスイッチ状態２が一致していない場合（ステップＳ１５１２０６がＮＯの場合）と、に、ステップＳ１５１１１１の点灯データ記憶処理に進むのではなく、ステップＳ１５１１０８の停止指令情報の取得に進む構成とする。かかる構成とした場合であっても、停止指令確認処理の処理構成の簡素化を図ることはできないものの、回転中のリールを停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【３００８】

例えば、従来の停止指令確認処理と同様に、停止指令確認処理においてスイッチ状態確認処理を行う構成とする。但し、スイッチバッファにおいて、第３ビット～第５ビットを常時０が格納される不使用エリアとする。かかる構成とした場合には、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９の操作状況を確認しない構成とすることができるため、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９の少なくとも１つを操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。なお、かかる構成においては、停止しているリールと対応するストップスイッチの操作を継続している場合、停止指令を発生させることができない。また、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９の操作状況を格納するための新たなセンサバッファを設ける必要が生じるため、記憶容量の増大化が懸念されることとなる。

【３００９】

（２２３）上記第１５の実施の形態では、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成を変更する。

【３０１０】

例えば、スタートレバー４１を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０１１】

例えば、第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合であっても、回転中のリ

ールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー４１，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０１２】

例えば、精算スイッチ５９を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０１３】

例えば、停止しているリールと対応するストップスイッチを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９のいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０１４】

例えば、スタートレバー４１又は第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０１５】

（２２４）上記第１５の実施の形態では、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれも操作していない場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、上記各スイッチの少なくとも１つを操作している場合、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としてもよい。

【３０１６】

（２２５）上記第１５の実施の形態では、スイッチ状態確認処理を行わないことにより、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチからＯＮ信号が入力されているか否か（ステップＳ１５１２０４）と、上記各スイッチのＯＮエッジを検出したか否か（ステップＳ１５１２０６）と、を確認しない構成としたが、上記各スイッチからＯＮ信号が入力されているか否かを確認する一方、上記各スイッチのＯＮエッジを検出したか否かを確認しない構成としてもよいし、上記各スイッチからＯＮ信号が入力されているか否かを確認しない一方、上記各スイッチのＯＮエッジを検出したか否かを確認する構成としてもよい。

【３０１７】

上記各スイッチからＯＮ信号が入力されているか否かを確認する一方、上記各スイッチのＯＮエッジを検出したか否かを確認しない構成とした場合には、例えば開始指令を発生させるべくスタートレバー４１を操作した後に当該操作を継続した場合、停止指令を発生させることができ、開始指令を発生させるべくスタートレバー４１を操作した後に当該操作を終了し、スタートレバー４１を再度操作した場合、スタートレバー４１の操作を終了するまで停止指令を発生させることができない構成とすることが可能となる。かかる構成とした場合であっても、経年劣化等によってスタートレバー４１が初期位置に復帰しない事象が発生した場合における操作性を改善することが可能となる。

【３０１８】

（２２６）上記第１５の実施の形態では、ストップスイッチ４２～４４の内部にＬＥＤを設け、停止指令を発生させることが可能な場合、ＬＥＤを点灯させ、停止指令を発生さ

せることが不可能な場合、ＬＥＤを消灯させる構成としたが、かかる構成を変更する。

【３０１９】

例えば、ストップスイッチ４２～４４の内部にＬＥＤを設け、停止指令を発生させることが可能な場合、ＬＥＤを青色点灯させ、停止指令を発生させることが不可能な場合、ＬＥＤを赤色点灯させる構成とする。

【３０２０】

例えば、ストップスイッチ４２～４４の内部にＬＥＤを設けず、停止指令を発生させることが可能なストップスイッチと、停止指令を発生させることが不可能なストップスイッチと、を補助表示部６５等において報知する構成とする。

【３０２１】

例えば、ストップスイッチ４２～４４の内部にＬＥＤを設けず、停止指令を発生させることが可能なストップスイッチと、停止指令を発生させることが不可能なストップスイッチと、を報知しない構成とする。

【３０２２】

（２２７）上記第１５の実施の形態における開始前処理では、スイッチバッファの第０領域に記憶された情報と、３７Ｈと、の論理積が０であるか否かを判定しないことにより、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各スイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成であればよい。

【３０２３】

（２２８）上記第１５の実施の形態では、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成を変更する。

【３０２４】

例えば、第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。ストップスイッチ４２～４４のいずれかを操作している場合には、スタートレバー４１を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０２５】

例えば、ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合には、スタートレバー４１を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０２６】

例えば、ストップスイッチ４２～４４のいずれかを操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第１クレジット投入スイッチ５６を操作している場合と、複数のストップスイッチを操作している場合と、には、スタートレバー４１を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０２７】

例えば、中ストップスイッチ４３を操作している場合であっても、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第１クレジット投入スイッチ５６，左ストップスイッチ４２，右ストップスイッチ４４を操作している場合には、スタートレバー４１を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【３０２８】

（２２９）上記第１５の実施の形態では、第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４のいずれも操作していない場合であっても、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成としたが、上記各スイッチの少なくとも１つを操作している場合、スタートレバー４１を操作すれば開始指令を発生させることが

可能な構成としてもよい。
【３０２９】
（２３０）上記第１５の実施の形態では、開始許可ＬＥＤを設け、開始指令を発生させることが可能な場合、開始許可ＬＥＤを点灯させ、開始指令を発生させることが不可能な場合、開始許可ＬＥＤを消灯させる構成としたが、かかる構成を変更する。
【３０３０】
例えば、開始許可ＬＥＤを設けずに、開始指令を発生させることが可能か否かを、補助表示部６５又は補助表示部６５と異なる表示部において報知する構成とする。このとき、開始指令を発生させることが可能な場合、「ＳＴＡＲＴ」の文字情報を表示し、開始指令を発生させることが不可能な場合、「ＳＴＡＲＴ」の文字情報を表示しない構成とする。
【３０３１】
（２３１）上記第１５の実施の形態では、停止位置決定処理が終了した場合、リール回転数カウンタの値が０でない場合に停止指令確認処理に戻る構成としたが、停止位置を決定したリールの回転が停止した場合に停止指令確認処理に戻る構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記第１５の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。
【３０３２】
また、停止指令を発生させたストップスイッチの操作が終了した場合に停止指令確認処理に戻る構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、スタートレバー４１や停止指令を発生させていないストップスイッチの操作を継続した状態で停止指令確認処理に戻ることができるため、上記第１５の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。
【３０３３】
（２３２）上記第１６の実施の形態では、ルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したアイコンを表示した場合、当該獲得アイコンを第１領域６５１に表示した後に表示順序を並べ替える構成としたが、上記獲得アイコンを表示中のアイコンの最後尾に表示した後に表示順序を並べ替える構成としてもよい。
【３０３４】
（２３３）上記第１６の実施の形態において、ルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したアイコンを表示した場合、表示順序を並べ替えた後のアイコンがアイコン表示領域６５１～６５５に表示される構成としてもよい。
【３０３５】
例えば、図２３１（ｂ２）に示すアイコン表示状況において緑色アイコンの獲得を報知した場合には、当該緑色アイコンを第３領域６５３に移動させるとともに、第３領域６５３に表示していた勝利アイコンを第４領域６５４に移動させる。
【３０３６】
例えば、図２３１（ｂ２）に示すアイコン表示状況において緑色アイコンの獲得を報知した場合には、第１領域６５１～第４領域６５４に種別不明の白色アイコン（又は白色発光したアイコン）を表示し、獲得したアイコンが４個となったことを報知する。その後、第１領域６５１の白色アイコンを青色アイコン、第２領域６５２の白色アイコンを赤色アイコン、第３領域６５３の白色アイコンを緑色アイコン、第４領域６５４の白色アイコンを勝利アイコンに変更する。
【３０３７】
（２３４）上記第１６の実施の形態では、継続特典として、継続抽選に１回当選となるもののみを備えた構成としたが、これに代えて又は加えて、継続抽選に２回当選となるものや継続抽選に３回当選となるものを備える構成としてもよいことはいうまでもない。複数種類の継続特典を備える構成とした場合には、アップアイコンと同様に当選回数に応じて異なる勝利アイコンを表示する構成としてもよいし、当選回数に関わらず同一の勝利アイコンを表示する構成としてもよい。
【３０３８】
（２３５）上記第１６の実施の形態では、アイコンを表示する場合、アップ数が１～１

０のいずれかのアップ特典を取得した場合に青色アイコンを表示し、アップ数が１１～２０のいずれかのアップ特典を取得した場合に緑色アイコンを表示し、アップ数が２１以上のアップ特典を取得した場合に赤色アイコンを表示する構成としたが、アップ数がそのまま記載されたアイコンを表示する構成としてもよいし、アップ数に関わらず同一のアップアイコンを表示する構成としてもよい。アップ数に関わらず同一のアップアイコンを表示する例としては、「継続率ＵＰ」と記載されたアイコンを表示する例が代表例として挙げられる。

【３０３９】

（２３６）上記第１６の実施の形態では、獲得したアイコンが小ＡＴステージにおける使用順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成としたが、主制御装置１０１が小ＡＴ移行処理において使用する順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成としてもよい。

【３０４０】

（２３７）上記第１６の実施の形態では、主制御装置１０１において、小ＡＴモードの突破有無や継続抽選の当選回数等を、小ＡＴモード移行ゲームで決定する構成としたが、小ＡＴステージにおける補助演出に合わせて決定する構成としてもよい。具体的には、小ＡＴモードの１ゲーム目にアップ特典を使用して最終継続率を決定し、小ＡＴモードの２ゲーム目，１０ゲーム目，１８ゲーム目に継続特典の使用又は継続抽選を行って当選有無を判定する。かかる構成とした場合には、アイコンの表示順序が、小ＡＴステージにおける使用順序と一致するのみならず、主制御装置１０１における使用順序とも一致する構成となるため、スロットマシン１０内部の仕組みを遊技者に理解させることが可能となり、本スロットマシン１０の知識を深めさせることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３０４１】

（２３８）上記第１６の実施の形態では、小ＡＴモードの１ゲーム目を継続率決定パートとしたが、かかる構成を変更する。

【３０４２】

例えば、継続特典の獲得数が３以上の場合、小ＡＴモードの１ゲーム目を継続率決定パートとし、継続特典の獲得数が２以下の場合、獲得した継続特典と同数のバトルパートを行った後に継続率決定パートとなる構成とする。具体例を挙げて説明すると、継続特典の獲得数が１の場合、小ＡＴモードの９ゲーム目を継続率決定パートとする。かかる構成とした場合であっても、アイコン表示領域６５１～６５５において、勝利アイコンの後にアップアイコンが並ぶ構成とすれば、上記第１６の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３０４３】

（２３９）上記第１６の実施の形態では、小ＡＴモードにおいて継続抽選に３回当選した場合に大ＡＴモードに移行する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、小ＡＴモードから大ＡＴモードへの移行条件は任意である。

【３０４４】

例えば、小ＡＴモードにおいて継続抽選に５回当選した場合に大ＡＴモードに移行する構成とする。

【３０４５】

例えば、小ＡＴ移行ゲームにおいてクリア回数を１～５のいずれかと決定する構成とし、継続抽選の当選回数が上記クリア回数となった場合、大ＡＴモードに移行する構成とする。

【３０４６】

例えば、小ＡＴモードの１ゲーム目を継続役決定パートとし、その後のバトルパートにおいて上記継続役に当選した場合、次セットのバトルパートに移行する構成とする。そして、バトルパートを３回突破することができた場合には、大ＡＴモードに移行する構成とする。かかる構成とする場合には、アップ特典に代えて、例えばチェリー等の役の種別が指定されたアシスト特典を獲得可能な構成とし、当該アシスト特典を多く獲得するほど継

続役の種別が増加してバトルパートを突破し易くなる構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第１６の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【３０４７】

例えば、小ＡＴモードの１ゲーム目を回避役決定パートとし、その後のバトルパートにおいて上記回避役に当選しなかった場合、次セットのバトルパートに移行する構成とする。そして、バトルパートを３回突破することができた場合には、大ＡＴモードに移行する構成とする。かかる構成とする場合には、アップ特典に代えて、例えばチェリー等の役の種別が指定されたアシスト特典を獲得可能な構成とする。回避役決定パートでは、獲得したアシスト特典によって指定された役が回避役から除外される構成とし、アシスト特典を多く獲得するほど回避役の種別が減少してバトルパートを突破し易くなる構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第１６の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【３０４８】

（２４０）上記第１６の実施の形態では、アシスト特典としてアップ特典と継続特典とを備える構成としたが、アップ特典のみを備える構成としてもよいし、継続特典のみを備える構成としてもよい。

【３０４９】

（２４１）上記第１６の実施の形態において、継続特典を３個獲得した場合、次ゲームから小ＡＴモード又は小ＡＴ前兆モードに移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、継続特典を３個獲得することで小ＡＴモードへの移行時期を早めることが可能となるため、継続特典の獲得数が３となることを期待させながら非ＡＴモードにおける遊技を行わせることが可能となり、非ＡＴモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【３０５０】

（２４２）上記第１６の実施の形態において、アップアイコンが所定のタイミングで昇格する構成としてもよい。例えば、アップ数３０のアップ特典を付与した場合に、当該ゲームでは青色アイコンを表示し、次のアップ特典を付与したゲームや継続率決定パートにおいて上記青色アイコンを赤色アイコンに変更する。

【３０５１】

（２４３）上記第１６の実施の形態では、アシスト特典を付与した場合、当該ゲームでルーレット演出又は宝箱演出を行って獲得アイコンを表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、アシスト特典を付与したゲームと異なるゲームでルーレット演出又は宝箱演出を行って獲得アイコンを表示する構成としてもよい。

【３０５２】

（２４４）上記第１６の実施の形態において、勝利アイコンを３個表示した場合、これらの勝利アイコンをレインボー色に発光表示させてもよい。

【３０５３】

（２４５）上記第１６の実施の形態では、勝利アイコンの表示数が３となった場合、アップアイコン及び４個目以降の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する構成としたが、これに代えて又は加えて、アップ数の合計値が５０に達した場合すなわち継続率が１００％に到達することが確定した場合、勝利アイコン及びそれ以降のアップアイコンを上乗せアイコンに変更する構成としてもよい。

【３０５４】

（２４６）上記第１６の実施の形態では、勝利アイコンの表示数が３となった場合、アップアイコン及び４個目以降の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する構成としたが、上乗せアイコンに変更せずにそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、小ＡＴモードにおいて使用しなかったアップアイコン及び勝利アイコンによって、大ＡＴモードにおけるゲーム数の上乗せがなされる構成とすれば、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【３０５５】

（２４７）上記第１６の実施の形態では、非ＡＴモード下で継続特典を３個獲得した場合、アップ特典及び４個目以降の継続特典の恩恵が大ＡＴモードにおけるゲーム数の上乗せに変更される構成としたが、恩恵の内容はそのままで使用タイミングが変化する構成としてもよい。例えば、大ＡＴモードにおいてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合、復活バトルチャレンジに移行する構成とする。復活バトルチャレンジでは、アシスト特典が残っていない場合、２５％の確率で当選となる復活抽選が行われ、復活抽選に当選した場合には、大ＡＴモードに復帰し、復活抽選に当選しなかった場合には、有利区間が終了する構成とする。そして、アップ特典が残っている場合には、復活抽選の当選確率をアップ数分だけ増加させ、継続特典が残っている場合には、復活抽選を当選とする。

【３０５６】

（２４８）上記第１６の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合、大ＡＴモードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる構成としたが、小ＡＴモード下で付与される予定であった恩恵と異なる恩恵を付与する構成とすれば、上記第１６の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３０５７】

例えば、所定回数に亘って大ＡＴモード下でのゲーム数が上乗せされる上乗せ特化ゾーンを備え、アシスト特典が残った状態で小ＡＴモードが終了した場合と、アシスト特典が残った状態で確定役に当選した場合と、には、大ＡＴモードに移行させる前に上記上乗せ特化ゾーンに移行させる構成とする。上乗せ特化ゾーン下で遊技可能な遊技回数は、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じて決定される構成とする。

【３０５８】

例えば、所定回数に亘って大ＡＴモード下でのゲーム数が上乗せされる上乗せ特化ゾーンを備え、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記上乗せ特化ゾーンに移行させる構成とする。

【３０５９】

例えば、大ＡＴモードが所定回数（例えば４０回）を１セットとしたセット数によって管理される構成において、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記セット数をストックさせる構成とする。

【３０６０】

例えば、大ＡＴモードがゲーム数ではなく払出枚数によって管理される構成において、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記払出枚数を増加させる構成とする。

【３０６１】

例えば、大ＡＴモードの終了後にチャンスモードに移行する構成において、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた分だけポイントを増加させる構成とする。或いは、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じて移行ゲーム数カウンタに３００がセットされる割合が高くなる構成とする。

【３０６２】

（２４９）上記第１６の実施の形態において、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合、小ＡＴモードを経由して大ＡＴモードに移行した場合と、非ＡＴモードから直接大ＡＴモードに移行した場合と、で、上乗せされるゲーム数が異なる構成としてもよい。

【３０６３】

また、例えば継続特典を３個獲得している場合等の小ＡＴモードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、継続特典を３個消費して大ＡＴモードに移行させ、確定役に当選したこと（大移行フラグがセットされていること）に基づいて大ＡＴモードのゲー

ム数を上乗せする構成としてもよい。
【３０６４】
（２５０）上記第１６の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合、大ＡＴモード移行ゲームにおいてゲーム数が上乗せされる構成としたが、ゲーム数を上乗せするタイミング及びゲーム数の上乗せを報知するタイミングは任意であってよい。
【３０６５】
（２５１）上記第１６の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大ＡＴモードに移行した場合、残ったアシスト特典の種別及びアップ数に応じて異なるゲーム数が上乗せされる構成としたが、残ったアシスト特典の種別及びアップ数に関わらず同一のゲーム数が上乗せされる構成としてもよい。
【３０６６】
（２５２）上記第１６の実施の形態では、補助表示部６５の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況を金色発光表示することによってＣＺ示唆を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ＣＺ演出と異なる補助演出を行うことによってチャレンジゾーンであることを示唆する構成であればよい。
【３０６７】
例えば、補助表示部６５の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況の上方に、「ＣＺ中」の文字情報を表示する構成とする。
【３０６８】
例えば、補助表示部６５の外周周縁部を、赤色等の前兆ステージ及び前兆演出の背景色と異なる色彩で縁取りすることにより、チャレンジゾーンであることを示唆する構成とする。
【３０６９】
例えば、前兆ステージにおいて、青年キャラクタに加えて助っ人キャラクタを登場させることにより、チャレンジゾーンであることを示唆する構成とする。
【３０７０】
（２５３）上記第１６の実施の形態では、ＣＺ示唆においてチャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成としたが、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する構成としてもよい。
【３０７１】
（２５４）上記第１６の実施の形態では、チャレンジゾーンの途中で前兆ステージが終了した場合にＣＺステージに移行させる構成としたが、通常ステージに移行させるとともにＣＺ示唆を継続する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、前兆ステージ処理におけるステップＳ１６２００８の分岐が不要となるため、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【３０７２】
（２５５）上記第１６の実施の形態では、第２補助表示部１６５を補助表示部６５と別個に設けたが、補助表示部６５の一部に第２表示ゲーム数カウンタの値を表示する領域を設ける構成としてもよい。
【３０７３】
（２５６）上記第１６の実施の形態では、小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、第２補助表示部１６５に第２表示ゲーム数カウンタの値を表示する構成としたが、かかる構成を変更する。
【３０７４】
例えば、第２補助表示部１６５を、数字情報を表示するものではなく、３２個等のメモリが順次点灯又は順次消灯されていく構成とする。
【３０７５】
例えば、ＣＺステージにおいて小ＡＴ前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、第２補助表示部１６５に花の蕾を表示する構成とする。そして、蕾が開いた場合に

は、小ＡＴモードに移行し、蕾が開くことなく非表示となった場合、小ＡＴモードに移行しない構成とする。かかる構成とした場合には、補助表示部６５にてＣＺ演出を実行しつつ、第２補助表示部１６５にて小ＡＴモードへの移行有無を報知することが可能となる。

【３０７６】

なお、上記した構成を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【３０７７】

（２５７）上記第１６の実施の形態では、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を１０回とし、小ＡＴ前兆モードに移行する場合は移行ゲーム数カウンタに１７～３２のいずれかがセットされる構成としたが、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数と、上記移行ゲーム数カウンタにセットされる値と、は任意であってよい。但し、上記移行ゲーム数カウンタにセットされる値の最小値が、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数よりも小さい構成とした場合には、ＣＺステージの途中で小ＡＴ移行ゲームとなる事象が発生することとなる。このため、かかる構成においては、取得ポイントを報知するＣＺ演出の他に、取得ポイントに加えて小ＡＴ移行も報知するＣＺ演出を別途用意する必要がある。

【３０７８】

（２５８）上記第１６の実施の形態では、非ＡＴモードにおいてアシスト特典を獲得可能な構成とするとともに、獲得したアシスト特典と対応するアイコンを補助表示部６５に表示する構成としたが、小ＡＴモードや大ＡＴモード等のＡＴモードにおいてアシスト特典を獲得可能な構成とするとともに、獲得したアシスト特典と対応するアイコンを補助表示部６５に表示する構成としてもよい。

【３０７９】

具体例を説明すると、ＡＴモードを、４０ゲームのアシスト特典獲得モードと、８ゲームのバトルパートと、によって構成し、アシスト特典獲得モードにおいて獲得したアシスト特典をバトルパートにおいて使用する構成とする。

【３０８０】

（２５９）上記第１６の実施の形態では、非ＡＴモードにおける表示ステージとして、通常ステージと、ＣＺステージと、前兆ステージと、を備える構成としたが、ＡＴモードにおける表示ステージとして、通常ステージと、ＣＺステージと、前兆ステージと、を備える構成としてもよい。

【３０８１】

かかる構成を実現するＡＴモードとしては、通常ＡＴモードと、所定回数に亘ってゲーム数の上乗せが行われる上乗せ特化ＡＴモードと、通常ＡＴモードから上乗せ特化ＡＴモードへ移行する際に経由する前兆ＡＴモードと、を備える構成とする。そして、前兆ＡＴモードには、レア役に当選した際の移行抽選に当選した場合と、１０００ポイントに到達した場合と、に移行する構成とする。通常ＡＴモード及び前兆ＡＴモードには、通常ゾーンと、チャレンジゾーンと、があり、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンよりもポイント獲得の期待値が大きくなる構成とする。

【３０８２】

（１７－１）上記第１７の実施の形態では、音量レベルの変更を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としたが、遊技履歴の確認を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としてもよいし、キャラ選択を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としてもよい。

【３０８３】

（１７－２）上記第１７の実施の形態では、演出スイッチ６７を操作した場合に音量情報が音量レベルとして記憶される構成としたが、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作した段階で音量情報が音量レベルとして記憶され、演出スイッチ６７を操作した場合に音量設定画面又は表示されている音量情報が非表示とされる構成としてもよい。すなわち、演出スイッチ６７の機能として、音量情報を記憶させる記憶機能を有さず、表示画面を切り替

える切替機能を有する構成としてもよい。

【３０８４】

（１７－３）上記第１７の実施の形態では、音量設定画面において演出スイッチ６７を操作した場合、音量設定画面からメニュー画面に戻る構成としたが、音量設定画面から客待ち画面に戻る構成としてもよいし、音量設定画面から非客待ち画面に戻る構成としてもよい。

【３０８５】

（１７－４）上記第１７の実施の形態では、補助表示部６５にメニュー画面や音量情報等が表示される構成としたが、補助表示部６５の他に第２補助表示部を備え、非客待ち演出や客待ち演出を補助表示部６５にて行い、メニュー画面や音量情報等の表示を第２補助表示部にて行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ゲームの途中で音量レベルの変更等を行うことが可能な構成としてもよい。

【３０８６】

（１７－５）上記第１７の実施の形態では、非遊技時において音量レベルの変更を行うことが可能な構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技時において音量レベルの変更を行うことが可能な構成としてもよい。

【３０８７】

（１７－６）上記第１７の実施の形態では、非遊技時の非客待ち画面及び客待ち画面において、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることと、を共に表示する構成としたが、演出スイッチ６７を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることのみを表示する構成としてもよいし、選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作すれば音量レベルの調整ができることのみを表示する構成としてもよい。

【３０８８】

（１７－７）上記第１７の実施の形態では、演出スイッチ６７の左右両側に選択スイッチ６８ａ，６８ｂを隣り合うようにして配置したが、かかる構成を変更する。

【３０８９】

例えば、演出スイッチと選択スイッチを一体化したユニットを設ける構成としてもよい。

【３０９０】

具体的には、図２３９（ａ）に示すように、演出スイッチ６７と、演出スイッチ６７の上方に設けられた上スイッチ６８ｃと、演出スイッチ６７の下方に設けられた下スイッチ６８ｄと、演出スイッチ６７の右方に設けられた右スイッチ６８ａと、演出スイッチ６７の左方に設けられた左スイッチ６８ｂと、よりなる操作ユニット６００を設ける構成とする。上スイッチ６８ｃ及び下スイッチ６８ｄは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

【３０９１】

或いは、図２３９（ｂ）に示すように、演出スイッチ６７と、演出スイッチ６７の上側周縁部に設けられた上スイッチ６８ｃと、演出スイッチ６７の下側周縁部に設けられた下スイッチ６８ｄと、演出スイッチ６７の右側周縁部に設けられた右スイッチ６８ａと、演出スイッチ６７の左側周縁部に設けられた左スイッチ６８ｂと、よりなる操作ユニット６００を設ける構成とする。上スイッチ６８ｃ及び下スイッチ６８ｄは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

【３０９２】

複数の選択スイッチを集約配置しつつ、これら選択スイッチの近傍に演出スイッチを配置する構成としてもよい。

【３０９３】

具体的には、図２３９（ｃ）に示すように、上スイッチ６８ｃと、下スイッチ６８ｄと、右スイッチ６８ａと、左スイッチ６８ｂと、を集約配置し、右スイッチ６８ａの右方に演出スイッチ６７を配置する構成とする。上スイッチ６８ｃ及び下スイッチ６８ｄは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

【３０９４】
　複数の選択スイッチを一体化した選択ユニットを配置し、当該選択ユニットと隣り合うように演出スイッチを配置する構成としてもよい。
【３０９５】
　具体的には、図２３９（ｄ）に示すように、上スイッチ６８ｃと、下スイッチ６８ｄと、右スイッチ６８ａと、左スイッチ６８ｂと、よりなる選択ユニット６８０を配置し、選択ユニット６８０の右方に演出スイッチ６７を配置する構成とする。上スイッチ６８ｃ及び下スイッチ６８ｄは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。
【３０９６】
　なお、上記例示したような右スイッチ６８ａ，左スイッチ６８ｂの他に上スイッチ６８ｃ，下スイッチ６８ｄを備える構成においては、メニュー画面を経由して音量レベルの変更を行う場合、右スイッチ６８ａ及び左スイッチ６８ｂにて音量レベルの変更を行い、メニュー画面を経由せずに音量レベルの変更を行う場合、上スイッチ６８ｃ及び下スイッチ６８ｄにて音量レベルの変更を行う構成としてもよい。
【３０９７】
　また、メニュー画面を経由して音量レベルの変更を行う場合と、メニュー画面を経由せずに音量レベルの変更を行う場合と、のいずれであっても、右スイッチ６８ａ及び左スイッチ６８ｂにて音量レベルの変更を行い、非客待ち画面又は客待ち画面において上スイッチ６８ｃ又は下スイッチ６８ｄを操作した場合、遊技履歴が表示される構成としてもよい。
【３０９８】
　（１７－８）上記第１７の実施の形態では、演出スイッチ６７と、選択スイッチ６８ａ，６８ｂと、を備える構成としたが、選択スイッチ６８ａ，６８ｂのみを備える構成としてもよい。かかる構成とする場合には、左スイッチ６８ｂを操作した場合、メニュー画面に切り替わり、右スイッチ６８ａを操作した場合、音量情報が表示される構成とする。
【３０９９】
　（１７－９）上記第１７の実施の形態では、メニュー画面に「遊技履歴」と、「キャラ選択」と、「音量設定」と、「戻る」と、が表示される構成としたが、メニュー画面に表示される項目は任意である。例えば、補助表示部６５の表示画面の明るさを変更可能な構成においては、「輝度設定」をメニュー画面の項目として設けてもよいし、ゲームにおける補助演出の実行頻度や演出内容を変更可能な構成においては、「演出設定」をメニュー画面の項目として設けてもよい。なお、表示画面の明るさや補助演出の実行頻度等を、メニュー画面を経由することなく変更可能な構成としてもよいことはいうまでもない。
【３１００】
　（１７－１０）上記第１７の実施の形態では、非遊技時において、非客待ち画面又は客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としたが、非客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としてもよいし、客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としてもよい。
【３１０１】
　（１７－１１）上記第１７の実施の形態では、非客待ち画面又は客待ち画面において音量情報を表示する場合、音量設定画面にて音量情報を表示する場合よりも小さく表示する構成としたが、音量設定画面と同じ大きさで音量情報を表示する構成としてもよい。具体的には、音量設定画面にて表示する音量情報をそのまま流用する構成とする。このとき、非客待ち演出及び客待ち演出と前後に重なるように音量情報を表示する構成とした場合であっても、音量情報が透過性を有する構成とすれば、非客待ち演出及び客待ち演出が音量情報から透けて見える構成とすることが可能となり、非客待ち演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。
【３１０２】
　（１７－１２）上記第１７の実施の形態では、メニュー画面にて「戻る」を選択した状

態で演出スイッチ６７を操作した場合、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に移行する構成としたが、かかる構成を変更する。

【３１０３】

例えば、メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ６７を操作した場合、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、非客待ち画面に移行する構成とする。かかる構成においては、非客待ち画面に移行したタイミングで経過時間をリセットし、９０秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよい。なお、メニュー画面から非客待ち画面に移行した場合には、メダルが投入されるまで客待ち画面に移行しない構成としてもよい。

【３１０４】

例えば、メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ６７を操作した場合、ゲーム終了から９０秒経過していた場合、客待ち画面に移行し、ゲーム終了から９０秒経過していない場合、非客待ち画面に移行する構成とする。かかる構成においては、非客待ち画面に移行した場合、かかるタイミングで経過時間をリセットし、９０秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよいし、経過時間をリセットせずに、ゲーム終了から９０秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよい。

【３１０５】

（１７－１３）上記第１７の実施の形態では、ゲーム終了から９０秒経過した場合、非客待ち画面から客待ち画面に切り替わる構成としたが、客待ち画面に切り替わるタイミングは任意である。

【３１０６】

（１７－１４）上記第１７の実施の形態では、ゲーム終了からの経過時間に基づいて非客待ち画面から客待ち画面に切り替える構成としたが、経過時間の測定を開始するタイミングは任意である。第３停止指令を発生させるべくストップスイッチが操作されたタイミングからの経過時間を測定する構成としてもよいし、メダル払出が終了してからの経過時間を測定する構成としてもよい。また、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止してからの経過時間を測定する構成としてもよい。

【３１０７】

（１７－１５）上記第１７の実施の形態では、ゲームが終了した場合、直ちにメニュー画面を呼び出したり音量レベルを変更したりする操作が可能となる構成としたが、ゲームが終了してから５秒等の所定時間経過後に上記各操作が可能となる構成としてもよい。

【３１０８】

（１８－１）上記第１８の実施の形態では、抽選結果コマンド，回転開始コマンド，停止可コマンドを総称して開始コマンドとしたが、抽選結果コマンドのみを開始コマンドとしてもよいし、抽選結果コマンド及び回転開始コマンドを開始コマンドとしてもよい。また、抽選結果コマンドの示す情報と、回転開始コマンドの示す情報と、停止可コマンドの示す情報と、を１つのコマンドで纏めて送信する構成としてもよい。終了コマンドについても同様である。

【３１０９】

（１８－２）上記第１８の実施の形態では、遊技区間に関する各種情報を、区間コマンドとしてゲームの終了段階で表示制御装置８１に対して送信する構成としたが、ゲームの開始段階で表示制御装置８１に対して送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記第１８の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３１１０】

（１８－３）上記第１８の実施の形態では、連続演出フラグがセットされている場合、開始コマンドの全てを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としたが、抽選結果コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよいし、回転開始コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよい。

【３１１１】

（１８－４）上記第１８の実施の形態では、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、ガセ連続演出を開始する構成とし

たが、ガセ連続演出を開始する条件は任意である。例えば、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、所定の抽選を行ってガセ連続演出を開始するか否かを決定する構成としてもよい。或いは、チャンスモードにおいてなされたゲーム数が２５０や５００等の所定の値となった場合にガセ連続演出を開始する構成としてもよい。

【３１１２】

（１８－５）上記第１８の実施の形態では、本連続演出を開始したゲームで主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出を開始したゲームの次ゲームの終了コマンドを受信できる状況となった場合、シナリオ数３の連続演出が省略される構成としたが、シナリオ数２の連続演出が省略される構成としてもよい。

【３１１３】

（１８－６）上記第１８の実施の形態では、終了コマンドを受信した場合にシナリオ数カウンタの値を更新する構成としたが、開始コマンドを受信した場合にシナリオ数カウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、例えば開始コマンドを受信してシナリオ数１の連続演出を開始した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、２ゲーム目の開始コマンドから受信できる状況となった場合に、当該２ゲーム目にシナリオ数２の連続演出を開始することが可能となる。

【３１１４】

（１８－７）上記第１８の実施の形態では、報知モードへの移行有無を報知する場合に連続演出を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばＢＢ状態への移行有無を報知する場合に連続演出を行う構成としてもよいし、報知モード下で純増枚数やゲーム数等の上乗せ有無を報知する場合に連続演出を行う構成としてもよい。

【３１１５】

（１８－８）上記第１８の実施の形態では、３ゲームに亘って行われる連続演出を例として説明したが、連続演出が行われるゲーム数は任意である。

【３１１６】

（１８－９）上記第１８の実施の形態では、第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合に連続演出の演出内容が進行する構成としたが、例えば所定のムービーを表示する等の停止指令の発生と無関係に連続演出の演出内容が進行する構成としてもよい。かかる構成とする場合には、主制御装置１０１から第１停止コマンド～第３停止コマンドを送信しない構成としてもよい。

【３１１７】

（１８－１０）上記第１８の実施の形態では、開始コマンドの全てを受信したタイミングでナビ演出を開始する構成としたが、抽選結果コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよいし、回転開始コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよい。また、ナビ演出を行う場合に主制御装置１０１から報知すべき操作順序に関わる情報を示すコマンドを送信する構成においては、前記コマンドを受信したタイミングでナビ演出を開始する構成としてもよい。

【３１１８】

（１８－１１）上記第１８の実施の形態では、ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されたと判定した場合、ベル入賞が成立していなくてもＧＥＴ演出を行う構成としたが、ＧＥＴ演出を行わない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ベル入賞が成立した場合にＧＥＴ演出を行う構成としてもよいし、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されたことと、ベル入賞が成立したことと、を条件としてＧＥＴ演出を行う構成としてもよい。

【３１１９】

（１８－１２）上記第１８の実施の形態では、ナビ演出を実行している状況において第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、ＧＥＴ演出を行わない

構成としたが、ＧＥＴ演出を行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ベル入賞が成立した場合にＧＥＴ演出を行う構成とすればよい。

【３１２０】

（１８－１３）上記第１８の実施の形態では、第１停止コマンド～第３停止コマンドを受信した場合にナビ演出の演出内容が進行する構成としたが、ナビ演出の演出内容がＧＥＴ演出まで変化しない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、主制御装置１０１から第１停止コマンド～第３停止コマンドを送信しない構成としてもよい。

【３１２１】

（１８－１４）上記第１８の実施の形態では、停止指令が発生する毎に第１停止コマンド～第３停止コマンドを送信する構成としたが、第１停止指令が発生した場合に第１停止コマンドを送信し、第２停止指令が発生した場合に第２停止コマンドを送信し、第３停止指令が発生した場合に第３停止コマンドを送信しない構成としてもよい。最後に操作されるストップスイッチは、最初に操作されたストップスイッチと、２番目に操作されたストップスイッチと、を表示制御装置８１側で把握できた場合、コマンドを受信せずとも表示制御装置８１が把握できるからである。なお、かかる構成とする場合には、上記第１８の実施の形態において第３停止コマンドを受信した場合に行う処理を、全リール停止完了コマンド等の所定の終了コマンドを受信した場合に行う構成としてもよい。

【３１２２】

（１８－１５）上記第１８の実施の形態では、補助表示部６５に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を、開始コマンドを受信した場合に更新する構成としたが、終了コマンドを受信した場合に更新する構成としてもよい。

【３１２３】

（１８－１６）上記第１８の実施の形態では、補助表示部６５に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を、終了コマンドを受信した場合に更新する構成としたが、開始コマンドを受信した場合に更新する構成としてもよい。

【３１２４】

（１８－１７）上記第１８の実施の形態では、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、所定の割合で上記操作順序を報知する構成としてもよい。例えば、報知モードとして、押し順ベルに当選した場合に５０％の割合で上記操作順序を報知する報知モードＡと、押し順ベルに当選した場合に７５％の割合で上記操作順序を報知する報知モードＢと、押し順ベルに当選した場合に１００％の割合で上記操作順序を報知する報知モードＣと、を備える構成とする。

【３１２５】

（１８－１８）上記第１８の実施の形態では、報知モードが純増枚数によって終了する構成としたが、ゲーム数によって終了する構成としてもよい。

【３１２６】

（１８－１９）上記第１８の実施の形態において、主制御装置１０１側で報知モードに移行してからなされたゲーム数を管理し、当該管理結果を示すコマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成としてもよい。具体的には、報知モードに移行する場合にモードゲーム数カウンタに０をセットし、ゲームが終了する毎にモードゲーム数カウンタの値に１を加算する構成とする。そして、モードゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とする。

【３１２７】

（１９－１）上記第１９の実施の形態では、報知モードにおいて報知差枚数カウンタの値が０となった場合、通常区間に移行して報知モード及び有利区間が終了する構成としたが、チャンスモードに移行して報知モードが終了する構成としてもよい。

【３１２８】

（１９－２）上記第１９の実施の形態では、３枚遊技で押し順ベルに当選した場合、報

知モード又はエンディングモードであれば、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を必ず報知する構成としたが、７５％等の所定の割合で前記操作順序を報知する構成としてもよい。また、報知モードとエンディングモードとで前記操作順序の報知される割合が異なる構成としてもよい。例えば、報知モードでは、８０％の割合で前記操作順序を報知し、エンディングモードでは、１００％の割合で前記操作順序を報知する構成とする。

【３１２９】

（１９－３）上記第１９の実施の形態では、報知差枚数更新処理において、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から６を減算する構成としたが、ベル入賞が成立した場合に６を減算し、ベル入賞が成立しなかった場合に２を加算する構成としてもよい。

【３１３０】

（１９－４）上記第１９の実施の形態では、報知差枚数更新処理において、いずれの入賞も成立しなかった場合、報知差枚数カウンタの値に３を加算する構成としたが、報知差枚数カウンタの値を変更することなくそのまま報知差枚数更新処理を終了する構成としてもよい。

【３１３１】

（１９－５）上記第１９の実施の形態では、報知差枚数更新処理をゲームの終了段階において行う構成としたが、これに代えて、区間抽選処理等のゲームの開始段階において行う構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、小役又は再遊技に当選した場合に当選役と対応する入賞が必ず成立する構成とする必要がある。なお、取りこぼしの発生しない役に当選した場合には、報知差枚数更新処理をゲームの開始段階において行い、取りこぼしの発生し得る役に当選した場合には、報知差枚数更新処理をゲームの終了段階において行う構成としてもよい。

【３１３２】

（１９－６）上記第１９の実施の形態では、有利区間において３９５０回の遊技がなされた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合と、にエンディングモードに移行する構成としたが、エンディングモードへの移行条件は任意である。例えば、有利区間に移行してからの差枚数が２０００枚以上となった場合にエンディングモードに移行する構成としてもよいし、移行条件として有利区間において３９５０回等の所定回数の遊技がなされることを有さない構成としてもよい。また、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となることが確定した場合にエンディングモードに移行する構成としてもよい。なお、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となることが確定した場合とは、報知モード下で獲得可能な残り枚数（報知差枚数カウンタの値）が、有利区間で獲得可能な残り枚数（６５５２１から差枚数カウンタの値を減算した値）よりも大きくなった場合のことをいう。

【３１３３】

（１９－７）上記第１９の実施の形態では、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する条件として、４０００回の遊技がなされた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合と、を備える構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合のみを備える構成としてもよい。また、例えば６５５３５回等の遊技回数の上限によって有利区間が終了する事象が発生しなくなる回数を設定する構成としてもよい。

【３１３４】

（１９－８）上記第１９の実施の形態において、有利区間において３９５０回の遊技がなされたことに基づいてエンディングモードに移行した場合には、補助表示部６５の左上部に、残り枚数に代えて残りゲーム数を表示する構成としてもよい。残りゲーム数の表示に関しては、報知モードにおいて補助表示部６５に表示していないため、エンディングモードの１ゲーム目から表示する構成としてもよい。

【３１３５】
（１９－９）上記第１９の実施の形態では、少なくともエンディングモードの１ゲーム目では補助表示部６５に残り枚数が表示されない構成としたが、エンディングモードの１ゲーム目から表示する構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、が異なるものであることを示唆することが望ましい。
【３１３６】
例えば、報知モードでは、残り枚数を補助表示部６５の左上部に表示し、エンディングモードでは、残り枚数を補助表示部６５の右上部に表示する構成とする。
【３１３７】
例えば、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、の文字の大きさが異なる構成とする。
【３１３８】
例えば、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、の色彩が異なる構成とする。
【３１３９】
上記各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。
【３１４０】
（１９－１０）上記第１９の実施の形態では、報知モードからエンディングモードに移行するゲームにおいて残り枚数を非表示とする構成としたが、表示制御装置８１が残り枚数を表示する制御を継続して行う一方、補助表示部６５には残り枚数カウンタの値が５０以下となるまで残り枚数が表示されない構成としてもよい。
【３１４１】
（１９－１１）上記第１９の実施の形態では、報知差枚数カウンタの値が０である場合、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となっていてもエンディングモードに移行しない構成としたが、エンディングモードに移行する構成としてもよい。
【３１４２】
（１９－１２）上記第１９の実施の形態では、報知モードに移行してからの３枚遊技の差枚数に基づいて報知モードが終了し、有利区間に移行してからの差枚数に基づいてエンディングモードが終了する構成としたが、報知モード及びエンディングモードの終了条件は任意である。
【３１４３】
例えば、報知モード下でなされた３枚遊技の回数に基づいて報知モードが終了する構成とする。
【３１４４】
例えば、報知モード下でなされた３枚遊技及び２枚遊技の回数に基づいて報知モードが終了する構成とする。
【３１４５】
例えば、報知モード下で３枚遊技がなされた際に払い出したメダル数に基づいて報知モードが終了する構成とする。
【３１４６】
例えば、報知モード下で払い出したメダル数に基づいて報知モードが終了する構成とする。
【３１４７】
例えば、エンディングモード下でなされた３枚遊技の回数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。
【３１４８】
例えば、エンディングモード下でなされた３枚遊技及び２枚遊技の回数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。
【３１４９】

例えば、エンディングモード下で３枚遊技がなされた際に払い出したメダル数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【３１５０】

例えば、エンディングモード下で払い出したメダル数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【３１５１】

上記各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【３１５２】

（１９－１３）上記第１９の実施の形態では、区間ゲーム数カウンタやモードゲーム数カウンタ等の遊技回数に関わる情報を遊技の終了段階で更新する構成としたが、遊技の開始段階で更新する構成としてもよい。

【３１５３】

（１９－１４）上記第１９の実施の形態において、３枚遊技と２枚遊技のいずれがなされたかを示すコマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成としてもよい。

【３１５４】

（１９－１５）上記第１９の実施の形態では、差枚数カウンタの値を示すコマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成としたが、主制御装置１０１側で６５５２１から差枚数カウンタの値を減算し、当該減算結果を示すコマンドを表示制御装置８１に対して送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、エンディングモードにおける枚数表示処理において、ステップＳ１９１４０１の処理が不要となる。

【３１５５】

（１９－１６）上記第１９の実施の形態では、報知モードにおいて報知差枚数カウンタを用い、エンディングモードにおいて差枚数カウンタを用いる構成としたが、これらに加えて、ＲＡＭクリア操作を行った場合に初期値となるＭＹカウンタを主制御装置１０１に設け、当該ＭＹカウンタにてＲＡＭクリア操作を行ってからの差枚数を管理する構成としてもよい。そして、特定の条件を満たしたか否かに応じて、報知差枚数カウンタ，差枚数カウンタ及びＭＹカウンタを使って制御するようにしてもよい。具体的には、２枚遊技の遊技結果と３枚遊技の遊技結果が共にＭＹカウンタに反映される構成とし、ＭＹカウンタの値が例えば＋１９０００となった場合、ＲＡＭクリア操作が行われるまで所謂打ち止め状態となり、それ以降のゲームを開始できない構成とする。かかる構成において、ＭＹカウンタの値が＋１８５００未満である場合には、報知モードにおいて報知差枚数カウンタを用い、エンディングモードにおいて差枚数カウンタを用いる構成とし、ＭＹカウンタの値が＋１８５００～＋１９０００のＭＹ期間となった場合には、補助表示部６５に「コンプリート機能の作動まで残り〇〇枚です」という報知を行う構成とする。

【３１５６】

（２０－１）上記第２０の実施の形態では、報知モードＡにおいて移行抽選に当選しなかった場合、通常区間に移行して報知モードＡ及び有利区間が終了する構成としたが、チャンスモードに移行して報知モードＡが終了する構成としてもよい。また、報知モードＢについても、報知モードＢが終了する場合に、チャンスモードに移行して報知モードＢが終了する構成としてもよい。

【３１５７】

（２０－２）上記第２０の実施の形態では、３枚遊技で押し順ベルに当選した場合、報知モードＡ又は報知モードＢであれば、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を必ず報知する構成としたが、７５％等の所定の割合で前記操作順序を報知する構成としてもよい。また、報知モードＡと報知モードＢとで前記操作順序の報知される割合が異なる構成としてもよい。例えば、報知モードＡでは、５０％の割合で前記操作順序を報知し、報知モードＢでは、１００％の割合で前記操作順序を報知する構成とする。

【３１５８】

（２０－３）上記第２０の実施の形態では、報知モードＡ下でなされた遊技回数に基づ

いて報知モードＡが終了する構成としたが、報知モードＡの終了条件は任意である。例えば、報知モードＡ下でなされた３枚遊技の回数に基づいて報知モードＡが終了する構成としてもよいし、報知モードＡに移行してからの差枚数に基づいて報知モードＡが終了する構成としてもよい。報知モードＢについても同様である。

【３１５９】

（２０－４）上記第２０の実施の形態では、Ｂ上乗せ抽選に当選したことを契機として移行当選を報知可能な構成としたが、これに代えて又は加えて、２回目等の次のＢ上乗せ抽選に当選したことを契機として１回目等の前のＢ上乗せ抽選に当選したことを報知可能な構成としてもよい。

【３１６０】

（２０－５）上記第２０の実施の形態では、移行抽選に当選するまでＢ上乗せ抽選を行わない構成としたが、Ｂ上乗せ抽選を行う構成としてもよい。例えば、上記第２０の実施形態の構成に加えて、ＢＢ１及びＢＢ２以外の役に当選しなかった場合、所定確率でＢ上乗せ抽選に当選する構成とする。但し、かかるＢ上乗せ抽選に当選した場合には、当該当選で取得した上乗せゲーム数を、移行当選を報知するまで報知しない構成とし、移行当選を報知するゲームや報知モードＡの最終ゲームにおいて報知する構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第２０の実施形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【３１６１】

なお、Ｂ上乗せ抽選に当選する一方で移行抽選に当選することなく報知モードＡの最終ゲームとなった場合には、報知モードＢに移行させることなく報知モードＡを終了させる構成としてもよいし、取得した上乗せゲームを初期ゲームとした（すなわち移行当選時にセットされる１００ゲームが加算されない）報知モードＢに移行させて報知モードＡを終了させる構成としてもよい。

【３１６２】

（２０－６）上記第２０の実施の形態では、報知モードＡを、移行抽選やＢ上乗せ抽選の当選有無に関わらず５０回の遊技がなされた場合に終了する構成としたが、５０回の遊技がなされた場合、又はＢ上乗せ抽選に当選した場合に終了する構成としてもよい。

【３１６３】

（２０－７）上記第２０の実施の形態では、報知モードＡの最終ゲームにおいて、報知モードＢへの移行有無と、報知モードＢに移行する場合であれば報知モードＢの初期ゲーム数と、を報知する構成としたが、これらを報知しない構成としてもよい。移行当選を報知モードＡの最終ゲームにおいて報知しない場合には、次ゲームの開始時すなわち報知モードＢの１ゲーム目開始時に移行当選を報知する構成とすればよい。また、未報知の上乗せゲーム数がある場合には、報知モードＢ移行後の任意のタイミングで報知する構成とすればよい。

【３１６４】

（２０－８）上記第２０の実施の形態では、弱チェリーに当選した場合、移行抽選自体を行わない構成としたが、移行抽選を行うものの必ず非当選となる構成としてもよい。

【３１６５】

（２０－９）上記第２０の実施の形態では、告知演出をゲームの開始段階で行う構成としたが、告知コマンドを受信した場合に、ゲーム開始段階，１リール停止時，２リール停止時，３リール停止時のいずれのタイミングで告知演出を行うかを表示制御装置８１側で決定する構成としてもよい。

【３１６６】

また、告知演出を行うタイミングを主制御装置１０１側で決定する構成としてもよい。主制御装置１０１側で決定する場合には、告知演出の実行に合わせて、停止指令の発生有無を確認しない所謂フリーズ処理を行う構成としてもよい。

【３１６７】

（２０－１０）上記第２０の実施の形態では、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場

合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に、当該ゲームにおいて疑似遊技を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、潜伏ゲーム数を決定し、決定した潜伏ゲーム数分の３枚遊技が行われた後に疑似遊技を行う構成としてもよい。

【３１６８】

（２０－１１）上記第２０の実施の形態では、移行当選と上乗せゲーム数の少なくとも一方が必ず報知される告知演出と、７揃いとなるか否かによって報知内容が変化する疑似遊技演出と、を備える構成としたが、疑似遊技演出のみを備える構成としてもよいし、報知条件の成立有無によって報知内容が変化する内容変化演出を備える構成としてもよい。

【３１６９】

内容変化演出としては、上記第２０の実施形態における疑似遊技演出の他に、以下の例が挙げられる。

【３１７０】

例えば、当選役として、右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、７揃いとなる可能性があり、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止する特殊リプレイを設ける。そして、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合には、その後の特殊リプレイ当選ゲームで「逆押しで７揃いを狙え」という目押し演出を行う。目押し演出では、７揃いとなった場合、移行抽選当選時又はＢ上乗せ抽選当選時の当選役に応じた報知を行い、７揃いとならなかった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない。

【３１７１】

例えば、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合には、ゲームの開始段階で「１０秒以内に左ストップスイッチ４２を操作しろ」等のミッション演出を行う。ミッション演出では、ミッションクリアとなった場合、当選役に応じた報知を行い、ミッション失敗となった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない。

【３１７２】

例えば、移行抽選又はＢ上乗せ抽選に当選した場合には、ゲームの終了段階で「次ゲームでリプレイに当選しろ」等の指令演出を行う。指令演出では、指令クリアとなった場合、先のゲームにおける当選役に応じた報知を行い、指令失敗となった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない

【３１７３】

（２０－１２）上記第２０の実施の形態では、移行抽選が行われた場合と、Ｂ上乗せ抽選が行われた場合と、のいずれにおいても疑似遊技演出が行われ得る構成としたが、移行抽選が行われた場合に限って疑似遊技演出が行われ、Ｂ上乗せ抽選が行われた場合には告知演出が行われる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、移行当選を報知していない状況でＢ上乗せ抽選に当選する事象が発生するため、上記第２０の実施形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３１７４】

（２０－１３）上記第２０の実施の形態では、疑似遊技において７揃いとなったか否かを主制御装置１０１側で管理せず、未報知フラグのセット有無によって表示制御装置８１側で管理する構成としたが、主制御装置１０１側で管理する構成としてもよい。

【３１７５】

具体的に説明すると、主制御装置１０１を、移行抽選当選時の疑似遊技において７揃いとならなかった場合、未報知フラグをセットする構成とする。そして、Ｂ上乗せ抽選処理（図２７０参照）では、ステップＳ２００３０３にてＢゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算した場合、未報知フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２００３０４に進み、未報知フラグがセットされている場合には、強チェリーに当選している場合、告知コマンドを送信し、強スイカ又は弱スイカに当選している場合、目押しフラグをセットし、弱チェリーに当選している場合、告知コマンドの送信及び目押しフラグのセットを行うことなく本処理

を終了する構成とする。Ｂ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ２００３０８にて疑似遊技抽選に当選したと判定した場合、弱チェリーに当選しているか否かを判定する構成とする。弱チェリーに当選している場合には、さらに未報知フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。弱チェリーに当選していない場合と、弱チェリーに当選している状況で未報知フラグがセットされていない場合と、には、ステップＳ２００３０９にて目押しフラグをセットした後に本処理を終了する構成とする。弱チェリーに当選している状況で未報知フラグがセットされている場合には、目押しフラグをセットすることなく本処理を終了する構成とする。

【３１７６】

上記構成とした場合には、未報知フラグがセットされている場合、移行抽選を行った場合と同じ演出が行われることとなる。具体的には、上記第２０の実施形態では、強スイカ当選時にＢ上乗せ抽選に当選すると告知演出を行ったが、上記構成においては、疑似遊技演出が行われることとなる。また、上記構成において弱チェリー当選時にＢ上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出も疑似遊技演出も行われなくなる。

【３１７７】

上記構成において、移行当選を報知していない状況でＢ上乗せ抽選に当選となる事象が発生した場合におけるＢ上乗せ抽選当選時の当選役と、報知内容と、の対応関係は、以下のとおりとなる。

【３１７８】

強チェリーに当選した場合には、告知演出が行われ、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。

【３１７９】

強スイカに当選した場合には、疑似遊技演出が行われる。７揃いとなった場合には、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。７揃いとならなかった場合には、移行当選と上乗せゲーム数が共に報知されない。

【３１８０】

弱チェリーに当選した場合には、告知演出も疑似遊技演出も行われない。このため、移行当選も上乗せゲーム数も報知されない。

【３１８１】

弱スイカに当選した場合には、疑似遊技演出が行われる。７揃いとなった場合には、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。７揃いとならなかった場合には、移行当選と上乗せゲーム数が共に報知されない。

【３１８２】

（２０－１４）上記第２０の実施の形態では、報知モードＡにおいて報知モードＢに移行させるか否かの移行抽選とＢ上乗せ抽選を行う構成について説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、特定遊技状態において所定の特典を付与する決定を行う構成であればよい。

【３１８３】

例えば、チャンスモードにおいて、報知モードＡに移行させるか否かの移行抽選と、報知モードＡ下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かのＡ上乗せ抽選を行う構成としてもよい。かかる構成であっても、移行抽選に当選してから報知モードＡに移行するまでに所定回数の遊技を行う必要があり、かかる期間でＡ上乗せ抽選に当選した場合に当選役に応じて報知内容が変化する構成とすれば、上記第２０の実施形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３１８４】

例えば、ＢＢ状態において、ＢＢ状態終了後に５０％のナビ率でストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されるＡＴ状態に移行させるか否かの移行抽選と、上記ナビ率を上昇させる上昇抽選と、を行う構成としてもよい。

【３１８５】

（２０－１５）上記第２０の実施の形態では、そのときの遊技モードに関わらず有利区

間が終了する条件として、４０００回の遊技がなされた場合と、有利区間における差枚数が２４００枚以上となった場合と、を備える構成としたが、有利区間における差枚数が２４００枚以上となった場合のみを備える構成としてもよい。また、例えば６５５３５回等の遊技回数の上限によって有利区間が終了する事象が発生しなくなる回数を設定する構成としてもよい。

【３１８６】

（２１－１）上記第２１の実施の形態では、消化ゲーム数カウンタ及び補助表示部６５に表示している消化ゲーム数の更新を、開始コマンドを受信したタイミングで行う構成としたが、終了コマンドを受信したタイミングで行う構成としてもよいし、入賞結果コマンドを受信したタイミングで行う構成としてもよい。

【３１８７】

（２１－２）上記第２１の実施の形態では、獲得枚数カウンタ及び補助表示部６５に表示している獲得枚数の更新を、開始コマンドを受信したタイミングと、入賞結果コマンドを受信したタイミングと、で行う構成としたが、入賞結果コマンドを受信したタイミングでのみ行う構成としてもよいし、終了コマンドを受信したタイミングでのみ行う構成としてもよい。これらの構成とする場合には、残り枚数表示処理の入賞更新処理にて説明したとおり、払出数からベット数を減算して増加数を算出し、当該増加数を獲得枚数カウンタの値に加算する構成とすればよい。

【３１８８】

（２１－３）上記第２１の実施の形態では、報知モード下での消化ゲーム数が表示される構成としたが、これに代えて又は加えて、チャンスモード下での消化ゲーム数が表示される構成としてもよい。但し、上記第２１の実施の形態では、チャンスモード下で７００回の３枚遊技が行われた場合に報知モードに移行する（図２６，図２８参照）。チャンスモード下での消化ゲーム数は報知モードへの移行条件（チャンスモードの終了条件）と密接に関連するものであるため、かかる構成とする場合には、チャンスモード下での消化ゲーム数にずれが生じた場合、開始コマンドに含まれる移行ゲーム数カウンタの値を示す情報に基づいて、チャンスモード下での消化ゲーム数のずれを修正することが望ましい。

【３１８９】

（２１－４）上記第２１の実施の形態では、入賞した条件装置を示す情報が含まれる入賞結果コマンドを送信する構成としたが、払出数を示す情報が含まれる入賞結果コマンドを送信する構成としてもよい。また、入賞した条件装置又は払出数を示す情報を、入賞結果コマンドに含めて送信するのではなく、終了コマンドに含めて送信する構成としてもよい。

【３１９０】

（２１－５）上記第２１の実施の形態では、獲得枚数として負の値が表示され得る構成としたが、獲得枚数カウンタの値が０以下である場合に獲得枚数として０を表示し、獲得枚数カウンタの値が１以上である場合に獲得枚数として獲得枚数カウンタの値を表示する構成としてもよい。

【３１９１】

（２１－６）上記第２１の実施の形態では、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成としたが、消化ゲーム数に生じたずれが修正される構成としてもよいことはいうまでもない。獲得枚数についても同様である。

【３１９２】

（２１－７）上記第２１の実施の形態では、残り枚数に生じたずれが修正される構成としたが、残り枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成としてもよい。

【３１９３】

（２１－８）上記第２１の実施の形態では、補助表示部６５に表示している残り枚数を、ずれが生じていない場合、入賞結果コマンドを受信したタイミングで更新する構成としたが、獲得枚数の更新と同様に、開始コマンドを受信したタイミングと、入賞結果コマンドを受信したタイミングと、で行う構成としてもよい。

【３１９４】
（２１－９）上記第２１の実施の形態では、補助表示部６５に表示している残り枚数にずれが生じている場合、開始コマンドを受信したタイミングで修正する構成としたが、終了コマンドを受信したタイミングで修正する構成としてもよい。
【３１９５】
（２１－１０）上記第２１の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、上乗せ抽選に当選したゲームで上乗せ演出を開始する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定の報知条件が成立した場合に上乗せ演出を開始する構成としてもよい。例えば、上乗せ抽選に当選したゲームから５ゲーム後等の所定回数の遊技がなされた後に上乗せ演出を開始する構成としてもよいし、上乗せ抽選に当選した後のゲームで再遊技等の所定の役に当選した場合に上乗せ演出を開始する構成としてもよい。
【３１９６】
（２１－１１）上記第２１の実施の形態では、第１停止コマンド～第３停止コマンド及び入賞結果コマンドを受信した場合に上乗せ演出の演出内容が進行する構成としたが、例えば所定のムービーを表示する等の停止指令の発生と無関係に上乗せ演出の演出内容が進行する構成としてもよい。また、上乗せ演出を、ゲームの開始段階から開始されるものではなく、第１停止指令発生時，第２停止指令発生時，第３停止指令発生時のいずれかのタイミングで上乗せ枚数が報知されるのみの演出としてもよい。
【３１９７】
（２１－１２）上記第２１の実施の形態では、開始コマンドに、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成としたが、上乗せ枚数を示す情報が含まれない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、把握値よりも純増枚数カウンタの値の方が大きかった場合に上乗せ抽選に当選したと判断することができるため、上記第２１の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。但し、かかる構成とした場合には、複数のゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となった場合、上記第２１の実施の形態よりも上乗せ演出の実行頻度が低下することとなる。
【３１９８】
例えば、２ゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となり、かかる２ゲームの間に純増枚数カウンタの値が１０減算される一方、上乗せ抽選に当選して１０の上乗せがなされた場合には、把握値と、純増枚数カウンタの値と、が一致してしまうため、表示制御装置８１側で上乗せ抽選に当選したことを把握できなくなってしまうからである。
【３１９９】
或いは、２ゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となり、かかる２ゲームの間に純増枚数カウンタの値が１０減算される一方、上乗せ抽選に当選して５の上乗せがなされた場合には、純増枚数カウンタの値の方が把握値よりも５小さい値となってしまうため、表示制御装置８１側で上乗せ抽選に当選したことを把握できず、上乗せ演出を実行することなく残り枚数を５少ない値に修正してしまうからである。
【３２００】
（２１－１３）上記第２１の実施の形態では、開始コマンドと、終了コマンドと、を、コマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。例えば、開始コマンドには、上乗せ枚数を示す情報が含まれる一方、終了コマンドには、上乗せ枚数を示す情報が含まれない構成としてもよい。
【３２０１】
（２１－１４）上記第２１の実施の形態では、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合、残り枚数が０となったゲームで一撃演出を行って上乗せ枚数を報知する構成としたが、上乗せ抽選に当選したゲームより後のゲームで規定報知条件が成立した場合、所定の補助演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とすれば、上記第２１の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。規定報知条件としては、例えば残り枚数が１０となった場合や、再遊技等の所定の役に当選した場合、押し順ベル等の所定の役に３回等の所定回数当選した

場合等が代表例として挙げられる。
【３２０２】
（２１－１５）上記第２１の実施の形態において、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、次回の上乗せ演出において上乗せ枚数を纏めて報知する構成としてもよい。
【３２０３】
（２１－１６）上記第２１の実施の形態では、表示制御装置８１が、残り枚数カウンタと、報知枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を備える構成としたが、残り枚数カウンタと、報知枚数カウンタと、を備える構成としてもよいし、残り枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を備える構成としてもよい。
【３２０４】
（２１－１７）上記第２１の実施の形態では、上乗せ枚数を報知する補助演出として、上乗せ演出と、一撃演出と、を備える構成としたが、これに代えて又は加えて、他の補助演出を備える構成としてもよいことはいうまでもない。上乗せ枚数を報知する補助演出として、複数のゲームに亘って行われる連続演出を備える構成としてもよいし、疑似遊技が行われる疑似遊技演出を備える構成としてもよい。
【３２０５】
（２１－１８）上記第２１の実施の形態では、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドと終了コマンドを共に受信できない状況となった場合、開始コマンドを受信できたタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成としたが、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない状況となった場合、開始コマンドを受信できる状況に復帰したタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成としてもよい。かかる構成とした場合には、終了コマンドに上乗せ枚数を示す情報を含める必要がなくなるとともに、未報知枚数カウンタや終了時処理等の開始コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成が不要となる。
【３２０６】
（２１－１９）上記第２１の実施の形態では、報知モードに移行した場合、消化ゲーム数と、獲得枚数と、残り枚数と、が補助表示部６５に表示される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各種情報のうち少なくとも一つが補助表示部６５に表示される構成としてもよい。
【３２０７】
（２１－２０）上記第２１の実施の形態では、報知モードに移行した場合、消化ゲーム数と、獲得枚数と、残り枚数と、が補助表示部６５に常時表示される構成としたが、所定の表示条件が成立した場合に表示される構成としてもよい。
【３２０８】
消化ゲーム数については、例えば１０回の３枚遊技が行われる毎に消化ゲーム数が表示される構成としてもよい。
【３２０９】
獲得枚数については、例えば５０の倍数に達したタイミングで獲得枚数が表示される構成としたり、これに加えて、例えば設定６であれば６６枚のように設定状態に応じた枚数に達したタイミング獲得枚数が表示される構成としたりしてもよい。
【３２１０】
残り枚数については、例えば３０枚等の所定値以下となった場合に報知モードが終了するまで表示される構成としてもよい。
【３２１１】
（２１－２１）上記第２１の実施の形態において、上記第１の実施の形態のように、抽選結果コマンド，上乗せコマンド，区間コマンド等を送信する構成としてもよい。
【３２１２】
（２１－２２）上記第２１の実施の形態では、報知モードが当該報知モード下で獲得したメダル数に基づいて終了する構成としたが、報知モード下でなされた遊技回数又は３枚

遊技の回数に基づいて終了する構成としてもよい。

【３２１３】

遊技回数に基づいて報知モードが終了する構成においては、残り枚数に代えて表示されることとなる残り回数は、上乗せ抽選に当選しない限り、遊技が行われる毎に１ずつ減少することとなる。したがって、かかる構成においては、開始コマンドに、残り回数を示す情報を含める一方、上乗せ回数を示す情報を含めない構成としても、上記第２１の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。終了コマンドについても同様である。

【３２１４】

（２２－１）上記第２２の実施の形態では、フリーズＡ演出を行う場合、主制御装置１０１側において、当選したレア役よりも移行抽選の当選確率が高い停止出目に変換する制御を行う構成としたが、主制御装置１０１側で行う制御は任意である。

【３２１５】

例えば、フリーズＢ演出を行う場合のように、主制御装置１０１が所定の時間待機する処理を行い、表示制御装置８１が前記所定の時間の範囲内で補助表示部６５に所定の補助演出を行わせる制御を行う構成としてもよい。

【３２１６】

例えば、上記第１の実施の形態における疑似遊技のように、遊技者によるストップスイッチ４２～４４の操作に基づいて所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。演出スイッチを備える構成においては、ストップスイッチ４２～４４に代えて演出スイッチの操作に基づいて所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。スタートレバー４１や他の操作手段の操作に基づく構成であってもよいことはいうまでもない。

【３２１７】

（２２－２）上記第２２の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、次ゲームの開始段階でフリーズＡ演出を行う構成としたが、次ゲームの開始段階，第１停止指令発生後，第２停止指令発生後，第３停止指令発生後のいずれのタイミングでフリーズＡ演出を行うかを主制御装置１０１側で決定する構成としてもよい。

【３２１８】

（２２－３）上記第２２の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、次ゲームの開始段階でフリーズＡ演出を行う構成としたが、２ゲーム後等の所定回数の遊技がなされた後にフリーズＡ演出を行う構成としてもよいし、再遊技等の所定の役に当選した場合にフリーズＡ演出を行う構成としてもよい。

【３２１９】

なお、レア役に当選したゲームと、フリーズＡ演出を行うゲームと、の間隔が２ゲーム以上開く構成においては、報知モードに移行した後にフリーズＡ演出を行うゲームとなる事象の発生頻度が高くなる。そこで、かかる構成とする場合には、フリーズＡ演出の実行条件成立待ちの状況で報知モードの１ゲーム目となった場合、当該１ゲーム目でフリーズＡ演出を行う構成とすれば、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【３２２０】

具体例を挙げて説明すると、チャンスモード及び前兆モードでは、レア役に当選したゲームでフリーズフラグ０をセットし、次ゲームでフリーズフラグ０をクリアするとともにフリーズフラグ１をセットする構成とする。かかる構成とした場合には、レア役に当選したゲームの２ゲーム後にフリーズＡ演出を行う構成となる。報知モード移行処理では、フリーズフラグ０がセットされているか否かを判定し、フリーズフラグ０がセットされている場合には、フリーズフラグ０をクリアするとともにフリーズフラグ１をセットする構成とする。かかる構成とした場合には、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選してフリーズフラグ０をセットした場合、当該ゲームにおける報知モード移行処理においてフリーズフラグ１に変更されることとなり、２ゲーム後ではなく次ゲーム（報知モードの１ゲーム目）でフリーズＡ演出が行われることとなる。

【３２２１】
　なお、報知モードの１ゲーム目でフリーズＡ演出を行うのではなく、報知モードの２ゲーム目以降でフリーズＡ演出を行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、例えば「前兆演出中に実行予定であった回胴演出を実行しております」等の文章が補助表示部６５に表示される構成とすれば、上記第２２の実施の形態におけるイレギュラー表示と同様の作用効果を奏することができる。
【３２２２】
　（２２－４）上記第２２の実施の形態では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が１０となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選する一方で前乗せ抽選に当選していなければ敗北演出が行われる構成としたが、勝利演出を行う構成としてもよい。このとき、次ゲームのフリーズＡ演出では、「！！！」表示を行う構成としてもよいし、勝利演出と関連したエピソードムービーを表示する構成としてもよい。イレギュラー表示を行う構成としてもよい。
【３２２３】
　（２２－５）上記第２２の実施の形態では、フリーズＡ演出において補助表示部６５で実行される補助演出として、「！！！」表示と、逆転演出と、イレギュラー表示と、前乗せゲーム数の報知と、がある構成としたが、これら以外の補助演出を実行可能な構成としてもよいことはいうまでもない。「！！！」表示に代えて「チャンス！」や「チャンス？」等のチャンス報知を実行可能な構成としてもよい。
【３２２４】
　（２２－６）上記第２２の実施の形態では、確定目に変換された場合、次ゲームから報知モードに移行する構成としたが、チャンスモードであれば報知モードへの移行抽選に１００％当選して次ゲームから前兆モードに移行する構成としてもよい。
【３２２５】
　（２２－７）上記第２２の実施の形態では、前兆モードにおいて、確定目に変換された場合に限って前乗せ抽選を行う構成としたが、確定目に変換されなかった場合についても、変換結果に応じた当選確率で前乗せ抽選を行う構成としてもよい。
【３２２６】
　（２２－８）上記第２２の実施の形態では、チャンスモードのチャレンジゾーンにおける移行抽選において、変換役記憶エリアに記憶された最新の当選役番号と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う構成としたが、役の当否判定を行う際に取得した乱数のみに基づいて当否判定を行う構成としてもよい。
【３２２７】
　具体例を挙げて説明すると、弱チェリーに当選となる乱数が１～１００である場合、演出役決定処理では、取得した乱数が１～８０である場合、変換役をスイカと決定し、取得した乱数が８１～９５である場合、変換役をチャンスと決定し、取得した乱数が９６～９８である場合、変換役を強チェリーと決定し、取得した乱数が９９又は１００である場合、変換役を強ベルと決定する。チャレンジゾーンにおける移行抽選では、取得した乱数が１，２，８１，８２，８３，９６，９９のいずれかである場合、移行抽選に当選したと判定する。通常ゾーンにおける移行抽選では、取得した乱数が１である場合、移行抽選に当選したと判定する。かかる構成とした場合であっても、変換役の選択率及び移行抽選の当選確率が上記第２２の実施の形態と同様の割合となる（図３１１参照）ため、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。
【３２２８】
　（２２－９）上記第２２の実施の形態では、前乗せ抽選に当選した場合、次ゲーム（報知モードの１ゲーム目）で行われるフリーズＡ演出において前乗せゲーム数を報知する構成としたが、前乗せゲーム数の報知に代えて「！！！」表示や逆転演出を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、報知モードに移行した後の任意のタイミングで前乗せゲーム数の報知を行う構成とすればよい。任意のタイミングとしては、報知モード下で補助表示部６５に残りゲーム数を表示する構成において、表示している残りゲーム数が０

となるゲームが代表例として挙げられる。
【３２２９】
（２２－１０）上記第２２の実施の形態では、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるイレギュラー表示を行う構成としたが、「この回胴演出は特典付与と対応しておりません」という文章が表示される構成としてもよいし、「ペナルティ操作を行っていなければ・・・」という文章が表示される構成としてもよい。これらのように特典付与と無関係な旨が明示される構成であれば、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。
【３２３０】
（２２－１１）上記第２２の実施の形態では、フリーズＢ演出を行う場合に、主制御装置１０１が５秒間待機する処理を行う構成としたが、フリーズＡ演出を行う場合と同様に、所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。
【３２３１】
（２２－１２）上記第２２の実施の形態では、主制御装置１０１が制御を行う演出として、フリーズＡ演出と、フリーズＢ演出と、の２種類を備える構成としたが、３種類以上の演出を制御する構成としてもよいことはいうまでもない。
【３２３２】
例えば、上記第２２の実施の形態では、前兆モードから報知モードに移行する場合に報知モードＡに移行する構成としたが、所定の抽選等を行って報知モードＡ，報知モードＢ，報知モードＣのいずれかに移行する構成とする。かかる構成において、上記した２種類のフリーズ演出に加えて、フリーズＣ演出を備える構成とする。
【３２３３】
フリーズＣ演出では、報知モードＡに移行した場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄が下ラインＬ３上に疑似停止し、報知モードＢに移行した場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が下ラインＬ３上に疑似停止し、報知モードＣに移行した場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄が下ラインＬ３上に疑似停止する。
【３２３４】
報知モードの１ゲーム目で上記３つのフリーズ演出を行う場合には、以下の実行順序とする。
【３２３５】
前乗せ抽選に当選していない場合には、報知モードＡ又は報知モードＢに移行した場合、フリーズＡ演出（逆転演出）→フリーズＣ演出（報知モードの移行先報知）→フリーズＢ演出（所定のオープニングムービー）の実行順序とする。報知モードＣに移行した場合には、フリーズＡ演出（逆転演出）→フリーズＢ演出（所定のオープニングムービー）→フリーズＣ演出（報知モードＣ移行報知）の実行順序とする。
【３２３６】
前乗せ抽選に当選している場合には、報知モードＡ又は報知モードＢに移行した場合、フリーズＣ演出（報知モードの移行先報知）→フリーズＢ演出（所定のオープニングムービー）→フリーズＡ演出（前乗せゲーム数報知）の実行順序とする。報知モードＣに移行した場合には、フリーズＢ演出（所定のオープニングムービー）→フリーズＣ演出（報知モードＣ移行報知）→フリーズＡ演出（前乗せゲーム数報知）の実行順序とする。
【３２３７】
以上のように、１ゲーム目で３つ以上のフリーズ演出を実行する場合であっても、条件に応じて実行順序を変化させる構成とすれば、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。
【３２３８】
なお、前乗せ抽選に当選していない場合に報知モードＢに移行した場合には、勝利演出（本前兆演出）→フリーズＣ演出（各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「白７」図柄を下ラインＬ３上に疑似停止させて報知モードＡ移行報知）→フリーズＡ演出（各リール３２

Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄を下ラインＬ３上に疑似停止させて報知モードＢ移行報知）→フリーズＢ演出（所定のオープニングムービー）の実行順序としてもよい。

【３２３９】

（２２－１３）上記第２２の実施の形態では、ペナルティ操作を行わなかった場合、前兆モードの長さと、本前兆演出の長さと、が一致する構成としたが、一致しない構成としてもよい。例えば、前兆演出の第１パートを有さずに、３ゲームの対決演出のみが行われる構成としてもよい。

【３２４０】

（２２－１４）上記第２２の実施の形態では、本前兆確認処理において１０ゲーム目までに行う演出内容を決定する構成としたが、演出内容を決定しない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、本前兆演出処理において、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて演出内容を決定する構成とすればよい。

【３２４１】

（２２－１５）上記第２２の実施の形態では、本前兆演出の１～９ゲーム目において、１０Ｇ間演出設定処理にて決定した演出を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、役の抽選結果に基づいて演出を行う構成としてもよい。

【３２４２】

例えば、本前兆演出の４ゲーム目にレア役に当選して確定目に変換された場合、当該４ゲーム目で本前兆演出が終了する残念演出を行う構成とする。そして、次ゲームのフリーズＡ演出では、「！！！」表示ではなく報知モードへの移行を報知する祝福演出を行う構成とする。かかる構成とした場合であっても、残念演出→確定目と祝福演出→所定のオープニングムービーという流れとなるため、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【３２４３】

（２２－１６）上記第２２の実施の形態では、本前兆演出の１０ゲーム目に勝利演出又は敗北演出が行われる構成としたが、１～９ゲーム目のいずれかにおいて勝利演出が行われる構成としてもよい。かかる構成とする場合には、１０Ｇ間演出設定処理において勝利演出を行うゲーム数を決定する構成とすればよい。

【３２４４】

（２２－１７）上記第２２の実施の形態では、再遊技役又はレア役に３ゲーム連続で当選した場合にチャレンジゾーンへ移行する構成としたが、チャレンジゾーンへの移行条件は任意である。

【３２４５】

（２２－１８）上記第２２の実施の形態では、ＣＺ移行判定処理において、連続回数カウンタの値が３となった場合に０に戻す構成としたが、０に戻さない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技役又はレア役に４ゲーム以上連続で当選した場合、再遊技又はレア役に当選する度にＣＺゲーム数カウンタに１５が加算されることとなる。

【３２４６】

（２２－１９）上記第２２の実施の形態では、遊技区間処理をゲームの終了段階で行う構成としたが、ゲームの開始段階で行う構成としてもよい。

【３２４７】

（２２－２０）上記第２２の実施の形態では、前兆モードが終了した場合、次ゲームから報知モードが開始される構成としたが、報知モード移行役を備え、前兆モードが終了した後に前記報知モード移行役に当選した場合、報知モードが開始される構成としてもよい。かかる構成とした場合には、役の抽選結果により、前兆モードと、報知モードと、の間に報知モード開始待ち期間が発生することとなる。そこで、報知モード開始待ち期間にフリーズＡ演出を行う場合にイレギュラー表示を行う構成とすれば、上記第２２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３２４８】

（２３－１）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場

合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のＭＹカウンタの値は１９０００に限定されるものではなく任意である。

【３２４９】

（２３－２）上記第２３の実施の形態では、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ７２のＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。また、電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成としてもよいし、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

【３２５０】

（２３－３）上記第２３の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、電源の投入のみを行った場合であってもＭＹカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ＯＮＯＦＦを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがＯＦＦ状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化し、当該切替ボタンがＯＮ状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってＭＹを算出することが可能となる。

【３２５１】

（２３－４）上記第２３の実施の形態では、エラー処理を流用して打ち止め状態とする構成としたが、エラー処理とは別に、打ち止め状態とするためのプログラム及びデータをＲＯＭ１０５に予め記憶させる構成としてもよい。

【３２５２】

（２３－５）上記第２３の実施の形態では、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの更新を行わない構成としたが、再遊技入賞が成立した場合であってもＭＹカウンタの更新を行う構成としてもよい。

【３２５３】

（２３－６）上記第２３の実施の形態では、コンプリート処理において、ＭＹカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数の累積結果がＭＹカウンタに記憶される構成であればよい。したがって、ＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、当該減算結果に払出数カウンタの値を加算する構成としてもよい。

【３２５４】

または、ゲームの開始段階においてＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に払出数カウンタの値をＭＹカウンタの値に加算する構成としてもよい。あるいは、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に払出数カウンタの値からベット数カウンタの値を減算することでメダル変化数を算出し、当該メダル変化数をＭＹカウンタの値に加算する構成としてもよい。

【３２５５】

差枚数カウンタの更新についても同様である。

【３２５６】

（２３－７）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの初期値を０とし、ＭＹカウンタの更新結果が負の値となる場合、ＭＹカウンタに０をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【３２５７】

例えば、ＭＹカウンタの初期値を３２７６８等の０以外の値とし、ＭＹカウンタの値が５１７６８に達した場合、コンプリートフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、ＭＹが－３２７６８となるまでＭＹカウンタの更新結果が負とならない、すなわち１営業日においてＭＹカウンタの更新結果が負となる事象が発生しない構成とすることが可能となる。この結果、ＭＹを算出する基点を、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときではなく、電源が投入されたときとすること

が可能となる。
【３２５８】
　なお、上記構成とする場合には、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７も使用することとなる。このため、ＭＹコマンド送信処理では、送信用ＭＹカウンタのビット０に、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７値をセットし、送信用ＭＹカウンタのビット１に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７値をセットする構成とし、表示制御装置８１側でＭＹカウンタの上位バイトのビット７値を把握できる構成とする必要がある。
【３２５９】
　なお、上記構成とする場合には、ＭＹカウンタの値が５１７６８に達した場合に代えて又は加えて、ＭＹカウンタの値が１３７６８に達した場合（ＭＹが－１９０００に達した場合）、コンプリートフラグをセットする構成としてもよい。
【３２６０】
　なお、ＭＹカウンタと同様に、差枚数カウンタの初期値を０以外の値としてもよい。例えば、通常区間における遊技区間処理（図２６参照）において、有利区間に移行する場合に差枚数カウンタに４５００（＝３×１５００）をセットし、終了判定処理（図２９参照）において差枚数カウンタの値が６９００に達した場合に有利区間が終了する構成とする。かかる構成とした場合には、有利区間が終了するまでの間に差枚数カウンタの値が負となる事象が発生しなくなるため、有利区間移行時を基点として差枚数が２４００に達した場合、有利区間を終了させることが可能となる。
【３２６１】
　（２３－８）上記第２３の実施の形態では、コンプリート処理において、再遊技入賞が成立したか否かに関わらずＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かを判定する構成としたが、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かを判定しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。
【３２６２】
　有利区間における終了判定処理についても同様であり、再遊技入賞が成立した場合に差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かを判定しない構成としてもよい。
【３２６３】
　（２３－９）上記第２３の実施の形態では、ＢＢ状態に移行した場合、当該ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが減少する構成としたが、ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成としてもよい。
【３２６４】
　ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、ＢＢ状態下でＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合、かかるタイミングで打ち止め状態となる構成としてもよいし、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成としてもよい。ＢＢ状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた枚数のメダルを払い出した場合に終了し、報知モードのような遊技可能な遊技回数及び獲得可能なメダル数の上乗せが発生しない。このため、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合であっても、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した後にＢＢ状態が際限なく継続することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。
【３２６５】
　さらにいうと、ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、ＢＢ状態に移行したタイミングでメダル獲得数の目安を遊技者が立てることが可能である。このため、ＢＢ状態の途中で打ち止め状態となる構成とした場合には、例えば残り９枚でＢＢ状態が終了する状況で打ち止め状態となった場合、残り９枚ぐらい払い出してから打ち止め状態となればよいのに等と考え、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。一方、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【３２６６】

（２３－１０）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成としたが、事前報知情報を表示するタイミングは任意である。したがって、ＭＹカウンタの値が１８０００に到達した場合であってもよいし、ＭＹカウンタの値が１８９００に到達した場合であってもよい。また、ＭＹカウンタの値に関わらず、補助表示部６５に事前報知情報を常時表示する構成としてもよい。

【３２６７】

（２３－１１）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、他の報知手段にてＭＹカウンタの値が１８５００に到達したことを報知する構成としてもよい。

【３２６８】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、スピーカ６４から到達報知音を２秒等の所定時間出力する構成とする。かかる到達報知音の出力は、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも１つにおいて行う構成とする。このとき、打ち止め状態となるまでの残り枚数を音声出力する構成としてもよい。

【３２６９】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、上部ランプ６３が所定の発光色又は点滅態様で点灯する構成とする。かかる上部ランプ６３の制御は、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも１つにおいて行う構成とする。

【３２７０】

（２３－１２）上記第２３の実施の形態では、事前報知情報として打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成としたが、ＭＹをそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、例えば１９０００で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能であれば、上記第２３の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、１９０００で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能な構成としては、補助表示部６５に「１９０００終了」等の文字情報を表示する構成に限らず、遊技場等において１９０００で打ち止め状態となることを張り紙やアナウンス等によって報知してもよい。

【３２７１】

（２３－１３）上記第２３の実施の形態では、１９０００からＭＹを減算した値を事前報知情報として表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、打ち止め状態となるまでの残り枚数の目安を遊技者が立てることが可能な構成であればよい。したがって、例えば１９０００からＭＹを減算した値が１～１００である場合、残り１００枚と表示し、上記減算値が１０１～２００である場合、残り２００枚と表示する構成としてもよい。または、上記減算値が１～２００である場合、減算値をそのまま表示し、上記減算値が２０１～３００である場合、残り２９０枚等の減算値から１の位を切り捨てた値を表示し、上記減算値が３０１～５００である場合、残り４００枚等の減算値から１の位と１０の位を切り捨てた値を表示する構成としてもよい。

【３２７２】

（２３－１４）上記第２３の実施の形態では、補助表示部６５において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を表示可能な構成としたが、事前報知情報を表示可能なＭＹ表示部を補助表示部６５とは別に設け、ＭＹ表示部に事前報知情報を表示しつつ、補助表示部６５にて補助演出を実行する構成としてもよい。

【３２７３】

ここで、ＭＹ表示部は、表示制御装置８１が制御する構成としてもよいし、主制御装置１０１が制御する構成としてもよい。また、主制御装置１０１が制御する場合には、残払出枚数表示部６１にＭＹ表示部としての機能を持たせる構成としてもよいし、主制御装置１０１が制御するＭＹ表示部を新たに設ける構成としてもよい。

【３２７４】
　なお、液晶表示装置等の補助表示部６５を備えない構成であってもよいことはいうまでもない。
【３２７５】
　（２３－１５）上記第２３の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合、事前報知に関わる制御を表示制御装置８１が行う構成としたが、これに加えて、主制御装置１０１も事前報知に関わる制御を行う構成としてもよい。主制御装置１０１が行う事前報知に関わる制御としては、例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に達している場合、メダル投入可能となった１秒後から開始指令が発生するまでの間、所定のＬＥＤを点灯表示させる構成が代表例として挙げられる。
【３２７６】
　（２３－１６）上記第２３の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合、ＭＹが１８５００未満となるまで、又はＭＹが１９０００に達するまで、事前報知情報が継続表示される構成としたが、ゲームが行われていない状況と、ゲームが行われている状況と、客待ち演出が行われている状況と、エラー報知を行っている状況と、の少なくとも１つにおいて、事前報知情報が非表示となる構成としてもよい。
【３２７７】
　（２３－１７）上記第２３の実施の形態において、客待ち演出を実行している間は事前報知情報が拡大表示される構成としてもよい。
【３２７８】
　（２３－１８）上記第２３の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達していない場合、事前報知情報を表示しない構成としたが、客待ち演出を実行している間は事前報知情報としてＭＹ又は残り枚数を表示し、メダル投入等によって客待ち演出を終了した場合に前記事前報知情報を非表示とする構成としてもよい。また、所定の操作によって遊技履歴等を確認できるメニュー機能を備えた構成においては、当該メニュー機能から現在のＭＹを確認できる構成としてもよい。
【３２７９】
　（２３－１９）上記第２３の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合に事前報知情報を表示し、ＭＹが１８５００に未達となった場合に事前報知情報を非表示とする構成としたが、表示中の事前報知情報を非表示に切り替えるタイミングは任意である。したがって、ＭＹが１８４５０未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよいし、ＭＹが１８０００未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよい。
【３２８０】
　（２３－２０）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、性能試験を行う際に使用される遊技中断要求信号を出力する構成としたが、遊技中断要求信号に限らず、ＭＹが１８５００に達したことを示す到達信号をスロットマシン１０外部に出力可能な構成であればよい。例えば、遊技場等の受信部において上記到達信号を入力可能な構成とし、上記到達信号が入力された場合には、「〇〇番台が間もなく終了となります」等のアナウンスを流すことが可能な構成とする。
【３２８１】
　（２３－２１）上記第２３の実施の形態では、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて、所定のエンディングムービーを補助表示部６５に表示する制御を行うか否かを決定する構成としたが、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて、他の補助演出の実行有無を決定する構成としてもよい。
【３２８２】
　例えば、上乗せ抽選に当選した場合に当該ゲームで上乗せ枚数を報知する上乗せ演出を実行可能な構成において、終了枚数カウンタの値（＝１９０００－ＭＹカウンタ値）が完走枚数カウンタの値（＝２４００－差枚数カウンタ値）より大きい場合、上乗せ演出を実行し、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合、上乗せ演出を実行しない構成とする。

【３２８３】
上記構成においては、補助表示部６５に表示している報知モード終了までの残り枚数と、純増枚数カウンタの値と、にずれが生じることとなるが、補助表示部６５に表示している報知モード終了までの残り枚数が０となっても報知モードが継続する場合、それ以降は上記残り枚数の表示を「残り？？？枚」とする。かかる構成とすることにより、報知モードの途中で打ち止め状態となった場合に、打ち止め状態とならなければ〇〇枚獲得できていた等の負の感情を遊技者が抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、例えば残り４００枚という事前報知情報が表示されている状況で報知モードに移行した場合、かかる時点での完走枚数カウンタの値は２４００等の４００より大きい値となるため、報知モード下で上乗せ抽選に当選しても上乗せ演出が実行されない。故に、上乗せが報知される報知モードと、上乗せが報知されない報知モードと、の２種類の遊技モードをＭＹに応じて遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３２８４】
（２３－２２）上記第２３の実施の形態では、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了する場合、エンディングムービーが開始されることがある構成としたが、かかる構成を変更する。
【３２８５】
例えば、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合、純増枚数カウンタの値に関わらず、差枚数カウンタの値が２４００に到達するまで報知モードが継続する構成とする。かかる構成とした場合には、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合に２４００に達して報知モード及び有利区間が終了することが確定するため、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とすれば、上記第２３の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。
【３２８６】
（２３－２３）上記第２３の実施の形態では、差枚数カウンタの値が２１００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としたが、エンディングムービーを開始するタイミングは任意である。したがって、差枚数カウンタの値が２３００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよいし、差枚数カウンタの値が２０００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよい。
【３２８７】
（２３－２４）上記第２３の実施の形態では、報知モード及び有利区間の終了まで残り３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とし、打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成としたが、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすれば、上記第２３の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数以上の値としてもよい。
【３２８８】
（２３－２５）上記第２３の実施の形態では、領域外処理を開始する場合、領域内処理において、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる構成としたが、領域外処理においてＣＰＵ１０２の全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる構成であれば、ＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させない構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、領域外処理から領域内処理に復帰した場合、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値をＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる処理に代えて、次回のタイマ割込みを許可する処理を行う必要がある。

【３２８９】
（２３－２６）上記第２３の実施の形態では、集計処理を領域外処理にて行う構成としたが、領域内処理にて行う構成としてもよい。また、集計処理にて行うコンプリート処理、遊技結果累計処理、累計比率算出処理のうち少なくとも１つ、又は、ＭＹコマンド送信処理等のこれら処理の中で行う一部の処理を、領域内処理にて行う構成としてもよいことはいうまでもない。
【３２９０】
（２３－２７）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタを２バイトで構成したが、２バイトに限定されるものではなく、打ち止め状態とするＭＹの値に応じた容量とすればよい。例えばＭＹが２００に達した際に打ち止め状態とするのであれば、ＭＹカウンタを１バイトで構成すればよく、ＭＹが８００００に達した際に打ち止め状態とするのであれば、ＭＹカウンタを３バイトで構成すればよい。
【３２９１】
（２３－２８）上記第２３の実施の形態では、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報を送信しない構成としたが、送信する構成としてもよいことはいうまでもない。なお、かかる構成とする場合には、上記第２３の実施の形態における送信用ＭＹカウンタのビット１に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報をセットする構成とすればよい。また、上記第２３の実施の形態における送信用ＭＹカウンタとは別に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報をセットするための送信用ＭＹカウンタを設け、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、を別のコマンド情報として送信する構成としてもよい。
【３２９２】
（２３－２９）上記第２３の実施の形態では、打ち止め状態に移行した場合、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報を補助表示部６５に表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、払出枚数表示部６２に「ＣＰ」と表示することでコンプリート機能作動中であることを報知する構成としてもよいし、打ち止め状態下で点灯表示される専用ＬＥＤを設ける構成としてもよい。
【３２９３】
（２４－１）上記第２４の実施の形態では、エンディングモードにおいてＢＢ入賞が成立した場合にのみ、ＢＢ状態の途中で有利区間が終了し得る構成としたが、他の遊技モードにおいてＢＢ入賞が成立した場合であっても、ＢＢ状態の途中で有利区間が終了し得る構成としてもよい。
【３２９４】
例えば、上記第２４の実施の形態では、報知モードにおいてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合、報知モード及び有利区間が終了する構成としたが、有利区間が終了せずにチャンスモードに移行する構成とする。かかる構成とした場合には、チャンスモードや報知モードにおいてＢＢ状態に移行した場合であっても、ＢＢ状態の途中で有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚に達し、有利区間が終了する事象が発生し得る。このとき、指示機能が作動する状況においてはＢＢムービー演出を実行し、有利区間が終了して指示機能が作動しない状況に変化した後は通常演出を実行する構成とした場合には、上記第２４の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。
【３２９５】
（２４－２）上記第２４の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となって有利区間終了となることが確定している場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としてもよい。
【３２９６】
例えば、上記第２４の実施の形態のように遊技回数によって報知モードが終了する構成

においては、１ゲームあたりのメダル増加数の期待値と、報知モード下で遊技可能な残りゲーム数と、を乗算し、当該乗算結果と、有利区間に移行してからの差枚数と、の和が２４００以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とする。

【３２９７】

例えば、報知モードに移行してからのメダル増加数（純増枚数）によって報知モードが終了する構成においては、報知モード下で獲得可能な残り枚数と、有利区間に移行してからの差枚数と、の和が２４００以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とする。

【３２９８】

なお、報知モードからエンディングモードに移行させるタイミングは、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となって有利区間終了となることが確定したタイミングとしてもよいし、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上等の所定数に到達したタイミングとしてもよい。

【３２９９】

（２４－３）上記第２４の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となるまで報知モードを継続させる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合、補助表示部６５にて所定のエンディングムービーを開始する構成とした場合には、上記第２４の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【３３００】

（２４－４）上記第２４の実施の形態では、ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了し、その後の通常区間又は有利区間においてＢＢ入賞が成立した場合には、そのときの遊技区間及び遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から開始される構成としたが、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から開始される構成としてもよい。

【３３０１】

（２４－５）上記第２４の実施の形態では、有利区間においてＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合には、報知モードへの移行抽選を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、ＢＢ状態下で指示機能が作動する状況に変化させるか否かの変化抽選を行う構成としてもよい。変化抽選に当選した場合には、ＢＢ状態が終了するまで指示機能が作動する状況となるものの、ＢＢ状態終了後に報知モードへ移行しない構成とする。

【３３０２】

（２４－６）上記第２４の実施の形態では、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化した場合、補助表示部６５にて実行される補助演出が通常演出からＢＢムービー演出に変化する構成としたが、かかる構成を変更する。ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化した場合には、ＢＢ状態終了後に報知モードが開始されることとなる。このため、ＢＢ状態が終了するまでの間は、ＢＢムービー演出に代えて報知モード下で行われる報知モード用補助演出を実行したり、例えば「報知モード準備中」等の文字情報を表示する構成としたりしてもよい。

【３３０３】

（２４－７）上記第２４の実施の形態では、ＢＢ状態である場合、非ＢＢフラグがセットされているか否かに基づいて、ＢＢムービー演出と、通常演出と、のいずれを実行するかを決定する構成としたが、指示機能の作動する状況であるか否かに基づいて、ＢＢムービー演出と、通常演出と、のいずれを実行するかを決定する構成としてもよい。

【３３０４】

（２４－８）上記第２４の実施の形態では、所定のエンディングムービーを表示している状況においてＢＢ当選となった場合、当該ＢＢ当選となったゲームにおいて、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、を実行する構成としたが、所定のエンディングムービーの実行を中断して狙え演出（大）を実行する構成としてもよい。

【３３０５】

（２４－９）上記第２４の実施の形態では、狙え演出（小）を開始してからＢＢ入賞が成立することなく５ゲームを経過した場合、所定のエンディングムービーを中断して狙え演出（大）に切り替える構成としたが、切り替えるまでのゲーム数は５ゲームに限らず任意である。

【３３０６】

（２４－１０）上記第２４の実施の形態では、エンディングモードにおいてＢＢ状態に移行し、ＢＢ状態下でレア役に当選した場合、設定示唆演出が実行され得る構成としたが、エンディングモード下でのＢＢ状態に限って実行され得る固有演出を有する構成であればよい。したがって、設定示唆演出に限らず、レア役に当選した場合にプレミア画像が表示される構成であってもよい。また、遊技者の遊技履歴を蓄積する携帯連動サービスを備えた構成において、エンディングモード下でのＢＢ状態移行回数が表示される構成や、エンディングモード下でのＢＢ状態移行回数に関わるミッションが設けられている構成（補助表示部６５にてミッションクリア表示が行われる構成）としてもよい。

【３３０７】

（２４－１１）上記第２４の実施の形態において、報知モード又はエンディングモードにおいてＢＢ当選となった場合、ＢＢ入賞が成立するまで指示機能の作動を中断する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、ＢＢ入賞を早く成立させるよう遊技者を促すことが可能となる。

【３３０８】

（２４－１２）上記第２４の実施の形態において、ＢＢ状態終了となるまでの残り払出枚数を残払出枚数表示部６１に表示する構成としてもよい。このとき、指示機能が作動するか否かに関わらず、ＢＢ入賞が成立してからＢＢ状態が終了するまで残り払出枚数を表示する構成としてもよいし、指示機能が作動する状況である場合に残り払出枚数を表示し、指示機能が作動しない状況である場合に残り払出枚数を表示しない構成としてもよい。

【３３０９】

（２４－１３）上記第２４の実施の形態では、非ＢＢ状態がチャンスモードである場合に指示機能が作動しない構成としたが、所定条件が成立した場合に指示機能が作動する構成としてもよい。かかる構成としては、例えば報知モードに移行し易くなるチャレンジゾーンを備え、当該チャレンジゾーンとなった場合に指示機能が作動する構成が代表例として挙げられる。

【３３１０】

（２４－１４）上記第２４の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が２２００枚以上となった場合にエンディングモードに移行し、ＢＢ状態２に移行させなければＢＢ状態下で所有メダルが約７０枚増加することを期待できる構成としたが、エンディングモードに移行することとなる有利区間に移行してからの差枚数と、ＢＢ状態下で期待できるメダル増加数と、は任意である。但し、エンディングモードに移行することとなる有利区間に移行してからの差枚数を、ＢＢ状態下で期待できるメダル増加数より小さい値とした場合には、ＢＢ状態の途中で報知モードからエンディングモードに移行し、さらに当該ＢＢ状態の途中でエンディングモード及び有利区間が終了する事象が発生し得ることとなる。

【３３１１】

（２４－１５）上記第２４の実施の形態では、レア役に当選した場合、報知モードへの移行抽選や上乗せ抽選、設定示唆抽選等を行う構成としたが、押し順ベル等の他の役に当選した場合に前記各種抽選を行う構成としてもよいし、外れとなった場合に前記各種抽選を行う構成としてもよい。

【３３１２】

（２４－１６）上記第２４の実施の形態では、報知モードが当該報知モード下でなされた遊技回数によって終了する構成としたが、報知モード下で払い出したメダル数や、報知モード下で増加したメダル数によって終了する構成としてもよい。

【３３１３】

（２４－１７）上記第２４の実施の形態では、ＢＢ状態において通常区間から有利区間に移行可能な構成としたが、ＢＢ状態において通常区間から有利区間に移行不可能な構成としてもよい。

【３３１４】

（２４－１８）上記第２４の実施の形態では、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達した場合、それ以降の遊技が不可能となる構成としたが、ＢＢ状態が終了するまで遊技を行うことができ、ＢＢ状態が終了した後に遊技が不可能となる構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ＢＢ状態が終了するまで指示機能が作動する構成としてもよいし、ＭＹが１９０００に達した後は指示機能が作動しなくなる構成としてもよい。

【３３１５】

（２４－１９）上記第２４の実施の形態では、指示機能の作動有無によって獲得枚数が変化するＢＢ状態を備える構成としたが、これに加えて、指示機能が作動しなくても所定数のメダルを獲得できる所定ＢＢ状態を備える構成としてもよい。

【３３１６】

所定ＢＢ状態としては、例えば、不問ベルと、チェリーと、スイカと、再遊技と、についてのみ当否判定を行う構成とし、所定ＢＢ状態下で押し順ベルに当選しない構成とする。このとき、所定ＢＢ状態下でベル入賞が成立した場合には、非ＢＢ状態と同じ６枚のメダル払出ではなく、１５枚等の非ＢＢ状態より多いメダル払出を行う構成としてもよい。

【３３１７】

指示機能の作動有無によって獲得枚数が変化するＢＢ状態と、指示機能が作動しなくても所定数のメダルを獲得できる所定ＢＢ状態と、を備える構成においては、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達した場合、それ以降の遊技が不可能となり、所定ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達した場合、所定ＢＢ状態が終了するまで遊技が可能な構成としてもよい。

【３３１８】

（２４－２０）上記第２４の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のＭＹカウンタの値は１９０００に限定されるものではなく任意である。

【３３１９】

（２４－２１）上記第２４の実施の形態では、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ７２のＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。また、電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成としてもよいし、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

【３３２０】

（２４－２２）上記第２４の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、電源の投入のみを行った場合であってもＭＹカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ＯＮＯＦＦを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがＯＦＦ状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化し、当該切替ボタンがＯＮ状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってＭＹを算出することが可能となる。

【３３２１】

（２５－１）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のＭＹカウンタの値は１９０００に限定されるものではなく任意である。

【３３２２】

（２５－２）上記第２５の実施の形態では、設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ７２のＯＮ操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としても

よい。また、リセットスイッチ７２を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

【３３２３】

（２５－３）上記第２５の実施の形態では、コンプリートタイマの値が０の状況で電源の投入のみを行った場合、ＭＹカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、コンプリートタイマの値が０の状況で電源の投入のみを行った場合であってもＭＹカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ＯＮＯＦＦを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがＯＦＦ状態となっている場合、コンプリートタイマの値が０の状況で電源の投入のみを行った場合にＭＹカウンタを初期化し、当該切替ボタンがＯＮ状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にコンプリートタイマの値が０であってもＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってＭＹを算出することが可能となる。

【３３２４】

（２５－４）上記第２５の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値が０であればＭＹカウンタを初期化する構成としたが、かかる構成を変更する。

【３３２５】

例えば、遊技モードが報知モードでない場合には、ＭＹカウンタを初期化し、遊技モードが報知モードである場合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。遊技場等の営業時間内においてＭＹカウンタの初期化を試みる状況としては、例えば報知モードの途中でＭＹが１８９００等の１９０００に近い値に達し、遊技者が遊技場等の管理者にＭＹカウンタを初期化してほしい等の要請を行った場合が考えられる。したがって、報知モードであるか否かに基づいてＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。また、かかる構成においては、遊技場等の管理者が報知モードの途中でＭＹカウンタを初期化できないことを遊技者に伝えることが可能となるため、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することを抑制することが可能となる。

【３３２６】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００未満である場合には、ＭＹカウンタを初期化し、ＭＹカウンタの値が１８５００以上である場合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。ＭＹカウンタの値が１８５００以上である場合には、補助表示部６５に事前報知情報が表示される。このため、かかる状況では、事前報知情報が表示されているスロットマシン１０にて新たに遊技を開始したいと考える遊技者が、遊技場等の管理者にＭＹカウンタを初期化してほしい等の要請を行う可能性が考えられる。したがって、ＭＹカウンタの値、又は事前報知情報の表示有無に基づいてＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

【３３２７】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００以上となった場合に到達フラグをセットする構成とし、当該到達フラグをＭＹカウンタの値が１８５００未満となってもクリアしない構成とする。そして、到達フラグがセットされている場合には、ＭＹカウンタを初期化し、到達フラグがセットされていない場合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、補助表示部６５に事前報知情報を表示した実績がある場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示していない状況であってもＭＹカウンタを初期化できない構成とすることが可能となる。この結果、例えば事前報知情報が表示されている場合に、事前報知情報が表示されなくなるまでＭＹを減少させ、その後に電源の遮断及び投入を行ってＭＹカウンタの値を初期値に変更することを防止することが可能となる。

【３３２８】

例えば、ＭＹカウンタの値が１７０００等の１８５００未満の予め定めた値未満である場合には、ＭＹカウンタを初期化し、ＭＹカウンタの値が上記予め定めた値以上である場

合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、遊技機メーカーから上記予め定めた値を遊技場等の管理者に教えなければ、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

【３３２９】

例えば、タイマ割込み処理にて１ずつ減算される経過時間タイマを設け、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止した場合や遊技区間処理が終了した場合等の遊技結果が得られたタイミングで経過時間タイマに４８３５４６１をセットする構成とする。そして、経過時間タイマの値が０である場合には、ＭＹカウンタを初期化し、経過時間タイマの値が０でない場合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、ゲームが終了してから約２時間を経過しなければＭＹカウンタを初期化できない構成とすることが可能となる。このように、ゲームが終了してからの経過時間に基づいてＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成とした場合には、遊技を継続したい遊技者が遊技場等の管理者にＭＹカウンタを初期化してほしい等の要請を行う意欲を低減することが可能となる。遊技を行わずに２時間待つくらいならコンプリート機能が作動するまで遊技を継続しようと遊技者に考えさせることが可能となるからである。この結果、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。なお、ゲームが終了してからの経過時間は２時間に限定されるものではなく任意であり、１時間であってもよいし３０分であってもよい。

【３３３０】

上記した各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【３３３１】

例えば、コンプリートタイマと、経過時間タイマと、を設け、いずれのタイマ値も０である場合には、ＭＹカウンタを初期化し、少なくとも一方のタイマ値が０でない場合には、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。コンプリートタイマのみを備えた構成においては、例えば営業時間終了後に電源遮断及び投入（ＭＹカウンタの初期化）を行い、翌営業日まで電源を投入したままとした場合、当該翌営業日における営業時間内においてＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう可能性が考えられる。しかしながら、コンプリートタイマと、経過時間タイマと、を設けた場合には、ゲームが終了してからの経過時間によってもＭＹカウンタの初期化を制限できるため、遊技場等の営業時間内にＭＹカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

【３３３２】

例えば、コンプリートタイマの値が０である場合には、ＭＹカウンタの値が予め定めた値未満であれば（到達フラグがセットされていなければ）ＭＹカウンタを初期化し、ＭＹカウンタの値が予め定めた値以上であれば（到達フラグがセットされていれば）ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。コンプリートタイマの値が０でない場合には、ＭＹカウンタの値（到達フラグの有無）に関わらず、ＭＹカウンタを初期化しない構成とする。

【３３３３】

（２５－５）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの値を初期値に変更してから１２時間以上経過している場合、電源の投入のみでＭＹカウンタを初期化できる構成としたが、電源の投入のみでＭＹカウンタを初期化できる経過時間は１２時間に限らず任意である。

【３３３４】

（２５－６）上記第２５の実施の形態では、コンプリートタイマを定期的に１ずつ減算する構成としたが、定期的に１ずつ加算する構成としてもよい。

【３３３５】

（２５－７）上記第２５の実施の形態では、ＭＹクリア処理において、コンプリートタイマの値が０である場合、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットした後にＭＹカウンタを０とする構成としたが、ＭＹカウンタを０とした後にコンプリートタイマに２９０１２７６１をセットする構成としてもよい。すなわち、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットするタイミングは、ＭＹカウンタを初期化する場合又はＭＹカウンタ

を初期化した場合であればよい。
【３３３６】
（２５－８）上記第２５の実施の形態では、ＭＹクリア処理において、コンプリートタイマの値が０である場合、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットする構成としたが、これに加えて、コンプリート処理においてＭＹカウンタに０をセットした場合（ステップＳ２５０３０８～Ｓ２５０３０９、図３７９参照）、コンプリートタイマに２９０１２７６１をセットする構成としてもよい。
【３３３７】
（２５－９）上記第２５の実施の形態では、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６にコンプリートタイマを設け、当該コンプリートタイマの値に基づいてＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成としたが、リアルタイム・クロック（ＲＴＣ）を設け、当該ＲＴＣの示す時刻に基づいてＭＹカウンタの初期化有無を決定する構成としてもよい。
【３３３８】
（２５－１０）上記第２５の実施の形態では、領域外処理においてコンプリートタイマの値を減算したり２９０１２７６１をセットしたりする構成としたが、領域内処理においてコンプリートタイマの値を減算したり２９０１２７６１をセットしたりする構成としてもよい。
【３３３９】
（２５－１１）上記第２５の実施の形態において、ＭＹカウンタの初期化を行ったことを報知する構成としてもよい。
【３３４０】
例えば、ＭＹカウンタの初期化を行った場合には、スピーカ６４から「ＭＹカウンタを初期化しました」等の音声を出力する構成とする。
【３３４１】
例えば、ＭＹカウンタの初期化を行った場合には、補助表示部６５に「０／１９０００」等の表示を１０秒等の所定時間行う構成とする。
【３３４２】
例えば、ＭＹカウンタの初期化を行った場合には、残払出枚数表示部６１を１０秒等の所定時間全点灯させる（すなわち「８．８．」を表示する）構成とする。
【３３４３】
上記各構成とした場合には、例えば電源投入操作のみを行った場合にＭＹカウンタが初期化されたか否かを容易に確認することが可能となるため、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。
【３３４４】
（２５－１２）上記第２５の実施の形態では、エラー処理を流用して打ち止め状態とする構成としたが、エラー処理とは別に、打ち止め状態とするためのプログラム及びデータをＲＯＭ１０５に予め記憶させる構成としてもよい。
【３３４５】
（２５－１３）上記第２５の実施の形態では、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの更新を行わない構成としたが、再遊技入賞が成立した場合であってもＭＹカウンタの更新を行う構成としてもよい。
【３３４６】
（２５－１４）上記第２５の実施の形態では、コンプリート処理において、ＭＹカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数の累積結果がＭＹカウンタに記憶される構成であればよい。したがって、ＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、当該減算結果に払出数カウンタの値を加算する構成としてもよい。
【３３４７】
または、ゲームの開始段階においてＭＹカウンタの値からベット数カウンタの値を減算

し、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に払出数カウンタの値をＭＹカウンタの値に加算する構成としてもよい。あるいは、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に払出数カウンタの値からベット数カウンタの値を減算することでメダル変化数を算出し、当該メダル変化数をＭＹカウンタの値に加算する構成としてもよい。

【３３４８】

差枚数カウンタの更新についても同様である。

【３３４９】

（２５－１５）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの初期値を０とし、ＭＹカウンタの更新結果が負の値となる場合、ＭＹカウンタに０をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【３３５０】

例えば、ＭＹカウンタの初期値を３２７６８等の０以外の値とし、ＭＹカウンタの値が５１７６８に達した場合、コンプリートフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、ＭＹが－３２７６８となるまでＭＹカウンタの更新結果が負とならない、すなわち１営業日においてＭＹカウンタの更新結果が負となる事象が発生しない構成とすることが可能となる。この結果、ＭＹを算出する基点を、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときではなく、電源が投入されたときとすることが可能となる。

【３３５１】

なお、上記構成とする場合には、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７も使用することとなる。このため、ＭＹコマンド送信処理では、送信用ＭＹカウンタのビット０に、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７値をセットし、送信用ＭＹカウンタのビット１に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７値をセットする構成とし、表示制御装置８１側でＭＹカウンタの上位バイトのビット７値を把握できる構成とする必要がある。

【３３５２】

なお、上記構成とする場合には、ＭＹカウンタの値が５１７６８に達した場合に代えて又は加えて、ＭＹカウンタの値が１３７６８に達した場合（ＭＹが－１９０００に達した場合）、コンプリートフラグをセットする構成としてもよい。

【３３５３】

なお、ＭＹカウンタと同様に、差枚数カウンタの初期値を０以外の値としてもよい。例えば、通常区間における遊技区間処理（図２６参照）において、有利区間に移行する場合に差枚数カウンタに４５００（＝３×１５００）をセットし、終了判定処理（図２９参照）において差枚数カウンタの値が６９００に達した場合に有利区間が終了する構成とする。かかる構成とした場合には、有利区間が終了するまでの間に差枚数カウンタの値が負となる事象が発生しなくなるため、有利区間移行時を基点として差枚数が２４００に達した場合、有利区間を終了させることが可能となる。

【３３５４】

（２５－１６）上記第２５の実施の形態では、コンプリート処理において、再遊技入賞が成立したか否かに関わらずＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かを判定する構成としたが、再遊技入賞が成立した場合にＭＹカウンタの値が１９０００に達したか否かを判定しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【３３５５】

有利区間における終了判定処理についても同様であり、再遊技入賞が成立した場合に差枚数カウンタの値が２４００に達したか否かを判定しない構成としてもよい。

【３３５６】

（２５－１７）上記第２５の実施の形態では、ＢＢ状態に移行した場合、当該ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが減少する構成としたが、ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成としてもよい。

【３３５７】

ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、ＢＢ状態下でＭＹカウンタの値が１９０００に達した場合、かかるタイミングで打ち止め状態となる構成としてもよいし、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成としてもよい。ＢＢ状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた枚数のメダルを払い出した場合に終了し、報知モードのような遊技可能な遊技回数及び獲得可能なメダル数の上乗せが発生しない。このため、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合であっても、ＭＹカウンタの値が１９０００に達した後にＢＢ状態が際限なく継続することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【３３５８】

さらにいうと、ＢＢ状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、ＢＢ状態に移行したタイミングでメダル獲得数の目安を遊技者が立てることが可能である。このため、ＢＢ状態の途中で打ち止め状態となる構成とした場合には、例えば残り９枚でＢＢ状態が終了する状況で打ち止め状態となった場合、残り９枚ぐらい払い出してから打ち止め状態となればよいのに等と考え、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。一方、ＢＢ状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３３５９】

（２５－１８）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成としたが、事前報知情報を表示するタイミングは任意である。したがって、ＭＹカウンタの値が１８０００に到達した場合であってもよいし、ＭＹカウンタの値が１８９００に到達した場合であってもよい。また、ＭＹカウンタの値に関わらず、補助表示部６５に事前報知情報を常時表示する構成としてもよい。

【３３６０】

（２５－１９）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、補助表示部６５に事前報知情報を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、他の報知手段にてＭＹカウンタの値が１８５００に到達したことを報知する構成としてもよい。

【３３６１】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、スピーカ６４から到達報知音を２秒等の所定時間出力する構成とする。かかる到達報知音の出力は、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも１つにおいて行う構成とする。このとき、打ち止め状態となるまでの残り枚数を音声出力する構成としてもよい。

【３３６２】

例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に到達した場合、上部ランプ６３が所定の発光色又は点滅態様で点灯する構成とする。かかる上部ランプ６３の制御は、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも１つにおいて行う構成とする。

【３３６３】

（２５－２０）上記第２５の実施の形態では、事前報知情報として打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成としたが、ＭＹをそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、例えば１９０００で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能であれば、上記第２５の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、１９０００で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能な構成としては、補助表示部６５に「１９０００終了」等の文字情報を表示する構成に限らず、遊技場等において１９０００で打ち止め状態となることを張り紙やアナウンス等によって報知してもよい。

【３３６４】

（２５－２１）上記第２５の実施の形態では、１９０００からＭＹを減算した値を事前報知情報として表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、打ち止め

状態となるまでの残り枚数の目安を遊技者が立てることが可能な構成であればよい。したがって、例えば１９０００からＭＹを減算した値が１～１００である場合、残り１００枚と表示し、上記減算値が１０１～２００である場合、残り２００枚と表示する構成としてもよい。または、上記減算値が１～２００である場合、減算値をそのまま表示し、上記減算値が２０１～３００である場合、残り２９０枚等の減算値から１の位を切り捨てた値を表示し、上記減算値が３０１～５００である場合、残り４００枚等の減算値から１の位と１０の位を切り捨てた値を表示する構成としてもよい。

【３３６５】

（２５－２２）上記第２５の実施の形態では、補助表示部６５において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を表示可能な構成としたが、事前報知情報を表示可能なＭＹ表示部を補助表示部６５とは別に設け、ＭＹ表示部に事前報知情報を表示しつつ、補助表示部６５にて補助演出を実行する構成としてもよい。

【３３６６】

ここで、ＭＹ表示部は、表示制御装置８１が制御する構成としてもよいし、主制御装置１０１が制御する構成としてもよい。また、主制御装置１０１が制御する場合には、残払出枚数表示部６１にＭＹ表示部としての機能を持たせる構成としてもよいし、主制御装置１０１が制御するＭＹ表示部を新たに設ける構成としてもよい。

【３３６７】

なお、液晶表示装置等の補助表示部６５を備えない構成であってもよいことはいうまでもない。

【３３６８】

（２５－２３）上記第２５の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合、事前報知に関わる制御を表示制御装置８１が行う構成としたが、これに加えて、主制御装置１０１も事前報知に関わる制御を行う構成としてもよい。主制御装置１０１が行う事前報知に関わる制御としては、例えば、ＭＹカウンタの値が１８５００に達している場合、メダル投入可能となった１秒後から開始指令が発生するまでの間、所定のＬＥＤを点灯表示させる構成が代表例として挙げられる。

【３３６９】

（２５－２４）上記第２５の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合、ＭＹが１８５００未満となるまで、又はＭＹが１９０００に達するまで、事前報知情報が継続表示される構成としたが、ゲームが行われていない状況と、ゲームが行われている状況と、客待ち演出が行われている状況と、エラー報知を行っている状況と、の少なくとも１つにおいて、事前報知情報が非表示となる構成としてもよい。

【３３７０】

（２５－２５）上記第２５の実施の形態において、客待ち演出を実行している間は事前報知情報が拡大表示される構成としてもよい。

【３３７１】

（２５－２６）上記第２５の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達していない場合、事前報知情報を表示しない構成としたが、客待ち演出を実行している間は事前報知情報としてＭＹ又は残り枚数を表示し、メダル投入等によって客待ち演出を終了した場合に前記事前報知情報を非表示とする構成としてもよい。また、所定の操作によって遊技履歴等を確認できるメニュー機能を備えた構成においては、当該メニュー機能から現在のＭＹを確認できる構成としてもよい。

【３３７２】

（２５－２７）上記第２５の実施の形態では、ＭＹが１８５００に達した場合に事前報知情報を表示し、ＭＹが１８５００に未達となった場合に事前報知情報を非表示とする構成としたが、表示中の事前報知情報を非表示に切り替えるタイミングは任意である。したがって、ＭＹが１８４５０未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよいし、ＭＹが１８０００未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよい。

【３３７３】

（２５－２８）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの値が１８５００に達した場合、性能試験を行う際に使用される遊技中断要求信号を出力する構成としたが、遊技中断要求信号に限らず、ＭＹが１８５００に達したことを示す到達信号をスロットマシン１０外部に出力可能な構成であればよい。例えば、遊技場等の受信部において上記到達信号を入力可能な構成とし、上記到達信号が入力された場合には、「〇〇番台が間もなく終了となります」等のアナウンスを流すことが可能な構成とする。

【３３７４】

（２５－２９）上記第２５の実施の形態では、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて、所定のエンディングムービーを補助表示部６５に表示する制御を行うか否かを決定する構成としたが、差枚数カウンタの値と、ＭＹカウンタの値と、に基づいて、他の補助演出の実行有無を決定する構成としてもよい。

【３３７５】

例えば、上乗せ抽選に当選した場合に当該ゲームで上乗せ枚数を報知する上乗せ演出を実行可能な構成において、終了枚数カウンタの値（＝１９０００－ＭＹカウンタ値）が完走枚数カウンタの値（＝２４００－差枚数カウンタ値）より大きい場合、上乗せ演出を実行し、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合、上乗せ演出を実行しない構成とする。

【３３７６】

上記構成においては、補助表示部６５に表示している報知モード終了までの残り枚数と、純増枚数カウンタの値と、にずれが生じることとなるが、補助表示部６５に表示している報知モード終了までの残り枚数が０となっても報知モードが継続する場合、それ以降は上記残り枚数の表示を「残り？？？枚」とする。かかる構成とすることにより、報知モードの途中で打ち止め状態となった場合に、打ち止め状態とならなければ〇〇枚獲得できていた等の負の感情を遊技者が抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、例えば残り４００枚という事前報知情報が表示されている状況で報知モードに移行した場合、かかる時点での完走枚数カウンタの値は２４００等の４００より大きい値となるため、報知モード下で上乗せ抽選に当選しても上乗せ演出が実行されない。故に、上乗せが報知される報知モードと、上乗せが報知されない報知モードと、の２種類の遊技モードをＭＹに応じて遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３３７７】

（２５－３０）上記第２５の実施の形態では、差枚数カウンタの値が２４００に到達して有利区間が終了する場合、エンディングムービーが開始されることがある構成としたが、かかる構成を変更する。

【３３７８】

例えば、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合、純増枚数カウンタの値に関わらず、差枚数カウンタの値が２４００に到達するまで報知モードが継続する構成とする。かかる構成とした場合には、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合に２４００に達して報知モード及び有利区間が終了することが確定するため、差枚数カウンタの値が２１００に到達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とすれば、上記第２５の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【３３７９】

（２５－３１）上記第２５の実施の形態では、差枚数カウンタの値が２１００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としたが、エンディングムービーを開始するタイミングは任意である。したがって、差枚数カウンタの値が２３００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよいし、差枚数カウンタの値が２０００に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよい。

【３３８０】

（２５－３２）上記第２５の実施の形態では、報知モード及び有利区間の終了まで残り

３００枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とし、打ち止め状態まで残り５００枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成としたが、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすれば、上記第２５の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数以上の値としてもよい。

【３３８１】

（２５－３３）上記第２５の実施の形態では、領域外処理を開始する場合、領域内処理において、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうちＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させる構成としたが、領域外処理においてＣＰＵ１０２の全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓに退避させる構成であれば、ＰＳＷレジスタの値をＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させない構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、領域外処理から領域内処理に復帰した場合、遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓに退避させた値をＣＰＵ１０２のＰＳＷレジスタに復帰させる処理に代えて、次回のタイマ割込みを許可する処理を行う必要がある。

【３３８２】

（２５－３４）上記第２５の実施の形態では、集計処理を領域外処理にて行う構成としたが、領域内処理にて行う構成としてもよい。また、集計処理にて行うコンプリート処理、遊技結果累計処理、累計比率算出処理のうち少なくとも１つ、又は、ＭＹコマンド送信処理等のこれら処理の中で行う一部の処理を、領域内処理にて行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【３３８３】

（２５－３５）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタを２バイトで構成したが、２バイトに限定されるものではなく、打ち止め状態とするＭＹの値に応じた容量とすればよい。例えばＭＹが２００に達した際に打ち止め状態とするのであれば、ＭＹカウンタを１バイトで構成すればよく、ＭＹが８００００に達した際に打ち止め状態とするのであれば、ＭＹカウンタを３バイトで構成すればよい。

【３３８４】

（２５－３６）上記第２５の実施の形態では、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報を送信しない構成としたが、送信する構成としてもよいことはいうまでもない。なお、かかる構成とする場合には、上記第２５の実施の形態における送信用ＭＹカウンタのビット１に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報をセットする構成とすればよい。また、上記第２５の実施の形態における送信用ＭＹカウンタとは別に、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報をセットするための送信用ＭＹカウンタを設け、ＭＹカウンタの上位バイトのビット７を示す情報と、ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を示す情報と、を別のコマンド情報として送信する構成としてもよい。

【３３８５】

（２５－３７）上記第２５の実施の形態では、打ち止め状態に移行した場合、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報を補助表示部６５に表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、払出枚数表示部６２に「ＣＰ」と表示することでコンプリート機能作動中であることを報知する構成としてもよいし、打ち止め状態下で点灯表示される専用ＬＥＤを設ける構成としてもよい。

【３３８６】

（Ａ－１）上記各実施の形態では、３枚遊技においてのみ移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としたが、２枚遊技においても移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としてもよい。

【３３８７】

（Ａ－２）上記各実施の形態では、純増枚数が１２０枚に達した場合に報知モードが終了する構成としたが、払出枚数が１２０枚に達した場合に報知モードが終了する構成としてもよいし、遊技回数が５０回となった場合に報知モードが終了する構成としてもよい。

【３３８８】

（Ａ－３）上記各実施の形態において、報知モード終了ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよいし、報知モード移行ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。また、報知モード下の所定のゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。そして、これら継続抽選の結果を疑似遊技において報知する構成としてもよい。

【３３８９】

（Ａ－４）上記各実施の形態では、チャンスモード下で押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない構成としたが、報知モードよりも低い確率で報知される構成としてもよい。

【３３９０】

（Ａ－５）上記各実施の形態では、報知モードが終了した場合に有利区間も終了する構成としたが、報知モードが終了した場合に有利区間が終了せずにチャンスモードに移行する構成としてもよい。

【３３９１】

（Ａ－６）上記各実施の形態では、３枚遊技で何らかの役に当選した場合に通常区間からチャンスモードに移行し、約６．４分の１の確率でしか外れが発生しない構成としたが、外れとなる確率は任意である。但し、通常区間に滞在するゲーム数が多くなるほど遊技者が通常区間であることを察知する機会が高まるため、外れとなる確率よりも何らかの役に当選する確率の方が高い構成とすることが望ましい。

【３３９２】

（Ａ－７）上記各実施の形態では、区間表示器６６を払出枚数表示部６１の右下角隅部に設ける構成としたが、区間表示器６６を設ける位置は任意である。但し、遊技者が有利区間終了ゲームであること等を察知する機会を低減するためには、補助表示部６５から離間した位置に配置することが望ましく、例えば精算スイッチ５９に設けること等が望ましい。

【３３９３】

（Ａ－８）上記各実施の形態では、３枚遊技であることを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としたが、３枚遊技であってＢＢ状態でないことを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としてもよい。

【３３９４】

（Ａ－９）上記各実施の形態では、区間表示器６６を、遊技区間処理においてＯＦＦ消灯させる構成としたが、開始待ち処理においてＯＦＦ消灯させる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、有利区間終了ゲームの終了後に区間表示器６６をＯＦＦ消灯させる構成となるため、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。同様に、区間表示器６６を、区間抽選処理においてＯＮ点灯させる構成としたが、回転開始処理の後であってストップスイッチ４２～４４が操作されたか否かを判定する前にＯＮ点灯させる構成としてもよい。

【３３９５】

（Ａ－１０）上記各実施の形態では、有利区間に移行するとストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定のストップスイッチの操作タイミングが報知される構成としてもよいし、操作タイミング及び操作方法が報知される構成としてもよい。すなわち、有利区間は、ストップスイッチの指示機能が作動し得る遊技区間であればよい。なお、通常区間は、小役入賞を成立させるためのストップスイッチの指示機能が作動しない遊技区間であればよい。

【３３９６】

（Ａ－１１）上記各実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数

も任意である。

【３３９７】

（Ａ－１２）上記各実施の形態では、ＢＢ状態を備えたスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、ＢＢ状態を備えないスロットマシンであってもよいし、ＢＢ状態とＲＢ状態を共に備えたスロットマシンであってもよい。また、ＣＢ状態やＭＢ状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであってもよい。

【３３９８】

（Ａ－１３）上記各実施の形態では、メダルが３枚ベット又は２枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、１枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことはいうまでもない。また、メダルが３枚ベットされた後に限って開始指令が発生したか否かを判定する構成、すなわち３枚遊技のみ遊技可能な構成としてもよいこともいうまでもない。

【３３９９】

（Ａ－１４）上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【３４００】

（Ａ－１５）上記各実施の形態では、リールを３つ並列して備え、有効ラインとして１ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを５つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを５ライン有するスロットマシンであってもよい。

【３４０１】

（Ａ－１６）上記各実施の形態では、通常処理においてリールの停止位置を決定し、タイマ割込み処理においてリールを停止させる処理を行う構成としたが、通常処理においてリールの停止位置を決定するとともに当該リールを停止させる処理を行う構成としてもよい。具体的には、図２２に示す停止位置決定処理のステップＳ１１０８にて停止図柄番号を決定した場合、到達図柄番号と停止図柄番号が一致するか否かを確認する処理を行い、一致した場合にリールを停止させる処理を行う。その後、ステップＳ１１０９以降に示す処理を行う。かかる構成とした場合には、停止指令（疑似停止指令）の発生したリールを停止させた後に次の停止指令（疑似停止指令）が発生したか否かを確認することとなるため、停止指令（疑似停止指令）を連続して発生させることは不可能となる。

【３４０２】

（Ａ－１７）上記各実施の形態では、リール制御処理において全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速となったか否かを判定する構成（ステップＳ４０７、図１５参照）としたが、リールの加速を開始してから定速となるまでの時間が一様である場合には、リールの加速を開始する際（ステップＳ６０７、図１７参照）に前記時間に応じたタイマを設定し、ステップＳ４０７において前記タイマの値に応じた時間を経過するまで待機する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【３４０３】

（Ａ－１８）上記各実施の形態では、スロットマシン１０について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問

題を解消し得る。
【３４０４】
以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【３４０５】
遊技機Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、
特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と
を備えた遊技機において、
前記疑似遊技を行う場合に、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第１終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、
前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）と
を実行可能に構成し、
前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。
【３４０６】
本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には疑似遊技が実行される。疑似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止する。そして、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とすることにより、循環表示手段を用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３４０７】
かかる一方、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者がいる可能性も考えられる。そこで本遊技機では、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、疑似遊技が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制す

ることが可能となる。

【３４０８】

さらに、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合には、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく、循環表示手段の絵柄の循環表示が継続したまま疑似遊技が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作しなければ疑似遊技における絵柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技において停止操作手段を操作するよう促すことが可能となる。

【３４０９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４１０】

遊技機Ａ２．上記遊技機Ａ１において、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、を備え、前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与することを特徴とする遊技機。

【３４１１】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を再度開始させ、停止操作手段が操作された場合に絵柄の循環表示を停止させる。そして、かかる絵柄の停止結果に基づいて特典が付与される。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させる段階において絵柄の循環表示が停止していない事象が発生することを回避することが可能となる。また、かかる構成においては、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作されて疑似遊技が終了した場合に、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４１２】

遊技機Ａ３．上記遊技機Ａ２において、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合に、前記疑似遊技であることを報知する疑似遊技報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４１３】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する構成とした場合であっても、疑似遊技と特典付与に関わる遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【３４１４】

遊技機Ａ４．上記遊技機Ａ２又は遊技機Ａ３において、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を所定時間減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３４１５】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示が所定時間減速する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示速度が低下したことを通じて遊技者に疑似遊技が終了することを報知することが可能となる。

【３４１６】

遊技機Ａ５．上記遊技機Ａ２乃至遊技機Ａ４のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段を制御する特定停止制御手段（主制御装置１０１のステップＳ１００３を経て行う停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）を備えることを特徴とする遊技機。

【３４１７】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が制御される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中で停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、特定操作手段を操作することで停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【３４１８】

遊技機Ａ６．上記遊技機Ａ５において、前記特定停止制御手段は、前記疑似停止制御手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合とは異なる停止態様で前記絵柄の循環表示を疑似停止させることを特徴とする遊技機。

【３４１９】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段は、停止操作手段が操作された場合とは異なる停止態様で絵柄の循環表示を疑似停止させる。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、停止操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、で疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。この結果、特定操作手段の操作と停止操作手段の操作との違いを明確なものとすることが可能となり、いずれの操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【３４２０】

遊技機Ａ７．上記遊技機Ａ２乃至遊技機Ａ４のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第３終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３４２１】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４２２】

遊技機Ａ８．上記遊技機Ａ７において、前記第２開始制御手段は、前記疑似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させるべく制御することを特徴とする遊技機。

【３４２３】

本遊技機によれば、疑似遊技が終了した場合に絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が存在する場合、当該循環表示手段の絵柄の循環表示が開始される。かかる構成とすることにより、全ての循環表示手段を用いて特典付与に関わる遊技を行わせることが可能となる。

【３４２４】

遊技機Ａ９．上記遊技機Ａ２乃至遊技機Ａ８のいずれかにおいて、前記開始制御手段が

制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、前記第２開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【３４２５】

本遊技機によれば、疑似遊技における絵柄の循環表示速度と、特典付与に関わる遊技における絵柄の循環表示速度と、は等しい。かかる構成とすることにより、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合等において、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４２６】

遊技機Ａ１０．上記遊技機Ａ１乃至遊技機Ａ９のいずれかにおいて、前記特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与するか否かを判定する判定手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選当選確認機能Ｓ１８０４）を備え、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合に前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３４２７】

本遊技機によれば、特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典を付与すると判定した場合、特定条件が成立して疑似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を特定特典が付与されることを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４２８】

遊技機Ａ１１．上記遊技機Ａ１０において、前記疑似停止制御手段が制御した場合に前記絵柄の疑似停止結果が特定停止結果（「赤７」図柄の組合せが中ラインＬ２上に停止）となった場合、前記特定特典が付与されることを報知し、前記絵柄の疑似停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、前記特定特典が付与されることを報知しない付与報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４２９】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の疑似停止結果が特定停止結果となった場合、特定特典を付与されることが報知される。一方、疑似遊技において絵柄の疑似停止結果が特定停止結果とならなかった場合には、特定特典を付与されることが報知されない。かかる構成とすることにより、特定特典付与の報知を受けたい遊技者に停止操作手段を操作するよう促しつつ、特定特典付与の報知を受けなくてもよい遊技者に特定操作手段を操作させることが可能となる。

【３４３０】

遊技機Ａ１２．上記遊技機Ａ１１において、遊技者に有利な有利状態（報知モード）に移行させる有利状態移行手段（主制御装置１０１の報知モード移行機能Ｓ１６０８）と、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報（残り払出数）を記憶する回数情報記憶手段（主制御装置１０１の純増枚数カウンタ）と、を備え、前記特定特典は、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典であることを特徴とする遊技機。

【３４３１】

本遊技機によれば、特定特典として、有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典が付与される。かかる構成とすることにより、疑似遊技において特定操作手段を操作した場合であっても、遊技者に不利益が生じることを回避することが可能となる。

【３４３２】

なお、「有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典」とは、遊技回数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技回数を増加させる特典が該当し、遊技媒体の付与数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技媒体の付与数を増加させる特典が該当する。

【３４３３】

遊技機Ａ１３．上記遊技機Ａ１乃至遊技機Ａ１２のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記開始操作手段及び前記停止操作手段とは異なる操作手段であることを特徴とする遊技機。

【３４３４】
本遊技機によれば、特定操作手段は、開始操作手段及び停止操作手段とは異なる操作手段である。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずに特定操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。例えば、開始操作手段を特定操作手段とすることも可能であるが、遊技者が遊技を開始させる際に開始操作手段を連打した場合、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。
【３４３５】
遊技機Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、
特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と
を備えた遊技機において、
前記疑似遊技を行う場合に、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第１終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、
第２特定条件（精算スイッチ５９の操作）が成立した場合に前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１のキャンセル操作に基づく疑似遊技終了機能）と
を実行可能に構成し、
前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と
を備え、
前記疑似遊技第２終了手段は、前記第２特定条件を満たす際の前記循環表示手段の疑似停止状況に応じて異なる処理を実行することを特徴とする遊技機。
【３４３６】
本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には疑似遊技が実行される。疑似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止する。そして、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とすることによ

り、循環表示手段を用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４３７】

また、疑似遊技を第２特定条件が成立した場合にも終了する構成とし、第２特定条件が成立して疑似遊技を終了させる場合には、第２特定条件を満たす際の循環表示手段の疑似停止状況に応じて異なる処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、第２特定条件を満たす際の循環表示手段の疑似停止状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。

【３４３８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４３９】

遊技機Ｂ２．上記遊技機Ｂ１において、特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合に前記第２特定条件が成立する構成とし、前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記疑似遊技第２終了手段は、前記特定操作手段が操作される前に操作された停止操作手段の数に応じて異なる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【３４４０】

本遊技機によれば、疑似遊技を特定操作手段が操作された場合にも終了する構成とし、特定操作手段が操作されて疑似遊技を終了させる場合には、特定操作手段が操作される前に操作された停止操作手段の数に応じて異なる処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段が操作された状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。

【３４４１】

遊技機Ｂ３．上記遊技機Ｂ２において、前記疑似遊技第２終了手段は、操作されていない停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させることを特徴とする遊技機。

【３４４２】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合には、操作されていない停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作しなければ疑似遊技における絵柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技において停止操作手段を操作するよう促すことが可能となる。

【３４４３】

また、かかる構成においては、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段について、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４４４】

遊技機Ｂ４．上記遊技機Ｂ３において、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合に、前記疑似遊技であることを報知する疑似遊技報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４４５】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了し得る構成とした場合であっても、疑似遊技と特典付与に関わる遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【３４４６】

遊技機Ｂ５．上記遊技機Ｂ３又は遊技機Ｂ４において、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が複数ある場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が前記絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング

情報（遅延時間）を個別に設定するタイミング情報設定手段（主制御装置１０１の遅延時間取得機能Ｓ６０５）を設けたことを特徴とする遊技機。

【３４４７】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が複数ある場合、絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報が個別に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４４８】

遊技機Ｂ６．上記遊技機Ｂ５において、前記タイミング情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記タイミング情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３４４９】

本遊技機によれば、所定の抽選を行うことによってタイミング情報が設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了してから絵柄の循環表示が開始されるまでの時間をランダムなものとすることが可能となる。この結果、疑似遊技における絵柄の停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４５０】

遊技機Ｂ７．上記遊技機Ｂ３乃至遊技機Ｂ６のいずれかにおいて、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を所定時間減速させる減速手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【３４５１】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示が所定時間減速する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示速度が低下したことを通じて遊技者に疑似遊技が終了することを報知することが可能となる。

【３４５２】

遊技機Ｂ８．上記遊技機Ｂ３乃至遊技機Ｂ７のいずれかにおいて、前記開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、前記第２開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【３４５３】

本遊技機によれば、疑似遊技における絵柄の循環表示速度と、特典付与に関わる遊技における絵柄の循環表示速度と、は等しい。かかる構成とすることにより、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合等において、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４５４】

遊技機Ｂ９．上記遊技機Ｂ２において、前記疑似遊技第２終了手段は、前記停止操作手段の少なくとも一つが操作された状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段を制御する特定停止制御手段（主制御装置１０１のステップＳ１００３を経て行う停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）を備えることを特徴とする遊技機。

【３４５５】

本遊技機によれば、少なくとも一つの停止操作手段が操作された状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が制御される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中で停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、特定操作手段を操作することで停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【３４５６】

遊技機Ｂ１０．上記遊技機Ｂ９において、前記特定停止制御手段は、前記疑似停止制御

手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合とは異なる停止態様で前記絵柄の循環表示を疑似停止させることを特徴とする遊技機。

【３４５７】

本遊技機によれば、少なくとも一つの停止操作手段が操作された状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段は、停止操作手段が操作された場合とは異なる停止態様で絵柄の循環表示を疑似停止させる。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、停止操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、で疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。この結果、特定操作手段の操作と停止操作手段の操作との違いを明確なものとすることが可能となり、いずれの操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【３４５８】

遊技機Ｂ１１．上記遊技機Ｂ９又は遊技機Ｂ１０において、前記疑似遊技において全ての循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が前記絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報（遅延時間）を個別に設定するタイミング情報設定手段（主制御装置１０１の遅延時間取得機能Ｓ６０５）を設けたことを特徴とする遊技機。

【３４５９】

本遊技機によれば、疑似遊技において全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報が個別に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４６０】

遊技機Ｂ１２．上記遊技機Ｂ１１において、前記タイミング情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記タイミング情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３４６１】

本遊技機によれば、所定の抽選を行うことによってタイミング情報が設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了してから絵柄の循環表示が開始されるまでの時間をランダムなものとすることが可能となる。この結果、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４６２】

遊技機Ｂ１３．上記遊技機Ｂ２乃至遊技機Ｂ１２のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記開始操作手段及び前記停止操作手段とは異なる操作手段であることを特徴とする遊技機。

【３４６３】

本遊技機によれば、特定操作手段は、開始操作手段及び停止操作手段とは異なる操作手段である。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずに特定操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。例えば、開始操作手段を特定操作手段とすることも可能であるが、遊技者が遊技を開始させる際に開始操作手段を連打した場合、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。

【３４６４】

遊技機Ｃ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、
特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と
を備えた遊技機において、
前記疑似遊技を行う場合に、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と
を実行可能に構成し、
前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させるとともに前記絵柄の循環表示が定速となった後に、前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認機能Ｓ１００８）と、
前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたと判定した場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と
を備え、
前記特典付与手段を、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与する構成とし、
前記第２停止制御手段は、前記役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法（ベル入賞を成立させることができる操作順序）で操作されると規定入賞（ベル入賞）が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、
前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段（指示モニタ、払出枚数表示部６２）を設け、
前記操作方法報知手段は、前記疑似遊技を実行しない遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に前記規定操作方法を報知し、前記疑似遊技を実行する遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記疑似遊技において前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた後であって、前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させる制御を開始する前までの間に、前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【３４６５】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行しない遊技回で規定操作方法を報知する場合、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行しない遊技回において、遊技

者に規定操作方法を把握させた上で停止操作手段を操作させることが可能となる。

【３４６６】

また、疑似遊技を実行する遊技回で規定操作方法を報知する場合には、疑似遊技において疑似停止制御手段が循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた後であって、第２開始制御手段が絵柄の循環表示を開始させる制御を開始する前までの間に、規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を規定操作方法で操作してしまうことを回避しつつ、疑似遊技後の特典付与に関わる遊技において規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段を操作してしまい、規定入賞成立に伴う特典付与を受けられなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【３４６７】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４６８】

遊技機Ｃ２．上記遊技機Ｃ１において、前記操作方法報知手段は、前記疑似遊技を実行しない遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記循環表示手段の全ての絵柄の循環表示が定速となった後に前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【３４６９】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行しない遊技回で規定操作方法を報知する場合には、循環表示手段の全ての絵柄の循環表示が定速となった後であって、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前までの間に、規定操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する遊技回と、疑似遊技を実行しない遊技回と、で、特典付与に関わる遊技における規定操作方法の報知タイミングを異ならせることが可能となる。このように、停止操作手段の操作が有効となる前までに規定操作方法を報知するということを担保しつつ、疑似遊技の実行有無によって特典付与に関わる遊技における規定操作方法の報知タイミングを異ならせる構成とすることにより、操作方法報知手段を確認するよう遊技者に注意喚起することが可能となる。

【３４７０】

遊技機Ｃ３．上記遊技機Ｃ１又は遊技機Ｃ２において、前記疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記役の抽選結果が前記規定結果であるか否かを判定する規定判定手段（主制御装置１０１の当選役確認機能Ｓ６０３）と、前記規定判定手段が前記役の抽選結果が前記規定結果であると判定した場合、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させる報知実行手段（主制御装置１０１の指示モニタ表示機能Ｓ６０４）と、前記報知実行手段が前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する時間情報設定手段（主制御装置１０１の遅延時間取得機能Ｓ６０５）と、を備え、前記第２開始制御手段は、前記疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記時間情報設定手段の設定した時間情報に応じた時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３４７１】

本遊技機によれば、疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、役の抽選結果が規定結果であるか否かを判定し、役の抽選結果が規定結果であると判定した場合、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させ、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する。そして、第２開始制御手段は、疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、時間情報に応じた時間を経過した後に絵柄の循環表示を開始させる制御を行う。かかる構成とすることにより、疑似遊技において全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止した後に規定操作方法を報知する場合に、当該規定操作方法の報知を絵柄の循環表示が開始される前に実行することが可能となる。

【３４７２】

遊技機Ｃ４．上記遊技機Ｃ１乃至遊技機Ｃ３のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段と、前記第２開始制御手段と、前記停止操作判定手段と、前記第２停止制御手段と、を

少なくとも備え、遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）と、を備え、前記主制御手段が前記操作方法報知手段を制御する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３４７３】

本遊技機によれば、遊技を統括管理する主制御手段によって操作方法報知手段が制御される。かかる構成とすることにより、操作方法報知手段が規定操作方法を報知する前に停止操作手段が操作されたか否かを判定する事象が発生することを確実に回避することが可能となる。

【３４７４】

遊技機Ｃ５．上記遊技機Ｃ１乃至遊技機Ｃ４のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）を備え、前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了するとともに、前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に前記操作方法報知手段が前記規定操作方法を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３４７５】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段を操作した場合には、疑似遊技を終了させることができる。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【３４７６】

また、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段を操作した場合には、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了するとともに、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に操作方法報知手段が規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行可能な構成としつつ、特典付与に関わる遊技において規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。

【３４７７】

遊技機Ｄ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、

特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と

を備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似

停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
　前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と
を実行可能に構成し、
　前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
　前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
　前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段（主制御装置１０１の疑似遊技用停止情報取得機能Ｓ１１０４）と、
　前記第２停止制御手段が制御する場合に用いる第２停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第２停止情報設定手段（主制御装置１０１の停止情報設定処理機能Ｓ４０４）と
を備え、
　前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記疑似遊技の実行中に前記第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。
【３４７８】
　本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、疑似遊技の実行中に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。
【３４７９】
　以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３４８０】
　遊技機Ｄ２．上記遊技機Ｄ１において、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の疑似停止指令確認機能Ｓ１００８）を備え、前記停止情報設定手段は、前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した場合に前記停止情報を設定することを特徴とする遊技機。
【３４８１】
　本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が操作されたと停止操作判定手段が判定した場合に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の実行中に第２停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技において停止操作判定手段が停止操作手段の操作を判定するまでに要する時間の短縮化を図ることが可能となる。
【３４８２】
　遊技機Ｄ３．上記遊技機Ｄ２において、前記停止情報設定手段は、前記停止操作手段の操作タイミングに関わらず、予め定めた１の特定位置に付された絵柄が規定位置に疑似停止することとなる停止情報を設定することを特徴とする遊技機。
【３４８３】
　本遊技機によれば、停止情報設定手段は、前記停止操作手段の操作タイミングに関わらず、予め定めた１の特定位置に付された絵柄が規定位置に疑似停止することとなる停止情

報を設定する。このように、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が停止操作手段の操作タイミングに依存しない構成とすることにより、停止操作手段が操作されてから停止情報を設定する構成とした場合であっても、停止操作手段が操作されてから対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止するまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【３４８４】

遊技機Ｄ４．上記遊技機Ｄ２又は遊技機Ｄ３において、前記第２停止制御手段を、前記停止操作手段が操作されてから予め定められた規定時間を経過するまでの間に、前記絵柄の循環表示を停止させる制御を行う構成とし、前記疑似停止制御手段を、前記停止操作手段が操作されてから前記規定時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【３４８５】

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技においては、停止操作手段が操作されてから予め定められた規定時間を経過するまでの間に、絵柄の循環表示を停止させる制御が行われる。一方、疑似遊技においては、停止操作手段が操作されてから規定時間を経過した後に絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、停止操作手段が操作されたと停止操作判定手段が判定した後に停止情報を設定する時間や、前記停止情報に基づいて循環表示手段の停止位置を決定する時間等を確保することが可能となる。

【３４８６】

遊技機Ｄ５．上記遊技機Ｄ１乃至遊技機Ｄ４のいずれかにおいて、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後であって、前記疑似停止制御手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行う前までに、前記第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３４８７】

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、開始制御手段が絵柄の循環表示を開始させた後であって、疑似停止制御手段が絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行う前までに設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【３４８８】

遊技機Ｄ６．上記遊技機Ｄ１乃至遊技機Ｄ５のいずれかにおいて、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の疑似停止指令確認機能Ｓ１００８）を備え、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かを前記停止操作判定手段が判定する前までに前記第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３４８９】

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かを停止操作判定手段が判定する前までに設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【３４９０】

遊技機Ｄ７．上記遊技機Ｄ１乃至遊技機Ｄ６のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）を備え、前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了するこ

とを特徴とする遊技機。

【３４９１】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４９２】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第２停止情報を設定する構成とした場合には、当該第２停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第２停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３４９３】

遊技機Ｄ９．上記遊技機Ｄ１乃至遊技機Ｄ８のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第３終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３４９４】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３４９５】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第２停止情報を設定する構成とした場合には、当該第２停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第２停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３４９６】

遊技機Ｅ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、

特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と

を備えた遊技機において、

前記疑似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の疑似停止指令確認機能Ｓ１０００８）と、
前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と
を備え、
前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段と、
前記第２停止制御手段が制御する場合に用いる第２停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第２停止情報設定手段（主制御装置１０１の停止情報設定処理機能Ｓ４０４）と
を備え、
前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記停止情報を第１記憶領域に設定し、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記第２停止情報を前記第１記憶領域と異なる第２記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。
【３４９７】
本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第１記憶領域に設定され、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第１記憶領域と異なる第２記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。
【３４９８】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３４９９】
遊技機Ｅ２．上記遊技機Ｅ１において、前記停止情報設定手段は、前記停止情報として、前記役の抽選結果が特定結果であった場合に前記第２停止情報設定手段が設定する特定第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。
【３５００】
本遊技機によれば、停止情報設定手段は、停止情報として、役の抽選結果が特定結果であった場合に第２停止情報設定手段が設定する特定第２停止情報を設定する。かかる構成とすることにより、疑似遊技において用いられる停止情報と、特典付与に関わる遊技にお

いて用いられる第２停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【３５０１】

遊技機Ｅ３．上記遊技機Ｅ１又は遊技機Ｅ２において、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記複数の循環表示手段の制御を開始した後に前記停止情報を前記第１記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。

【３５０２】

本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる第２停止情報は、疑似遊技において絵柄の循環表示を開始した後に第１記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する場合に速やかに絵柄の循環表示を開始させることが可能となる。

【３５０３】

遊技機Ｅ４．上記遊技機Ｅ１乃至遊技機Ｅ３のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）を備え、前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。

【３５０４】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３５０５】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第２停止情報を設定する構成とした場合には、当該第２停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第２停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５０６】

遊技機Ｅ５．上記遊技機Ｅ１乃至遊技機Ｅ４のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第３終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３５０７】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３５０８】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第２停止情報を設定する構成とした場合には、当該第２停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第２停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５０９】
遊技機Ｆ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、
特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と
を備えた遊技機において、
前記疑似遊技を行う場合に、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、
前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、
前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段と、
前記第２停止制御手段が制御する場合に用いる第２停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第２停止情報設定手段と、
前記絵柄の循環表示を実行している循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の疑似停止指令確認機能及び停止指令確認機能Ｓ１００８）と
を備え、
前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記停止情報を第１記憶領域に設定し、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記疑似遊技が終了してから前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前までの間に、前記第１記憶領域に前記第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。
【３５１０】
本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が

操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第１記憶領域に設定され、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、疑似遊技が終了してから停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前までの間に、第１記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技においては、停止情報を用いて絵柄の循環表示を疑似停止させることが可能となり、特典付与に関わる遊技においては、第２停止情報を用いて絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【３５１１】

また、停止情報が記憶されている第１記憶領域に第２停止情報を設定する構成とすることにより、予め用意しておく記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【３５１２】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５１３】

遊技機Ｆ２．上記遊技機Ｆ１において、前記第２停止情報設定手段は、前記第１記憶領域に設定された停止情報を前記第２停止情報に書き換えることを特徴とする遊技機。

【３５１４】

本遊技機によれば、疑似遊技が終了した場合、第１記憶領域に設定された停止情報が第２停止情報に書き換えられる。かかる構成とすることにより、第１記憶領域の増大化を抑制することが可能となる。

【３５１５】

遊技機Ｆ３．上記遊技機Ｆ１又は遊技機Ｆ２において、前記停止情報設定手段は、前記停止情報として、前記役の抽選結果が特定結果であった場合に前記第２停止情報設定手段が設定する特定第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３５１６】

本遊技機によれば、停止情報設定手段は、停止情報として、役の抽選結果が特定結果であった場合に第２停止情報設定手段が設定する特定第２停止情報を設定する。かかる構成とすることにより、疑似遊技において用いられる停止情報と、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【３５１７】

遊技機Ｆ４．上記遊技機Ｆ１乃至遊技機Ｆ３のいずれかにおいて、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記複数の循環表示手段の制御を開始した後に前記停止情報を前記第１記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。

【３５１８】

本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる第２停止情報は、疑似遊技において絵柄の循環表示を開始した後に第１記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する場合に絵柄の循環表示を速やかに開始させることが可能となる。

【３５１９】

遊技機Ｆ５．上記遊技機Ｆ１乃至遊技機Ｆ４のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）を備え、前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。

【３５２０】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、疑似停止制御手段や第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。そして、不要

となった上記疑似停止制御手段や第２開始制御手段による制御に必要な時間を利用して第２停止情報を設定することが可能となる。この結果、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３５２１】

遊技機Ｆ６．上記遊技機Ｆ１乃至遊技機Ｆ５のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第３終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３５２２】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、少なくとも絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、疑似停止制御手段や第２開始制御手段による制御を経ることなく第２停止制御手段による制御を行うことが可能となる。そして、不要となった上記疑似停止制御手段や第２開始制御手段による制御に必要な時間を利用して第２停止情報を設定することが可能となる。この結果、疑似遊技が終了した後に第２停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【３５２３】

なお、上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｄ群～上記遊技機Ｆ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３５２４】

遊技機Ｇ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認機能Ｓ２２０１）と、

前記停止操作判定手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、前記停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止図柄番号決定機能Ｓ２３０５）と、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止手段（主制御装置１０１のステッピングモータ制御処理Ｓ１０６）と

を備え、

前記停止操作判定手段を、前記停止位置決定手段が前記停止位置を決定してから、前記停止手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、前記絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手

段が操作されたか否かを判定可能な構成とし、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間（１００ｍｓｅｃ）待機する待機処理を行う待機処理実行手段（主制御装置１０１の１００ｍｓｅｃ待機機能Ｓ２２１０）を設けたことを特徴とする遊技機。

【３５２５】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定し、上記停止操作手段が操作された場合には、対応する循環表示手段の停止位置を決定する。そして、前記循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合には、絵柄の循環表示を停止させる。ここで、停止操作判定手段は、停止位置決定手段が停止位置を決定してから、停止手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。この結果、停止操作手段の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５２６】

かかる一方、絵柄の循環表示が停止したことを待つことなく他の停止操作手段の操作判定を行う構成とした場合には、例えば絵柄の循環表示が停止していない状況で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じ得る。そこで本遊技機では、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５２７】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５２８】

遊技機Ｇ２．上記遊技機Ｇ１において、前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段（主制御装置１０１の停止確認機能Ｓ２２０４）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５２９】

本遊技機によれば、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段を備え、待機処理実行手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【３５３０】

遊技機Ｇ３．上記遊技機Ｇ２において、前記停止位置決定手段を、前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した際の前記循環表示手段の循環表示位置と異なる位置を、前記停止位置として決定可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【３５３１】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示は、停止操作手段が操作された場合に直ちに停止しないことがある。かかる構成においては、停止操作手段が操作されてから対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止するまでの時間が変動することとなるため、前記時間を考慮して待機処理を行う構成とした場合には、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまう可能性が懸念される。しかしながら、本構成を上記遊技機Ｇ２に適用

した場合には、循環表示手段が停止位置となるまでに要する時間を考慮することなく待機処理にて待機する時間を設定することが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５３２】

遊技機Ｇ４．上記遊技機Ｇ２又は遊技機Ｇ３において、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、前記停止操作手段の全てが操作されていないか否かを判定する停止操作第２判定手段（主制御装置１０１の操作終了確認機能Ｓ２２０６）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止操作第２判定手段が前記停止操作手段の全てが操作されていないと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５３３】

本遊技機によれば、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、停止操作手段の全てが操作されていないか否かを判定する停止操作第２判定手段を備え、待機処理実行手段は、停止操作第２判定手段が停止操作手段の全てが操作されていないと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間の均一化を図ることが可能となり、次遊技回を開始させる際の操作性を高めることが可能となる。例えば、停止操作第２判定手段を設けずに、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が全ての停止操作手段の操作を終了したタイミングが、待機処理の終了後であった場合と、待機処理の途中であった場合と、により、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化することとなるからである。そして、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化した場合には、遊技者が次遊技回を開始させるための操作を行っても当該操作を受け付けない事象が発生し、次遊技回を開始させる際の操作性が低下してしまうからである。

【３５３４】

遊技機Ｇ５．上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ４のいずれかにおいて、前記待機処理実行手段は、前記特典付与手段が前記特典を付与する前に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５３５】

本遊技機によれば、特典付与手段が特典を付与する前に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が停止していない状況で特典を付与してしまう事象が発生することを回避することが可能となる。

【３５３６】

遊技機Ｇ６．上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ５のいずれかにおいて、前記役の抽選に当選した当選役と対応する入賞が成立したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段（主制御装置１０１の払出判定処理機能）を備え、前記待機処理実行手段は、前記入賞判定手段が前記入賞判定を行う前に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５３７】

本遊技機によれば、入賞判定手段が入賞判定を行う前に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となる。

【３５３８】

遊技機Ｇ７．上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ６のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法（ベル入賞を成立させることができる操作順序）で操作されると規定入賞（ベル入賞）が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する停止制御手段（主制御装置１０１の停止制御処理機能Ｓ２０１１）と、前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操

作方法を報知可能な操作方法報知手段（指示モニタ、払出枚数表示部６２）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５３９】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果であった場合、操作方法報知手段によって規定操作方法が報知されることがある。そして、このときに停止操作手段を規定操作方法で操作した場合には、規定入賞を成立させることができる。かかる構成において上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ６のいずれかの構成を適用することにより、遊技者が意図せず停止操作手段を規定操作方法以外の操作方法で操作してしまう機会を低減することが可能となる。

【３５４０】

遊技機Ｇ８．上記遊技機Ｇ７において、前記操作方法報知手段を制御する報知制御手段（主制御装置１０１）を備え、前記報知制御手段は、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に前記操作方法報知手段による報知を終了させ、前記待機処理実行手段は、前記報知制御手段が前記操作方法報知手段による報知を終了させた後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５４１】

本遊技機によれば、操作方法報知手段が規定操作方法を報知した場合、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に前記操作方法報知手段による報知が終了し、その後に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、操作方法報知手段による報知を速やかに終了させつつ、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【３５４２】

遊技機Ｇ９．上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ８のいずれかにおいて、電源の投入に伴って起動するとともに一連の通常処理を繰り返し行う通常処理実行手段（主制御装置１０１）と、定期的に前記通常処理に割り込んで割込み処理を行う割込み処理実行手段（主制御装置１０１）と、を備え、前記通常処理実行手段は、前記停止操作判定手段と、前記停止位置決定手段と、前記待機処理実行手段と、を有し、前記割込み処理実行手段は、前記停止手段を有し、前記通常処理実行手段には、前記停止位置決定手段が複数の循環表示手段の停止位置を決定していない状況において所定の循環表示手段の停止位置を決定した場合に、前記所定の循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【３５４３】

本遊技機によれば、電源の投入に伴って起動するとともに繰り返し行われる通常処理では、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かの判定と、停止操作判定手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する処理と、が行われる。一方、通常処理では、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の停止位置を決定していない状況において所定の循環表示手段の停止位置を決定した場合に、所定の循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かの判定が行われない。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。

【３５４４】

遊技機Ｇ１０．上記遊技機Ｇ１乃至遊技機Ｇ９のいずれかにおいて、前記循環表示手段は、周方向に周回するとともに該周方向に複数種の絵柄が付された周回体（リール３２Ｌ,３２Ｍ,３２Ｒ）と、前記周回体を駆動させる駆動手段（ステッピングモータ）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【３５４５】

本遊技機によれば、循環表示手段は、周方向に周回するとともに該周方向に複数種の絵柄が付された周回体と、前記周回体を駆動させる駆動手段と、を備えている。かかる構成

においては、駆動手段の駆動を停止させた場合に、周回体が直ちに周回を終了せずに揺動する可能性が考えられる。しかしながら、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う構成とした場合には、待機処理を行っている間に周回体の揺動を終了させることが可能となる。

【３５４６】

遊技機Ｈ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、

前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）と

を備え、

前記主制御手段は、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認機能Ｓ２２０１）と、

前記停止操作判定手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、前記停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止図柄番号決定機能Ｓ２３０５）と、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止手段（主制御装置１０１のステッピングモータ制御処理Ｓ１０６）と

を備え、

前記停止操作判定手段を、前記停止位置決定手段が前記停止位置を決定してから、前記停止手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、前記絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成とし、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段（主制御装置１０１の停止確認機能Ｓ２２０４）と、

前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、前記停止位置判定手段の判定結果を示す第１情報（全リール停止完了コマンド）を前記従制御手段に送信する第１送信手段（主制御装置１０１の全リール停止完了コマンド送信機能Ｓ２２０５）と、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定する停止操作第２判定手段（主制御装置１０１の操作終了確認機能Ｓ２２０６）と、

前記停止操作第２判定手段が前記停止操作手段のいずれも操作されていないと判定した場合、前記停止操作第２判定手段の判定結果を示す第２情報（操作終了コマンド）を前記従制御手段に送信する第２送信手段（主制御装置１０１の操作終了コマンド送信機能Ｓ２２０７）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５４７】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定し、上記停止操作手段が操作された場合には、対応する循環表示手段の停止位置を決定する。そして、前記循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合には、絵柄の循環表示を停止させる。ここで、停止操作判定手段は、停止位置決定手段が停止位置を決定してから、停止手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。この結果、停止操作手段の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５４８】

かかる一方、絵柄の循環表示が停止したことを待つことなく他の停止操作手段の操作判定を行う構成とした場合には、例えば、全ての停止操作手段の操作が終了した一方で例えば２番目に停止位置を決定した循環表示手段の絵柄の循環表示が終了していなかったり、全ての循環表示手段の絵柄の循環表示が終了した一方で少なくとも一つの停止操作手段の操作が終了していなかったりする等の新たな問題が生じ得る。そして、上記したような問題が生じた場合には、従制御手段側において行う制御に問題が生じることとなる。そこで本遊技機では、主制御手段側において、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定し、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、当該判定結果を示す第１情報を従制御手段に送信する構成とした。また、主制御手段側において、停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、停止操作手段の操作有無を判定し、停止操作手段のいずれも操作されていないと判定した場合、当該判定結果を示す第２情報を従制御手段に送信する構成とした。かかる構成とすることにより、従制御手段は、第１情報を受信することによって絵柄の循環表示状況に応じた制御を行うことが可能となり、第２情報を受信することによって停止操作手段の操作状況に応じた制御を行うことが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５４９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５５０】

遊技機Ｈ２．上記遊技機Ｈ１において、前記第２送信手段は、前記第１送信手段が前記第１情報を送信した後に前記第２情報を送信することを特徴とする遊技機。

【３５５１】

本遊技機によれば、第２情報は第１情報を送信した後に送信される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことに応じた制御を行った後に、停止操作手段の操作が全て終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。さらにいうと、停止位置決定手段が停止位置を決定してから実際に循環表示手段が停止位置となるまでに要する最大時間は、停止位置決定手段を主制御手段が備えているため、当該主制御手段側で把握又は予測することができる。一方、停止操作手段の全てが操作されていない状況となるまでに要する時間は、遊技者の操作に依存することとなるため、主制御手段側で把握及び予測することができない。そこで、第１情報を送信した後に第２情報を送信する構成とすることにより、例えば、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第１情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

【３５５２】

遊技機Ｈ３．上記遊技機Ｈ２において、前記停止操作第２判定手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置とな

ったと判定した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定することを特徴とする遊技機。

【３５５３】

本遊技機によれば、停止操作第２判定手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に、停止操作手段の操作有無を判定する。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３５５４】

遊技機Ｈ４．上記遊技機Ｈ３において、前記停止操作第２判定手段は、前記第１送信手段が前記第１情報を送信した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定することを特徴とする遊技機。

【３５５５】

本遊技機によれば、停止操作第２判定手段は、第１送信手段が第１情報を送信した後に、停止操作手段の操作有無を判定する。かかる構成とすることにより、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことを速やかに従制御手段に把握させることが可能となり、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第１情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

【３５５６】

遊技機Ｈ５．上記遊技機Ｈ２乃至遊技機Ｈ４のいずれかにおいて、前記従制御手段は、特定条件（上乗せ抽選当選）が成立した場合、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を終了した場合と、前記停止操作手段の操作が全て終了した場合と、に異なる補助演出（上乗せ報知演出）を実行させるべく補助演出手段（スピーカ６４、補助表示部６５）を制御する演出制御手段（表示制御装置８１の上乗せ報知処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【３５５７】

本遊技機によれば、従制御手段は、特定条件が成立した場合、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了した場合と、停止操作手段の操作が全て終了した場合と、に異なる補助演出を実行させるべく補助演出手段を制御する。かかる構成においては、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したことと、停止操作手段の操作が全て終了したことと、のいずれが先に発生するかにより、例えば折角用意した補助演出の一方を実行できなくなってしまったり、演出制御手段の処理構成が複雑化して記憶容量が増大化してしまったりする等の問題が生じ得る。しかしながら、主制御手段から、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことを示す第１情報を送信するとともに、停止操作手段の全てが操作されていないことを示す第２情報を送信する構成とすることにより、従制御手段は、第１情報の受信を通じて複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したことを把握することができ、第２情報の受信を通じて停止操作手段の操作が全て終了したことを把握することができる。また、主制御手段は第１情報を送信した後に第２情報を送信するため、従制御手段は、第１情報の受信に基づいて所定の補助演出を実行させる制御を行い、その後の第２情報の受信に基づいて所定の補助演出と異なる補助演出を実行させる制御を行えばよい。故に、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【３５５８】

遊技機Ｈ６．上記遊技機Ｈ５において、前記演出制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記第１情報を受信した場合に第１補助演出（第３の報知音）を実行させるべく前記補助演出手段を制御し、前記第２情報を受信した場合に第２補助演出（上乗せ枚数報知）を実行させるべく前記補助演出手段を制御することを特徴とする遊技機。

【３５５９】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、第１情報を受信した場合に第１補助演出が実行され、第２情報を受信した場合に第２補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した第１補助演出と第２補助演出の一方を実行できなくなってしまう

事象が発生することを回避することが可能となる。

【３５６０】

遊技機Ｈ７．上記遊技機Ｈ６において、前記第１補助演出と、前記第２補助演出と、が異なる装置で実行される構成としたことを特徴とする遊技機。

【３５６１】

本遊技機によれば、第１補助演出と、第２補助演出と、は異なる装置で実行される。かかる構成とすることにより、第１情報を受信してから第２情報を受信するまでの間隔が短時間となった場合であっても、第１補助演出を確実に実行することが可能となる。

【３５６２】

遊技機Ｈ８．上記遊技機Ｈ１乃至遊技機Ｈ７のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間（１００ｍｓｅｃ）待機する待機処理を行う待機処理実行手段（主制御装置１０１の１００ｍｓｅｃ待機機能Ｓ２２１０）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５６３】

本遊技機によれば、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となり、例えば絵柄の循環表示が停止していない状況で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じることを回避することが可能となる。

【３５６４】

また、待機処理実行手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【３５６５】

遊技機Ｈ９．上記遊技機Ｈ８において、前記待機処理実行手段は、前記第１送信手段が前記第１情報を前記従制御手段に送信した後であって、前記第２送信手段が前記第２情報を前記従制御手段に送信した後に、前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【３５６６】

本遊技機によれば、待機処理実行手段は、第１送信手段が第１情報を従制御手段に送信した後であって、第２送信手段が第２情報を従制御手段に送信した後に、待機処理を行う。かかる構成とすることにより、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第１情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれや、遊技者が停止操作手段の操作を終了したタイミングと、従制御手段が第２情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。また、第１情報の送信に要する時間等を考慮した上で待機処理にて待機する時間を設定することができるため、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【３５６７】

なお、上記遊技機Ｇ群と上記遊技機Ｈ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｇ群及び上記遊技機Ｈ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｆ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３５６８】

遊技機Ｉ１．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、

前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、
特定情報（回転開始ヘッダ情報等）を予め記憶する特定情報記憶手段（ＲＯＭ１０５）と、
特定の遊技（疑似遊技）である場合と、前記特定の遊技でない場合と、で異なる情報を記憶する記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）と、
前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理３等）と、
前記コマンドを作成するコマンド作成手段（ヘッダ作成機能Ｓ３００２、ボディ作成機能Ｓ３００５、フッタ作成機能Ｓ３００６等）と
を備え、
前記コマンド作成手段は、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンド（停止ヘッダ等）を作成する規定コマンド作成手段（ヘッダ作成機能Ｓ３００２等）を備えることを特徴とする遊技機。
【３５６９】
本遊技機によれば、予め記憶された特定情報と、特定の遊技であるか否かによって異なる情報が記憶される記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドが作成される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、規定コマンドを通じて、特定の遊技であるか否かを把握することが可能となる。
【３５７０】
以上の結果、従制御手段に特定の遊技であるか否かに応じた制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３５７１】
また、かかる構成においては、特定の遊技である場合に送信するコマンドと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。
【３５７２】
さらに、特定の遊技である場合に送信するコマンドと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく構成においては、コマンドを送信する場合に特定の遊技であるか否かの判定処理を行う必要が生じ、処理構成が複雑化することとなる。一方、本遊技機においては、規定コマンドを作成すれば当該規定コマンドが特定の遊技であるか否かを含むこととなるため、上記処理が不要となる。かかる観点においても、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。
【３５７３】
遊技機Ｉ２．上記遊技機Ｉ１において、前記規定コマンド作成手段は、前記特定の遊技である場合と、前記特定の遊技でない場合と、のいずれにおいても、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成することを特徴とする遊技機。
【３５７４】
本遊技機によれば、特定の遊技である場合と、特定の遊技でない場合と、のいずれにおいても、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に特定の遊技であるか否かを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。
【３５７５】
遊技機Ｉ３．上記遊技機Ｉ１又は遊技機Ｉ２において、前記規定コマンドはヘッダであることを特徴とする遊技機。
【３５７６】
本遊技機によれば、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、ヘッダに特定の遊技であるか否かを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信す

るコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。

【３５７７】

遊技機Ｉ４．上記遊技機Ｉ３において、前記ヘッダを１バイトに収めたことを特徴とする遊技機。

【３５７８】

本遊技機によれば、ヘッダに特定の遊技であるか否かを示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを１バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。

【３５７９】

遊技機Ｉ５．上記遊技機Ｉ３又は遊技機Ｉ４において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記特定の遊技であるか否かを示す情報を格納する特定遊技格納ビットと、を備える構成とし、前記特定遊技格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。

【３５８０】

本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、特定の遊技であるか否かを示す情報を格納する特定遊技格納ビットと、を備えており、特定遊技格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに特定の遊技であるか否かを示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。

【３５８１】

遊技機Ｉ６．上記遊技機Ｉ５において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記特定遊技格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。

【３５８２】

本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、特定遊技格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

【３５８３】

遊技機Ｉ７．上記遊技機Ｉ３乃至遊技機Ｉ６のいずれかにおいて、前記特定情報は、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報であることを特徴とする遊技機。

【３５８４】

本遊技機によれば、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することにより、特定の遊技であるか否かを示す情報を含むヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、特定の遊技である場合に送信するコマンドのヘッダと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドのヘッダと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【３５８５】

遊技機Ｉ８．上記遊技機Ｉ１乃至遊技機Ｉ７のいずれかにおいて、第１特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、前記記憶領域に第１情報（４０Ｈ）を記憶させる第１実行手段（疑似遊技フラグセット機能Ｓ５０４）と、前記第１特定条件が成立した後に第２特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を第２情報（００Ｈ）に変更する第２実行手段（疑似遊技フラグクリア機能Ｓ６１１）と、前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能Ｓ２９０３等）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第１情報が記憶されていると確認した場合、前記特定の遊技を実行する特定遊技実行手段（疑似遊技実行機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５８６】
本遊技機によれば、第１特定条件が成立した場合、記憶領域に第１情報が記憶され、第１特定条件が成立した後に第２特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第２情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第１情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行される。このように、記憶領域に記憶された情報を、規定コマンドを作成する場合に加えて、特定の遊技を実行するか否かの判定に用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【３５８７】
遊技機Ｉ９．上記遊技機Ｉ１乃至遊技機Ｉ８のいずれかにおいて、前記記憶領域に前記特定の遊技であることを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力され、前記記憶領域に前記特定の遊技でないことを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に前記第１信号が出力されなくなる構成としたことを特徴とする遊技機。
【３５８８】
本遊技機によれば、記憶領域に特定の遊技であることを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力され、記憶領域に特定の遊技でないことを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報に、規定コマンドを作成する際に用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第１信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【３５８９】
遊技機Ｉ１０．上記遊技機Ｉ１乃至遊技機Ｉ９のいずれかにおいて、前記特定の遊技とは疑似遊技であることを特徴とする遊技機。
【３５９０】
本遊技機によれば、規定コマンドを通じて、疑似遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。
【３５９１】
遊技機Ｉ１１．上記遊技機Ｉ１乃至遊技機Ｉ９のいずれかにおいて、前記特定の遊技とは特定遊技状態における遊技であることを特徴とする遊技機。
【３５９２】
本遊技機によれば、規定コマンドを通じて、特定遊技状態における遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。
【３５９３】
遊技機Ｊ１．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、
前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）とを備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
第１特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）に第１情報（４０Ｈ）を記憶させる第１実行手段（疑似遊技フラグセット機能Ｓ５０４）と、
前記第１特定条件が成立した後に第２特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を第２情報（００Ｈ）に変更する第２実行手段（疑似遊技フラグクリア機能Ｓ６１１）と、
前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能Ｓ２９０３等）と、
前記確認手段が前記記憶領域に前記第１情報が記憶されていると確認した場合と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第２情報が記憶されていると確認した場合と、で異なる制御を実行する制御実行手段（疑似遊技実行機能）と、
前記記憶領域に記憶された情報の少なくとも一部を用いて対応情報（回転開始ヘッダ）を設定する設定手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５９４】

本遊技機によれば、第１特定条件が成立した場合、記憶領域に第１情報が記憶され、第１特定条件が成立した後に第２特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第２情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第１情報が記憶されていると確認した場合と、確認手段が記憶領域に第２情報が記憶されていると確認した場合と、では、異なる制御が実行される。また、記憶領域に記憶された情報の少なくとも一部を用いて対応情報が設定される。このように、記憶領域に記憶された情報を、制御の実行に際しての判定に加えて、対応情報を設定する際にも用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３５９５】

以上の結果、遊技に関わる他のデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５９６】

遊技機Ｊ２．上記遊技機Ｊ１において、前記制御実行手段は、前記確認手段が前記記憶領域に前記第１情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技（疑似遊技）を実行し、前記確認手段が前記記憶領域に前記第２情報が記憶されていると確認した場合、前記特定の遊技を実行しないことを特徴とする遊技機。

【３５９７】

本遊技機によれば、記憶領域に第１情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行され、確認手段が記憶領域に第２情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行されない。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報によって特定の遊技の実行有無を決定することが可能となるとともに、特定の遊技の実行有無に対応した対応情報を設定することが可能となる。

【３５９８】

遊技機Ｊ３．上記遊技機Ｊ１又は遊技機Ｊ２において、特定情報（回転開始ヘッダ情報等）を予め記憶する特定情報記憶手段（ＲＯＭ１０５）と、前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理３等）と、を備え、前記設定手段は、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンド（停止ヘッダ等）を作成する規定コマンド作成手段（ヘッダ作成機能Ｓ３００２等）を備えることを特徴とする遊技機。

【３５９９】

本遊技機によれば、予め記憶された特定情報と、第１特定条件及び第２特定条件の成立有無によって異なる情報が記憶される記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドが作成される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、規定コマンドを通じて、各特定条件の成立有無を把握することが可能となる。

【３６００】

以上の結果、従制御手段に特定条件の成立有無に応じた制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３６０１】

また、かかる構成においては、第１情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、第２情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【３６０２】

さらに、第１情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、第２情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく構成においては、コマンドを送信する場合に確認手段による確認処理を行う必要が生じ、処理構成が複雑化することとなる。一方、本遊技機においては、規定コマンドを作成すれば当該規定コマンドが第１情報と第２情報のいずれが記憶されているかを含むこととなるため、上記確認処理が不要となる。かかる観点においても、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可

能となる。
【３６０３】
遊技機Ｊ４．上記遊技機Ｊ３において、前記規定コマンド作成手段は、前記記憶領域に前記第１情報が記憶されている場合と、前記記憶領域に前記第２情報が記憶されている場合と、のいずれにおいても、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成することを特徴とする遊技機。
【３６０４】
本遊技機によれば、記憶領域に第１情報が記憶されている場合と、記憶領域に第２情報が記憶されている場合と、のいずれにおいても、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に記憶領域に第１情報と第２情報のいずれが記憶されているかを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。
【３６０５】
遊技機Ｊ５．上記遊技機Ｊ３又は遊技機Ｊ４において、前記規定コマンドはヘッダであることを特徴とする遊技機。
【３６０６】
本遊技機によれば、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、ヘッダに第１特定条件及び第２特定条件の成立有無を示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。
【３６０７】
遊技機Ｊ６．上記遊技機Ｊ５において、前記ヘッダを１バイトに収めたことを特徴とする遊技機。
【３６０８】
本遊技機によれば、ヘッダに第１特定条件及び第２特定条件の成立有無を示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを１バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。
【３６０９】
遊技機Ｊ７．上記遊技機Ｊ５又は遊技機Ｊ６において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記第１特定条件及び前記第２特定条件の成立有無を示す情報を格納する特定条件格納ビットと、を備える構成とし、前記特定条件格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。
【３６１０】
本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、第１特定条件及び第２特定条件の成立有無を示す情報を格納する特定条件格納ビットと、を備えており、特定条件格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに各特定条件の成立有無を示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。
【３６１１】
遊技機Ｊ８．上記遊技機Ｊ７において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記特定条件格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。
【３６１２】
本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、特定条件格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、特

定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

【３６１３】

遊技機Ｊ９．上記遊技機Ｊ５乃至遊技機Ｊ８のいずれかにおいて、前記特定情報は、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報であることを特徴とする遊技機。

【３６１４】

本遊技機によれば、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することにより、各特定条件の成立有無を示す情報を含むヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、第１情報が記憶されている場合に送信するヘッダと、第２情報が記憶されている場合に送信するヘッダと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【３６１５】

遊技機Ｊ１０．上記遊技機Ｊ１乃至遊技機Ｊ９のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶領域に前記第１情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号を出力し、前記記憶領域に前記第２情報が記憶された場合、遊技機外部に前記第１信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

【３６１６】

本遊技機によれば、記憶領域に第１情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力され、記憶領域に第２情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報に、制御の実行に際して用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第１信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３６１７】

遊技機Ｋ１．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、

前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理３等）と、

第１遊技（本遊技）である場合に前記従制御手段に対して送信される第１コマンド情報（停止ヘッダ情報等）を予め記憶する情報記憶手段（ＲＯＭ１０５）と、

前記第１遊技と異なる第２遊技（疑似遊技）を実行する場合、第２遊技情報（４０Ｈ）を記憶する記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）と、

前記第２遊技である場合、前記第１コマンド情報と、前記第２遊技情報と、を演算することによって第２コマンド情報（停止ヘッダ等）を作成するコマンド作成手段（ヘッダ作成機能Ｓ３００２等）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【３６１８】

本遊技機によれば、第１遊技である場合に従制御手段に対して送信される第１コマンド情報が予め記憶されており、第１遊技と異なる第２遊技を実行する場合には、記憶領域に第２遊技情報が記憶される。そして、第２遊技である場合には、第１コマンド情報と、第２遊技情報と、を演算することによって第２コマンド情報が作成される。かかる構成とすることにより、第２遊技である場合に第２コマンド情報を従制御手段に対して送信することが可能となり、第１遊技である場合と、第２遊技である場合と、に応じた制御を従制御手段に行わせることが可能となる。

【３６１９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３６２０】

また、かかる構成においては、主制御手段に第２コマンド情報を予め記憶させておく必

要がなくなるため、データ量の削減を図るとともに記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３６２１】

遊技機Ｋ２．上記遊技機Ｋ１において、前記第１遊技を実行する場合、前記記憶領域に第１遊技情報（００Ｈ）が記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。

【３６２２】

本遊技機によれば、第１遊技を実行する場合には、記憶領域に第１遊技情報が記憶される。かかる構成とすることにより、第１遊技情報を記憶するための記憶領域を別個に設ける必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３６２３】

遊技機Ｋ３．上記遊技機Ｋ２において、第１特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、前記記憶領域に前記第２遊技情報を記憶させる第１実行手段（疑似遊技フラグセット機能Ｓ５０４）と、前記第１特定条件が成立した後に第２特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を前記第１遊技情報に変更する第２実行手段（疑似遊技フラグクリア機能Ｓ６１１）と、前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能Ｓ２９０３等）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第１遊技情報が記憶されていると確認した場合、前記第１遊技を実行する第１遊技実行手段（本遊技実行機能）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第２遊技情報が記憶されていると確認した場合、前記第２遊技を実行する第２遊技実行手段（疑似遊技実行機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３６２４】

本遊技機によれば、第１特定条件が成立した場合、記憶領域に第２遊技情報が記憶され、第１特定条件が成立した後に第２特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第１遊技情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第１遊技情報が記憶されていると確認した場合、第１遊技が実行され、確認手段が記憶領域に第２遊技情報が記憶されていると確認した場合、第２遊技が実行される。このように、記憶領域に記憶された情報を、第２コマンド情報を作成する場合に加えて、第１遊技と第２遊技のいずれを実行するかの判定に用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３６２５】

遊技機Ｋ４．上記遊技機Ｋ２又は遊技機Ｋ３において、前記コマンド作成手段は、前記第１遊技である場合と、前記第２遊技である場合と、のいずれにおいても、前記第１コマンド情報と、前記記憶領域に記憶された遊技情報と、を演算することによってコマンド情報を作成することを特徴とする遊技機。

【３６２６】

本遊技機によれば、第１遊技である場合と、第２遊技である場合と、のいずれにおいても、第１コマンド情報と、記憶領域に記憶された遊技情報と、を演算することによってコマンド情報を作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に第１遊技と第２遊技のいずれであるかを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【３６２７】

遊技機Ｋ５．上記遊技機Ｋ４において、前記第１遊技情報を、前記コマンド作成手段が前記第１コマンド情報と、前記第１遊技情報と、を演算した場合に、当該演算結果が前記第１コマンド情報から変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３６２８】

本遊技機によれば、第１コマンド情報と、第１遊技情報と、を演算した場合に、当該演算結果が第１コマンド情報のままとなる。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【３６２９】

遊技機Ｋ６．上記遊技機Ｋ１乃至遊技機Ｋ５のいずれかにおいて、前記第１コマンド情

報はヘッダであることを特徴とする遊技機。

【３６３０】

本遊技機によれば、第１コマンド情報と、第２遊技情報と、を演算することにより、ヘッダとしての第２コマンド情報を作成することができるとともに、ヘッダに第１遊技と第２遊技のいずれであるかを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。

【３６３１】

遊技機Ｋ７．上記遊技機Ｋ６において、前記ヘッダを１バイトに収めたことを特徴とする遊技機。

【３６３２】

本遊技機によれば、ヘッダに第１遊技と第２遊技のいずれであるかを示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを１バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。

【３６３３】

遊技機Ｋ８．上記遊技機Ｋ６又は遊技機Ｋ７において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記第１遊技と前記第２遊技のいずれであるかを示す情報を格納する遊技格納ビットと、を備える構成とし、前記遊技格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。

【３６３４】

本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、第１遊技と第２遊技のいずれであるかを示す情報を格納する遊技格納ビットと、を備えており、遊技格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに第１遊技と第２遊技のいずれであるかを示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。

【３６３５】

遊技機Ｋ９．上記遊技機Ｋ８において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記遊技格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。

【３６３６】

本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、遊技格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、第１コマンド情報と、第２遊技情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

【３６３７】

遊技機Ｋ１０．上記遊技機Ｋ１乃至遊技機Ｋ９のいずれかにおいて、前記記憶領域に前記第２遊技情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力され、前記記憶領域に前記第２遊技情報が記憶されていない場合、遊技機外部に前記第１信号が出力されなくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３６３８】

本遊技機によれば、記憶領域に第２遊技情報が記憶された場合、遊技機外部に第１信号が出力され、記憶領域に第２遊技情報が記憶されていない場合、遊技機外部に第１信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、第２遊技情報に、第２コマンド情報を作成する際に用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第１信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３６３９】

遊技機Ｋ１１．上記遊技機Ｋ１乃至遊技機Ｋ１０のいずれかにおいて、前記第２遊技と

は疑似遊技であり、前記第１遊技とは前記疑似遊技でない遊技であることを特徴とする遊技機。

【３６４０】

本遊技機によれば、第１コマンド情報及び第２コマンド情報を通じて、疑似遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【３６４１】

遊技機Ｋ１２．上記遊技機Ｋ１乃至遊技機Ｋ１０のいずれかにおいて、前記第２遊技とは特定遊技状態における遊技であり、前記第１遊技とは前記特定遊技状態と異なる遊技状態における遊技であることを特徴とする遊技機。

【３６４２】

本遊技機によれば、第１コマンド情報及び第２コマンド情報を通じて、特定遊技状態における遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【３６４３】

なお、上記遊技機Ｉ群～上記遊技機Ｋ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｉ群～上記遊技機Ｋ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｈ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３６４４】

遊技機Ｌ１．遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と、

前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する第１演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、

前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、

所定操作（演出スイッチ６７の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する所定情報表示手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と

を備え、

前記第１演出を実行した場合に、前記特定演出の開始後に特定条件（第１タイマと第２タイマが共に０）が成立すると前記所定操作が有効となる場合と、前記特定演出の開始後に前記特定条件が成立していなくても前記所定操作が有効となる場合と、があることを特徴とする遊技機。

【３６４５】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【３６４６】

また、第１演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定条件が成立すると所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に特定条件が成立していなくても所定操作が有効となる場合と、がある構成としたため、所定操作が有効となるタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【３６４７】

以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３６４８】

遊技機Ｌ２．上記遊技機Ｌ１において、前記特定条件は、前記特定演出を開始してから特定時間（約５秒）を経過することを含むことを特徴とする遊技機。

【３６４９】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定時間を経過すると所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に特定時間を経過する前に所定操作が有効となる場合と、がある。かかる構成とすることにより、所定操作が有効となるタイ

ミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【３６５０】

遊技機Ｌ３．上記遊技機Ｌ２において、前記特定演出を、前記特定時間よりも短い第２特定時間（約２秒）が経過するまでの間に特定結果（上乗せの有無）を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３６５１】

本遊技機によれば、特定演出では、特定時間よりも短い第２特定時間が経過するまでの間に特定結果が報知される。かかる構成とすることにより、特定結果を報知する前に所定操作が有効となる機会を低減することが可能となる。

【３６５２】

遊技機Ｌ４．上記遊技機Ｌ３において、前記特定演出の開始後に第２特定条件（第１タイマ０、完了フラグ有り）が成立した場合、前記特定条件が成立していなくても前記所定操作が有効となる構成とし、前記第２特定条件は、前記特定演出を開始してから前記第２特定時間を経過することを含むことを特徴とする遊技機。

【３６５３】

本遊技機によれば、特定演出を開始してから第２特定時間を経過することを含む第２特定条件が成立した場合、特定条件が成立していなくても所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立して所定操作が有効となる場合と、第２特定条件が成立して所定操作が有効となる場合と、のいずれであっても、特定結果を報知した後に所定操作を有効なものとすることが可能となる。

【３６５４】

遊技機Ｌ５．上記遊技機Ｌ３又は遊技機Ｌ４において、前記所定操作は前記第１操作手段の操作であることを特徴とする遊技機。

【３６５５】

本遊技機によれば、第１操作手段は、第１演出が実行された場合に加えて、所定情報を表示させる場合にも操作される。第１操作手段の操作を契機として特定演出を開始させる構成においては、特定結果の報知後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第１操作手段を再度操作する可能性が考えられる。そこで、特定演出を、特定時間よりも短い第２特定時間が経過するまでの間に特定結果を報知する構成とすることにより、遊技者の意図しない状況で所定情報を表示してしまう機会を低減することが可能となる。

【３６５６】

遊技機Ｌ６．上記遊技機Ｌ５において、前記特定時間が前記第２特定時間の２倍以上となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３６５７】

本遊技機によれば、第２特定時間の２倍以上となるよう特定時間を設定したため、特定結果の報知後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第１操作手段を再度操作した場合に、所定情報を表示してしまうことを回避することが可能となる。

【３６５８】

遊技機Ｌ７．上記遊技機Ｌ１乃至遊技機Ｌ６のいずれかにおいて、前記第１演出を実行した場合には、規定条件（操作終了コマンド受信）が成立してからの経過時間が第１規定時間（約１０秒）に達した後に、前記特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間（約２秒）となった場合、前記特定演出を開始してからの経過時間が前記第２規定時間よりも長い第３規定時間（約５秒）となった場合に前記所定操作が有効となり、前記特定演出を開始してからの経過時間が前記第２規定時間となった後に、前記規定条件が成立してからの経過時間が前記第１規定時間となった場合、前記規定条件が成立してからの経過時間が前記第１規定時間となった場合に前記所定操作が有効となることを特徴とする遊技機。

【３６５９】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合には、規定条件が成立してからの経過時間が第１規定時間に達した後に、特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間となった場合、特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間よりも長い第３規定時間とな

った場合に所定操作が有効となり、特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間となった後に、規定条件が成立してからの経過時間が第１規定時間となった場合、規定条件が成立してからの経過時間が第１規定時間となった場合に所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間となるタイミングに応じて所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【３６６０】

遊技機Ｌ８．上記遊技機Ｌ７において、前記第１演出を開始した場合に前記規定条件が成立することを特徴とする遊技機。

【３６６１】

本遊技機によれば、第１演出を開始してからの経過時間と、特定演出を開始してからの経過時間が第２規定時間となるタイミングと、の関係によって所定操作が有効となるタイミングが変化する。特定演出は第１操作手段の操作を契機として開始されるものであるため、かかる構成とすることにより、第１演出を開始してから遊技者が第１操作手段を操作するまでに要した時間に応じて所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【３６６２】

遊技機ＬＬ１．遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と、

前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する第１演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、

前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、

客待ち状態（客待ち演出表示状態）に移行させる移行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と

を備え、

前記第１演出を実行した場合に、前記特定演出の開始後に特定条件（第１タイマと第２タイマが共に０）が成立すると前記客待ち状態に移行する場合と、前記特定演出の開始後に前記特定条件が成立していなくても前記客待ち状態に移行する場合と、があることを特徴とする遊技機。

【３６６３】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第１演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【３６６４】

また、第１演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定条件が成立すると客待ち状態に移行する場合と、特定演出の開始後に特定条件が成立していなくても客待ち状態に移行する場合と、がある構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【３６６５】

以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３６６６】

なお、上記遊技機Ｌ２乃至遊技機Ｌ８に記載の構成を、「所定操作が有効となる」の記載を「客待ち状態に移行する」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【３６６７】

遊技機Ｍ１．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、

前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）と、

遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と

を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、前記従制御手段に対して特定コマンドを送信する特定コマンド送信

手段を備え、
　前記従制御手段は、
　前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する制御を行う第１演出制御手段（押下表示実行機能Ｓ３５０４）と、
　前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する制御を行う特定演出制御手段（結果表示処理機能）と、
　所定操作（演出スイッチ６７の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する制御を行う所定情報制御手段（メニュー処理機能Ｓ３６０６）と、
　前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みであれば、その後の前記所定操作を有効なものとする有効化手段（押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）と
を備えることを特徴とする遊技機。
【３６６８】
　本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。
【３６６９】
　また、第１演出を実行した場合に、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作が有効なものとなる構成としたため、所定操作が有効なものとなるタイミングを、主制御手段から送信される特定コマンドの受信タイミングによって規定することが可能となる。
【３６７０】
　以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３６７１】
　遊技機Ｍ２．上記遊技機Ｍ１において、前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなった後に、その後の前記所定操作を有効なものとする第２有効化手段（第２タイマ０に基づいて押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３６７２】
　本遊技機によれば、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなった後に、その後の所定操作が有効なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第１操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。
【３６７３】
　遊技機Ｍ３．上記遊技機Ｍ１又は遊技機Ｍ２において、前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなってから予め定めた規定時間（約３秒）経過後に、その後の前記所定操作を有効なものとする第２有効化手段（第２タイマ０に基づいて押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３６７４】
　本遊技機によれば、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなってから予め定めた規定時間経過後に、その後の所定操作が有効なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第１操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。また、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの間に規定時間という猶予時間を設けることにより、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第１操作手段が操作されたタイミングと、特定コマンドを受信したタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【３６７５】
遊技機Ｍ４．上記遊技機Ｍ１乃至遊技機Ｍ３のいずれかにおいて、前記所定操作は前記第１操作手段の操作であることを特徴とする遊技機。
【３６７６】
本遊技機によれば、第１操作手段は、第１演出が実行された場合に加えて、所定情報を表示させる場合にも操作される。第１操作手段の操作を契機として特定演出を開始させる構成においては、特定演出が実行済みとなった後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第１操作手段を再度操作する可能性が考えられる。そこで、所定操作が有効となるタイミングを、特定演出が実行済みとなったタイミングではなく、特定コマンドを受信した際や規定時間経過後等とすることにより、遊技者の意図しない状況で所定情報を表示してしまう機会を低減することが可能となる。
【３６７７】
遊技機Ｍ５．上記遊技機Ｍ４において、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、を備え、前記所定情報制御手段は、少なくとも前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させている場合に、前記所定情報を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。
【３６７８】
本遊技機によれば、遊技が開始されていない状況において所定情報を表示可能なスロットマシンにおいて上記した作用効果を奏することができる。
【３６７９】
遊技機Ｍ６．上記遊技機Ｍ５において、前記主制御手段は、前記絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了した場合、前記従制御手段に対して操作終了コマンドを送信する操作終了コマンド送信手段（操作終了コマンド送信機能Ｓ３３０７）を備え、前記第１演出制御手段は、前記操作終了コマンドを受信したことに基づいて前記第１演出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。
【３６８０】
本遊技機によれば、第１演出は、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了した場合に実行される。かかる構成においては、第１操作手段が操作された場合に、特定演出を実行する制御を行う場合と、所定情報を表示する制御を行う場合と、が生じる。そこで、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作を有効なものとする構成とすることにより、誤動作が発生することを回避することが可能となる。
【３６８１】
遊技機Ｍ７．上記遊技機Ｍ６において、前記特定コマンド送信手段は、前記絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してから予め定めた特定時間（約１０秒）を経過した場合、前記特定コマンドを送信することを特徴とする遊技機。
【３６８２】
本遊技機によれば、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してから予め定めた特定時間を経過した場合、特定コマンドが送信される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してからの経過時間と、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第１操作手段が操作されたタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【３６８３】
遊技機Ｍ８．上記遊技機Ｍ５において、前記主制御手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた場合、前記従制御手段に対して循環終了コマンドを送信する循環終了コマンド送信手段（全リール停止完了コマンド送信機能Ｓ３３０５）を備え、前記第１演出制御手段は、前記循環終了コマンドを受信したことに基づいて前記第１演出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。
【３６８４】
本遊技機によれば、第１演出は、絵柄の循環表示が全て停止した場合に実行される。かかる構成においては、第１操作手段が操作された場合に、特定演出を実行する制御を行う場合と、所定情報を表示する制御を行う場合と、が生じる。そこで、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作を有効なものとする構成とすることにより、誤動作が発生することを回避することが可能となる。
【３６８５】
遊技機Ｍ９．上記遊技機Ｍ８において、前記特定コマンド送信手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させてから予め定めた特定時間（約１０秒）を経過した場合、前記特定コマンドを送信することを特徴とする遊技機。
【３６８６】
本遊技機によれば、絵柄の循環表示が全て停止してから予め定めた特定時間を経過した場合、特定コマンドが送信される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が全て終了してからの経過時間と、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第１操作手段が操作されたタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。
【３６８７】
遊技機ＭＭ１．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、
前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）と、
遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と
を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、前記従制御手段に対して特定コマンドを送信する特定コマンド送信手段を備え、
前記従制御手段は、
前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する制御を行う第１演出制御手段（押下表示実行機能Ｓ３５０４）と、
前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する制御を行う特定演出制御手段（結果表示処理機能）と、
客待ち状態（客待ち演出表示状態）に移行させる制御を行う移行制御手段（待ち受け処理機能Ｓ３６０７）と、
前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みであれば、その後に前記客待ち状態への移行を可能なものとする移行可能化手段（押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）と
を備えることを特徴とする遊技機。
【３６８８】
本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第１演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。
【３６８９】
また、第１演出を実行した場合に、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後に客待ち状態への移行が可能なものとなる構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを、主制御手段から送信される特定コマンドの受信タイミングによって規定することが可能となる。

【３６９０】
以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３６９１】
遊技機ＭＭ２．上記遊技機ＭＭ１において、前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなった後に、前記客待ち状態への移行を可能なものとする第２移行可能化手段（第２タイマ０に基づいて押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３６９２】
本遊技機によれば、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなった後に、客待ち状態への移行が可能なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第１操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。
【３６９３】
なお、上記遊技機Ｍ３乃至遊技機Ｍ９に記載の構成を、「その後の前記所定操作を有効なものとする」の記載を「その後に前記客待ち状態への移行を可能なものとする」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。
【３６９４】
遊技機Ｎ１．遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と、
前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する第１演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、
前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、
所定操作（演出スイッチ６７の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する所定情報表示手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と
を備え、
前記第１演出を実行した場合、前記特定演出の開始後に第１タイマの値に基づいて前記所定操作が有効となる場合と、前記特定演出の開始後に作動される第２タイマの値に基づいて前記所定操作が有効となる場合と、があることを特徴とする遊技機。
【３６９５】
本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。
【３６９６】
また、第１演出を実行した場合に、特定演出の開始後に第１タイマの値に基づいて所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に作動される第２タイマの値に基づいて所定操作が有効となる場合と、がある構成としたため、所定操作が有効となるタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。
【３６９７】
以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３６９８】
遊技機Ｎ２．上記遊技機Ｎ１において、前記第１演出を開始した場合に前記第１タイマを作動させる作動手段（第１タイマ作動機能Ｓ３５０５）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３６９９】
本遊技機によれば、第１タイマは、第１演出を開始した場合に作動される。かかる構成

とすることにより、第１演出を実行した場合に、第１演出を開始してからの経過時間に基づいて所定操作が有効となる場合と、特定演出を開始してからの経過時間に基づいて所定操作が有効となる場合と、がある構成とすることが可能となる。

【３７００】

遊技機Ｎ３．上記遊技機Ｎ１又は遊技機Ｎ２において、前記第１タイマの値が規定値（０）であるか否かを確認する第１確認手段（第１タイマ確認機能Ｓ４１０３）と、前記特定演出が実行済みとなったか否かを確認する実行確認手段（完了フラグ確認機能Ｓ４１０４）と、を備え、前記特定演出が実行済みとなった後に前記第１タイマの値が前記規定値となった場合、前記所定操作が有効となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７０１】

本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった後に第１タイマの値が規定値となった場合、所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、第１演出が実行された場合には、第１タイマの値が規定値となる前に特定演出が実行済みとなるよう第１操作手段の操作を促すことが可能となり、第１演出と特定演出との間が間延びしてしまう機会を低減することが可能となる。

【３７０２】

遊技機Ｎ４．上記遊技機Ｎ３において、前記第１タイマの値が前記規定値となった際に前記特定演出が実行済みでなかった場合、前記第２タイマの値が第２規定値（０）となった場合に前記所定操作が有効となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７０３】

本遊技機によれば、第１タイマの値が規定値となった際に特定演出が実行済みでなかった場合、第２タイマの値が第２規定値となった場合に所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、第１タイマの値が規定値となるまでの間に特定演出が実行済みとなるよう第１操作手段を操作した場合には、第１操作手段の操作タイミングによって特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さが変化する構成としつつ、第１タイマの値が規定値となった後に特定演出が実行済みとなるよう第１操作手段を操作した場合には、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さを一定のものとすることが可能となる。

【３７０４】

遊技機Ｎ５．上記遊技機Ｎ４において、前記特定演出が実行済みとなった場合に前記第２タイマを作動させる第２作動手段（第２タイマ作動機能Ｓ４２１２）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７０５】

本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった場合に第２タイマを作動させる構成としたため、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さを一定のものとすることが可能となる。

【３７０６】

遊技機Ｎ６．上記遊技機Ｎ５において、前記第２作動手段は、前記第１タイマの値が前記規定値となる前に前記特定演出が実行済みとなった場合、前記第２タイマを作動させないことを特徴とする遊技機。

【３７０７】

本遊技機によれば、第１タイマの値が規定値となる前に特定演出が実行済みとなった場合、第２タイマを作動させず、第１タイマの値が規定値となった後に特定演出が実行済みとなった場合、第２タイマを作動させる。かかる構成とすることにより、第１タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第２タイマが作動せず、第２タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第１タイマが作動しない構成とすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【３７０８】

遊技機Ｎ７．上記遊技機Ｎ３乃至遊技機Ｎ６のいずれかにおいて、前記第１タイマの値が前記規定値となった場合に前記第１タイマの作動が終了する構成としたことを特徴とす

る遊技機。
【３７０９】
本遊技機によれば、第１タイマの値が規定値となった場合に第１タイマの作動が終了する。かかる構成とすることにより、第１タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第２タイマが作動せず、第２タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第１タイマが作動しない構成とすることができる。
【３７１０】
遊技機Ｎ８．上記遊技機Ｎ１において、前記第１タイマが作動している場合に前記第２タイマが作動しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【３７１１】
本遊技機によれば、第１タイマが作動している場合に第２タイマが作動しない構成としたため、処理構成の簡素化を図りつつ所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。
【３７１２】
遊技機Ｎ９．上記遊技機Ｎ８において、前記特定演出が実行済みとなった場合に前記第１タイマの値が規定値（０）であるか否かを確認する確認手段（第１タイマ確認機能Ｓ４１０３）と、前記確認手段が前記第１タイマの値が前記規定値であると確認した場合、前記第２タイマを作動させる第２作動手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【３７１３】
本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった場合に第１タイマの値が規定値であるか否かを確認し、第１タイマの値が規定値であった場合、第２タイマが作動する。かかる構成とすることにより、第１タイマの値が規定値となるまでの間は第１タイマを作動させ、第１タイマの値が規定値となった後は、特定演出が実行済みとなったタイミングで第２タイマを作動させることが可能となる。
【３７１４】
遊技機Ｎ１０．上記遊技機Ｎ９において、前記第１タイマの値が前記規定値となった場合に前記第１タイマの作動が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。
【３７１５】
本遊技機によれば、第１タイマの値が規定値となった場合に第１タイマの作動が終了する。かかる構成とすることにより、第１タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第２タイマが作動せず、第２タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第１タイマが作動しない構成とすることができる。
【３７１６】
遊技機ＮＮ１．遊技者が操作可能な第１操作手段（演出スイッチ６７）と、
前記第１操作手段の操作を促す第１演出（押下表示）を実行する第１演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、
前記第１演出の実行後に前記第１操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と、
客待ち状態（客待ち演出表示状態）に移行させる移行手段（表示制御装置８１、補助表示部６５）と
を備え、
前記第１演出を実行した場合、前記特定演出の開始後に第１タイマの値に基づいて前記客待ち状態に移行する場合と、前記特定演出の開始後に作動される第２タイマの値に基づいて前記客待ち状態に移行する場合と、があることを特徴とする遊技機。
【３７１７】
本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第１演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。
【３７１８】
また、第１演出を実行した場合に、特定演出の開始後に第１タイマの値に基づいて客待

ち状態に移行する場合と、特定演出の開始後に作動される第２タイマの値に基づいて客待ち状態に移行する場合と、がある構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【３７１９】

以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７２０】

なお、上記遊技機Ｎ２乃至遊技機Ｎ１０に記載の構成を、「所定操作が有効となる」の記載を「客待ち状態に移行する」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【３７２１】

なお、上記遊技機Ｌ群～上記遊技機Ｎ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｌ群～上記遊技機Ｎ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｋ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３７２２】

遊技機Ｏ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第１遊技モード（チャンスモード）と、前記第１遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第２遊技モード（報知モード）と、を有し、

第１終了条件（差枚数２４００）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第１終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ１７０３～Ｓ１７０５）と、

前記第１終了条件と異なる第２終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第２終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ４５０５～Ｓ４５０７）と、

前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置８１）と

を備え、

前記制御手段は、前記第１終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第２終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第２終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３７２３】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第１終了条件と第２終了条件とがあり、第１終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第２終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。この

ように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【３７２４】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７２５】

遊技機Ｏ２．上記遊技機Ｏ１において、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数（２４００枚）に達した場合、前記第１終了条件成立となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７２６】

本遊技機によれば、有利状態において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数に達した場合、差枚数が上限枚数に達した遊技回の次遊技回に終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。例えば第１終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、役の抽選結果や停止操作手段の操作方法等によって第１終了条件成立となる遊技回がずれてしまい、有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまう事象が発生し得るからである。

【３７２７】

遊技機Ｏ３．上記遊技機Ｏ２において、前記差枚数を確認する差枚数確認手段（主制御装置１０１の差枚数確認機能Ｓ４５１１）を備え、前記差枚数確認手段が前記上限枚数より少ない規定枚数（２２００枚）に達したことを確認した場合、その後の遊技回において前記第１終了条件が成立して前記有利状態が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７２８】

本遊技機によれば、差枚数確認手段が上限枚数より少ない規定枚数に達したことを確認した場合、その後の遊技回において第１終了条件が成立して有利状態が終了する。かかる構成とすることにより、遊技者は、差枚数が規定枚数に達することを目標として有利状態における遊技を行うことが可能となる。この結果、有利状態における差枚数に上限を設けた構成とした場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。また、かかる構成においては、第１終了条件が成立して有利状態が終了することを事前に把握することが可能となるため、差枚数確認手段が規定枚数に達したことを確認してから第１終了条件が成立するまでの間における補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【３７２９】

遊技機Ｏ４．上記遊技機Ｏ３において、前記差枚数確認手段が前記規定枚数に達したことを確認した場合、前記第１終了条件が成立する遊技回まで継続する継続補助演出（エンディング映像）を実行する制御を行う継続補助演出制御手段（表示制御装置８１のエンディング実行処理機能Ｓ４７１１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７３０】

本遊技機によれば、差枚数確認手段が規定枚数に達したことを確認した場合、第１終了条件が成立する遊技回まで継続する継続補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、第１終了条件が成立して有利状態が終了することを継続補助演出によって遊技者に報知することが可能となるとともに、実際に第１終了条件が成立するまで遊技者を優越感に浸らせながら遊技させることが可能となる。また、第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面が表示されるため、遊技者は、余韻に浸りながら次遊技回を遊技することが可能となる。以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７３１】

遊技機Ｏ５．上記遊技機Ｏ１乃至遊技機Ｏ４のいずれかにおいて、前記第２遊技モードの終了条件が成立した場合、前記第２終了条件成立となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７３２】
本遊技機によれば、第２遊技モードの終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２遊技モードの終了条件が成立する遊技回に終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、第２遊技モードが継続すること等を期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３７３３】
遊技機Ｏ６．上記遊技機Ｏ５において、前記第２終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第２終了条件が成立する遊技回が終了する前までに前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【３７３４】
本遊技機によれば、第２終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２終了条件が成立する遊技回が終了する前までに終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となる。終了画面を遊技回が終了した後に表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が次遊技回を開始させるべく直ちに開始操作手段を操作した場合、終了画面を表示する時間を十分に確保できなくなってしまうからである。
【３７３５】
遊技機Ｏ７．上記遊技機Ｏ５又は遊技機Ｏ６において、前記第２終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第２終了条件が成立する遊技回の少なくとも１つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を停止させていない状況下で前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【３７３６】
本遊技機によれば、第２終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２終了条件が成立する遊技回の少なくとも１つの循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させていない状況下で終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となる。全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させた後に終了画面を表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が次遊技回を開始させるべく直ちに開始操作手段を操作した場合、終了画面を表示する時間を十分に確保できなくなってしまうからである。
【３７３７】
遊技機Ｏ８．上記遊技機Ｏ５乃至遊技機Ｏ７のいずれかにおいて、前記第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数に関わる回数情報を記憶する回数情報記憶手段（移行ゲーム数カウンタ）を備え、前記回数情報と対応する回数の遊技が行われた場合、前記第２遊技モードの終了条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。
【３７３８】
本遊技機によれば、回数情報記憶手段に記憶された回数情報と対応する回数の遊技が行われた場合、第２遊技モードの終了条件が成立する。かかる構成とすることにより、第２遊技モード及び有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。
【３７３９】
遊技機Ｏ９．上記遊技機Ｏ８において、前記第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乗せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選処理機能Ｓ４４０３）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部６５における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【３７４０】
本遊技機によれば、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第２遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を

操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第２遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができる。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。

【３７４１】

遊技機Ｏ１０．上記遊技機Ｏ１乃至遊技機Ｏ９のいずれかにおいて、前記第２遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の１遊技回目に前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７４２】

本遊技機によれば、第２遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の１遊技回目に終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における１遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７４３】

遊技機Ｐ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第１遊技モード（チャンスモード）と、前記第１遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第２遊技モード（報知モード）と、を有し、

前記第２遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の１遊技回目に、前記有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７４４】

本遊技機によれば、第２遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の１遊技回目に、有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における１遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７４５】

遊技機Ｐ２．上記遊技機Ｐ１において、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の移行抽選機能Ｓ１３０３）を備え、前記移行判定手段が前記第１遊技モードに移行させると判定する遊技回まで前記終了画面を継続表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７４６】

本遊技機によれば、通常状態における各遊技回では終了画面が継続表示される。かかる構成とすることにより、通常状態下で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３７４７】

遊技機Ｐ３．上記遊技機Ｐ２において、前記第１遊技モードにおいて当該第１遊技モード下でなされた遊技回数を報知する遊技回数報知手段（補助表示部６５の継続ゲーム数表

示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７４８】

本遊技機によれば、第１遊技モードでは、当該第１遊技モード下でなされた遊技回数が報知される。かかる構成においては、通常状態下で遊技を行ったとしても第１遊技モード下でなされた遊技回数とはならないため、通常状態下で上記遊技回数の報知又は更新を行うことができない。そして、通常状態下で上記遊技回数の報知及び更新を行わなかった場合には、遊技者が通常状態下での遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、通常状態における各遊技回で終了画面を継続表示する構成とした場合には、終了画面から第１遊技モード下でなされた遊技回数の報知へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３７４９】

遊技機Ｐ４．上記遊技機Ｐ１乃至遊技機Ｐ３のいずれかにおいて、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の移行抽選機能Ｓ１３０３）を備え、前記移行判定手段を、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させると判定する割合が、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定する割合よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７５０】

本遊技機によれば、通常状態から第１遊技モードに移行させると判定する割合は、通常状態から第１遊技モードに移行させないと判定する割合より高い。かかる構成とすることにより、通常状態に滞在する遊技回数を少なくすることが可能となる。この結果、通常状態の１遊技回目に終了画面を表示することによって通常状態下で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機Ｐ２又は遊技機Ｐ３に適用することにより、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

【３７５１】

遊技機Ｐ５．上記遊技機Ｐ１乃至遊技機Ｐ４のいずれかにおいて、前記終了画面には、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときから前記有利状態が終了するまでの差枚数を表示する構成とし、前記終了画面に表示される差枚数を、前記通常状態における遊技結果が反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７５２】

本遊技機によれば、終了画面には、有利状態において遊技媒体が最も減少したときから有利状態が終了するまでの差枚数が表示される。この終了画面に表示される差枚数には、通常状態における遊技結果が反映されない。かかる構成とすることにより、通常状態下で終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利状態下で遊技者が獲得した遊技媒体数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示する差枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３７５３】

遊技機Ｐ６．上記遊技機Ｐ１乃至遊技機Ｐ５のいずれかにおいて、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の移行抽選機能Ｓ１３０３）と、前記移行判定手段が前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定した場合、遊技者に有利な有利情報を報知する有利情報報知手段（補助表示部６５の示唆宝珠、確定宝珠表示機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７５４】

本遊技機によれば、通常状態から第１遊技モードに移行しない場合には、遊技者に有利な有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者が通常状態下での遊技を敬遠してしまうことを抑制することが可能となる。

【３７５５】

遊技機Ｐ７．上記遊技機Ｐ６において、前記有利情報報知手段は、前記移行判定手段が

前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させる前までに前記有利情報を報知し、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた以降は前記有利情報を報知しないことを特徴とする遊技機。

【３７５６】

本遊技機によれば、有利情報は、移行判定手段が通常状態から第１遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させる前までに報知され、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させた以降は報知されなくなる。かかる構成とすることにより、有利情報を確認したい遊技者に通常状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常状態であることを理由として遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【３７５７】

遊技機Ｐ８．上記遊技機Ｐ６又は遊技機Ｐ７において、前記有利情報報知手段は、前記通常状態の継続回数に基づいて、前記有利情報を報知することを特徴とする遊技機。

【３７５８】

本遊技機によれば、通常状態の継続回数に基づいて有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、通常状態から第１遊技モードに移行しなかった場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。また、本構成を遊技機Ｐ２に係る構成に適用した場合には、通常状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。複数の遊技回に亘って終了画面を継続表示すると遊技の単調化が懸念されることとなるが、次遊技回は今回と異なる有利情報が報知されるのではないか等の期待を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者の注意を有利情報に向けさせることが可能となるからである。

【３７５９】

遊技機Ｐ９．上記遊技機Ｐ１乃至遊技機Ｐ８のいずれかにおいて、前記第２遊技モードが終了する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行う終了画面制御手段（表示制御装置８１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７６０】

本遊技機によれば、第２遊技モードが終了する遊技回に終了画面が表示されることがある。かかる構成とすることにより、有利状態と、通常状態と、を跨いで終了画面を表示することが可能となり、通常状態であることを遊技者に察知されてしまう機会を低減することが可能となる。

【３７６１】

遊技機Ｐ１０．上記遊技機Ｐ９において、前記第２遊技モードにおいて当該第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乗せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選処理機能Ｓ４４０３）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部６５における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７６２】

本遊技機によれば、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第２遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第２遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができる。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。さらに、通常状態下で終了画面を表示する構成に本構成を適用した場合には、遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。例えば終了画面が表示された状態で所定の遊技者が遊技を終了した場合に、他の遊技者に第２遊技モードが継続することを期待

させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となるからである。

【３７６３】

遊技機Ｐ１１．上記遊技機Ｐ１乃至遊技機Ｐ８のいずれかにおいて、第１終了条件（差枚数２４００）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第１終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ１７０３～Ｓ１７０５）と、前記第１終了条件と異なる第２終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第２終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ４５０５～Ｓ４５０７）と、前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置８１）とを備え、前記制御手段は、前記第１終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第２終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第２終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３７６４】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第１終了条件と第２終了条件とがあり、第１終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第２終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【３７６５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７６６】

遊技機Ｑ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第１遊技モード（チャンスモード）と、前記第１遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第２遊技モード（報知モード）と、を有し、

前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の移行抽選機能Ｓ１３０３）と、

前記移行判定手段が前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定した場合、遊技者に有利な有利情報を報知する有利情報報知手段（補助表示部６５の示唆宝珠、確定宝珠表示機能）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７６７】

本遊技機によれば、通常状態から第１遊技モードに移行しない場合には、遊技者に有利な有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者が通常状態下での遊技を

敬遠してしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７６８】

遊技機Ｑ２．上記遊技機Ｑ１において、前記有利情報報知手段は、前記移行判定手段が前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させる前までに前記有利情報を報知し、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた以降は前記有利情報を報知しないことを特徴とする遊技機。

【３７６９】

本遊技機によれば、有利情報は、移行判定手段が通常状態から第１遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させる前までに報知され、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させた以降は報知されなくなる。かかる構成とすることにより、有利情報を確認したい遊技者に通常状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常状態であることを理由として遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【３７７０】

遊技機Ｑ３．上記遊技機Ｑ１又は遊技機Ｑ２において、前記有利情報報知手段は、前記通常状態の継続回数に基づいて、前記有利情報を報知することを特徴とする遊技機。

【３７７１】

本遊技機によれば、通常状態の継続回数に基づいて有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、通常状態から第１遊技モードに移行しなかった場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。

【３７７２】

遊技機Ｑ４．上記遊技機Ｑ１乃至遊技機Ｑ３のいずれかにおいて、前記第２遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の１遊技回目に、前記有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７７３】

本遊技機によれば、第２遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の１遊技回目に、有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における１遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７７４】

遊技機Ｑ５．上記遊技機Ｑ４において、前記移行判定手段が前記第１遊技モードに移行させると判定する遊技回まで前記終了画面を継続表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７７５】

本遊技機によれば、通常状態における各遊技回では終了画面が継続表示される。かかる構成とすることにより、通常状態下で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。かかる一方、複数の遊技回に亘って終了画面を継続表示した場合には、通常状態下での遊技が単調化する可能性が懸念されることとなる。しかしながら、通常状態が継続する場合に有利情報を報知する構成においては、例えば次遊技回は今回と異なる有利情報が報知されるのではないか等の期待を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者の注意を有利情報に向けさせることが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３７７６】

遊技機Ｑ６．上記遊技機Ｑ５において、前記第１遊技モードにおいて当該第１遊技モード下でなされた遊技回数を報知する遊技回数報知手段（補助表示部６５の継続ゲーム数表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７７７】

本遊技機によれば、第１遊技モードでは、当該第１遊技モード下でなされた遊技回数が

報知される。かかる構成においては、通常状態下で遊技を行ったとしても第１遊技モード下でなされた遊技回数とはならないため、通常状態下で上記遊技回数の報知又は更新を行うことができない。そして、通常状態下で上記遊技回数の報知及び更新を行わなかった場合には、遊技者が通常状態下での遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、通常状態における各遊技回で終了画面を継続表示する構成とした場合には、終了画面から第１遊技モード下でなされた遊技回数の報知へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３７７８】

遊技機Ｑ７．上記遊技機Ｑ４乃至遊技機Ｑ６のいずれかにおいて、前記終了画面には、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときから前記有利状態が終了するまでの差枚数を表示する構成とし、前記終了画面に表示される差枚数を、前記通常状態における遊技結果が反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７７９】

本遊技機によれば、終了画面には、有利状態において遊技媒体が最も減少したときから有利状態が終了するまでの差枚数が表示される。この終了画面に表示される差枚数には、通常状態における遊技結果が反映されない。かかる構成とすることにより、通常状態下で終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利状態下で遊技者が獲得した遊技媒体数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示する差枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３７８０】

遊技機Ｑ８．上記遊技機Ｑ１乃至遊技機Ｑ７のいずれかにおいて、前記移行判定手段を、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させると判定する割合が、前記通常状態から前記第１遊技モードに移行させないと判定する割合よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３７８１】

本遊技機によれば、通常状態から第１遊技モードに移行させると判定する割合は、通常状態から第１遊技モードに移行させないと判定する割合より高い。かかる構成とすることにより、通常状態に滞在する遊技回数を少なくすることが可能となり、遊技者が通常状態下での遊技を敬遠してしまうことを抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機Ｑ５に適用することにより、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

【３７８２】

遊技機Ｑ９．上記遊技機Ｑ１乃至遊技機Ｑ８のいずれかにおいて、前記第２遊技モードが終了する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行う終了画面制御手段（表示制御装置８１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７８３】

本遊技機によれば、第２遊技モードが終了する遊技回に終了画面が表示されることがある。かかる構成とすることにより、有利状態と、通常状態と、を跨いで終了画面を表示することが可能となり、通常状態であることを遊技者に察知されてしまう機会を低減することが可能となる。

【３７８４】

遊技機Ｑ１０．上記遊技機Ｑ９において、前記第２遊技モードにおいて当該第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乗せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選処理機能Ｓ４４０３）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部６５における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３７８５】

本遊技機によれば、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加

抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第２遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第２遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第２遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができる。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。さらに、通常状態下で終了画面を表示する構成に本構成を適用した場合には、遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。例えば終了画面が表示された状態で所定の遊技者が遊技を終了した場合に、他の遊技者に第２遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となるからである。

【３７８６】

遊技機Ｑ１１．上記遊技機Ｑ１乃至遊技機Ｑ８のいずれかにおいて、第１終了条件（差枚数２４００）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第１終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ１７０３～Ｓ１７０５）と、前記第１終了条件と異なる第２終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第２終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ４５０５～Ｓ４５０７）と、前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置８１）とを備え、前記制御手段は、前記第１終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第２終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第２終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３７８７】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第１終了条件と第２終了条件とがあり、第１終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第１終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第２終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第２終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【３７８８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３７８９】

なお、上記遊技機Ｏ群～上記遊技機Ｑ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｏ群～上記遊技機Ｑ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｎ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３７９０】

遊技機Ｒ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、
　前記役の抽選において判定される判定対象として、
　第１操作方法（中左右）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に第１数（８）の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第１操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数より少ない第２数（１）の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第１判定対象（中左右ベル１）と、
　前記第１操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第１操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第２判定対象（第１特殊ベル）と
を少なくとも備え、
　前記第１判定対象と他の所定の判定対象（左中右ベル１）とによって第１グループを形成し、前記第２判定対象と前記第１グループと異なる他の所定の判定対象（第２特殊ベル）とによって第２グループを形成したことを特徴とする遊技機。
【３７９１】
　本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、第１操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第１操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数より少ない第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第１判定対象と、第１操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第１操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第２判定対象と、が少なくとも設けられている。かかる構成とすることにより、第１操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立するという１の事象に対して抽選手段の抽選結果を複数対応付けることが可能となる。
【３７９２】
　また、第１判定対象は、他の所定の判定対象と第１グループを形成し、第２判定対象は、第１グループと異なる他の所定の判定対象と第２グループを形成している。かかる構成とすることにより、グループに応じた制御を行うことが可能となる。
【３７９３】
　以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３７９４】
　遊技機Ｒ２．上記遊技機Ｒ１において、前記役の抽選において判定される判定対象として、第２操作方法（右左中）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第２操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第３判定対象（右左中ベル１）と、前記第２操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第２操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第４判定対象（第３特殊ベル）と、を少なくとも備え、前記第１グループは、少なくとも前記第１判定対象と前記第３判定対象を含み、前記第２グループは、少なくとも前記第２判定対象と前記第４判定対象を含むことを特徴とする遊技機。
【３７９５】
　本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、第２操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第２操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第３判定対象と、第２操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第２操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第４判定対象と、が少なくとも設けられている。かかる構成とすることにより、第２操作方法で

複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立するという１の事象に対して抽選手段の抽選結果を複数対応付けることが可能となる。

【３７９６】

また、第１グループは、少なくとも第１判定対象と第３判定対象を含み、第２グループは、少なくとも第２判定対象と第４判定対象を含んでいる。かかる構成とすることにより、仮にいずれのグループに属する判定対象に当選したかを察知されてしまった場合であっても、第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させるための操作方法が把握されてしまうことを回避することが可能となる。

【３７９７】

遊技機Ｒ３．上記遊技機Ｒ２において、前記第１操作方法と前記第２操作方法は、前記複数の停止操作手段の操作順序が異なることを特徴とする遊技機。

【３７９８】

本遊技機によれば、第１操作方法と第２操作方法は、複数の停止操作手段の操作順序が異なる。かかる構成とすることにより、いずれのグループに属する判定対象に当選したかと、第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させるための操作順序と、が一義的に対応することを回避することが可能となる。

【３７９９】

遊技機Ｒ４．上記遊技機Ｒ２又は遊技機Ｒ３において、前記第１判定対象に当選となる確率と、前記第３判定対象に当選となる確率と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【３８００】

本遊技機によれば、第１判定対象に当選となる確率と、第３判定対象に当選となる確率と、が等しいため、第１グループに応じた制御を行う場合に、第１操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、第２操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なるものとなってしまうことを回避することが可能となる。

【３８０１】

遊技機Ｒ５．上記遊技機Ｒ２乃至遊技機Ｒ４のいずれかにおいて、前記第２判定対象に当選となる確率と、前記第４判定対象に当選となる確率と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【３８０２】

本遊技機によれば、第２判定対象に当選となる確率と、第４判定対象に当選となる確率と、が等しいため、第２グループに応じた制御を行う場合に、第１操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、第２操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なるものとなってしまうことを回避することが可能となる。

【３８０３】

遊技機Ｒ６．上記遊技機Ｒ２乃至遊技機Ｒ５のいずれかにおいて、当選確率が等しい複数の判定対象を１のグループに纏めたことを特徴とする遊技機。

【３８０４】

本遊技機によれば、当選確率が等しい複数の判定対象を１のグループに纏めたため、グループに応じた制御を行う場合に、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が操作方法によって異なるものとなってしまうことを回避することが可能となる。

【３８０５】

遊技機Ｒ７．上記遊技機Ｒ１乃至遊技機Ｒ６のいずれかにおいて、所定の操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に限って前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する複数の判定対象を１のグループに纏めたことを特徴とする遊技機。

【３８０６】

本遊技機によれば、所定の操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に限って第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する複数の判定対象を１のグループに纏めたため、グループに応じた制御を行う場合に、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が操

作方法によって異なるものとなってしまうことを回避することが可能となる。

【３８０７】

遊技機Ｒ８．上記遊技機Ｒ１乃至遊技機Ｒ７のいずれかにおいて、前記第１グループは、特定操作方法（左中右）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記特定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象（左中右ベル１）を含み、前記第２グループは、前記特定操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記特定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含まないことを特徴とする遊技機。

【３８０８】

本遊技機によれば、第１グループは、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、特定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含み、第２グループは、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、特定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含まない。かかる構成とすることにより、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、特定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なる構成を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【３８０９】

遊技機Ｒ９．上記遊技機Ｒ１乃至遊技機Ｒ８のいずれかにおいて、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作方法を報知する操作方法報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、前記操作方法を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のナビ判定処理機能Ｓ５７０８）と、を備え、前記報知決定手段は、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作方法を報知すると決定する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【３８１０】

本遊技機によれば、第１グループに属する判定対象に当選した場合と、第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作方法を報知すると決定する頻度が異なる。かかる構成とすることにより、操作方法を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。

【３８１１】

遊技機Ｒ１０．上記遊技機Ｒ９において、少なくとも前記抽選手段及び前記報知決定手段を有し、遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備え、前記メイン制御手段は、前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選した状況で前記報知決定手段が前記操作方法を報知すると決定した場合、いずれの判定対象に当選したかを示す情報を前記サブ制御手段に送信し、前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選した状況で前記報知決定手段が前記操作方法を報知しないと決定した場合、当選した判定対象の属するグループを示す情報を前記サブ制御手段に送信する一方、いずれの判定対象に当選したかを示す情報を前記サブ制御手段に送信しないことを特徴とする遊技機。

【３８１２】

本遊技機によれば、少なくとも抽選手段及び報知決定手段を有し、遊技を進行制御するメイン制御手段と、メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段と、を備えている。そして、メイン制御手段は、第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知すると決定した場合

、いずれの判定対象に当選したかを示す情報をサブ制御手段に送信する。第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知しないと決定した場合には、当選した判定対象の属するグループを示す情報をサブ制御手段に送信する一方、いずれの判定対象に当選したかを示す情報をサブ制御手段に送信しない。かかる構成とすることにより、第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知しないと決定した場合に、いずれの判定対象に当選したかをサブ制御手段が把握していない構成とすることが可能となる。この結果、当選した判定対象をサブ制御手段側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【３８１３】

遊技機Ｓ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選において判定される判定対象として、前記複数の停止操作手段を第１操作順序（中左右）で操作すると第１数（８）の遊技媒体が付与される入賞が成立する特定判定対象（中左右ベル１、第１特殊ベル）と、前記複数の停止操作手段を第２操作順序（左中右）で操作すると前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する所定判定対象（左中右ベル１）と、を設けるとともに、少なくとも前記特定判定対象を複数設け、

前記複数の停止操作手段の操作順序によって前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、前記特定判定対象と前記所定判定対象とを含む第１グループと、前記特定判定対象を含む一方で前記所定判定対象を含まない第２グループと、に分類し、

前記第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を報知する操作順序報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、

前記操作順序を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のナビ判定処理機能Ｓ５７０８）と

を備え、

前記操作順序報知手段は、特定遊技状態（報知モードＡ）において、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作順序を報知する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【３８１４】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する特定判定対象と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する所定判定対象と、を設けるとともに、少なくとも特定判定対象を複数設けた。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する頻度を異ならせることが可能となる。

【３８１５】

また、複数の停止操作手段の操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、特定判定対象と所定判定対象とを含む第１グループと、特定判定対象を含む一方で所定判定対象を含まない第２グループと、に分類し、特定遊技状態において、第１グループに属する判定対象に当選した場合と、第２グループに属する判定対象に当

選した場合と、で操作順序を報知する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、特定遊技状態において、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、複数の停止操作手段の操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象に当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある特定遊技状態を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【３８１６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８１７】

なお、第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を例えば３種類備える構成においては、前記複数の停止操作手段を第３操作順序（右左中）で操作すると前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第３判定対象（右左中ベル１）を設け、前記特定判定対象と前記所定判定対象と前記第３判定対象を含む第１グループと、前記特定判定対象と前記第３判定対象を含む一方で前記所定判定対象を含まない第２グループと、に分類する構成とすれば、上記した作用効果を奏することができる。上記操作順序を４種類以上備える構成についても同様である。

【３８１８】

遊技機Ｓ２．上記遊技機Ｓ１において、前記特定判定対象のいずれかに当選となる確率が、前記所定判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８１９】

本遊技機によれば、特定判定対象のいずれかに当選となる確率は、所定判定対象に当選となる確率よりも高い。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合には、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合よりも、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度を高くすることが可能となる。

【３８２０】

遊技機Ｓ３．上記遊技機Ｓ１又は遊技機Ｓ２において、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で前記操作順序を報知すると決定し、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合、必ず前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【３８２１】

本遊技機によれば、特定遊技状態では、第１グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で操作順序を報知すると決定し、第２グループに属する判定対象に当選した場合、必ず操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第２グループに属する判定対象に当選した場合に必ず操作順序を報知すると決定する構成においては、操作順序が報知されていない状況における特定判定対象の当選確率と所定判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【３８２２】

遊技機Ｓ４．上記遊技機Ｓ３において、前記第１グループに属する判定対象の当選確率を等しくしたことを特徴とする遊技機。

【３８２３】

本遊技機によれば、第１グループに属する判定対象の当選確率が等しい。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によっ

て第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。

【３８２４】

遊技機Ｓ５．上記遊技機Ｓ１乃至遊技機Ｓ４のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも高い第２特定遊技状態（報知モードＢ）を備え、前記報知決定手段は、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合、前記第２特定遊技状態であれば前記特定遊技状態よりも高い頻度で前記操作順序を報知すると決定し、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合、前記特定遊技状態と前記第２特定遊技状態とで等しい頻度で前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【３８２５】

本遊技機によれば、報知決定手段は、第１グループに属する判定対象に当選した場合、第２特定遊技状態であれば特定遊技状態よりも高い頻度で操作順序を報知すると決定し、第２グループに属する判定対象に当選した場合、特定遊技状態と第２特定遊技状態とで等しい頻度で操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第２グループに属する判定対象に当選した場合に、特定遊技状態と第２特定遊技状態とで操作順序を報知すると決定する頻度が変化しない構成においては、操作順序が報知されていない状況における特定判定対象の当選確率と所定判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【３８２６】

遊技機Ｓ６．上記遊技機Ｓ５において、前記特定遊技状態下で前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記第２特定遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の昇格抽選機能Ｓ６００７）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８２７】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、第２特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、第２特定遊技状態に移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８２８】

遊技機Ｓ７．上記遊技機Ｓ６において、前記移行判定手段は、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記第２特定遊技状態に移行させるか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【３８２９】

本遊技機によれば、第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、第２特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で第２特定遊技状態への移行確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機Ｓ５に適用した場合には、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３８３０】
遊技機Ｓ８．上記遊技機Ｓ１乃至遊技機Ｓ７のいずれかにおいて、前記特定遊技状態下で前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定する付与判定手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３８３１】
本遊技機によれば、特定遊技状態下で第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３８３２】
遊技機Ｓ９．上記遊技機Ｓ８において、前記付与判定手段は、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。
【３８３３】
本遊技機によれば、第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で上記特典の付与確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機Ｓ８に適用した場合には、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【３８３４】
遊技機Ｓ１０．上記遊技機Ｓ１乃至遊技機Ｓ９のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも低い所定遊技状態（チャンスモード）と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる特定移行手段（主制御装置１０１の遊技区間処理機能）と、を備え、前記特定移行手段を、前記第１操作順序を報知していない状況で前記複数の停止操作手段が前記第１操作順序で操作された場合、前記複数の停止操作手段が前記第２操作順序で操作された場合よりも、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる頻度が低くなる構成としたことを特徴とする遊技機。
【３８３５】
本遊技機によれば、第１操作順序が報知されていない状況で複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合よりも、所定遊技状態から特定遊技状態に移行する頻度が低くなる。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作するよう遊技者を促しつつ、所定遊技状態と特定遊技状態とで遊技媒体の増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３８３６】
遊技機Ｔ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
前記役の抽選において判定される判定対象として、前記複数の停止操作手段を第１操作順序（中左右）で操作すると第１数（８）の遊技媒体が付与される入賞が成立する第１判定対象（中左右ベル１、第１特殊ベル）と、前記複数の停止操作手段を第２操作順序（左中右）で操作すると前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第２判定対象（左中右ベル１）と、を設け、
前記第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を報知する操作順序報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、
前記操作順序を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のナビ判定処理機能Ｓ５７０８）と
を備え、
前記第１判定対象に当選となる確率が前記第２判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成とし、
前記操作順序報知手段を、特定遊技状態（報知モードＡ）において、前記第１判定対象に当選した際に前記操作順序を報知する頻度が、前記第２判定対象に当選した際に前記操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８３７】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第１判定対象と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第２判定対象と、を設けた。そして、第１判定対象に当選となる確率が第２判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する頻度を異ならせることが可能となる。

【３８３８】

また、特定遊技状態において、第１判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度が、第２判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に特定遊技状態における利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、特定遊技状態において、第１判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度が、第２判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成においては、操作順序が報知されていない状況における第１判定対象の当選確率と第２判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【３８３９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８４０】

遊技機Ｔ２．上記遊技機Ｔ１において、前記特定遊技状態下で前記操作順序が報知されていない場合に、前記複数の停止操作手段を前記第１操作順序で操作した場合と、前記複数の停止操作手段を前記第２操作順序で操作した場合と、で前記第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が等しくなるよう、前記第１判定対象及び前記第２判定対象の当選確率と、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度と、を定めたことを

特徴とする遊技機。

【３８４１】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が等しくなるよう、第１判定対象及び第２判定対象の当選確率と、報知決定手段が操作順序を報知すると決定する頻度と、が定められている。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に特定遊技状態における利益格差が生じることを回避することが可能となる。

【３８４２】

遊技機Ｔ３．上記遊技機Ｔ１又は遊技機Ｔ２において、前記特定遊技状態下で前記第１判定対象又は前記第２判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定する付与判定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８４３】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第１判定対象又は第２判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８４４】

遊技機Ｔ４．上記遊技機Ｔ３において、前記付与判定手段は、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【３８４５】

本遊技機によれば、第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で上記特典の付与確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機Ｔ３に適用した場合には、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３８４６】

遊技機Ｔ５．上記遊技機Ｔ１乃至遊技機Ｔ４のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも低い所定遊技状態（チャンスモード）と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる特定移行手段（主制御装置１０１の遊技区間処理機能）と、を備え、前記特定移行手段を、前記第１操作順序を報知していない状況で前記複数の停止操作手段が前記第１操作順序で操作された場合、前記複数の停止操作手段が前記第２操作順序で操作された場合よりも、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる頻度が低くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８４７】

本遊技機によれば、第１操作順序が報知されていない状況で複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合よりも、所定遊技状態から特定遊技状態に移行する頻度が低くなる。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作するよう遊技者を促しつつ、所定遊技状態と特定遊技状態とで遊技媒体の増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８４８】

遊技機Ｔ６．上記遊技機Ｔ１乃至遊技機Ｔ５のいずれかにおいて、前記第１判定対象を複数設け、前記複数の停止操作手段の操作順序によって前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、前記第１判定対象と前記第２判定対象とを含む第１グループと、前記第１判定対象を含む一方で前記第２判定対象を含まない第２グループと、に分類し、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作順序を報知すると決定する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【３８４９】

本遊技機によれば、第１判定対象を複数設けたため、第１判定対象に当選となる確率が第２判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成を比較的容易に実現することが可能となる。

【３８５０】

また、複数の停止操作手段の操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、第１判定対象と第２判定対象とを含む第１グループと、第１判定対象を含む一方で第２判定対象を含まない第２グループと、に分類し、特定遊技状態において、第１グループに属する判定対象に当選した場合と、第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で操作順序を報知すると決定する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、特定遊技状態において、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、複数の停止操作手段の操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象に当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある特定遊技状態を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【３８５１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８５２】

なお、第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を例えば３種類備える構成においては、前記複数の停止操作手段を第３操作順序（右左中）で操作すると前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第３判定対象（右左中ベル１）を設け、前記第１判定対象と前記第２判定対象と前記第３判定対象を含む第１グループと、前記第１判定対象と前記第３判定対象を含む一方で前記第２判定対象を含まない第２グループと、に分類する構成とすれば、上記した作用効果を奏することができる。上記操作順序を４種類以上備える構成についても同様である。

【３８５３】

遊技機Ｔ７．上記遊技機Ｔ６において、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で前記操作順序を報知すると決定し、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合、必ず前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【３８５４】

本遊技機によれば、特定遊技状態では、第１グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で操作順序を報知すると決定し、第２グループに属する判定対象に当選した場合、必ず操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第２グループに属する判定対象に当選した場合に必ず操作順序を報知すると決定する構成においては、操作順序が報知されていない状況における第１判定対象の当選確率と第２判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能とな

るからである。
【３８５５】
遊技機Ｔ８．上記遊技機Ｔ７において、前記第１グループに属する判定対象の当選確率を等しくしたことを特徴とする遊技機。
【３８５６】
本遊技機によれば、第１グループに属する判定対象の当選確率が等しい。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。
【３８５７】
遊技機Ｔ９．上記遊技機Ｔ６乃至遊技機Ｔ８のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも高い第２特定遊技状態（報知モードＢ）を備え、前記報知決定手段は、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合、前記第２特定遊技状態であれば前記特定遊技状態よりも高い頻度で前記操作順序を報知すると決定し、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合、前記特定遊技状態と前記第２特定遊技状態とで等しい頻度で前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。
【３８５８】
本遊技機によれば、報知決定手段は、第１グループに属する判定対象に当選した場合、第２特定遊技状態であれば特定遊技状態よりも高い頻度で操作順序を報知すると決定し、第２グループに属する判定対象に当選した場合、特定遊技状態と第２特定遊技状態とで等しい頻度で操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第２グループに属する判定対象に当選した場合に、特定遊技状態と第２特定遊技状態とで操作順序を報知すると決定する頻度が変化しない構成においては、操作順序が報知されていない状況における第１判定対象の当選確率と第２判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。
【３８５９】
遊技機Ｔ１０．上記遊技機Ｔ９において、前記特定遊技状態下で前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記第２特定遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の昇格抽選機能Ｓ６００７）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３８６０】
本遊技機によれば、特定遊技状態下で第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、第２特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、第２特定遊技状態に移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３８６１】
遊技機Ｔ１１．上記遊技機Ｔ１０において、前記移行判定手段は、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記第２特定遊技状態に移行させるか否かを判定することを特徴とする遊技機。
【３８６２】
本遊技機によれば、第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、第２特定遊技

状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で第２特定遊技状態への移行確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機Ｔ１０に適用した場合には、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３８６３】

なお、上記遊技機Ｒ群～上記遊技機Ｔ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｒ群～上記遊技機Ｔ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｑ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３８６４】

遊技機Ｕ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第１遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第１遊技状態よりも高くなる第２遊技状態（報知モード）と、を有し、

有利特典（報知モードへの移行、ゲーム数上乗せ）を付与するか否かの判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合に前記有利特典を付与する有利特典付与手段（主制御装置１０１の報知モード移行機能Ｓ６３０７、上乗せゲーム数加算機能Ｓ７０１０）と、

前記有利特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補助表示部６５）と、

前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段と、

前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段と

を備え、

前記実行決定手段は、

前記第１遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定していない状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第１実行決定手段（表示制御装置８１の対決演出抽選機能Ｓ６７０２）と、

前記第２遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定していない状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第２実行決定手段（主制御装置１０１の対決演出抽選機能Ｓ６９０１）と

を備え、

前記期間設定手段は、

前記第１実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合に前記演出期間を設定する第１期間設定手段（表示制御装置８１の対決ゲーム数設定機能Ｓ６７０５）と、

前記第２実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合に前記演出期間を設定

する第２期間設定手段（主制御装置１０１の対決ゲーム数設定機能Ｓ６９０４）と
を備え、
　前記第２実行決定手段及び前記第２期間設定手段を、遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）に設け、前記第１実行決定手段及び前記第１期間設定手段を、前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）に設けたことを特徴とする遊技機。
【３８６５】
　本遊技機によれば、有利特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行する場合には、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回が設定される。かかる構成とすることにより、有利特典が付与されることに対する期待感を複数の遊技回に亘って持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３８６６】
　また、第１遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況において示唆演出を実行するか否かについては、従制御手段側で決定し、第２遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況において示唆演出を実行するか否かについては、主制御手段側で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御手段に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【３８６７】
　以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３８６８】
　遊技機Ｕ２．上記遊技機Ｕ１において、前記主制御手段は、前記遊技状態を管理するとともに、前記付与判定手段と、前記有利特典付与手段と、を備え、前記付与判定手段は、前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機。
【３８６９】
　本遊技機によれば、付与判定手段は、第２遊技状態において、当該第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行う。かかる構成においては、第２遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると決定していない状況において、従制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成とした場合、示唆演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じ得る。第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数によっては、設定する演出期間の遊技回数に制約が生じたり、示唆演出自体を実行できなくなったりする可能性が生じるからである。一方、第２遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると決定していない状況において、主制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。
【３８７０】
　遊技機Ｕ３．上記遊技機Ｕ２において、前記第２期間設定手段が前記演出期間を設定した場合、前記演出期間が終了するまで前記第２遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【３８７１】
　本遊技機によれば、第２期間設定手段の設定した演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第２遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。
【３８７２】
　遊技機Ｕ４．上記遊技機Ｕ３において、前記第２実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数導出

機能Ｓ６９０５）と、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が前記第２期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数加算機能Ｓ６９０６）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８７３】

本遊技機によれば、第２実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、第２期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が第２期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

【３８７４】

また、かかる構成においては、増加特典の付与有無を示唆する演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、１遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更され得る構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【３８７５】

遊技機Ｕ５．上記遊技機Ｕ３又は遊技機Ｕ４において、前記変更手段は、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

【３８７６】

本遊技機によれば、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更されない。かかる構成とすることにより、示唆演出の実行に伴って残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第２遊技状態の終了が近い状況に限定することが可能となる。この結果、第２遊技状態の終了が近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８７７】

遊技機Ｕ６．上記遊技機Ｕ３乃至遊技機Ｕ５のいずれかにおいて、前記第２期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８７８】

本遊技機によれば、演出期間の途中で有利特典を付与すると判定した場合であっても、

演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【３８７９】

遊技機Ｕ７．上記遊技機Ｕ６において、前記第２期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【３８８０】

本遊技機によれば、付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況下で第２期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が有利特典を付与すると判定した場合には、有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。

【３８８１】

遊技機Ｕ８．上記遊技機Ｕ１乃至遊技機Ｕ７のいずれかにおいて、前記第２実行決定手段は、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【３８８２】

本遊技機によれば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８８３】

遊技機Ｕ９．上記遊技機Ｕ１乃至遊技機Ｕ８のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記遊技状態を管理するとともに、前記付与判定手段と、前記有利特典付与手段と、を備え、前記付与判定手段は、前記第１遊技状態において、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機。

【３８８４】

本遊技機によれば、付与判定手段は、第１遊技状態において、第１遊技状態から第２遊技状態に移行することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行う。かかる構成においては、第１遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況にある場合、第１遊技状態が継続することとなるため、従制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成としたとしても、示唆演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じない。故に、主制御手段に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３８８５】

遊技機Ｕ１０．上記遊技機Ｕ９において、前記主制御手段は、前記付与判定手段が前記第１遊技状態において前記有利特典を付与すると判定した場合、待機期間として複数の遊技回を設定する待機期間設定手段（主制御装置１０１の移行ゲーム数変更機能Ｓ６２０７）を備え、前記有利特典付与手段は、前記付与判定手段が前記第１遊技状態において前記有利特典を付与すると判定した場合、前記待機期間の経過後に遊技状態を前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させ、前記演出実行手段は、前記待機期間設定手段が前記待機期間を設定した場合、前記待機期間において前記有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【３８８６】

本遊技機によれば、付与判定手段が第１遊技状態において有利特典を付与すると判定した場合、待機期間として複数の遊技回が設定される。そして、待機期間の経過後に遊技状態が第１遊技状態から第２遊技状態に移行する。このとき、演出実行手段は、待機期間において有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすること

により、第１遊技状態から第２遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行した上で遊技状態を移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８８７】

遊技機Ｕ１１．上記遊技機Ｕ１０において、前記主制御手段は、前記待機期間の設定結果に関わる情報を前記従制御手段に送信する情報送信手段（主制御装置１０１の対決コマンド送信機能Ｓ６２１０）を備え、前記従制御手段は、前記第１期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記情報送信手段から前記情報を受信した場合、前記待機期間が終了する遊技回と、前記演出期間が終了する遊技回と、が一致するよう前記演出期間の長さを変更する演出期間変更手段（表示制御装置８１の告知ゲーム数変更機能Ｓ６４０４）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８８８】

本遊技機によれば、第１遊技状態から第２遊技状態に移行させると判定していない状況下で従制御手段が示唆演出を実行すると決定するとともに演出期間を設定し、当該演出期間の途中で主制御手段が第１遊技状態から第２遊技状態に移行させると判定した場合、従制御手段は、待機期間が終了する遊技回と、前記演出期間が終了する遊技回と、が一致するよう演出期間の長さを変更する。かかる構成とすることにより、従制御手段側で示唆演出を実行すると決定した場合であっても、演出期間において有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することが可能となる。

【３８８９】

上記遊技機Ｕ１２．上記遊技機Ｕ２乃至遊技機Ｕ１１のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記第１遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると決定した状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第３実行決定手段（主制御装置１０１の移行抽選機能Ｓ６２０４）と、前記第２遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると決定した状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第４実行決定手段（主制御装置１０１の対決演出抽選機能Ｓ７００２）と、を備え、前記第３実行決定手段と前記第４実行決定手段を前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機。

【３８９０】

本遊技機によれば、有利特典を付与すると決定した状況においては、第１遊技状態と第２遊技状態とのいずれであっても、主制御手段側で示唆演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、有利特典を付与すると決定した場合に適切なタイミングで示唆演出を実行することが可能となる。

【３８９１】

遊技機Ｖ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第１遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第１遊技状態よりも高くなる第２遊技状態（報知モード）と、を有し、

前記第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定を行う付与判定手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選機能Ｓ６８０３）と、

前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合に前記増加特典を付与する増加特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ７０１０）と

を備え、

前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した場合であっても、前記第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがあることを特徴とする遊技機。

【３８９２】

本遊技機によれば、第２遊技状態では、第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定が行われることがあり、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても、第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがある。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【３８９３】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８９４】

遊技機Ｖ２．上記遊技機Ｖ１において、前記増加特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補助表示部６５）と、前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（主制御装置１０１の対決演出抽選機能Ｓ６９０１，Ｓ７００２）と、前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段（主制御装置１０１の対決ゲーム数設定機能Ｓ６９０４，Ｓ７００５）と、を備え、前記演出期間が終了するまで前記第２遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８９５】

本遊技機によれば、増加特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行することがあり、当該示唆演出を実行する場合には、示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する。かかる構成とすることにより、複数の遊技回にわたって増加特典付与を期待させながら遊技を行わせることが可能となる。また、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第２遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、仮に増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【３８９６】

遊技機Ｖ３．上記遊技機Ｖ２において、前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数導出機能Ｓ６９０５，Ｓ７００６）と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が前記期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数加算機能Ｓ６９０６，Ｓ７００７）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８９７】

本遊技機によれば、実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

【３８９８】

また、かかる構成においては、増加特典の付与有無を示唆する演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合に

は、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、１遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更され得る構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【３８９９】

遊技機Ｖ４．上記遊技機Ｖ３において、前記比較手段は、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した状況で前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数として、前記増加特典付与手段が前記増加特典を付与する前の残り遊技回数を取得することを特徴とする遊技機。

【３９００】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する場合に、増加特典付与手段が付与する増加特典を考慮しない。かかる構成とすることにより、増加特典付与手段が付与する増加特典の一部を演出期間において消化してしまうことを回避することが可能となる。

【３９０１】

遊技機Ｖ５．上記遊技機Ｖ３又は遊技機Ｖ４において、前記変更手段は、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

【３９０２】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更されない。かかる構成とすることにより、示唆演出の実行に伴って残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第２遊技状態の終了が近い状況に限定することが可能となる。この結果、第２遊技状態の終了が近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９０３】

遊技機Ｖ６．上記遊技機Ｖ２乃至遊技機Ｖ５のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【３９０４】

本遊技機によれば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９０５】

遊技機Ｖ７．上記遊技機Ｖ２乃至遊技機Ｖ６のいずれかにおいて、前記期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの間に、前記演出期間の長さを変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【３９０６】

本遊技機によれば、演出期間の長さが途中で変更されることはない。かかる構成とすることにより、演出期間が延長された結果として第２遊技状態が終了しなくなる事象が発生することを回避することが可能となる。

【３９０７】
遊技機Ｖ８．上記遊技機Ｖ２乃至遊技機Ｖ７のいずれかにおいて、前記期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【３９０８】
本遊技機によれば、演出期間の途中で増加特典を付与すると判定した場合であっても、演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。
【３９０９】
遊技機Ｖ９．上記遊技機Ｖ７又は遊技機Ｖ８において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した状況下で前記期間設定手段が前記演出期間を設定し、前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。
【３９１０】
本遊技機によれば、付与判定手段が増加特典を付与しないと判定した状況下で期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が増加特典を付与すると判定した場合には、増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。
【３９１１】
遊技機Ｖ１０．上記遊技機Ｖ２乃至遊技機Ｖ９のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記付与判定手段の判定結果に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。
【３９１２】
本遊技機によれば、増加特典を付与するか否かの判定結果に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加する機会を生じさせることが可能となり、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。
【３９１３】
遊技機Ｗ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
遊技状態として、第１遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第１遊技状態よりも高くなる第２遊技状態（報知モード）と、を有し、
前記第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定を行う付与判定手段（主制御装置１０１の上乗せ抽選機能Ｓ６８０３）と、
前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合に前記増加特典を付与する増加特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ７０１０）と、

前記増加特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補助表示部６５）と、
前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（主制御装置１０１の対決演出抽選機能Ｓ６９０１，Ｓ７００２）と、
前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段（主制御装置１０１の対決ゲーム数設定機能Ｓ６９０４，Ｓ７００５）と
を備え、
前記期間設定手段の設定した演出期間の長さを変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。
【３９１４】
本遊技機によれば、増加特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行することがあり、当該示唆演出を実行する場合には、示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する。かかる構成とすることにより、複数の遊技回にわたって増加特典付与を期待させながら遊技を行わせることが可能となる。
【３９１５】
また、演出期間を設定した場合には、当該演出期間の長さを途中で変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。
【３９１６】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３９１７】
遊技機Ｗ２．上記遊技機Ｗ１において、前記実行決定手段は、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。
【３９１８】
本遊技機によれば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、１遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かを決定する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。
【３９１９】
遊技機Ｗ３．上記遊技機Ｗ２において、前記実行決定手段は、前記付与判定手段の判定結果に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。
【３９２０】
本遊技機によれば、増加特典を付与するか否かの判定結果に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、残り遊技回数が少ない状況すなわち第２遊技状態の終了が近い状況において、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても示唆演出を実行することが可能となり、第２遊技状態の終了が近い状況における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。
【３９２１】

遊技機Ｗ４．上記遊技機Ｗ１乃至遊技機Ｗ３のいずれかにおいて、前記期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９２２】

本遊技機によれば、演出期間の途中で増加特典を付与すると判定した場合であっても、演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【３９２３】

遊技機Ｗ５．上記遊技機Ｗ１乃至遊技機Ｗ４のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した状況下で前記期間設定手段が前記演出期間を設定し、前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【３９２４】

本遊技機によれば、付与判定手段が増加特典を付与しないと判定した状況下で期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が増加特典を付与すると判定した場合には、増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。

【３９２５】

遊技機Ｗ６．上記遊技機Ｗ１乃至遊技機Ｗ５のいずれかにおいて、前記演出期間が終了するまで前記第２遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９２６】

本遊技機によれば、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第２遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、仮に増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【３９２７】

遊技機Ｗ７．上記遊技機Ｗ６において、前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数導出機能Ｓ６９０５，Ｓ７００６）と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が前記期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数加算機能Ｓ６９０６，Ｓ７００７）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９２８】

本遊技機によれば、実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

【３９２９】

遊技機Ｗ８．上記遊技機Ｗ７において、前記比較手段は、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した状況で前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数として、前記増加特典付与手段が前

記増加特典を付与する前の残り遊技回数を取得することを特徴とする遊技機。

【３９３０】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する場合に、増加特典付与手段が付与する増加特典を考慮しない。かかる構成とすることにより、増加特典付与手段が付与する増加特典の一部を演出期間において消化してしまうことを回避することが可能となる。

【３９３１】

遊技機Ｗ９．上記遊技機Ｗ７又は遊技機Ｗ８において、前記変更手段は、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

【３９３２】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更されない。かかる構成とすることにより、示唆演出の実行に伴って残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第２遊技状態の終了が近い状況に限定することが可能となる。この結果、第２遊技状態の終了が近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９３３】

遊技機Ｗ１０．上記遊技機Ｗ１乃至遊技機Ｗ９のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した場合であっても、前記第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがあることを特徴とする遊技機。

【３９３４】

本遊技機によれば、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても、第２遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがある。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【３９３５】

なお、上記遊技機Ｕ群～上記遊技機Ｗ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｕ群～上記遊技機Ｗ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｔ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３９３６】

遊技機Ｘ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第１遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第１遊技状態よりも高くなる第２遊技状態（報知モードＡ）と、を少なくとも有し、

前記特典付与手段を、前記特定入賞が成立した場合に１回の遊技に必要な賭数以上の遊技媒体を付与する構成とし、

前記第２遊技状態を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、

前記指示機能が作動する場合と、前記指示機能が作動しない場合と、がある構成とし、

前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回において、前記指示機能が作動する頻度が、前記指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９３７】

本遊技機によれば、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる。かかる構成とすることにより、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がるからである。

【３９３８】

遊技機Ｘ２．上記遊技機Ｘ１において、前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回では、前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった２回目の遊技回よりも前記指示機能が作動する頻度が高いことを特徴とする遊技機。

【３９３９】

本遊技機によれば、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回では、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった２回目の遊技回よりも指示機能が作動する頻度が高い。かかる構成とすることにより、第２遊技状態に移行してから指示機能が最初に作動するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。

【３９４０】

遊技機Ｘ３．上記遊技機Ｘ１又は遊技機Ｘ２において、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置１０１の報知モードＡ移行機能Ｓ８０１０９）を備え、前記第１遊技状態を、１遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が１回の遊技に必要な遊技媒体数より小さい構成とし、前記第２遊技状態を、１遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が１回の遊技に必要な遊技媒体数より大きい構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９４１】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に減少することが期待され、第２遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に増加することが期待される。かかる構成においては、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合、第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう可能性が生じ得る。そして、第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことが懸念される。しかしながら、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３９４２】

遊技機Ｘ４．上記遊技機Ｘ１乃至遊技機Ｘ３のいずれかにおいて、前記第２遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、所定の抽選を行って前記指示機能を作動させるか否かを判定する第１判定手段（主制御装置１０１のナビ抽選機能Ｓ８０４０２）と、前記第２遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、特定条件（ナビカウンタの値が７より大きい）が成立したか否かを判定する第２判定手段（主制御装置１０１のナビカウンタ確認機能Ｓ８０４０４）と、前記第１判定手段が前記指示機能を作動させると判定した場合と、前記第２判定手段が前記特定条件が成立したと判定した場合と、に、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知する特定報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９４３】

本遊技機によれば、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、所定の抽選を行った結果に基づいて指示機能が作動する場合と、特定条件が成立したことに基づいて指示機能が作動する場合と、がある。かかる構成とすることにより、第１判定手段によって指示機能が作動する間隔をランダムなものとしつつ、第２判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９４４】

遊技機Ｘ５．上記遊技機Ｘ４において、前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回において、前記特定条件が成立する頻度が、前記特定条件が成立しない頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９４５】

本遊技機によれば、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、特定条件が成立する頻度が、特定条件が成立しない頻度よりも高くなる。かかる構成とすることにより、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。

【３９４６】

遊技機Ｘ６．上記遊技機Ｘ４又は遊技機Ｘ５において、所定情報を記憶する記憶手段（ナビカウンタ）と、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新する更新手段（主制御装置１０１のナビカウンタ更新機能Ｓ８０２０１）と、を備え、前記第２判定手段は、前記記憶手段に記憶された所定情報が特定情報（８以上の値）となった場合、前記特定条件が成立したと判定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９４７】

本遊技機によれば、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となった場合、特定条件が成立して指示機能が作動する。かかる構成とすることにより、更新手段の更新態様によって指示機能の作動間隔を規定することが可能となり、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。

【３９４８】

遊技機Ｘ７．上記遊技機Ｘ６において、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置１０１の報知モードＡ移行機能Ｓ８０１０９）を備え、前記更新手段は、前記第１遊技状態において所定遊技（３枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

【３９４９】

本遊技機によれば、第１遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。この結果、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。

【３９５０】

遊技機Ｘ８．上記遊技機Ｘ７において、前記所定遊技は、１回の遊技に使用可能な最大賭数（３）の遊技媒体を用いて行う遊技であることを特徴とする遊技機。

【３９５１】

本遊技機によれば、１回の遊技に使用可能な最大賭数の遊技媒体を用いて遊技を行った場合、記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、第１遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば役の抽選結果が特定結果となる前に第１遊技状態から第２遊技状態に移行する事象が発生

し得るため、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度が低くなってしまうからである。

【３９５２】

遊技機Ｘ９．上記遊技機Ｘ６乃至遊技機Ｘ８のいずれかにおいて、前記更新手段は、前記第２遊技状態において第２所定遊技（２枚遊技、３枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

【３９５３】

本遊技機によれば、第２遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、第１判定手段が指示機能を作動させない判定結果を繰り返した場合であっても、第２判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。

【３９５４】

遊技機Ｘ１０．上記遊技機Ｘ９において、前記第２所定遊技は、１回の遊技を行うことであることを特徴とする遊技機。

【３９５５】

本遊技機によれば、１回の遊技を行う毎に記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、例えば役の抽選結果が特定結果とならなかったことに基づいて指示機能の作動する間隔が広くなってしまった場合、次に役の抽選結果が特定結果となった遊技回で第１判定手段の判定結果に関わらず指示機能を作動させることが可能となる。この結果、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となる。

【３９５６】

遊技機Ｘ１１．上記遊技機Ｘ６乃至遊技機Ｘ１０のいずれかにおいて、前記指示機能が作動した場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を初期情報に変更する変更手段（主制御装置１０１のナビカウンタリセット機能Ｓ８０２０５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９５７】

本遊技機によれば、指示機能が作動した場合、記憶手段に記憶された所定情報が初期情報に変更される。かかる構成とすることにより、記憶手段の記憶容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。

【３９５８】

遊技機Ｙ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第１遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第１遊技状態よりも高くなる第２遊技状態（報知モードＡ）と、を少なくとも有し、

前記特典付与手段を、前記特定入賞が成立した場合に１回の遊技に必要な賭数以上の遊技媒体を付与する構成とし、

前記第２遊技状態を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、

前記指示機能が作動する場合と、前記指示機能が作動しない場合と、がある構成とし、
　前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置１０１の報知モードＡ移行機能Ｓ８０１０９）と、
　所定情報を記憶する記憶手段（ナビカウンタ）と、
　前記記憶手段に記憶された所定情報を更新する更新手段（主制御装置１０１のナビカウンタ更新機能Ｓ８０２０１）と、
　前記第２遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、特定条件（ナビカウンタの値が７より大きい）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置１０１のナビカウンタ確認機能Ｓ８０４０４）と、
　前記特定判定手段が前記特定条件が成立したと判定した場合、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知する特定報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と
を備え、
　前記特定判定手段は、前記記憶手段に記憶された所定情報が特定情報（８以上の値）となった場合、前記特定条件が成立したと判定し、
　前記更新手段は、少なくとも前記第１遊技状態において所定遊技（３枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。
【３９５９】
　本遊技機によれば、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となった場合、特定条件が成立して指示機能が作動する。記憶手段に記憶された所定情報は、少なくとも第１遊技状態において所定遊技が行われた場合に更新される。かかる構成とすることにより、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。この結果、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。
【３９６０】
　以上の結果、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がるからである。
【３９６１】
　遊技機Ｙ２．上記遊技機Ｙ１において、前記所定遊技は、１回の遊技に使用可能な最大賭数（３）の遊技媒体を用いて行う遊技であることを特徴とする遊技機。
【３９６２】
　本遊技機によれば、１回の遊技に使用可能な最大賭数の遊技媒体を用いて遊技を行った場合、記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、第１遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば役の抽選結果が特定結果となる前に第１遊技状態から第２遊技状態に移行する事象が発生し得るため、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度が低くなってしまうからである。
【３９６３】
　遊技機Ｙ３．上記遊技機Ｙ１又は遊技機Ｙ２において、前記第２遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、所定の抽選を行って前記指示機能を作動させるか否かを判定する所定判定手段（主制御装置１０１のナビ抽選機能Ｓ８０４０２）を備え、前記特定報知手段は、前記所定判定手段が前記指示機能を作動させると判定した場合、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【３９６４】
本遊技機によれば、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、所定の抽選を行った結果に基づいて指示機能が作動する場合と、特定条件が成立したことに基づいて指示機能が作動する場合と、がある。かかる構成とすることにより、所定判定手段によって指示機能が作動する間隔をランダムなものとしつつ、特定判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３９６５】
遊技機Ｙ４．上記遊技機Ｙ３において、前記更新手段は、前記第２遊技状態において第２所定遊技（２枚遊技、３枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。
【３９６６】
本遊技機によれば、第２遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、所定判定手段が指示機能を作動させない判定結果を繰り返した場合であっても、特定判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。
【３９６７】
遊技機Ｙ５．上記遊技機Ｙ４において、前記第２所定遊技は、１回の遊技を行うことであることを特徴とする遊技機。
【３９６８】
本遊技機によれば、１回の遊技を行う毎に記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、例えば役の抽選結果が特定結果とならなかったことに基づいて指示機能の作動する間隔が広くなってしまった場合、次に役の抽選結果が特定結果となった遊技回で所定判定手段の判定結果に関わらず指示機能を作動させることが可能となる。この結果、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となる。
【３９６９】
遊技機Ｙ６．上記遊技機Ｙ１乃至遊技機Ｙ５のいずれかにおいて、前記指示機能が作動した場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を初期情報に変更する変更手段（主制御装置１０１のナビカウンタリセット機能Ｓ８０２０５）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３９７０】
本遊技機によれば、指示機能が作動した場合、記憶手段に記憶された所定情報が初期情報に変更される。かかる構成とすることにより、記憶手段の記憶容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。
【３９７１】
遊技機Ｙ７．上記遊技機Ｙ１乃至遊技機Ｙ６のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回では、前記第２遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった２回目の遊技回よりも前記指示機能が作動する頻度が高いことを特徴とする遊技機。
【３９７２】
本遊技機によれば、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回では、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった２回目の遊技回よりも指示機能が作動する頻度が高い。かかる構成とすることにより、第２遊技状態に移行してから指示機能が最初に作動するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。
【３９７３】
遊技機Ｙ８．上記遊技機Ｙ１乃至遊技機Ｙ７のいずれかにおいて、前記第１遊技状態を、１遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が１回の遊技に必要な遊技媒体数より小さい構成とし、前記第２遊技状態を、１遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が１回の

遊技に必要な遊技媒体数より大きい構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９７４】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に減少することが期待され、第２遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に増加することが期待される。かかる構成においては、第２遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合、第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう可能性が生じ得る。そして、第２遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことが懸念される。しかしながら、第２遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【３９７５】

遊技機Ｙ９．上記遊技機Ｙ１乃至遊技機Ｙ８のいずれかにおいて、前記遊技状態として、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記第２遊技状態よりも高い頻度で前記指示機能が作動する第３遊技状態（報知モードＢ）を備え、前記第２遊技状態から前記第３遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１０１の昇格抽選機能Ｓ８０３０５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９７６】

本遊技機によれば、第２遊技状態からは、役の抽選結果が特定結果となった場合に第２遊技状態よりも高い頻度で指示機能が作動する第３遊技状態に移行し得る。かかる構成とすることにより、第３遊技状態に移行することを期待させながら第２遊技状態下での遊技を遊技者に行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９７７】

なお、上記遊技機Ｘ群～上記遊技機Ｙ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機Ｘ群～上記遊技機Ｙ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｗ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【３９７８】

遊技機９Ａ１．特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置１０１）と、

前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（ＣＨ２、ＣＨ３）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（ＶＤＰ２５３）と、

所定チャンネル（ＣＨ４、ＣＨ５）から所定音（通常ＢＧＭ等）を第１所定音量（０．０ｄＢ）で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量から第２所定音量（－６．０ｄＢ）に低下させる制御を行う音量低下制御手段（ＶＤＰ２５３）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９７９】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【３９８０】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９８１】

遊技機９Ａ２．上記遊技機９Ａ１において、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３９８２】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【３９８３】

遊技機９Ａ３．上記遊技機９Ａ１又は遊技機９Ａ２において、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第１所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【３９８４】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第１所定音量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第１所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

【３９８５】

遊技機９Ａ４．上記遊技機９Ａ１乃至遊技機９Ａ３のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【３９８６】

本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９８７】

遊技機９Ａ５．上記遊技機９Ａ１乃至遊技機９Ａ４のいずれかにおいて、前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から前記第１所定音量にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９８８】

本遊技機によれば、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９８９】

遊技機９Ａ６．上記遊技機９Ａ５において、前記フェードイン制御手段は、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。

【３９９０】

本遊技機によれば、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第１特定音を出力した場合と、第２特定音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能とな

る。

【３９９１】

遊技機９Ａ７．上記遊技機９Ａ６において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乗せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置１０１）を備え、前記第１特定音が出力された場合と、前記第２特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９９２】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合と、第２特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかったり、いずれの特定音が出力されたかを把握できなかったりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定チャンネルから特定音を出力させる場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させ、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９９３】

遊技機９Ａ８．上記遊技機９Ａ７において、前記第１特定音が出力された場合には、前記第２特定音が出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第１特定音の出力が終了した場合には、前記第２特定音の出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３９９４】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合には、第２特定音が出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第１特定音の出力が終了した場合には、第２特定音の出力が終了した場合よりも所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３９９５】

遊技機９Ａ９．上記遊技機９Ａ５乃至遊技機９Ａ８のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３９９６】

本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第１所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第１所定音量で出力することが可能となる。

【３９９７】

遊技機９Ａ１０．上記遊技機９Ａ１乃至遊技機９Ａ９のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第０層～第６層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【３９９８】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能

となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【３９９９】

遊技機９Ａ１１．上記遊技機９Ａ１０において、第１変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域（第４層）に記憶された音量情報を変更し、前記第１変更条件と異なる第２変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０００】

本遊技機によれば、第１変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更され、第１変更条件と異なる第２変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、第１変更条件の成立有無や第２変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶され音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４００１】

遊技機９Ａ１２．上記遊技機９Ａ１１において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４００２】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４００３】

遊技機９Ａ１３．上記遊技機９Ａ１０乃至遊技機９Ａ１２のいずれかにおいて、前記特定条件が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を特定音量情報（６４）に変更する特定変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第２所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４００４】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第２所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【４００５】

遊技機９Ａ１４．上記遊技機９Ａ１３において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４００６】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

【４００７】

遊技機９Ｂ１．特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置１０１）と、

前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（ＣＨ２、ＣＨ３）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（ＶＤＰ２５３）と、

所定チャンネル（ＣＨ４、ＣＨ５）から所定音（通常ＢＧＭ等）を第２所定音量（－６．０ｄＢ）で出力している状況で前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から第１所定音量（０．０ｄＢ）にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【４００８】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。そして、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４００９】

遊技機９Ｂ２．上記遊技機９Ｂ１において、前記フェードイン制御手段は、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。

【４０１０】

本遊技機によれば、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第１特定音を出力した場合と、第２特定音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０１１】

遊技機９Ｂ３．上記遊技機９Ｂ２において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乗せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置１０１）を備え、前記第１特定音が出力された場合と、前記第２特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０１２】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合と、第２特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかったり、いずれの特定音が出力されたかを把握できなかったりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０１３】

遊技機９Ｂ４．上記遊技機９Ｂ３において、前記第１特定音が出力された場合には、前記第２特定音が出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第１特定音の出力が終了した場合には、前記第２特定音の出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０１４】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合には、第２特定音が出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第１特定音の出力が終了した場合には、第２特定音の出力が終了した場合よりも所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０１５】

遊技機９Ｂ５．上記遊技機９Ｂ１乃至遊技機９Ｂ４のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０１６】

本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第１所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第１所定音量で出力することが可能となる。

【４０１７】

遊技機９Ｂ６．上記遊技機９Ｂ１乃至遊技機９Ｂ５のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから前記所定音を前記第１所定音量で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量から前記第２所定音量に低下させる制御を行う音量低下制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０１８】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【４０１９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０２０】

遊技機９Ｂ７．上記遊技機９Ｂ６において、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４０２１】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【４０２２】

遊技機９Ｂ８．上記遊技機９Ｂ６又は遊技機９Ｂ７において、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第１所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４０２３】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第１所定音

量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第１所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

【４０２４】

遊技機９Ｂ９．上記遊技機９Ｂ６乃至遊技機９Ｂ８のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【４０２５】

本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０２６】

遊技機９Ｂ１０．上記遊技機９Ｂ１乃至遊技機９Ｂ９のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第０層～第６層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【４０２７】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０２８】

遊技機９Ｂ１１．上記遊技機９Ｂ１０において、第１変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域（第４層）に記憶された音量情報を変更し、前記第１変更条件と異なる第２変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０２９】

本遊技機によれば、第１変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更され、第１変更条件と異なる第２変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、第１変更条件の成立有無や第２変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶され音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０３０】

遊技機９Ｂ１２．上記遊技機９Ｂ１１において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから

音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０３１】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４０３２】

遊技機９Ｂ１３．上記遊技機９Ｂ１０乃至遊技機９Ｂ１２のいずれかにおいて、前記特定条件が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を特定音量情報（６４）に変更する特定変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第２所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０３３】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第２所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【４０３４】

遊技機９Ｂ１４．上記遊技機９Ｂ１３において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０３５】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

【４０３６】

遊技機９Ｃ１．所定チャンネル（ＣＨ４、ＣＨ５）から所定音（通常ＢＧＭ等）を出力させる制御を行う所定音出力制御手段（ＶＤＰ２５３）と、

前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第０層～第６層）と

を備え、

前記音量情報記憶領域を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【４０３７】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能

となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０３８】

遊技機９Ｃ２．上記遊技機９Ｃ１において、第１変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域（第４層）に記憶された音量情報を変更し、前記第１変更条件と異なる第２変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０３９】

本遊技機によれば、第１変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更され、第１変更条件と異なる第２変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、第１変更条件の成立有無や第２変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶され音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０４０】

遊技機９Ｃ３．上記遊技機９Ｃ２において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０４１】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４０４２】

遊技機９Ｃ４．上記遊技機９Ｃ１乃至遊技機９Ｃ３のいずれかにおいて、特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置１０１）と、前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（ＣＨ２、ＣＨ３）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（ＶＤＰ２５３）と、前記所定チャンネルから前記所定音を第１所定音量（０．０ｄＢ）で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量から第２所定音量（－６．０ｄＢ）に低下させる制御を行う音量低下制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０４３】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【４０４４】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０４５】

遊技機９Ｃ５．上記遊技機９Ｃ４において、前記特定条件が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第６層）に記憶された音量情報を特定音量情報

（６４）に変更する特定変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第２所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０４６】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第２所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【４０４７】

遊技機９Ｃ６．上記遊技機９Ｃ５において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０４８】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

【４０４９】

遊技機９Ｃ７．上記遊技機９Ｃ４乃至遊技機９Ｃ６のいずれかにおいて、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４０５０】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【４０５１】

遊技機９Ｃ８．上記遊技機９Ｃ４乃至遊技機９Ｃ７のいずれかにおいて、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第１所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４０５２】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第１所定音量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第１所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

【４０５３】

遊技機９Ｃ９．上記遊技機９Ｃ４乃至遊技機９Ｃ８のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【４０５４】
本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０５５】
遊技機９Ｃ１０．上記遊技機９Ｃ４乃至遊技機９Ｃ９のいずれかにおいて、前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から前記第１所定音量にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４０５６】
本遊技機によれば、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０５７】
遊技機９Ｃ１１．上記遊技機９Ｃ１０において、前記フェードイン制御手段は、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。
【４０５８】
本遊技機によれば、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第１特定音を出力した場合と、第２特定音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０５９】
遊技機９Ｃ１２．上記遊技機９Ｃ１１において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乗せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置１０１）を備え、前記第１特定音が出力された場合と、前記第２特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４０６０】
本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合と、第２特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかったり、いずれの特定音が出力されたかを把握できなかったりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定チャンネルから特定音を出力させる場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させ、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０６１】
遊技機９Ｃ１３．上記遊技機９Ｃ１２において、前記第１特定音が出力された場合には、前記第２特定音が出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第１特定音の出力が終了した場合には、前記第２特定音の出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０６２】
本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合には、第２特定音が出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第１特定音の出力が終了した場合には、第２特定音の出力が終了した場合よりも所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０６３】
遊技機９Ｃ１４．上記遊技機９Ｃ１０乃至遊技機９Ｃ１３のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【４０６４】
本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第１所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第１所定音量で出力することが可能となる。
【４０６５】
遊技機９Ｄ１．規定条件（開始操作実行）が成立したか否かを判定する規定判定手段（主制御装置１０１）と、
所定チャンネル（ＣＨ４、ＣＨ５）から所定音（通常ＢＧＭ等）を第２所定音量（－６．０ｄＢ）で出力している状況で前記規定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から第１所定音量（０．０ｄＢ）にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）と
を備えたことを特徴とする遊技機。
【４０６６】
本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で規定条件が成立した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定条件が成立したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者が所定音の出力に驚く機会を低減することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０６７】
遊技機９Ｄ２．上記遊技機９Ｄ１において、遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、前記所定チャンネルから前記所定音を出力する音量を前記第２所定音量に低下させる制御を行う第２所定音量制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４０６８】
本遊技機によれば、遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、所定チャンネルから所定音を出力する音量を第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技機が規定時間稼働していない状況となった場合に、所定チャンネルから所定音を出力する音量を低下させることが可能となる。
【４０６９】
遊技機９Ｄ３．上記遊技機９Ｄ１又は遊技機９Ｄ２において、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）を備え、前記規定判定手段は、前記開始操作手段が操作された場合、前記規定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。
【４０７０】
本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で遊

技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させようとした遊技者が所定音の出力に驚いて遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【４０７１】

遊技機９Ｄ４．上記遊技機９Ｄ３において、前記開始操作手段を、賭数を設定すべく操作される第１開始操作手段（第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記賭数の設定後に操作される第２開始操作手段（スタートレバー４１）と、を少なくとも有する構成とし、前記規定判定手段は、前記第１開始操作手段が操作された場合、前記規定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【４０７２】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で賭数を設定すべく第１開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技回の開始前にフェードインさせる制御を開始することが可能となり、遊技回が開始する前までに所定音の音量を第１所定音量に戻すことが可能となる。

【４０７３】

遊技機９Ｄ５．上記遊技機９Ｄ３又は遊技機９Ｄ４において、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、を備え、前記開始操作手段が操作された場合に前記遊技回が開始され、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた場合又は前記特典付与手段が前記特典を付与した場合に前記遊技回が終了される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０７４】

本遊技機によれば、所謂スロットマシン等の遊技機において、新たに遊技を始めようとした遊技者が所定音の出力に驚いて遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【４０７５】

遊技機９Ｄ６．上記遊技機９Ｄ１乃至遊技機９Ｄ５のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第０層～第６層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【４０７６】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０７７】

遊技機９Ｄ７．上記遊技機９Ｄ６において、第１変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域（第４層）に記憶された音量情報を変更し、前記第１変更条件と異なる第２変更条件（省電力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域（第２層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０７８】

本遊技機によれば、第１変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情

報記憶領域に記憶された音量情報が変更され、第１変更条件と異なる第２変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第１音量情報記憶領域と異なる第２音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、第１変更条件の成立有無や第２変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶され音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４０７９】

遊技機９Ｄ８．上記遊技機９Ｄ７において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０８０】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４０８１】

遊技機９Ｄ９．上記遊技機９Ｄ６乃至遊技機９Ｄ８のいずれかにおいて、前記音量情報記憶領域のうち所定音量情報記憶領域（第２層）に記憶された音量情報を所定音量情報（６４）に変更する所定変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値変更機能）を備え、前記所定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第２所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０８２】

本遊技機によれば、音量情報記憶領域のうち所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が所定音量情報に変更されることがある。そして、所定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第２所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定音を第２所定音量で出力する制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【４０８３】

遊技機９Ｄ１０．上記遊技機９Ｄ９において、前記所定音量情報記憶領域に前記所定音量情報が記憶された状況で前記規定条件が成立した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第１所定音量となるまで、前記所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を変更する第２所定変更手段（ＶＤＰ２５３のボリューム値変更機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０８４】

本遊技機によれば、所定音量情報記憶領域に所定音量情報が記憶された状況で規定条件が成立した場合、所定チャンネルの音量が第１所定音量となるまで、所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で規定条件が成立した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【４０８５】

なお、上記遊技機９Ａ群～上記遊技機９Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機９Ａ群～上記遊技機９Ｄ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４０８６】
遊技機１０Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
特定条件（完走条件）が成立した場合に特定演出（エンディング演出）を開始させる特定演出開始手段（表示制御装置８１のエンディング演出開始機能Ｓ１００１０４）と、
複数の遊技回に跨って実行されるよう前記特定演出を進行させる特定演出進行手段（表示制御装置８１のＥＤ処理機能）と、
前記特定演出の表示を中断させる中断手段（表示制御装置８１のエラー報知機能Ｓ１００３０３）と、
前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合に、前記特定演出を途中から開始させる特定演出再開手段（表示制御装置８１の再開処理機能Ｓ１００３０７）と
を備えたことを特徴とする遊技機。
【４０８７】
本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定演出が開始される。特定演出は、複数の遊技回に跨って実行されるように進行される。特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の途中から開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出が最初から開始されることを回避することが可能となる。
【４０８８】
以上の結果、特定演出の序盤が繰り返し実行されることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４０８９】
遊技機１０Ａ２．上記遊技機１０Ａ１において、前記特定演出の進行度に関わる進行情報（ファイル番号）を記憶する進行情報記憶手段（表示制御装置８１のＲＡＭ）を備え、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。
【４０９０】
本遊技機によれば、進行情報記憶手段には、特定演出の進行度に関わる進行情報が記憶される。そして、中断手段が特定演出の表示を中断させた場合には、進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。
【４０９１】
遊技機１０Ａ３．上記遊技機１０Ａ２において、前記特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶する構成とし、前記進行情報記憶手段には、前記複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が前記進行情報として記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４０９２】
本遊技機によれば、特定演出を実行する場合に用いるデータは、複数のファイルに分割して記憶されている。そして、進行情報記憶手段には、複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が進行情報として記憶される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、進行情報記憶手段に記憶された情報と対応するファイルのデータを用いて特定演出を再開させることが可能となる。故に、特定演出の実行に関わる処理構成

が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

【４０９３】

遊技機１０Ａ４．上記遊技機１０Ａ３において、前記特定演出進行手段は、所定ファイル（ファイル番号「１」～「７」）のデータを全て使用した場合、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて前記特定演出を進行させることを特徴とする遊技機。

【４０９４】

本遊技機によれば、所定ファイルのデータを全て使用した場合には、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて特定演出を進行させる。かかる構成とすることにより、特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立して特定演出を進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０９５】

遊技機１０Ａ５．上記遊技機１０Ａ３又は遊技機１０Ａ４において、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【４０９６】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから特定演出を再開させる。かかる構成とすることにより、中断する前に実行した特定演出の一部を再度実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０９７】

遊技機１０Ａ６．上記遊技機１０Ａ１乃至遊技機１０Ａ５のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、遊技者による特定操作（再開操作）がなされた場合、前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【４０９８】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、遊技者による特定操作がなされた場合に特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の再開タイミングを遊技者に決定させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０９９】

遊技機１０Ａ７．上記遊技機１０Ａ６において、前記特定操作を報知する特定操作報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１００】

本遊技機によれば、特定操作が報知されるため、特定演出が開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【４１０１】

遊技機１０Ａ８．上記遊技機１０Ａ１乃至遊技機１０Ａ７のいずれかにおいて、前記中断手段は、前記遊技機に特定異常（ホッパーエンプティエラー）が発生した場合、前記特定演出の表示を中断させることを特徴とする遊技機。

【４１０２】

本遊技機によれば、遊技機に特定異常が発生して特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の途中から再開される。かかる構成とすることにより、例えば特定異常が発生した結果として特定演出の途中で当該特定演出を終了させなければならなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１０３】

遊技機１０Ａ９．上記遊技機１０Ａ１乃至遊技機１０Ａ８のいずれかにおいて、特定状態（有利区間）における差枚数が特定枚数（２４００枚）となった場合、前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定

演出を終了させる特定演出終了手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１０４】

本遊技機によれば、特定状態は、特定状態における差枚数が特定枚数となった場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出の表示を中断させた場合に途中から開始する本構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４１０５】

遊技機１０Ａ１０．上記遊技機１０Ａ９において、前記特定状態は、第１遊技モード（チャンスモード）と、前記第１遊技モードよりも１遊技回あたりの遊技価値の付与期待値が高くなる第２遊技モード（報知モード）と、を有し、前記第２遊技モード下で遊技可能な残り遊技回数に関わる情報に基づいて、前記第２遊技モード下で前記特定状態における差枚数が前記特定枚数となるか否かを判断する判断手段を備え、前記判断手段が前記第２遊技モード下で前記特定状態における差枚数が前記特定枚数となると判断した場合、前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１０６】

本遊技機によれば、第２遊技モード下で遊技可能な残り遊技回数に関わる情報に基づいて、第２遊技モード下で特定状態における差枚数が特定枚数となるか否かが判断され、特定枚数となると判断された場合に特定演出が開始される。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出の表示を中断させた場合に途中から開始する本構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４１０７】

遊技機１０Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

特定条件（完走条件）が成立した場合に特定演出（エンディング演出）を開始させる特定演出開始手段（表示制御装置８１のエンディング演出開始機能Ｓ１００１０４）と、

複数の遊技回に跨って実行されるよう前記特定演出を進行させる特定演出進行手段（表示制御装置８１のＥＤ処理機能）と、

前記特定演出の表示を中断させる中断手段（表示制御装置８１のエラー報知機能Ｓ１００３０３）と、

前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合に、前記特定演出を再開させる特定演出再開手段（表示制御装置８１の再開処理機能Ｓ１００３０７）と

を備え、

前記特定演出再開手段を、前記特定演出の一部を省略して再開させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１０８】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定演出が開始される。特定演出は、複数の遊技回に跨って実行されるように進行される。特定演出の表示が中断した場合には、

特定演出の一部を省略して再開されることがある。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【４１０９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１１０】

遊技機１０Ｂ２．上記遊技機１０Ｂ１において、特定終了条件（差枚数２４００）が成立した場合、特定状態（有利区間）を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、前記特定演出再開手段が前記特定演出を再開させる場合、前記特定演出の進行度に関わる進行情報と、前記特定終了条件と対応する特定対応条件と、に基づいて、前記特定演出の一部を省略するか否かを判定する特定判定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１１１】

本遊技機によれば、特定状態は、特定終了条件が成立した場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出の表示を中断させた場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出を再開させる場合に、特定演出の進行度に関わる進行情報と、特定終了条件と対応する特定対応条件と、に基づいて、特定演出の一部を省略するか否かを判定する構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４１１２】

遊技機１０Ｂ３．上記遊技機１０Ｂ１又は遊技機１０Ｂ２において、特定状態（有利区間）における差枚数が特定枚数（２４００枚）となった場合、前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、前記特定演出再開手段が前記特定演出を再開させる場合、前記特定演出の進行度に関わる進行情報と、前記特定状態における差枚数と、に基づいて、前記特定演出の一部を省略するか否かを判定する特定判定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１１３】

本遊技機によれば、特定状態は、特定状態における差枚数が特定枚数となった場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に例えば当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出を再開させる場合に、特定演出の進行度に関わる進行情報と、特定状態における差枚数と、に基づいて、特定演出の一部を省略するか否かを判定する構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４１１４】

遊技機１０Ｂ４．上記遊技機１０Ｂ２又は遊技機１０Ｂ３において、前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた回数が規定回数を超えた場合、前記特定演出再開手段は、前記特定演出の一部を省略して再開させることを特徴とする遊技機。

【４１１５】

本遊技機によれば、特定演出の表示を中断させた回数が規定回数を超えた場合、特定演出の一部を省略して特定演出が再開される。かかる構成とすることにより、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【４１１６】

遊技機１０Ｂ５．上記遊技機１０Ｂ１乃至遊技機１０Ｂ４のいずれかにおいて、前記特

定演出の進行度に関わる進行情報（ファイル番号）を記憶する進行情報記憶手段（表示制御装置８１のＲＡＭ）を備え、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【４１１７】

本遊技機によれば、進行情報記憶手段には、特定演出の進行度に関わる進行情報が記憶される。そして、中断手段が特定演出の表示を中断させた場合には、進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

【４１１８】

遊技機１０Ｂ６．上記遊技機１０Ｂ５において、前記特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶する構成とし、前記進行情報記憶手段には、前記複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が前記進行情報として記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１１９】

本遊技機によれば、特定演出を実行する場合に用いるデータは、複数のファイルに分割して記憶されている。そして、進行情報記憶手段には、複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が進行情報として記憶される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、進行情報記憶手段に記憶された情報と対応するファイルのデータを用いて特定演出を再開させることが可能となる。故に、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

【４１２０】

遊技機１０Ｂ７．上記遊技機１０Ｂ６において、前記特定演出進行手段は、所定ファイル（ファイル番号「１」～「７」）のデータを全て使用した場合、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて前記特定演出を進行させることを特徴とする遊技機。

【４１２１】

本遊技機によれば、所定ファイルのデータを全て使用した場合には、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて特定演出を進行させる。かかる構成とすることにより、特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立して特定演出を進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１２２】

遊技機１０Ｂ８．上記遊技機１０Ｂ６又は遊技機１０Ｂ７において、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルのデータを用いないことにより、前記特定演出の一部を省略することを特徴とする遊技機。

【４１２３】

本遊技機によれば、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルのデータを用いないことにより、特定演出の一部を省略する。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の一部を省略して再開することが可能となる。

【４１２４】

遊技機１０Ｂ９．上記遊技機１０Ｂ６乃至遊技機１０Ｂ８のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、前記特定演出を省略しない場合、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【４１２５】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合であって特定演出を省略しない場合には、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから特定演出を再開させる。かかる構成とすることにより、中断する前に実行した特定演出の一部を再度実

行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４１２６】
遊技機１０Ｂ１０．上記遊技機１０Ｂ１乃至遊技機１０Ｂ９のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、遊技者による特定操作（再開操作）がなされた場合、前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。
【４１２７】
本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、遊技者による特定操作がなされた場合に特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の再開タイミングを遊技者に決定させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４１２８】
遊技機１０Ｂ１１．上記遊技機１０Ｂ１乃至遊技機１０Ｂ１０のいずれかにおいて、前記中断手段は、前記遊技機に特定異常（ホッパーエンプティエラー）が発生した場合、前記特定演出の表示を中断させることを特徴とする遊技機。
【４１２９】
本遊技機によれば、遊技機に特定異常が発生して特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の一部を省略して再開されることがある。かかる構成とすることにより、例えば特定異常が発生した結果として特定演出の途中で当該特定演出を終了させなければならなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４１３０】
遊技機１０Ｂ１２．上記遊技機１０Ｂ１乃至遊技機１０Ｂ１１のいずれかにおいて、前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合には、前記特定演出を中断させた箇所よりも後の箇所（次のファイルの最初）から再開させることにより、前記特定演出の一部を省略して再開させることを可能としたことを特徴とする遊技機。
【４１３１】
本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、特定演出を中断させた箇所よりも後の箇所から再開させることにより、特定演出の一部を省略して再開させることが可能となっている。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。
【４１３２】
なお、上記遊技機１０Ａ群と上記遊技機１０Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１０Ａ群と上記遊技機１０Ｂ群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９Ａ群～上記遊技機９Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。
【４１３３】
遊技機１１Ａ１．数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）と、
前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、
前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理機能Ｓ２１３）と
を備えた遊技機において、
特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、
前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値（７）である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４１３４】
本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数

値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【４１３５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１３６】

遊技機１１Ａ２．上記遊技機１１Ａ１において、特定報知を実行する特定報知実行手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記特定報知実行手段を、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶される状況で前記第３特定操作がなされた場合、当該第３特定操作がなされたタイミングで前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１３７】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、数値情報記憶手段に特定値が記憶される状況で第３特定操作がなされた場合には、当該第３特定操作がなされたタイミングで特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更するにあたって第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

【４１３８】

遊技機１１Ａ３．上記遊技機１１Ａ２において、前記特定報知実行手段は、前記第１特定操作がなされてから前記第３特定操作がなされるまでの間、前記特定報知を実行しないことを特徴とする遊技機。

【４１３９】

本遊技機によれば、第１特定操作がなされてから第３特定操作がなされるまでの間、特定報知が実行されない。かかる構成とすることにより、第２特定操作によって特定値が選択される毎に特定報知を実行してしまうことを回避することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

【４１４０】

遊技機１１Ａ４．上記遊技機１１Ａ２又は遊技機１１Ａ３において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記特定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４１４１】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で特定報知を実行する手段を不具備としたため、特定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【４１４２】

遊技機１１Ａ５．上記遊技機１１Ａ２乃至遊技機１１Ａ４のいずれかにおいて、前記特定操作を行うことが容易な第１状態（前面扉１２開放状態）と、前記特定操作を行うことが困難な第２状態（前面扉１２閉鎖状態）と、を切り替え可能な切替部材（前面扉１２）を設けたことを特徴とする遊技機。

【４１４３】

本遊技機によれば、特定操作を行うことが容易な第１状態と、特定操作を行うことが困難な第２状態と、を切り替え可能な切替部材が設けられている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機１１Ａ２に係る構成に適用することにより、第１状態から第２状態へ切り替える前段階において、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合に、第２状態から第１状態へ切り替える作業が不要となり、第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

【４１４４】

遊技機１１Ａ６．上記遊技機１１Ａ５において、前記特定報知実行手段を、前記第１状態下で前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていると判定した場合、前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１４５】

本遊技機によれば、第１状態下で数値情報記憶手段に特定値が記憶されていると判定した場合、特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、特定操作を行う前段階において数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

【４１４６】

遊技機１１Ａ７．上記遊技機１１Ａ５又は遊技機１１Ａ６において、前記第１状態であることを報知する第１状態報知手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記第１状態報知手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行することを特徴とする遊技機。

【４１４７】

本遊技機によれば、第１状態であることを報知する場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することに伴って処理構成が複雑化することを抑制しつつ、第１状態であることと、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

【４１４８】

遊技機１１Ａ８．上記遊技機１１Ａ５乃至遊技機１０Ａ７のいずれかにおいて、前記第１状態から前記第２状態に切り替わった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認する確認手段（表示制御装置８１の設定値確認機能Ｓ１１０６０６）を備え、前記確認手段の確認結果に応じた処理を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１４９】

本遊技機によれば、第１状態から第２状態に切り替わった場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認し、当該確認結果に応じた処理を行う。かかる構成とすることにより、第２状態に切り替わった後にも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握させるための処理を行うことが可能となる。

【４１５０】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１５１】

遊技機１１Ａ９．上記遊技機１１Ａ８において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていることを前記確認手段が確認した場合、前記第１状態から前記第２状態に切り替わったタイミングで所定報知（点灯態様変化）を実行する所定報知実行手段（表示制御装置８１、上部ランプ６３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１５２】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを確認手段が確認

した場合には、第１状態から第２状態に切り替わったタイミングで所定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを、第１状態から第２状態に切り替わったタイミングで報知することが可能となる。

【４１５３】

遊技機１１Ａ１０．上記遊技機１１Ａ８又は遊技機１１Ａ９において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記所定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４１５４】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で所定報知を実行する手段を不具備としたため、所定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【４１５５】

遊技機１１Ａ１１．上記遊技機１１Ａ９又は遊技機１１Ａ１０において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知として、前記第２状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段（上部ランプ６３）の報知態様を、第１報知態様（点灯状態）から第２報知態様（消灯状態）に変化させることを特徴とする遊技機。

【４１５６】

本遊技機によれば、所定報知として、第２状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段の報知態様を、第１報知態様から第２報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、特定操作を行って数値情報記憶手段に数値情報を記憶させ、切替部材によって第１状態から第２状態に切り替えた場合に、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの最後の確認手段として所定報知を実行することが可能となる。

【４１５７】

遊技機１１Ａ１２．上記遊技機１１Ａ１１において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知手段の報知態様を前記第１報知態様から前記第２報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に前記第２報知態様から前記第１報知態様に変化させることを特徴とする遊技機。

【４１５８】

本遊技機によれば、所定報知手段の報知態様を第１報知態様から第２報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に第２報知態様から第１報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、所定報知手段の報知態様を、遊技機を設置する遊技場の管理者等の操作によることなく、第２報知態様から第１報知態様に戻すことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合における労力の低減を図ることが可能となる。

【４１５９】

遊技機１１Ａ１３．上記遊技機１１Ａ２乃至遊技機１１Ａ１２のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段は、所定の音データを出力することによって前記特定報知を実行することを特徴とする遊技機。

【４１６０】

本遊技機によれば、所定の音データを出力することによって特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、遊技機を設置する遊技場の管理者等に容易に把握させることが可能となる。確かに、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、所定の位置に表示することによって特定報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記管理者等が所定の位置を視認できる場所に移動した上で表示内容を確認する必要が生じ、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かの把握作業が煩雑化するからである。

【４１６１】

遊技機１１Ｂ１．数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、
前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理機能Ｓ２１３）と
を備えた遊技機において、
特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、
前記特定操作を行うことが容易な第１状態（前面扉１２開放状態）と、前記特定操作を行うことが困難な第２状態（前面扉１２閉鎖状態）と、を切り替え可能な切替部材（前面扉１２）と、
前記第１状態から前記第２状態に切り替わった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認する確認手段（表示制御装置８１の設定値確認機能Ｓ１１０６０６）とを備え、
前記確認手段の確認結果に応じた処理を行う構成としたことを特徴とする遊技機。
【４１６２】
本遊技機によれば、特定操作を行うことが容易な第１状態と、特定操作を行うことが困難な第２状態と、を切り替え可能な切替部材が設けられている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。また、第１状態から第２状態に切り替わった場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認し、当該確認結果に応じた処理を行う。かかる構成とすることにより、第２状態に切り替わった後にも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握させるための処理を行うことが可能となる。
【４１６３】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４１６４】
遊技機１１Ｂ２．上記遊技機１１Ｂ１において、前記数値情報記憶手段に特定値（７）が記憶されていることを前記確認手段が確認した場合、前記第１状態から前記第２状態に切り替わったタイミングで所定報知（点灯態様変化）を実行する所定報知実行手段（表示制御装置８１、上部ランプ６３）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４１６５】
本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを確認手段が確認した場合には、第１状態から第２状態に切り替わったタイミングで所定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを、第１状態から第２状態に切り替わったタイミングで報知することが可能となる。この結果、比較的早い段階で、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。
【４１６６】
遊技機１１Ｂ３．上記遊技機１１Ｂ２において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記所定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。
【４１６７】
本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で所定報知を実行する手段を不具備としたため、所定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。
【４１６８】
遊技機１１Ｂ４．上記遊技機１１Ｂ２又は遊技機１１Ｂ３において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知として、前記第２状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段（上部ランプ６３）の報知態様を、第１報知態様（点灯状態）から第２報知態様（消灯状態）に変化させることを特徴とする遊技機。
【４１６９】

本遊技機によれば、所定報知として、第２状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段の報知態様を、第１報知態様から第２報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、特定操作を行って数値情報記憶手段に数値情報を記憶させ、切替部材によって第１状態から第２状態に切り替えた場合に、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの最後の確認手段として所定報知を実行することが可能となる。

【４１７０】

遊技機１１Ｂ５．上記遊技機１１Ｂ４において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知手段の報知態様を前記第１報知態様から前記第２報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に前記第２報知態様から前記第１報知態様に変化させることを特徴とする遊技機。

【４１７１】

本遊技機によれば、所定報知手段の報知態様を第１報知態様から第２報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に第２報知態様から第１報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、所定報知手段の報知態様を、遊技機を設置する遊技場の管理者等の操作によることなく、第２報知態様から第１報知態様に戻すことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合における労力の低減を図ることが可能となる。

【４１７２】

遊技機１１Ｂ６．上記遊技機１１Ｂ２乃至遊技機１１Ｂ５のいずれかにおいて、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１７３】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【４１７４】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１７５】

遊技機１１Ｂ７．上記遊技機１１Ｂ６において、特定報知を実行する特定報知実行手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記特定報知実行手段を、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶される状況で前記第３特定操作がなされた場合、当該第３特定操作がなされたタイミングで前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１７６】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、数値情報記憶手段に特定値が記憶される状況で第３特定操作がなされた場合には、当該第３特定操作がなされたタイミングで特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更するにあたって第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

【４１７７】

また、かかる構成においては、第１状態から第２状態へ切り替える前段階において、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合に、第２状態から第１状態へ切り替える作業が不要となり、第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

【４１７８】

遊技機１１Ｂ８．上記遊技機１１Ｂ７において、前記特定報知実行手段は、前記第１特定操作がなされてから前記第３特定操作がなされるまでの間、前記特定報知を実行しないことを特徴とする遊技機。

【４１７９】

本遊技機によれば、第１特定操作がなされてから第３特定操作がなされるまでの間、特定報知が実行されない。かかる構成とすることにより、第２特定操作によって特定値が選択される毎に特定報知を実行してしまうことを回避することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

【４１８０】

遊技機１１Ｂ９．上記遊技機１１Ｂ７又は遊技機１１Ｂ８において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記特定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４１８１】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で特定報知を実行する手段を不具備としたため、特定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【４１８２】

遊技機１１Ｂ１０．上記遊技機１１Ｂ７乃至遊技機１１Ｂ９のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段を、前記第１状態下で前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていると判定した場合、前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１８３】

本遊技機によれば、第１状態下で数値情報記憶手段に特定値が記憶されていると判定した場合、特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、特定操作を行う前段階において数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

【４１８４】

遊技機１１Ｂ１１．上記遊技機１１Ｂ７乃至遊技機１１Ｂ１０のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段は、所定の音データを出力することによって前記特定報知を実行することを特徴とする遊技機。

【４１８５】

本遊技機によれば、所定の音データを出力することによって特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、遊技機を設置する遊技場の管理者等に容易に把握させることが可能となる。確かに、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、所定の位置に表示することによって特定報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記管理者等が所定の位置を視認できる場所に移動した上で表示内容を確認する必要が生じ、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かの把握作業が煩雑化するからである。

【４１８６】

遊技機１１Ｂ１２．上記遊技機１１Ｂ２乃至遊技機１１Ｂ１１のいずれかにおいて、前記第１状態であることを報知する第１状態報知手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記第１状態報知手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特

定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行することを特徴とする遊技機。

【４１８７】

本遊技機によれば、第１状態であることを報知する場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することに伴って処理構成が複雑化することを抑制しつつ、第１状態であることと、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

【４１８８】

遊技機１１Ｃ１．数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、

前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理機能Ｓ２１３）と

を備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、

前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、

第１操作手段（スタートレバー４１）の操作有無を検出する第１検出手段（スタート検出センサ４１ａ）からの信号が、前記第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号（ＯＦＦ信号）から、前記第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号（ＯＮ信号）に切り替わったことを検知することと、

前記第１検出手段からの信号が前記第１非操作信号から前記第１操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第２検出手段（設定キー検出センサ７３ａ）からの信号が、前記第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号（ＯＮ信号）から、前記第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号（ＯＦＦ信号）に切り替わったことを検知することと

を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１８９】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第１操作手段の操作有無を検出する第１検出手段からの信号が、第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号から、第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号に切り替わったことを検知し、その後に、第２操作手段の操作有無を検出する第２検出手段からの信号が、第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号から、第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第３特定操作がなされたこととなる。

【４１９０】

第３特定操作の要件として、第１操作手段の操作と、第２操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第３特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可

能となる。また、第２操作手段に関しては、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第２非操作信号を検知する構成と比して、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４１９１】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１９２】

遊技機１１Ｃ２．上記遊技機１１Ｃ１において、前記第１特定操作がなされたこととなる要件として、前記第２検出手段から前記第２操作信号が入力されていることを検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１９３】

本遊技機によれば、第１特定操作がなされたこととなる要件には、第２操作信号が入力されていることを検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、第２操作手段によって第１特定操作と第３特定操作を行うことが可能となり、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【４１９４】

また、第１操作手段を操作する前段階、すなわち第３特定操作の前段階において、第２検出手段から第２非操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作した場合には、第１操作手段を操作した後に、改めて第２検出手段から第２操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作するとともに、第２検出手段から第２非操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作する必要が生じる。故に、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４１９５】

遊技機１１Ｃ３．上記遊技機１１Ｃ２において、前記第２操作手段を、前記第２操作手段を操作することなく、前記第２操作信号を前記第２検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１９６】

本遊技機によれば、第２操作手段は、当該第２操作手段を操作することなく、第２操作信号を第２検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、第１特定操作を行う際に第２操作手段を操作した場合には、第３特定操作として、第２非操作信号が前記第２検出手段から出力されるよう第２操作手段を操作すればよい。故に、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【４１９７】

遊技機１１Ｃ４．上記遊技機１１Ｃ１乃至遊技機１１Ｃ３のいずれかにおいて、前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、前記第２検出手段からの信号が前記第２操作信号から前記第２非操作信号に切り替わったことを検知した後に、前記第２検出手段から前記第２非操作信号が入力されたことを規定回数（１０回）検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１９８】

本遊技機によれば、第３特定操作がなされたこととなる要件として、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２検出手段から第２非操作信号が入力されたことを規定回数検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第２検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【４１９９】

遊技機１１Ｃ５．上記遊技機１１Ｃ４において、前記第２検出手段から前記第２非操作信号が入力されたことを前記規定回数検知する前に、前記第２検出手段から前記第２操作信号が入力されていることを検知した場合、前記第２検出手段からの信号が前記第２操作信号から前記第２非操作信号に切り替わったことを改めて検知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２００】
本遊技機によれば、第２検出手段から第２非操作信号が入力されたことを規定回数検知する前に、第２検出手段から第２操作信号が入力されていることを検知した場合、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを改めて検知する。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第２検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。
【４２０１】
遊技機１１Ｃ６．上記遊技機１１Ｃ１乃至遊技機１１Ｃ５のいずれかにおいて、前記第３特定操作がなされた場合、前記第２特定操作によって選択された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２０２】
本遊技機によれば、第３特定操作がなされた場合、第２特定操作によって選択された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。かかる構成とすることにより、第３特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。
【４２０３】
遊技機１１Ｃ７．上記遊技機１１Ｃ６において、前記第２特定操作がなされた場合に数値情報を更新する更新手段（主制御装置１０１の設定値更新機能Ｓ１１０２１０）と、前記更新手段の更新結果を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０６の表示バッファ）と、前記記憶手段に記憶された数値情報を表示する表示手段（払出枚数表示部６２）と、を備え、前記第３特定操作がなされた場合、前記記憶手段に記憶された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２０４】
本遊技機によれば、第２特定操作がなされた場合に更新された数値情報は、記憶手段に記憶されるとともに表示手段に表示される。そして、第３特定操作がなされた場合には、記憶手段に記憶された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。第２特定操作がなされた場合に更新された数値情報を表示する構成とすることにより、特定操作を行う作業者の意図する数値情報を、比較的容易に第２特定操作によって選択させることが可能となる。また、第２特定操作がなされた場合に更新される数値情報を、数値情報記憶手段と異なる記憶手段に記憶する構成とすることにより、第３特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。
【４２０５】
遊技機１１Ｃ８．上記遊技機１１Ｃ１乃至遊技機１１Ｃ７のいずれかにおいて、前記第１検出手段及び前記第２検出手段からの信号を定期的に確認する定期確認手段（主制御装置１０１のタイマ割込み処理）と、前記定期確認手段による確認が行われるまで待機する待機手段（主制御装置１０１の割込み待ち処理Ｓ１１０２０６，Ｓ１１０５０１）と、を備え、前記第３特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、前記待機手段による待機が行われる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２０６】
本遊技機によれば、第３特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、定期確認手段による第１検出手段及び第２検出手段からの信号の確認が行われるまで待機する処理が行われる。かかる構成とすることにより、第１検出手段及び第２検出手段からの信号の最新状況に基づいて、第３特定操作がなされたか否かの判定を行うことが可能となる。この結果、例えば、第１操作手段の１回の操作に対して、第１検出手段からの信号が第１非操作信号から第１操作信号に切り替わったことを複数回検知してしまうことを回避することが可能となる。
【４２０７】
遊技機１１Ｃ９．上記遊技機１１Ｃ１乃至遊技機１１Ｃ８のいずれかにおいて、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値（７）である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成とし

たことを特徴とする遊技機。
【４２０８】
本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。
【４２０９】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４２１０】
なお、上記遊技機１１Ａ群～上記遊技機１１Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１１群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群、上記遊技機１０群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。
【４２１１】
遊技機１２Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
特別特典（報知モードＡゲーム数の上乗せ）を付与するか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置１０１の全ナビ抽選機能Ｓ１２０４０７、ベル入賞判定機能Ｓ１２０６０５、他力抽選機能Ｓ１２０６０９）と、
前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定した場合、前記特別特典を付与する特別特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ１２０４０５，Ｓ１２０６０８）と
を備え、
前記付与判定手段を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった遊技回において、前記付与判定を複数回実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２１２】
本遊技機によれば、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合には、特別特典が付与される。ここで、付与判定手段を、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、付与判定を複数回実行可能な構成とした。役の抽選結果が特定結果となったか否かは、絵柄の停止結果等を通じて遊技者が把握することができる。故に、かかる遊技回において付与判定を実行する構成とすることにより、役の抽選結果が特定結果となることを期待させながら遊技者に開始操作手段を操作させることが可能となるのみならず、開始操作手段を操作して遊技回を開始させた以降においては、付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。また、付与判定を複数回実行可能な構成としたため、仮に１回目の付与判定に外れたとしても２回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。
【４２１３】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４２１４】
遊技機１２Ａ２．上記遊技機１２Ａ１において、前記付与判定手段は、前記付与判定を複数回実行する場合、少なくとも、前記役の抽選結果が前記特定結果となった遊技回の進

行状況が第１進行状況（開始段階）である場合と、前記役の抽選結果が前記特定結果となった遊技回の進行状況が前記第１進行状況より後の第２進行状況（終了段階）である場合と、に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【４２１５】

本遊技機によれば、付与判定を複数回実行する場合には、少なくとも役の抽選結果が特定結果となった遊技回の進行状況が第１進行状況である場合と、役の抽選結果が特定結果となった遊技回の進行状況が第１進行状況より後の第２進行状況である場合と、に付与判定を実行する。このように、遊技回の進行状況に基づいて付与判定を複数回実行する構成とすることにより、遊技回の途中で特別特典付与に対する期待感が失われてしまう機会を低減することが可能となる。

【４２１６】

遊技機１２Ａ３．上記遊技機１２Ａ１又は遊技機１２Ａ２において、前記付与判定手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果となってから、前記複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間に、１回目の付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【４２１７】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果となってから、複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間に、１回目の付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、仮に１回目の付与判定に外れた場合であっても、２回目以降の付与判定に当選することを期待させながら複数の停止操作手段を操作させることが可能となる。また、特別特典付与を報知する構成とする場合には、１回目の付与判定に当選した場合、遊技回の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となる。

【４２１８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２１９】

遊技機１２Ａ４．上記遊技機１２Ａ３において、前記付与判定手段は、前記付与判定を複数回実行する場合、前記絵柄の循環表示が全て停止した後に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【４２２０】

本遊技機によれば、付与判定を複数回実行する場合、複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間と、絵柄の循環表示が全て停止した後と、に付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、遊技回の開始段階から終了段階まで特別特典付与の期待感を持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２２１】

遊技機１２Ａ５．上記遊技機１２Ａ３又は遊技機１２Ａ４において、前記付与判定手段は、前記１回目の付与判定において前記特別特典を付与しないと判定した場合、前記絵柄の循環表示が全て停止した後に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【４２２２】

本遊技機によれば、１回目の付与判定において特別特典を付与しないと判定した場合、絵柄の循環表示が全て停止した後に付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、遊技回の開始段階から終了段階まで特別特典付与の期待感を持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、１回目の付与判定において特別特典を付与しないと判定したことを要件とすることにより、特別特典付与に対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２２３】

遊技機１２Ａ６．上記遊技機１２Ａ１乃至遊技機１２Ａ５のいずれかにおいて、前記付与判定手段を、前記特別特典を付与すると判定した場合、同一遊技回ではその後に前記付与判定を実行しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２２４】

本遊技機によれば、特別特典を付与すると判定した場合、同一遊技回ではその後に付与

判定を実行しなくなる。かかる構成とすることにより、特別特典付与に対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２２５】

遊技機１２Ａ７．上記遊技機１２Ａ１乃至遊技機１２Ａ６のいずれかにおいて、前記付与判定手段は、１回目の付与判定において、所定の抽選により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【４２２６】

本遊技機によれば、１回目の付与判定では、所定の抽選により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、１回目の付与判定に関して遊技者の介入を排除することが可能となり、遊技者間で格差が生じることを抑制することが可能となる。

【４２２７】

遊技機１２Ａ８．上記遊技機１２Ａ７において、前記付与判定手段は、２回目以降の付与判定において、前記停止操作手段の操作結果により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【４２２８】

本遊技機によれば、２回目以降の付与判定において、停止操作手段の操作結果により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、２回目以降の付与判定に遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２２９】

遊技機１２Ａ９．上記遊技機１２Ａ８において、前記付与判定手段は、２回目以降の付与判定において、前記停止操作手段に特定操作（部分ナビに従わない操作）がなされた場合、所定の抽選により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【４２３０】

本遊技機によれば、２回目以降の付与判定において、停止操作手段に特定操作がなされた場合、所定の抽選により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特定操作を行って所定の抽選による特別特典付与を期待するか、特定操作を行わずに自力で特別特典付与を勝ち取るか、を遊技者に選択させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２３１】

遊技機１２Ａ１０．上記遊技機１２Ａ１乃至遊技機１２Ａ９のいずれかにおいて、前記特別特典付与手段は、前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定したタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【４２３２】

本遊技機によれば、特別特典付与手段は、付与判定手段が特別特典を付与すると判定したタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４２３３】

遊技機１２Ａ１１．上記遊技機１２Ａ１乃至遊技機１２Ａ１０のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定したタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４２３４】

本遊技機によれば、付与判定手段が特別特典を付与すると判定したタイミングで特別特典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、報知有無を通じて付与判定の当選有無を遊技者に把握させることが可能となり、仮に１回目の付与判定に外れたとしても２回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。

【４２３５】

遊技機１２Ａ１２．上記遊技機１２Ａ１乃至遊技機１２Ａ１１のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モードＢ）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の報知モードＢ移行機能Ｓ１２０３１１）を備え、前記付与判定手段を、前記特別遊技状態である場合、前記特別遊技状態でない場合と比して高確率で前記付与判定を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２３６】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率で付与判定を実行する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を高確率で付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【４２３７】

遊技機１２Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が特定操作方法で操作されれば特定入賞（ベル入賞）が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記特定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する制御手段（主制御装置１０１の停止制御処理機能Ｓ４１０）と、

前記役の抽選結果が前記特定結果となったことに基づいて、前記特定操作方法の一部を報知する一部報知手段（補助表示部６５）と、

前記一部報知手段の報知内容に応じた操作がなされた場合、前記複数の停止操作手段の操作結果に基づいて、特別特典（報知モードＡゲーム数の上乗せ）を付与するか否かの付与判定を実行する第１判定手段（主制御装置１０１のベル入賞判定機能Ｓ１２０６０５）と、

前記一部報知手段の報知内容に応じた操作がなされなかった場合、所定の抽選によって前記付与判定を実行する第２判定手段（主制御装置１０１の他力抽選機能Ｓ１２０６０９）と、

前記特別特典を付与する付与判定がなされた場合、前記特別特典を付与する特別特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ１２０６０８）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【４２３８】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果となったことに基づいて、特定操作方法の一部が報知される。このとき、報知内容に応じた操作がなされた場合、複数の停止操作手段の操作結果に基づいて、特別特典を付与するか否かの付与判定を実行し、報知内容に応じた操作がなされなかった場合、所定の抽選によって前記付与判定を実行する。そして、特別特典を付与する付与判定がなされた場合には、特別特典を付与する。かかる構成とすることにより、特定操作方法の一部が報知された場合に、報知内容に従って自力で特別特典付与を勝ち取るのか、報知内容に従わずに所定の抽選に当選して特別特典が付与されることを期待するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【４２３９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２４０】
遊技機１２Ｂ２．上記遊技機１２Ｂ１において、前記第１判定手段は、前記特定入賞が成立した場合、前記特別特典を付与すると判定することを特徴とする遊技機。
【４２４１】
本遊技機によれば、特定操作方法の一部が報知された場合、複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することができれば特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作できた場合、特定入賞成立に伴う特典に加えて特別特典も付与することが可能となる。この結果、特定操作方法のうち報知されなかった操作方法を推測した上で複数の停止操作手段を操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。
【４２４２】
さらにいうと、かかる構成においては、報知内容に応じた操作を行う一方で複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することができなかった結果が繰り返し発生した場合、特定入賞成立に伴う特典のみならず特別特典も付与されないこととなるため、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、報知内容に応じた操作がなされなかった場合に所定の抽選によって付与判定を実行する本遊技機においては、特定入賞成立に伴う特典を諦めることになるものの、所定の抽選による特別特典付与のみを期待するという選択肢を遊技者に提供することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となるとともに、特定入賞成立に伴う特典を諦めることで特別特典付与が期待できるという新たな遊技性を提供することが可能となる。
【４２４３】
遊技機１２Ｂ３．上記遊技機１２Ｂ１又は遊技機１２Ｂ２において、前記第１判定手段が前記特別特典を付与すると判定する確率と、前記第２判定手段が前記特別特典を付与すると判定する確率と、が等しくなる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２４４】
本遊技機によれば、遊技者が報知内容に応じた操作を行った場合と、遊技者が報知内容に応じた操作を行わなかった場合と、で特別特典が付与される確率に差異が生じないため、遊技者の選択によって特別特典の付与頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。
【４２４５】
遊技機１２Ｂ４．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ３のいずれかにおいて、前記特別特典が付与された場合には、前記特定入賞成立に伴う特典が付与された場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２４６】
本遊技機によれば、特別特典が付与された場合には、特定入賞成立に伴う特典が付与された場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることを期待できる。かかる構成とすることにより、遊技者が報知内容に従わずに複数の停止操作手段を操作することを躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。
【４２４７】
遊技機１２Ｂ５．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ４のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記特定操作方法を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１の全ナビ抽選機能Ｓ１２０４０７）を備え、前記一部報知手段は、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知しないと決定した場合、前記特定操作方法の一部を報知することを特徴とする遊技機。
【４２４８】
本遊技機によれば、報知決定手段は、役の抽選結果が特定結果となった場合、特定操作方法を報知するか否かを決定し、一部報知手段は、報知決定手段が特定操作方法を報知しないと決定した場合、特定操作方法の一部を報知する。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が特定結果となった場合に、特定操作方法が報知される場合と、特定操作方法の一部が報知される場合と、を生じさせることが可能となる。この結果、役の抽選結果が

特定結果となった遊技回における報知内容の多様化を図ることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【４２４９】

遊技機１２Ｂ６．上記遊技機１２Ｂ５において、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定した場合、前記特別特典を付与する第２特別特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ１２０４０５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４２５０】

本遊技機によれば、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定した場合、特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技者は、特定操作方法が報知された場合に、複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することにより、特定入賞成立に伴う特典に加えて特別特典付与も受けることが可能となる。

【４２５１】

また、かかる構成においては、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、報知決定手段による特定操作方法の報知有無の決定によって特別特典付与有無の判定が行われ、報知決定手段が特定操作方法を報知しない決定を行った場合、第１判定手段又は第２判定手段による特別特典付与有無の判定が行われる。つまり、本遊技機では、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、特別特典を付与するか否かの付与判定を複数回実行可能な構成とすることができる。これにより、仮に１回目の付与判定に外れたとしても２回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２５２】

遊技機１２Ｂ７．上記遊技機１２Ｂ６において、前記第２特別特典付与手段は、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定したタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【４２５３】

本遊技機によれば、第２特別特典付与手段は、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定したタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定した場合すなわち特別特典付与が確定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、特別特典付与に関する報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４２５４】

遊技機１２Ｂ８．上記遊技機１２Ｂ６又は遊技機１２Ｂ７において、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定したタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４２５５】

本遊技機によれば、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定したタイミングで特別特典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、報知有無を通じて特別特典付与の有無を遊技者に把握させることが可能となり、仮に特別特典付与の報知がなされなかったとしても、それ以降の第１判定手段又は第２判定手段による付与判定によって特別特典が付与されることを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。

【４２５６】

遊技機１２Ｂ９．上記遊技機１２Ｂ５乃至遊技機１２Ｂ８のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モードＢ）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の報知モードＢ移行機能Ｓ１２０３１１）を備え、前記報知決定手段を、前記特別遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記特別遊技状態以外の遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合と比して、高確率で前記特定操作方法を報知するか否かを決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２５７】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率

で特定操作方法を報知するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を、高確率で特典付与を付与するか否かの付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【４２５８】

遊技機１２Ｂ１０．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ９のいずれかにおいて、前記特別特典付与手段は、前記特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【４２５９】

本遊技機によれば、特別特典付与手段は、特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、特別特典付与に関する報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４２６０】

遊技機１２Ｂ１１．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ１０のいずれかにおいて、前記特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４２６１】

本遊技機によれば、特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで特別特典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、特別特典の付与内容に応じた報知の有無を通じて付与判定の当選有無を遊技者に把握させることが可能となる。また、本構成を上記遊技機１２Ｂ８に係る構成に適用した場合には、特別特典付与がなされる場合にその付与契機を遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２６２】

遊技機１２Ｂ１２．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ１１のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モードＢ）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の報知モードＢ移行機能Ｓ１２０３１１）を備え、前記一部報知手段を、前記特別遊技状態である場合、前記特別遊技状態でない場合と比して高確率で前記特定操作方法の一部を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２６３】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率で特定操作方法の一部を報知する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を高確率で付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【４２６４】

なお、上記遊技機１２Ａ群～上記遊技機１２Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１２群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群、上記遊技機１０群、上記遊技機１２群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４２６５】

遊技機１３Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）

と、
　前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
　前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
　前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備え、
　前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備えた遊技機において、
　前記メイン制御手段は、
　前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、第１コマンド（設定変更コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第１コマンド送信手段（主制御装置１０１の設定変更コマンド送信機能Ｓ１３０１０５）と、
　前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態となった場合、第２コマンド（変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第２コマンド送信手段（主制御装置１０１の変更終了コマンド送信機能Ｓ１３０４０４）と、
　遊技回の開始に関わる規定操作（ベット操作）がなされた場合、規定コマンド（ベットコマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する規定コマンド送信手段（主制御装置１０１のベットコマンド送信機能）と
を備え、
　前記サブ制御手段は、
　前記第１コマンドを受信した後に前記第２コマンドを受信することなく前記規定コマンドを受信した場合、前記第２コマンドを受信していないことを示唆する規定報知（エラー報知音）を実行する制御を行う規定報知制御手段（表示制御装置８１のエラー報知音出力機能Ｓ１３０８０５）を備えることを特徴とする遊技機。
【４２６６】
　本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、メイン制御手段からサブ制御手段に対して第１コマンドが送信される。そして、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態から数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態となった場合、メイン制御手段からサブ制御手段に対して第２コマンドが送信される。また、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して規定コマンドが送信される。ここで、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した後に第２コマンドを受信することなく規定コマンドを受信した場合、第２コマンドを受信していないことを示唆する規定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合に、規定報知を通じて第２コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。
【４２６７】
　また、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合に送信される規定コマンドの受信に基づいて規定報知を実行する制御を行う構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合にサブ制御手段側で遊技回に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。
【４２６８】
　以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４２６９】

遊技機１３Ａ２．上記遊技機１３Ａ１において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記規定コマンド送信手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、前記規定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４２７０】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、規定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階において規定報知を実行する制御を行うことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４２７１】

遊技機１３Ａ３．上記遊技機１３Ａ２において、前記メイン制御手段は、前記遊技回を開始させる場合、遊技回開始コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する遊技回開始コマンド送信手段（主制御装置１０１の開始コマンド送信機能）を備え、前記サブ制御手段を、前記第１コマンドを受信した後に前記第２コマンド及び前記規定コマンドを受信することなく前記遊技回開始コマンドを受信した場合、前記規定報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２７２】

本遊技機によれば、遊技回を開始させる場合、メイン制御手段は、遊技回開始コマンドをサブ制御手段に対して送信する。サブ制御手段は、第１コマンドを受信した後に第２コマンド及び規定コマンドを受信することなく遊技回開始コマンドを受信した場合、規定報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、第１コマンドを受信した後に第２コマンド及び規定コマンドを受信することなく遊技回開始コマンドを受信した場合についても、規定報知を実行する制御を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技回の開始後に規定報知が実行されることとなるため、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

【４２７３】

遊技機１３Ａ４．上記遊技機１３Ａ２又は遊技機１３Ａ３において、前記サブ制御手段を、前記第１コマンドを受信した後に、前記第２コマンド及び前記規定コマンドを受信することなく、前記メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合、前記規定報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２７４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した後に、第２コマンド及び規定コマンドを受信することなく、メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合、規定報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、第１コマンドを受信した後に、第２コマンド及び規定コマンドを受信することなく、メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合についても、規定報知を実行する制御を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技回の途中で規定報知が実行されることとなるため、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

【４２７５】

遊技機１３Ａ５．上記遊技機１３Ａ１乃至遊技機１３Ａ４のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、前記規定報知を終了する制御を行う規定報知終了手段（表示制御装置８１のエラー報知音出力終了機能Ｓ１３０６０４）を備えることを特徴とする遊技機。

【４２７６】
本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、規定報知を終了する制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定報知がなされた場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する操作を再度行うことにより、規定報知を終了させることが可能となる。
【４２７７】
遊技機１３Ａ６．上記遊技機１３Ａ１乃至遊技機１３Ａ５のいずれかにおいて、前記第２コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示す情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。
【４２７８】
本遊技機によれば、第２コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示す情報が含まれる。かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合、例えば数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示唆する補助演出等のような、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に基づいた制御を正常に行えなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、第１コマンドを受信した後に第２コマンドを受信することなく規定コマンドを受信した場合に規定報知を実行する制御を行う構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４２７９】
遊技機１３Ａ７．上記遊技機１３Ａ１乃至遊技機１３Ａ６のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記第１コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置８１の設定変更表示機能Ｓ１３０６０７）と、前記第２コマンドを受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置８１の設定変更表示終了機能Ｓ１３０７０４）と、を備えることを特徴とする遊技機。
【４２８０】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行い、第２コマンドを受信した場合、状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合、メイン制御手段側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、サブ制御手段側では状態報知を継続してしまうこととなる。そこで、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合に送信される規定コマンドの受信に基づいて規定報知を実行する制御を行う構成とすることにより、規定報知を通じて第２コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。
【４２８１】
遊技機１３Ａ８．上記遊技機１３Ａ１乃至遊技機１３Ａ７のいずれかにおいて、特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、第１操作手段（スタートレバー４１）の操作有無を検出する第１検出手段（スタート検出センサ４１ａ）からの信号が、前記第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号（ＯＦＦ信号）から、前記第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号（ＯＮ信号）に切り替わったことを検知することと、前記第１検出手段からの信号が前記第

１非操作信号から前記第１操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第２検出手段（設定キー検出センサ７３ａ）からの信号が、前記第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号（ＯＮ信号）から、前記第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号（ＯＦＦ信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２８２】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第１操作手段の操作有無を検出する第１検出手段からの信号が、第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号から、第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号に切り替わったことを検知し、その後に、第２操作手段の操作有無を検出する第２検出手段からの信号が、第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号から、第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第３特定操作がなされたこととなる。

【４２８３】

第３特定操作の要件として、第１操作手段の操作と、第２操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第３特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第２操作手段に関しては、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第２非操作信号を検知する構成と比して、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４２８４】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２８５】

遊技機１３Ａ９．上記遊技機１３Ａ８において、前記第１特定操作がなされたこととなる要件として、前記第２検出手段から前記第２操作信号が入力されていることを検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２８６】

本遊技機によれば、第１特定操作がなされたこととなる要件には、第２操作信号が入力されていることを検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、第２操作手段によって第１特定操作と第３特定操作を行うことが可能となり、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【４２８７】

また、第１操作手段を操作する前段階、すなわち第３特定操作の前段階において、第２検出手段から第２非操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作した場合には、第１操作手段を操作した後に、改めて第２検出手段から第２操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作するとともに、第２検出手段から第２非操作信号が入力されるよう第２操作手段を操作する必要が生じる。故に、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４２８８】

遊技機１３Ａ１０．上記遊技機１３Ａ９において、前記第２操作手段を、前記第２操作手段を操作することなく、前記第２操作信号を前記第２検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２８９】

本遊技機によれば、第２操作手段は、当該第２操作手段を操作することなく、第２操作信号を第２検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、第１特定操作を行う際に第２操作手段を操作した場合には、第３特

定操作として、第２非操作信号が前記第２検出手段から出力されるよう第２操作手段を操作すればよい。故に、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【４２９０】

遊技機１３Ａ１１．上記遊技機１３Ａ８乃至遊技機１３Ａ１０のいずれかにおいて、前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、前記第２検出手段からの信号が前記第２操作信号から前記第２非操作信号に切り替わったことを検知した後に、前記第２検出手段から前記第２非操作信号が入力されたことを規定回数（１０回）検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２９１】

本遊技機によれば、第３特定操作がなされたこととなる要件として、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２検出手段から第２非操作信号が入力されたことを規定回数検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第２検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【４２９２】

遊技機１３Ａ１２．上記遊技機１３Ａ１１において、前記第２検出手段から前記第２非操作信号が入力されたことを前記規定回数検知する前に、前記第２検出手段から前記第２操作信号が入力されていることを検知した場合、前記第２検出手段からの信号が前記第２操作信号から前記第２非操作信号に切り替わったことを改めて検知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２９３】

本遊技機によれば、第２検出手段から第２非操作信号が入力されたことを規定回数検知する前に、第２検出手段から第２操作信号が入力されていることを検知した場合、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを改めて検知する。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第２検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【４２９４】

遊技機１３Ａ１３．上記遊技機１３Ａ８乃至遊技機１３Ａ１２のいずれかにおいて、前記第３特定操作がなされた場合、前記第２特定操作によって選択された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２９５】

本遊技機によれば、第３特定操作がなされた場合、第２特定操作によって選択された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。かかる構成とすることにより、第３特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

【４２９６】

遊技機１３Ａ１４．上記遊技機１３Ａ１３において、前記第２特定操作がなされた場合に数値情報を更新する更新手段（主制御装置１０１の設定値更新機能Ｓ１３０２１０）と、前記更新手段の更新結果を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０６の表示バッファ）と、前記記憶手段に記憶された数値情報を表示する表示手段（払出枚数表示部６２）と、を備え、前記第３特定操作がなされた場合、前記記憶手段に記憶された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２９７】

本遊技機によれば、第２特定操作がなされた場合に更新された数値情報は、記憶手段に記憶されるとともに表示手段に表示される。そして、第３特定操作がなされた場合には、記憶手段に記憶された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。第２特定操作がなされた場合に更新された数値情報を表示する構成とすることにより、特定操作を行う作業者の意図する数値情報を、比較的容易に第２特定操作によって選択させることが可能となる。また、第２特定操作がなされた場合に更新される数値情報を、数値情報記憶手段と異なる記憶手段に記憶する構成とすることにより、第３特定操作がなされることなく数値情報記

憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

【４２９８】

遊技機１３Ａ１５．上記遊技機１３Ａ８乃至遊技機１３Ａ１４のいずれかにおいて、前記第１検出手段及び前記第２検出手段からの信号を定期的に確認する定期確認手段（主制御装置１０１のタイマ割込み処理）と、前記定期確認手段による確認が行われるまで待機する待機手段（主制御装置１０１の割込み待ち処理Ｓ１３０２０６，Ｓ１３０５０１）と、を備え、前記第３特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、前記待機手段による待機が行われる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２９９】

本遊技機によれば、第３特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、定期確認手段による第１検出手段及び第２検出手段からの信号の確認が行われるまで待機する処理が行われる。かかる構成とすることにより、第１検出手段及び第２検出手段からの信号の最新状況に基づいて、第３特定操作がなされたか否かの判定を行うことが可能となる。この結果、例えば、第１操作手段の１回の操作に対して、第１検出手段からの信号が第１非操作信号から第１操作信号に切り替わったことを複数回検知してしまうことを回避することが可能となる。

【４３００】

遊技機１３Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

前記メイン制御手段は、

前記特定操作が開始された場合、第１コマンド（設定変更コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第１コマンド送信手段（主制御装置１０１の設定変更コマンド送信機能Ｓ１３０１０５）と、

前記特定操作が終了された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む第２コマンド（変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第２コマンド送信手段（主制御装置１０１の変更終了コマンド送信機能Ｓ１３０４０４）と

を備え、

前記第２コマンド送信手段が前記第２コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず前記サブ制御手段が前記第２コマンドを受信できなかった場合に、前記特定操作を再度行うことなく、前記サブ制御手段が前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３０１】

本遊技機によれば、メイン制御手段側で第２コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、サブ制御手段側で第２コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うこ

となく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段側で第２コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負荷を低減することが可能となる。

【４３０２】

また、かかる構成においては、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３０３】

遊技機１３Ｂ２．上記遊技機１３Ｂ１において、前記メイン制御手段は、遊技回の開始に関わる所定操作（ベット数設定後のスタートレバー４１操作）がなされた場合、所定コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する所定コマンド送信手段（主制御装置１０１の開始コマンド送信機能）を備え、前記所定コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３０４】

本遊技機によれば、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して所定コマンドが送信される。ここで、所定コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第２コマンドを受信できなかった場合であっても、所定コマンドを受信することで数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負荷を低減することが可能となる。

【４３０５】

また、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合に送信される所定コマンドに含める構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報をサブ制御手段が把握していない状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【４３０６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３０７】

遊技機１３Ｂ３．上記遊技機１３Ｂ２において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記所定コマンド送信手段は、前記賭数を設定した後に前記開始操作手段が操作された場合、前記所定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４３０８】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定した後に開始操作手段が操作された場合、所定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されたことをサブ制御手段が把握した場合に、かかるタイミングで数値情報記憶手段に記憶された数値情報も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【４３０９】

遊技機１３Ｂ４．上記遊技機１３Ｂ１乃至遊技機１３Ｂ３のいずれかにおいて、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、賭数コマ

ンド（ベットコマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する賭数コマンド送信手段（主制御装置１０１のベットコマンド送信機能）を備え、前記賭数コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３１０】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む賭数コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、賭数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３１１】

遊技機１３Ｂ５．上記遊技機１３Ｂ１乃至遊技機１３Ｂ４のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンド（抽選結果コマンド等）を前記サブ制御手段に対して送信する進行状況コマンド送信手段（主制御装置１０１の抽選結果コマンド送信機能等）を備え、前記進行状況コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３１２】

本遊技機によれば、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンドにも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第２コマンドに加えて所定コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となり、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。

【４３１３】

遊技機１３Ｂ６．上記遊技機１３Ｂ１乃至遊技機１３Ｂ５のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記第１コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置８１の設定変更表示機能Ｓ１３０６０７）と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置８１の設定変更表示終了機能Ｓ１３０７０４）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【４３１４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行い、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合、メイン制御手段側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、サブ制御手段側では状態報知を継続してしまうこととなる。そこで、第２コマンド送信手段が第２コマンドを送信する処理を行ったにも関わらずサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うことなく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４３１５】

遊技機１３Ｂ７．上記遊技機１３Ｂ６において、前記サブ制御手段は、前記第１コマンドを受信してからの経過時間を測定する経過時間測定手段（表示制御装置８１の確認タイ

マ減算処理機能）を備え、前記状態報知終了手段は、前記経過時間測定手段の測定結果に基づいて前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３１６】

本遊技機によれば、状態報知は、第１コマンドを受信してからの経過時間に基づいて終了する。かかる構成とすることにより、サブ制御手段側の判断で状態報知を継続することが可能となる。この結果、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３１７】

遊技機１３Ｂ８．上記遊技機１３Ｂ７において、前記状態報知終了手段は、前記第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間（１２０秒）を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記第１コマンドを受信してから前記特定時間を経過した後に前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３１８】

本遊技機によれば、第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、第１コマンドを受信してから特定時間を経過した後に状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作が開始されてから特定時間を経過するまで状態報知を継続することが可能となり、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３１９】

遊技機１３Ｂ９．上記遊技機１３Ｂ８において、前記サブ制御手段は、前記第１コマンドを受信してから前記特定時間を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知（待機音声出力）を実行する制御を行う所定報知制御手段（表示制御装置８１の待機音声出力機能Ｓ１３１５０６）を備えることを特徴とする遊技機。

【４３２０】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信してから特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了することを、所定報知を通じて示唆することが可能となる。この結果、特定操作を行った作業者等が、特定操作を終了したにも関わらず状態報知が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。

【４３２１】

遊技機１３Ｂ１０．上記遊技機１３Ｂ７乃至遊技機１３Ｂ９のいずれかにおいて、前記状態報知終了手段は、前記第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間（１２０秒）を経過した後に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３２２】

本遊技機によれば、第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過した後に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作の開始から終了までに特定時間以上の時間を要した場合には、直ちに状態報知を終了させることが可能となる。

【４３２３】

遊技機１３Ｂ１１．上記遊技機１３Ｂ１乃至遊技機１３Ｂ１０のいずれかにおいて、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を

終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、第１操作手段（スタートレバー４１）の操作有無を検出する第１検出手段（スタート検出センサ４１ａ）からの信号が、前記第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号（ＯＦＦ信号）から、前記第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号（ＯＮ信号）に切り替わったことを検知することと、前記第１検出手段からの信号が前記第１非操作信号から前記第１操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第２検出手段（設定キー検出センサ７３ａ）からの信号が、前記第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号（ＯＮ信号）から、前記第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号（ＯＦＦ信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３２４】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第１操作手段の操作有無を検出する第１検出手段からの信号が、第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号から、第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号に切り替わったことを検知し、その後に、第２操作手段の操作有無を検出する第２検出手段からの信号が、第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号から、第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第３特定操作がなされたこととなる。

【４３２５】

第３特定操作の要件として、第１操作手段の操作と、第２操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第３特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第２操作手段に関しては、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第２非操作信号を検知する構成と比して、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４３２６】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３２７】

なお、上記遊技機１３Ａ９乃至上記遊技機１３Ａ１５のいずれかに記載の構成を、上記遊技機１３Ｂ１１に組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４３２８】

遊技機１３Ｃ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（ＲＡＭ１０６の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備えた遊技機において、
特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、
前記メイン制御手段は、
前記特定操作が開始された場合、第１コマンド（設定変更コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第１コマンド送信手段（主制御装置１０１の設定変更コマンド送信機能Ｓ１３０１０５）と、
前記特定操作が終了された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む第２コマンド（変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第２コマンド送信手段（主制御装置１０１の変更終了コマンド送信機能Ｓ１３０４０４）と
を備え、
前記サブ制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置８１の設定変更表示機能Ｓ１３０６０７）と、
前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置８１の設定変更表示終了機能Ｓ１３０７０４）と、
前記第１コマンドを受信してからの経過時間を測定する経過時間測定手段（表示制御装置８１の確認タイマ減算処理機能）と
を備え、
前記状態報知終了手段は、前記経過時間測定手段の測定結果に基づいて前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３２９】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。また、状態報知は、第１コマンドを受信してからの経過時間に基づいて終了する。かかる構成とすることにより、サブ制御手段側の判断で状態報知を継続することが可能となる。この結果、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３３０】

以上の結果、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３３１】

遊技機１３Ｃ２．上記遊技機１３Ｃ１において、前記状態報知終了手段は、前記第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間（１２０秒）を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記第１コマンドを受信してから前記特定時間を経過した後に前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３３２】

本遊技機によれば、第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、第１コマンドを受信してから特定時間を経過した後に状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作が開始されてから特定時間を経過するまで状態報知を継続することが可能となり、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３３３】
遊技機１３Ｃ３．上記遊技機１３Ｃ２において、前記サブ制御手段は、前記第１コマンドを受信してから前記特定時間を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知（待機音声出力）を実行する制御を行う所定報知制御手段（表示制御装置８１の待機音声出力機能Ｓ１３１５０６）を備えることを特徴とする遊技機。
【４３３４】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信してから特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了することを、所定報知を通じて示唆することが可能となる。この結果、特定操作を行った作業者等が、特定操作を終了したにも関わらず状態報知が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。
【４３３５】
遊技機１３Ｃ４．上記遊技機１３Ｃ１乃至遊技機１３Ｃ３のいずれかにおいて、前記状態報知終了手段は、前記第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間（１２０秒）を経過した後に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。
【４３３６】
本遊技機によれば、第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過した後に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作の開始から終了までに特定時間以上の時間を要した場合には、直ちに状態報知を終了させることが可能となる。
【４３３７】
遊技機１３Ｃ５．上記遊技機１３Ｃ１乃至遊技機１３Ｃ４のいずれかにおいて、前記第２コマンド送信手段が前記第２コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず前記サブ制御手段が前記第２コマンドを受信できなかった場合に、前記特定操作を再度行うことなく、前記サブ制御手段が前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４３３８】
本遊技機によれば、メイン制御手段側で第２コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、サブ制御手段側で第２コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うことなく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段側で第２コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負荷を低減することが可能となる。
【４３３９】
また、かかる構成においては、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４３４０】
遊技機１３Ｃ６．上記遊技機１３Ｃ１乃至遊技機１３Ｃ５のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、遊技回の開始に関わる所定操作（ベット数設定後のスタートレバー４１操作）がなされた場合、所定コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する所定コマンド送信手段（主制御装置１０１の開始コマンド送信機能）を備え、前記所定コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３４１】
本遊技機によれば、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して所定コマンドが送信される。ここで、所定コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第２コマンドを受信できなかった場合であっても、所定コマンドを受信することで数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負荷を低減することが可能となる。
【４３４２】
また、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合に送信される所定コマンドに含める構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報をサブ制御手段が把握していない状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。
【４３４３】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４３４４】
遊技機１３Ｃ７．上記遊技機１３Ｃ６において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記所定コマンド送信手段は、前記賭数を設定した後に前記開始操作手段が操作された場合、前記所定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。
【４３４５】
本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定した後に開始操作手段が操作された場合、所定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されたことをサブ制御手段が把握した場合に、かかるタイミングで数値情報記憶手段に記憶された数値情報も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。
【４３４６】
遊技機１３Ｃ８．上記遊技機１３Ｃ６又は遊技機１３Ｃ７において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、賭数コマンド（ベットコマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する賭数コマンド送信手段（主制御装置１０１のベットコマンド送信機能）を備え、前記賭数コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。
【４３４７】
本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む賭数コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、賭数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第２コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。
【４３４８】
遊技機１３Ｃ９．上記遊技機１３Ｃ６乃至遊技機１３Ｃ８のいずれかにおいて、前記メ

イン制御手段は、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンド（抽選結果コマンド等）を前記サブ制御手段に対して送信する進行状況コマンド送信手段（主制御装置１０１の抽選結果コマンド送信機能等）を備え、前記進行状況コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３４９】

本遊技機によれば、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンドにも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第２コマンドに加えて所定コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となり、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。

【４３５０】

遊技機１３Ｃ１０．上記遊技機１３Ｃ１乃至遊技機１３Ｃ９のいずれかにおいて、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記第３特定操作がなされたこととなる要件として、第１操作手段（スタートレバー４１）の操作有無を検出する第１検出手段（スタート検出センサ４１ａ）からの信号が、前記第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号（ＯＦＦ信号）から、前記第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号（ＯＮ信号）に切り替わったことを検知することと、前記第１検出手段からの信号が前記第１非操作信号から前記第１操作信号に切り替わったことを検知した後に、第２操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第２検出手段（設定キー検出センサ７３ａ）からの信号が、前記第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号（ＯＮ信号）から、前記第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号（ＯＦＦ信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３５１】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第１操作手段の操作有無を検出する第１検出手段からの信号が、第１操作手段が操作されていないことを示す第１非操作信号から、第１操作手段が操作されたことを示す第１操作信号に切り替わったことを検知し、その後に、第２操作手段の操作有無を検出する第２検出手段からの信号が、第２操作手段が操作されたことを示す第２操作信号から、第２操作手段が操作されていないことを示す第２非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第３特定操作がなされたこととなる。

【４３５２】

第３特定操作の要件として、第１操作手段の操作と、第２操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第３特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第２操作手段に関しては、第２検出手段からの信号が第２操作信号から第２非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第２非操作信号を検知する構成と比して、第２操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【４３５３】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３５４】

なお、上記遊技機１３Ａ９乃至上記遊技機１３Ａ１５のいずれかに記載の構成を、上記

遊技機１３Ｃ１０に組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４３５５】

なお、上記遊技機１３Ａ群～上記遊技機１３Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１３群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１２群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４３５６】

遊技機１４Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前兆モード（前兆モード）に移行する場合、数値情報記憶手段（モードゲーム数カウンタ）に前兆ゲーム数に対応した数値情報を設定する数値情報設定手段（チャンスモードにおけるモードゲーム数設定機能Ｓ１４０４１０）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新する数値情報更新手段（前兆モードにおけるモードゲーム数カウンタ更新機能Ｓ１４１２０４）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報（１０）となった場合、特定モード（報知モード）に移行させる特定移行手段（報知モード移行機能Ｓ１４１２０６）と

を備え、

前記サブ制御手段は、

前記前兆モードへの移行条件（前兆モードに移行）が成立した場合、複数の遊技回によって構成される演出期間を設定する演出期間設定手段（１０Ｇ間演出設定処理機能Ｓ１４１３０５）と、

前記演出期間における遊技回数に関わる回数情報を記憶する回数情報記憶手段（前兆ゲーム数カウンタ）と、

前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新する回数情報更新手段（前兆ゲーム数カウンタ更新機能Ｓ１４１４０２）と、

前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、前記演出期間における補助演出を実行する制御を行う演出制御手段（演出実行機能Ｓ１４１４０４，Ｓ１４１４０６～Ｓ１４１４０８）と

を備え、

前記複数の停止操作手段が所定操作方法（左ストップスイッチ４２を最初に操作する操作方法）で操作された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新され、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されないことがある構成とし、

前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が更新される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３５７】

本遊技機によれば、前兆モードに移行する場合、数値情報記憶手段に数値情報が設定される。数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報となった場合には、特定モードに移行する。ここで、数値情報記憶手段に記憶された数値情報は、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作された場合に更新され、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合に更新されないことがある。かかる構成とすることにより、特定モードへの移行を期待する遊技者に、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

【４３５８】

また、サブ制御手段は、前兆モードへの移行条件が成立した場合、複数の遊技回によって構成される演出期間を設定し、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、補助演出を実行する制御を行う。ここで、回数情報記憶手段に記憶された回数情報は、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず更新される。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出の流れを止めることなく実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３５９】

確かに、メイン制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新しなかった場合に、サブ制御手段側でも回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新しなかった遊技回と、その次遊技回又は前の遊技回と、において、同一の補助演出を繰り返し実行してしまうこととなり、演出期間における補助演出の流れを止めてしまうこととなる。そして、このことは、同一の補助演出を繰り返し視認させられた遊技者が遊技意欲を低下させてしまうことに繋がり得るからである。

【４３６０】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３６１】

遊技機１４Ａ２．上記遊技機１４Ａ１において、前記演出期間設定手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が発生しなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定数値情報となる遊技回で終了するよう、前記演出期間を設定することを特徴とする遊技機。

【４３６２】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が発生しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報となる遊技回で終了するよう、演出期間が設定される。かかる構成とすることにより、特定モードに移行することを演出期間における補助演出によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３６３】

遊技機１４Ａ３．上記遊技機１４Ａ２において、前記演出制御手段は、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記演出期間設定手段の設定した演出期間の最後の遊技回において、前記特定モードに移行することを報知する移行報知演出（告知演出）を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３６４】

本遊技機によれば、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、演出期間設定手段の設定した演出期間の最後の遊技回において、特定モードに移行することを報知する移行報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３６５】

遊技機１４Ａ４．上記遊技機１４Ａ３において、前記演出制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が前記演出期間に発生した場合、前記移行報知演出を実行した後の遊技回において特定報知演出（「準備中」表示）を実行する制

御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３６６】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合、移行報知演出を実行した後の遊技回において特定報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、移行報知演出を実行した遊技回と、特定モードに移行する遊技回（前兆モードにおける最後の遊技回）と、にずれが生じた場合であっても、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【４３６７】

遊技機１４Ａ５．上記遊技機１４Ａ４において、前記演出制御手段は、前記特定モードに移行するまで前記特定報知演出を継続する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３６８】

本遊技機によれば、特定報知演出は、特定モードに移行するまで継続される。かかる構成とすることにより、補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【４３６９】

遊技機１４Ａ６．上記遊技機１４Ａ４又は遊技機１４Ａ５において、前記演出制御手段は、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が、前記演出期間設定手段の設定した演出期間の遊技回数よりも大きい値を示すものとなった場合、前記特定報知演出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３７０】

本遊技機によれば、演出制御手段は、回数情報記憶手段に記憶された回数情報が、演出期間設定手段の設定した演出期間の遊技回数よりも大きい値を示すものとなった場合、特定報知演出を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合であっても、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて補助演出を実行する制御を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４３７１】

遊技機１４Ａ７．上記遊技機１４Ａ３乃至遊技機１４Ａ６のいずれかにおいて、前記演出制御手段は、前記特定モードに移行するまで前記移行報知演出の最終場面を継続表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３７２】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合、特定モードに移行するまで移行報知演出の最終場面が継続表示される。かかる構成とすることにより、補助演出に関わるデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。また特に、本構成を上記遊技機１４Ａ４乃至遊技機１４Ａ６のいずれかの構成に組み合わせた場合には、特定報知演出を簡素なものとすることが可能となり、サブ制御手段の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【４３７３】

遊技機１４Ａ８．上記遊技機１４Ａ１乃至遊技機１４Ａ７のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、前記役の抽選結果が第１結果（左中右ベル１，２当選、左右中ベル１，２当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されれば所定入賞（ベル入賞）が成立し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、前記役の抽選結果が第２結果（中左右ベル１，２当選、中右左ベル１，２当選、右左中ベル１，２当選、右中左ベル１，２当選、第１特殊ベル当選～第４特殊ベル当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する制御手段（停止制御処理機能Ｓ４１０）を備え、前記特典付与手段を、前記所定入賞が成立した場合に１回の遊技に必要な数

以上の遊技価値（メダル）を付与する構成とし、前記役の抽選結果が前記第１結果となる確率よりも前記役の抽選結果が前記第２結果となる確率の方が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３７４】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第１結果となった場合、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作すれば所定入賞が成立し、役の抽選結果が第２結果となった場合、複数の停止操作手段を所定操作方法以外の操作方法で操作すれば所定入賞が成立する。所定入賞が成立した場合には、１回の遊技に必要な数以上の遊技価値が付与される。そして、役の抽選結果が第１結果となる確率よりも役の抽選結果が第２結果となる確率の方が高くなっている。かかる構成においては、役の当選確率を把握している遊技者と、役の当選確率を把握していない遊技者と、で所定入賞の成立頻度に差異が生じる可能性があり、遊技者間の公平性を担保できなくなる可能性が懸念される。しかしながら、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されないことがある構成とした場合には、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４３７５】

遊技機１４Ａ９．上記遊技機１４Ａ８において、前記役の抽選結果が前記第１結果又は前記第２結果となった場合、前記所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する報知手段（補助表示部６５）を備え、前記特定モードに移行した場合には、前記所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前記前兆モードよりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３７６】

本遊技機によれば、特定モードに移行した場合には、所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前兆モードよりも高くなる。かかる構成を上記遊技機１４Ａ８に適用することにより、特定モードに移行する前と、特定モードに移行した後と、で遊技価値の増減速度にメリハリをつけることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３７７】

遊技機１４Ａ１０．上記遊技機１４Ａ８又は遊技機１４Ａ９において、前記役の抽選結果が前記第１結果又は前記第２結果となった遊技回で前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３７８】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第１結果又は第２結果となった遊技回で複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新させるべく所定操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、所定入賞の成立頻度を高めるべく所定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【４３７９】

遊技機１４Ａ１１．上記遊技機１４Ａ１乃至遊技機１４Ａ１０のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない遊技回において、補助演出の視認性を低下させる制御を行う低下制御手段（画面暗転処理機能Ｓ１４０９０７）を備えることを特徴とする遊技機。

【４３８０】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない遊技回において、補助演出の視認性を低下させる制御を行う。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次遊技回から複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

【４３８１】

遊技機１４Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
前記役の抽選結果に基づいて数値情報（ポイント）を取得する数値情報取得手段（主制御装置１０１のポイント抽選機能Ｓ１４０３０６，Ｓ１４０５０３）と、
前記数値情報取得手段の取得した数値情報を累積記憶可能な数値情報記憶手段（表示制御装置８１の裏ポイントカウンタ）と、
前記数値情報に応じた情報を報知する報知演出（ＣＺ演出）を実行する報知演出実行手段（補助表示部６５）と、
前記報知演出にて報知する数値情報を決定する報知情報決定手段（表示制御装置８１の報知ポイント決定処理機能Ｓ１４０８０３及び報知ポイント変更処理機能Ｓ１４０８０５）と
を備え、
前記数値情報取得手段は、前記役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）であった場合、少なくとも１つの停止操作手段が操作された後に前記数値情報を取得可能であり、
前記報知情報決定手段は、遊技回が開始されてから前記複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までの間に前記報知演出にて報知する数値情報を決定するとともに、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報の範囲内で前記報知演出にて報知する数値情報を決定し、
前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で前記数値情報記憶手段に１以上の数値情報が記憶可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【４３８２】
本遊技機によれば、数値情報を報知する報知演出が実行される。報知演出にて報知される数値情報は、遊技回が開始されてから複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までの間に決定される。かかる構成とすることにより、例えば数値情報の報知タイミングを遊技回によって異ならせたり、数値情報を報知するまでに行う演出内容を数値情報に応じて異ならせたりすることが可能となる。この結果、報知演出の多様化を図ることが可能となる。
【４３８３】
ここで、数値情報を取得する数値情報取得手段は、役の抽選結果が所定結果であった場合、少なくとも１つの停止操作手段が操作された後に数値情報を取得する。かかる構成においては、規定期間の最初の遊技回で役の抽選結果が所定結果となった場合、当該遊技回で報知演出を実行できなくなってしまったり、０を報知する報知演出を実行しなければならなくなってしまったりする可能性が生じる。そして、これらの事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。
【４３８４】
そこで本遊技機では、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で数値情報記憶手段に１以上の数値情報が記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、役の抽選結果に関わらず１以上の数値情報を報知する報知演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４３８５】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３８６】
遊技機１４Ｂ２．上記遊技機１４Ｂ１において、前記規定期間に移行する場合、規定数（５０）以上の数値情報を前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報に加算する数値情報加算手段（表示制御装置８１の増加ポイント加算機能Ｓ１４０７０７）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４３８７】
本遊技機によれば、規定期間に移行する場合、規定数以上の数値情報が数値情報記憶手段に記憶された数値情報に加算される。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、報知演出にて報知する数値情報を１から規定数の範囲内で決定することが可能となる。この結果、規定期間の最初の遊技回において報知する数値情報の多様化を図ることが可能となり、規定期間の最初の遊技回における報知演出が単調化することを抑制することが可能となる。
【４３８８】
遊技機１４Ｂ３．上記遊技機１４Ｂ１又は遊技機１４Ｂ２において、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報が次遊技回以降に報知される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４３８９】
本遊技機によれば、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報が次遊技回以降に報知される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報が０となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。
【４３９０】
遊技機１４Ｂ４．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ３のいずれかにおいて、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を、前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定した後に、前記数値情報記憶手段に累積記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４３９１】
本遊技機によれば、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定した後に、数値情報記憶手段に累積記憶させる。かかる構成とすることにより、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報が０となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。
【４３９２】
遊技機１４Ｂ５．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ４のいずれかにおいて、前記報知演出を実行した場合、前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報から前記報知演出にて報知した数値情報を減算する数値情報減算手段（表示制御装置８１の報知ポイント減算機能Ｓ１４１００３）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４３９３】
本遊技機によれば、報知演出を実行した場合、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報から報知演出にて報知した数値情報を減算する。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に、報知演出にて報知していない数値情報を累積記憶する機能を持たせることが可能となる。
【４３９４】
遊技機１４Ｂ６．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ５のいずれかにおいて、前記報知演出における演出内容を決定する演出内容決定手段（表示制御装置８１の演出内容決定処理機能Ｓ１４０８０７）を備え、前記演出内容決定手段は、前記報知情報決定手段の決定結果に基づいて、前記報知演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技機。
【４３９５】
本遊技機によれば、報知演出における演出内容は、報知演出にて報知すると決定された

数値情報に基づいて決定される。かかる構成とすることにより、報知される数値情報の大小を演出内容から推測させながら報知演出を視認させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３９６】

遊技機１４Ｂ７．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ６のいずれかにおいて、前記数値情報取得手段を、前記役の抽選結果が規定結果（レア役当選）であった場合、前記複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までに前記数値情報を取得する構成とし、前記報知情報決定手段を、前記数値情報取得手段の取得結果に基づいて、前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で前記報知演出にて報知する数値情報を決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３９７】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果であった場合、複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までに数値情報が取得される。そして、役の抽選結果が規定結果となった遊技回で報知演出を実行する場合には、取得した数値情報に基づいて、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知する数値情報が決定される。かかる構成とすることにより、報知演出を実行する遊技回にて取得した数値情報と異なる数値情報を報知する構成とした場合であっても、報知演出を実行する遊技回にて取得した数値情報と、報知演出にて報知する数値情報と、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。今回の遊技回にて取得した数値情報の大小を、報知された数値情報から遊技者に推測させることが可能となるからである。

【４３９８】

遊技機１４Ｂ８．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ７のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において、前記複数の停止操作手段を所定操作方法（左ストップスイッチ４２を最初に操作する操作方法）で操作した場合、前記複数の停止操作手段を前記所定操作方法で操作しなかった場合よりも所定入賞（ベル入賞）の成立頻度が低くなる構成とするとともに、前記複数の停止操作手段を前記所定操作方法で操作しなかった場合、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４３９９】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回では、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作した場合、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合よりも所定入賞の成立頻度が低くなる。逆に、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合には、数値情報取得手段が数値情報を取得しなくなる。かかる構成とすることにより、数値情報が取得されることを期待して所定操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、所定入賞の成立頻度を高めるべく所定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【４４００】

また、このように複数の停止操作手段の操作方法によって数値情報を取得しない事象が発生する構成においては、報知演出の単調化が懸念されることとなる。報知演出を実行する遊技回で取得した数値情報をそのまま報知する構成とした場合には、役の抽選結果が所定結果となった場合、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認しなければ報知演出を開始することができないからである。また、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認した後に報知演出を開始する構成とした場合には、数値情報の報知タイミングが所定操作方法で操作された後に限定されてしまうこととなる。これら懸念を解消すべく、遊技回の開始段階から報知演出を開始する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認するまでの演出内容が、報知する数値情報と関連性のないものとなってしまう。さらに、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合には、数値情報として０を報知しなければならなくなってしまう。

【４４０１】

一方、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知演出にて報知する数値情報を決定する構成を適用した場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４０２】

遊技機１４Ｂ９．上記遊技機１４Ｂ８において、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において前記報知演出を開始した場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記報知演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４０３】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回において報知演出を開始した場合、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、報知演出を最後まで実行する。数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知演出にて報知する数値情報を決定する構成においては、仮に複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されて数値情報を取得しなかったとしても、報知演出にて報知する数値情報に影響が生じない。故に、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、報知演出を最後まで実行することが可能となる。

【４４０４】

遊技機１４Ｂ１０．上記遊技機１４Ｂ９において、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において前記報知演出を開始し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記報知演出の視認性を低下させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４０５】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回において報知演出を開始し、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合、報知演出の視認性を低下させる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次遊技回から複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

【４４０６】

遊技機１４Ｂ１１．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ１０のいずれかにおいて、前記規定期間の最後の遊技回で前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４０７】

本遊技機によれば、規定期間の最後の遊技回で数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知する。かかる構成とすることにより、規定期間が終了した場合に、報知されていない数値情報が存在することを遊技者に期待させることが可能となり、規定期間終了後も遊技者の遊技意欲を持続させることが可能となる。

【４４０８】

遊技機１４Ｂ１２．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ１１のいずれかにおいて、前記規定期間に移行した場合には、前記規定期間に移行していない場合と比して、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得する頻度が高くなることを特徴とする遊技機。

【４４０９】

本遊技機によれば、規定期間に移行した場合には、規定期間に移行していない場合と比して、数値情報取得手段が数値情報を取得する頻度が高くなる。かかる構成とすることにより、規定期間において数値情報記憶手段に記憶された数値情報が０となる機会を低減することが可能となり、報知演出にて１以上の数値情報を報知する頻度を高めることが可能となる。

【４４１０】

遊技機１４Ｂ１３．上記遊技機１４Ｂ１乃至遊技機１４Ｂ１２のいずれかにおいて、前記規定期間の最初の遊技回では、前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で前記数値情報記憶手段に１以上の数値情報が累積記憶されている

ことを特徴とする遊技機。
【４４１１】
本遊技機によれば、規定期間の最初の遊技回において、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で数値情報記憶手段に１以上の数値情報が累積記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、役の抽選結果に関わらず１以上の数値情報を報知する報知演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４４１２】
なお、上記遊技機１４Ａ群及び上記遊技機１４Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１４群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１３群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。
【４４１３】
遊技機１５Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１クレジット投入スイッチ５６）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備えた遊技機において、
特定操作手段（スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチ）を操作しながら、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４１４】
本遊技機によれば、特定操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。
【４４１５】
以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４４１６】
遊技機１５Ａ２．上記遊技機１５Ａ１において、前記特定操作手段を操作していない状況で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４１７】
本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状況で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４１８】
遊技機１５Ａ３．上記遊技機１５Ａ１又は遊技機１５Ａ２において、前記特定操作手段は、前記開始操作手段であることを特徴とする遊技機。
【４４１９】
本遊技機によれば、開始操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作した後に、当該開始操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。
【４４２０】
遊技機１５Ａ４．上記遊技機１５Ａ１乃至遊技機１５Ａ３のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記絵柄の循環表示を停止した循環表示手段と対応する停止操作手段であることを特徴とする遊技機。
【４４２１】
本遊技機によれば、絵柄の循環表示を停止した循環表示手段と対応する停止操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、所定の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させるべく停止操作手段を操作した後に、当該停止操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。
【４４２２】
遊技機１５Ａ５．上記遊技機１５Ａ１乃至遊技機１５Ａ４のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（スイッチ状態確認処理）を不具備としたことを特徴とする遊技機。
【４４２３】
本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、少なくとも特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、停止指令判定手段の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令判定手段の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４４２４】
遊技機１５Ａ６．上記遊技機１５Ａ５において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも前記特定操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出したか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０６）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４２５】
本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも特定操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出したか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。
【４４２６】
遊技機１５Ａ７．上記遊技機１５Ａ５又は遊技機１５Ａ６において、前記停止指令判定

手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも前記特定操作手段からＯＮ信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０４）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４２７】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも特定操作手段からＯＮ信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。

【４４２８】

遊技機１５Ａ８．上記遊技機１５Ａ１乃至遊技機１５Ａ４のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段が操作されたか否かを判定する処理（スイッチ状態確認処理）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４４２９】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、停止指令判定手段の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令判定手段の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４３０】

遊技機１５Ａ９．上記遊技機１５Ａ８において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出したか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０６）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４３１】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出したか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。

【４４３２】

遊技機１５Ａ１０．上記遊技機１５Ａ８又は遊技機１５Ａ９において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からＯＮ信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０４）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４３３】
本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からＯＮ信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。
【４４３４】
遊技機１５Ａ１１．上記遊技機１５Ａ１乃至遊技機１５Ａ１０のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能である場合に第１表示態様（点灯）となり、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが不可能である場合に第２表示態様（消灯）となる表示手段（ストップスイッチ４２～４４の内部に設けられたＬＥＤ）を備え、前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記特定操作手段を操作した場合、前記第１表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４３５】
本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能である場合に第１表示態様となり、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが不可能である場合に第２表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて絵柄の循環表示を停止させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第１表示態様となっている状況下で特定操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作したまま循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。
【４４３６】
遊技機１５Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、
賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備え、
前記賭数として規定数（２又は３）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、
前記賭数として前記規定数を設定した後に、特定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４）を操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４３７】
本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、遊技回を開始させることが可能となる。
【４４３８】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４３９】

遊技機１５Ｂ２．上記遊技機１５Ｂ１において、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作していない状況で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４４０】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作していない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４４１】

遊技機１５Ｂ３．上記遊技機１５Ｂ１又は遊技機１５Ｂ２において、前記特定操作手段は、前記賭数設定操作手段であることを特徴とする遊技機。

【４４４２】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、賭数設定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数を設定すべく賭数設定操作手段を操作した後に、当該賭数設定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。

【４４４３】

遊技機１５Ｂ４．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ３のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

【４４４４】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させる前段階において停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作することが可能となり、遊技回を開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４４５】

遊技機１５Ｂ５．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ４のいずれかにおいて、前記特定操作手段が操作された場合に特定処理（メダル投入処理Ｓ１５０２０７，メダル返却処理Ｓ１５０２０６，停止位置決定処理Ｓ１００９）を実行する特定処理実行手段（主制御装置１０１）を備え、前記特定処理実行手段が前記特定処理を実行しない状況下で前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップＳ１５１３０９，Ｓ１５１３１０）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４４４６】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合に特定処理を実行する特定処理実行手段を備え、特定処理実行手段が特定処理を実行しない状況下で特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４４７】

遊技機１５Ｂ６．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ５のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第１表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第２表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可ＬＥＤ）を備え、前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記特定操作手段を操作した場合、前記第１表示態様が継続される構成としたことを特徴とす

る遊技機。

【４４４８】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第１表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第２表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第１表示態様となっている状況下で特定操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作したまま遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【４４４９】

遊技機１５Ｂ７．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ６のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５０】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５１】

以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４５２】

遊技機１５Ｂ８．上記遊技機１５Ｂ７において、前記特定操作手段を操作していない状況で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５３】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状況で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４５４】

遊技機１５Ｂ９．上記遊技機１５Ｂ７又は遊技機１５Ｂ８において、前記対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５５】

本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５６】

遊技機１５Ｂ１０．上記遊技機１５Ｂ９において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止位置決定処理機能Ｓ１００９）と、を備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記特定操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５７】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、特定操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５８】

遊技機１５Ｂ１１．上記遊技機１５Ｂ１０において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５９】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

【４４６０】

遊技機１５Ｃ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備え、

前記賭数として規定数（２又は３）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、

前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第１表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第２表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可ＬＥＤ）を備え、

前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記開始操作手段と異なる特定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６，ストップスイッチ４２～４４）を操作した場合、前記第１表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４６１】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第１表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第２表示態様となる表示手段が設け

られている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第１表示態様となっている状況下で開始操作手段と異なる特定操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作した場合であっても遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【４４６２】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４６３】

遊技機１５Ｃ２．上記遊技機１５Ｃ１において、前記特定操作手段は、前記賭数設定操作手段であることを特徴とする遊技機。

【４４６４】

本遊技機によれば、表示手段が第１表示態様となっている状況下で賭数設定操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される。かかる構成とすることにより、賭数設定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該賭数設定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作することが不要となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４６５】

遊技機１５Ｃ３．上記遊技機１５Ｃ１又は遊技機１５Ｃ２において、前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記特定操作手段が操作された場合に、前記表示手段を前記第１表示態様から前記第２表示態様に切り替える手段（従来の開始前処理における開始許可ＬＥＤ消灯処理Ｓ１５１３０４）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４４６６】

本遊技機によれば、表示手段が第１表示態様となっている状況下で特定操作手段が操作された場合に、表示手段を第１表示態様から第２表示態様に切り替える手段を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４６７】

遊技機１５Ｃ４．上記遊技機１５Ｃ１乃至遊技機１５Ｃ３のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４６８】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、遊技回を開始させることが可能となる。

【４４６９】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７０】

遊技機１５Ｃ５．上記遊技機１５Ｃ４において、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作していない状況で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４７１】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作していない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４７２】

遊技機１５Ｃ６．上記遊技機１５Ｃ４又は遊技機１５Ｃ５において、前記特定操作手段が操作された場合に特定処理（メダル投入処理Ｓ１５０２０７，停止位置決定処理Ｓ１００９）を実行する特定処理実行手段（主制御装置１０１）を備え、前記特定処理実行手段が前記特定処理を実行しない状況下で前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップＳ１５１３０９，Ｓ１５１３１０）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４４７３】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合に特定処理を実行する特定処理実行手段を備え、特定処理実行手段が特定処理を実行しない状況下で特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７４】

遊技機１５Ｃ７．上記遊技機１５Ｃ４乃至遊技機１５Ｃ６のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４７５】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４７６】

以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７７】

遊技機１５Ｃ８．上記遊技機１５Ｃ７において、前記特定操作手段を操作していない状況で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４７８】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状況で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４７９】

遊技機１５Ｃ９．上記遊技機１５Ｃ７又は遊技機１５Ｃ８において、前記対応する循環

表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４８０】

本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４８１】

遊技機１５Ｃ１０．上記遊技機１５Ｃ９において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止位置決定処理機能Ｓ１００９）と、を備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記特定操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４８２】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、特定操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４８３】

遊技機１５Ｃ１１．上記遊技機１５Ｃ１０において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４８４】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

【４４８５】

遊技機１５Ｃ１２．上記遊技機１５Ｃ４乃至上記遊技機１５Ｃ１１のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

【４４８６】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させる前段階において停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作することが可能となり、遊技回を開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４８７】

遊技機１５Ｄ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、
前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と
を備え、
前記賭数として規定数（２又は３）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、
前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記停止操作手段の少なくとも１つを操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成とし、
前記遊技回が開始された後も前記停止操作手段の少なくとも１つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４８８】
本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段の少なくとも１つを操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、停止操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、停止操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該停止操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、遊技回を開始させることが可能となる。
【４４８９】
また、遊技回が開始された後も停止操作手段の少なくとも１つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、操作を継続している停止操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。
【４４９０】
以上の結果、遊技回を開始させる際や絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４４９１】
遊技機１５Ｄ２．上記遊技機１５Ｄ１において、前記対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記操作を継続した停止操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４４９２】
本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も停止操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。
【４４９３】
遊技機１５Ｄ３．上記遊技機１５Ｄ２において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止位置決定処理機能Ｓ１００９）と、を

備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記操作を継続した停止操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４９４】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、操作を継続した停止操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４９５】

遊技機１５Ｄ４．上記遊技機１５Ｄ３において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４９６】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

【４４９７】

遊技機１５Ｄ５．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ４のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された後に、前記遊技回が開始される前から操作していた停止操作手段の操作を終了し、当該停止操作手段を再度操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４９８】

本遊技機によれば、遊技回が開始された後に、遊技回が開始される前から操作していた停止操作手段の操作を終了し、当該停止操作手段を再度操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を停止させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４９９】

遊技機１５Ｄ６．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ５のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記停止操作手段をいずれも操作していない状況で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５００】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段をいずれも操作していない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４５０１】

遊技機１５Ｄ７．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ６のいずれかにおいて、前記遊技回が開始されていない状況下で前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップＳ１５１３０９，Ｓ１５１３１０）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４５０２】

本遊技機によれば、遊技回が開始されていない状況下で停止操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５０３】

遊技機１５Ｄ８．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ７のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第１表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第２表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可ＬＥＤ）を備え、前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記停止操作手段を操作した場合、前記第１表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５０４】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第１表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第２表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第１表示態様となっている状況下で停止操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される構成としたため、停止操作手段を操作したまま遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【４５０５】

遊技機１５Ｄ９．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ８のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された後も前記開始操作手段の操作を継続した場合であっても、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５０６】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も開始操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、開始操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４５０７】

遊技機１５Ｄ１０．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ９のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５０８】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がＯＦＦ信号からＯＮ信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段については、停止指令が発生していないと判定することができ、遊技回が開始された後に操作された停止操作手段については、停止指令が発生したと判定することができる。この結果、遊技回が開始された後も停止操作手段の少なくとも１つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、絵柄の循環

表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成とすることが可能となる。

【４５０９】

遊技機１５Ｄ１１．上記遊技機１５Ｄ１０において、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記停止操作手段からＯＮ信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０４）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１０】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、少なくとも停止操作手段からＯＮ信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作した停止操作手段の操作を継続しつつ、他の停止操作手段を操作して停止指令を発生させることが可能となる。また、かかる構成においては、停止指令を発生させた停止操作手段の操作を継続しつつ、他の停止操作手段を操作して停止指令を発生させることが可能となる。故に、絵柄の循環表示を停止させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５１１】

遊技機１５Ｄ１２．上記遊技機１５Ｄ１０又は遊技機１５Ｄ１１において、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記開始操作手段からＯＮ信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップＳ１５１２０４）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１２】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、少なくとも開始操作手段からＯＮ信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、開始操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４５１３】

なお、上記遊技機１５Ａ群～上記遊技機１５Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１５群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１４群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４５１４】

遊技機１６Ａ１．所定期間（非ＡＴモード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置１０１のアシスト抽選処理機能Ｓ１６０３０２及びアシスト取得処理機能Ｓ１６０４０４，Ｓ１６０６０８）と、

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利に関わる示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部６５のアイコン表示領域６５１～６５５）と、

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、特定期間（小ＡＴモード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置１０１の小ＡＴ移行処理機能Ｓ１６０９１０）と

を備え、

前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１５】

本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも特定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、特定期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを

期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利に関わる示唆情報が表示され、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

【４５１６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５１７】

遊技機１６Ａ２．上記遊技機１６Ａ１において、前記示唆情報表示手段が前記示唆情報を表示している場合、前記示唆情報と対応する前記有利権利の内容を報知する報知演出（アップ数加算演出）を実行する報知演出実行手段（補助表示部６５）を備え、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記報知演出において使用する順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１８】

本遊技機によれば、示唆情報を表示している場合、示唆情報と対応する有利権利の内容を報知する報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、示唆情報が表示された場合に、有利権利の内容を期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、有利権利が複数回付与された場合には、報知演出において使用される順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報の表示された順序と、報知演出において使用される示唆情報の順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。

【４５１９】

遊技機１６Ａ３．上記遊技機１６Ａ１又は遊技機１６Ａ２において、前記示唆情報表示手段が前記示唆情報を表示している場合、前記特定期間において前記示唆情報を用いた補助演出（アップ数加算演出及びバトルパートの１ゲーム目における演出）を実行する補助演出実行手段（補助表示部６５）を備え、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記補助演出において用いる順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５２０】

本遊技機によれば、示唆情報を表示している場合、特定期間において示唆情報を用いた補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、補助演出を通じて所定期間と特定期間を密接に関連付けることが可能となるとともに、特定期間における演出の多様化を図ることが可能となる。また、有利権利が複数回付与された場合には、補助演出において用いられる順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報の表示された順序と、補助演出において用いられる示唆情報の順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。

【４５２１】

遊技機１６Ａ４．上記遊技機１６Ａ１乃至遊技機１６Ａ３のいずれかにおいて、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記有利化手段が使用する有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５２２】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、有利化手段が使用する有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、有利化手段の仕組みを遊技者に理解させることが可能となり、本遊技機の知識を深めさせることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５２３】
遊技機１６Ａ５．上記遊技機１６Ａ１乃至遊技機１６Ａ４のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段を、第１有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第１有利権利と種別が異なる第２有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報（アップアイコン）と、前記第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報（勝利アイコン）と、を並べて表示する場合、前記第１有利権利と前記第２有利権利の付与された順序に関わらず、前記第１示唆情報の後に前記第２示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５２４】
本遊技機によれば、第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報と、第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報と、を並べて表示する場合、第１有利権利と第２有利権利の付与された順序に関わらず、第１示唆情報の後に第２示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第１示唆情報と、１つの第２示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第１示唆情報を連続させた後に第２示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。
【４５２５】
遊技機１６Ａ６．上記遊技機１６Ａ５において、前記示唆情報表示手段を、前記第１示唆情報を複数並べて表示する場合、前記第１有利権利の付与された順序に並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５２６】
本遊技機によれば、第１示唆情報を複数並べて表示する場合、第１有利権利の付与された順序に並べて表示する。かかる構成とすることにより、少なくとも第１有利権利に関しては、その付与順序を遊技者に容易に把握させることが可能となる。
【４５２７】
遊技機１６Ａ７．上記遊技機１６Ａ５又は遊技機１６Ａ６において、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（３回）成立した場合、特別期間（大ＡＴモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６１４１０）を備え、前記第１有利権利が付与された場合には、前記第１有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第２有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（１回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５２８】
本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第１有利権利が付与された場合には、第１有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第２有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第２有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第２有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第１有利権利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４５２９】
遊技機１６Ａ８．上記遊技機１６Ａ７において、前記第１示唆情報と、前記第２示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第２有利権利を付与すると決定し、当該第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第２示唆情報が先に並ぶよう前記示唆情報の順序を変更する順序変更手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５３０】
本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、第２示唆情報が先に並ぶよう示唆情報の順序が変更される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合には、第１有利権利の獲得数に対して遊技者の関心が向かなくなるものと想定される。そこで、かかる場合には、第２示唆情報が先に並ぶよう示唆情報の順序を変更することにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４５３１】
遊技機１６Ａ９．上記遊技機１６Ａ７又は遊技機１６Ａ８において、前記第１示唆情報と、前記第２示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第２有利権利を付与すると決定し、当該第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第１示唆情報を第３示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置８１の上乗せアイコン変更機能Ｓ１６２４０７）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４５３２】
本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第１示唆情報が第３示唆情報に変更される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第１示唆情報を継続して表示した場合には、遊技者が第１示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第１示唆情報を第３示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４５３３】
遊技機１６Ａ１０．上記遊技機１６Ａ７乃至遊技機１６Ａ９のいずれかにおいて、前記第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第１有利権利を付与すると決定した場合と、前記第２有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第３示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５３４】
本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第１有利権利又は第２有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第３示唆情報が表示される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第３示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４５３５】
遊技機１６Ａ１１．上記遊技機１６Ａ９又は遊技機１６Ａ１０において、前記示唆情報表示手段に前記第３示唆情報を表示した場合、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乗せ）を付与する特別特典付与手段（主制御装置１０１のゲーム数上乗せ機能Ｓ１６１５０６，Ｓ１６１５０８，Ｓ１６１５１１）を設けたことを特徴とする遊技機。
【４５３６】
本遊技機によれば、第３示唆情報が表示された場合、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間の途中で第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合に、その後に第１有利権利又は第２有利権利が付与されたとしても所謂無駄引きとなってしまうことを回避することが可能となる。この結果、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。
【４５３７】

遊技機１６Ｂ１．所定期間（非ＡＴモード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置１０１のアシスト抽選処理機能Ｓ１６０３０２及びアシスト取得処理機能Ｓ１６０４０４，Ｓ１６０６０８）と、
前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、特定期間（小ＡＴモード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置１０１の小ＡＴ移行処理機能Ｓ１６０９１０）と
を備え、
前記有利権利の付与状況によって前記有利権利の恩恵が変更され得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５３８】
本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも特定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、特定期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、有利権利の付与状況によって有利権利の恩恵が変更されることがある。かかる構成とすることにより、有利権利を付与する決定がなされた場合に所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

【４５３９】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５４０】
遊技機１６Ｂ２．上記遊技機１６Ｂ１において、前記有利権利の付与状況が所定状況（継続特典を３個獲得した状況）となった場合、前記特定期間に移行する恩恵、又は所定の遊技を行った後に前記特定期間に移行する恩恵が追加される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５４１】
本遊技機によれば、有利権利の付与状況が所定状況となった場合、特定期間に移行する恩恵、又は所定の遊技を行った後に特定期間に移行する恩恵が追加される。かかる構成とすることにより、有利権利の付与状況が所定状況となることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４５４２】
遊技機１６Ｂ３．上記遊技機１６Ｂ１又は遊技機１６Ｂ２において、前記特定期間から特別期間（大ＡＴモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６１４１０）を備え、前記有利権利の付与状況が所定状況（継続特典を３個獲得した状況）である場合に前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、当該付与された有利権利に基づいて、前記特定期間における恩恵に代えて前記特別期間における恩恵が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５４３】
本遊技機によれば、有利権利の付与状況が第１状況である場合に新たに有利権利が付与された場合、当該付与された有利権利に基づいて、特定期間における恩恵に代えて特別期間における恩恵が付与される。かかる構成とすることにより、有利権利の付与状況が第１状況となった後もさらに有利権利が付与されることを期待しながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４５４４】
遊技機１６Ｂ４．上記遊技機１６Ｂ１乃至遊技機１６Ｂ３のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段を、第１有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第１

有利権利と恩恵の種別が異なる第２有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記有利権利の付与状況が、前記第１有利権利の付与を決定した後に前記付与有無決定手段が前記第２有利権利を付与すると決定して所定状況（継続特典を３個獲得した状況）となった場合、前記付与された第１有利権利の恩恵が変更される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５４５】

本遊技機によれば、第１有利権利が付与されている状況で第２有利権利が付与されて所定状況となった場合、付与された第１有利権利の恩恵が変更される。かかる構成とすることにより、例えば所定状況となったことで第１有利権利の恩恵を受ける必要がなくなった場合等に第１有利権利の恩恵を変更することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【４５４６】

遊技機１６Ｂ５．上記遊技機１６Ｂ２乃至遊技機１６Ｂ４のいずれかにおいて、前記所定状況は、付与された有利権利の恩恵によって前記特定期間における遊技者の有利度合いが最大となる状況であることを特徴とする遊技機。

【４５４７】

本遊技機によれば、付与された有利権利の恩恵によって特定期間における遊技者の有利度合いが最大となる状況において、付与される恩恵が変更される。かかる構成とすることにより、所定期間において有利権利の恩恵を受ける必要がなくなった場合に有利権利の恩恵を変更することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【４５４８】

遊技機１６Ｂ６．上記遊技機１６Ｂ１乃至遊技機１６Ｂ５のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部６５のアイコン表示領域６５１～６５５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５４９】

本遊技機によれば、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４５５０】

遊技機１６Ｂ７．上記遊技機１６Ｂ６において、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５５１】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

【４５５２】

遊技機１６Ｂ８．上記遊技機１６Ｂ６又は遊技機１６Ｂ７において、前記付与有無決定手段を、第１有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第１有利権利と恩恵の種別が異なる第２有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報（アップアイコン）と、前記第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報（勝利アイコ

ン）と、を並べて表示する場合、前記第１有利権利と前記第２有利権利の付与された順序に関わらず、前記第１示唆情報の後に前記第２示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５５３】

本遊技機によれば、第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報と、第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報と、を並べて表示する場合、第１有利権利と第２有利権利の付与された順序に関わらず、第１示唆情報の後に第２示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第１示唆情報と、１つの第２示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第１示唆情報を連続させた後に第２示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【４５５４】

遊技機１６Ｂ９．上記遊技機１６Ｂ８において、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（３回）成立した場合、特別期間（大ＡＴモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６１４１０）を備え、前記第１有利権利が付与された場合には、前記第１有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第２有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（１回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５５５】

本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第１有利権利が付与された場合には、第１有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第２有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第２有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第２有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第１有利権利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５５６】

遊技機１６Ｂ１０．上記遊技機１６Ｂ９において、前記第１示唆情報と、前記第２示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第２有利権利を付与すると決定し、当該第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第１示唆情報を第３示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置８１の上乗せアイコン変更機能Ｓ１６２４０７）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５５７】

本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第１示唆情報が第３示唆情報に変更される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第１示唆情報を継続して表示した場合には、遊技者が第１示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第１示唆情報を第３示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４５５８】

遊技機１６Ｂ１１．上記遊技機１６Ｂ９又は遊技機１６Ｂ１０において、前記第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第１有利権利を付与すると決定した場合と、前記第２有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第３示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴と

する遊技機。
【４５５９】
本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第１有利権利又は第２有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第３示唆情報が表示される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第３示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４５６０】
遊技機１６Ｂ１２．上記遊技機１６Ｂ１０又は遊技機１６Ｂ１１において、前記示唆情報表示手段に前記第３示唆情報を表示した場合、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乗せ）を付与する特別特典付与手段（主制御装置１０１のゲーム数上乗せ機能Ｓ１６１５０６，Ｓ１６１５０８，Ｓ１６１５１１）を設けたことを特徴とする遊技機。
【４５６１】
本遊技機によれば、第３示唆情報が表示された場合、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間の途中で第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合に、その後に第１有利権利又は第２有利権利が付与されたとしても所謂無駄引きとなってしまうことを回避することが可能となる。この結果、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。
【４５６２】
遊技機１６Ｃ０．特定条件（継続特典を３個獲得）が成立した場合の恩恵によって特別期間（大ＡＴモード）に移行させる第１移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６１４１０）と、
特別条件（確定役当選）が成立した場合の恩恵によって前記特別期間に移行させる第２移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６０７０５）と
を備え、
前記特定条件が成立した状況で前記特別期間に移行する前に前記特別条件が成立した場合、前記特定条件が成立した場合の恩恵又は前記特別条件が成立した場合の恩恵を異なる恩恵に変更可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５６３】
本遊技機によれば、特別期間には、特定条件が成立した場合の恩恵によって移行する場合と、特別条件が成立した場合の恩恵によって移行する場合と、があり、特定条件が成立した状況で特別期間に移行する前に特別条件が成立した場合、特定条件が成立した場合の恩恵又は特別条件が成立した場合の恩恵が異なる恩恵に変更され得る。かかる構成とすることにより、成立した特定条件が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。
【４５６４】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４５６５】
遊技機１６Ｃ１．所定期間（非ＡＴモード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置１０１のアシスト抽選処理機能Ｓ１６０３０２及びアシスト取得処理機能Ｓ１６０４０４，Ｓ１６０６０８）と、
前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、特定期間（小ＡＴモード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置１０１の小ＡＴ移行処理機能Ｓ１６０９１０）と、
前記特定期間から特別期間（大ＡＴモード）に移行させる第１移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６１４１０）と、

前記所定期間において特別条件（確定役当選）が成立した場合、前記特定期間を経由することなく前記特別期間に移行させる第２移行手段（主制御装置１０１の大ＡＴ移行処理機能Ｓ１６０７０５）と
を備え、
付与された有利権利が残った状態で前記特別期間に移行する場合には、前記残った有利権利の恩恵が、前記特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５６６】
本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも特定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、特定期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、特別期間には、特定期間から移行する場合と、所定期間から特定期間を経由することなく移行する場合と、があり、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合には、残った有利権利の恩恵が、特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される。かかる構成とすることにより、例えば有利権利を獲得した状況で特別条件が成立した場合等において、獲得した有利権利が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。
【４５６７】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４５６８】
遊技機１６Ｃ２．上記遊技機１６Ｃ１において、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合、次遊技回から前記特別期間が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５６９】
本遊技機によれば、所定期間において特別条件が成立した場合、次遊技回から特別期間が開始される。かかる構成とすることにより、特別条件が成立した後の遊技回において付与有無決定手段が有利権利を付与すると決定する事象が発生することを回避することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。
【４５７０】
遊技機１６Ｃ３．上記遊技機１６Ｃ１又は遊技機１６Ｃ２において、付与された有利権利の恩恵によって前記特定期間から前記特別期間への移行が確定している状況で前記特別条件が成立した場合、前記特定期間から前記特別期間への移行が確定していない状況で前記特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵（１００ゲームの追加上乗せ）が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５７１】
本遊技機によれば、付与された有利権利の恩恵によって特定期間から特別期間への移行が確定している状況で特別条件が成立した場合、特定期間から特別期間への移行が確定していない状況で特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵が付与される。遊技者の中には、付与された有利権利の恩恵によって特定期間から特別期間への移行が確定している状況で特別条件が成立した場合、このタイミングで特別条件が成立する必要はなかった、或いは上記状況となるまでの苦労が無駄なものとなってしまった等の印象を抱く者がいる。しかしながら、本遊技機においては、特定期間から特別期間への移行が確定していない状況で特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵が付与されるため、上記印象を遊技者が抱くことを回避することが可能となる。
【４５７２】
遊技機１６Ｃ４．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ３のいずれかにおいて、前記有利化手段を、付与された有利権利が複数ある場合、前記付与された有利権利を規定順序（

継続特典→アップ特典の順序）で使用する構成とするとともに、前記特別期間への移行が確定した状況となった場合、前記付与された有利権利の使用を終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５７３】

本遊技機によれば、特定期間では、付与された有利権利が複数ある場合、当該付与された有利権利が規定順序で使用される。そして、特別期間への移行が確定した状況となった場合には、付与された有利権利の使用が終了される。かかる構成とすることにより、例えば特定期間から特別期間への移行を確定させるために必要な有利権利の数以上の有利権利を獲得した場合等において、獲得した有利権利が残った状態で特別期間に移行させることが可能となる。この結果、過剰に獲得した有利権利に関して特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵を付与することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【４５７４】

遊技機１６Ｃ５．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ４のいずれかにおいて、付与された有利権利が残った状態で前記特別期間に移行する場合には、前記残った有利権利の恩恵として、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乗せ）が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５７５】

本遊技機によれば、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合には、残った有利権利の恩恵として、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間において有利権利が付与された場合、その後の特定期間又は特別期間において有利権利の恩恵を受けることが可能な構成とすることができ、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【４５７６】

遊技機１６Ｃ６．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ５のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部６５のアイコン表示領域６５１～６５５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５７７】

本遊技機によれば、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、本構成においては、有利権利の獲得状況を遊技者が把握している状況で特別条件が成立することとなるため、有利権利を獲得した状況で特別条件が成立した場合、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考える可能性が高くなる。このことは、折角特別条件が成立して特別期間に移行するにも関わらず、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合、残った有利権利の恩恵が、特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５７８】

遊技機１６Ｃ７．上記遊技機１６Ｃ６において、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５７９】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて

示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

【４５８０】

遊技機１６Ｃ８．上記遊技機１６Ｃ６又は遊技機１６Ｃ７において、前記付与有無決定手段を、第１有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第１有利権利と恩恵の種別が異なる第２有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報（アップアイコン）と、前記第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報（勝利アイコン）と、を並べて表示する場合、前記第１有利権利と前記第２有利権利の付与された順序に関わらず、前記第１示唆情報の後に前記第２示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５８１】

本遊技機によれば、第１有利権利であることを示唆する第１示唆情報と、第２有利権利であることを示唆する第２示唆情報と、を並べて表示する場合、第１有利権利と第２有利権利の付与された順序に関わらず、第１示唆情報の後に第２示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第１示唆情報と、１つの第２示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第１示唆情報を連続させた後に第２示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【４５８２】

遊技機１６Ｃ９．上記遊技機１６Ｃ８において、前記第１移行手段を、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（３回）成立した場合、前記特別期間に移行させる構成とし、前記第１有利権利が付与された場合には、前記第１有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第２有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（１回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５８３】

本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第１有利権利が付与された場合には、第１有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第２有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第２有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第２有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第１有利権利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第１有利権利の獲得数と、第２有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５８４】

遊技機１６Ｃ１０．上記遊技機１６Ｃ９において、前記第１示唆情報と、前記第２示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第２有利権利を付与すると決定し、当該第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第１示唆情報を第３示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置８１の上乗せアイコン変更機能Ｓ１６２４０７）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５８５】

本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第１示唆情報が第３示唆情報に変更される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第１示唆情報を継続して表示した場合には、遊技者が第１示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱

き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第１示唆情報を第３示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４５８６】

遊技機１６Ｃ１１．上記遊技機１６Ｃ９又は遊技機１６Ｃ１０において、前記第２有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第１有利権利を付与すると決定した場合と、前記第２有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第３示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５８７】

本遊技機によれば、第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第１有利権利又は第２有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第３示唆情報が表示される。第２有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第３示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４５８８】

遊技機１６Ｄ１．補助演出を実行可能な補助演出実行手段（補助表示部６５）と、

特定期間（小ＡＴモード）への移行有無を示唆する前兆演出を実行するか否かを決定する決定手段（表示制御装置８１の前兆ステージ移行機能Ｓ１６１８０５、Ｓ１６１９１３）と、

前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定したことに基づいて、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する制御を行う第１制御手段（表示制御装置８１の前兆演出制御機能Ｓ１６２２０８）と、

特定遊技状態（チャレンジゾーン）に移行させる特定遊技状態移行手段（主制御装置１０１のＣＺ移行処理機能Ｓ１６１０１２～Ｓ１６１０１４）と、

前記特定遊技状態に移行した場合、前記補助演出実行手段にて特定演出（ＣＺ演出、ＣＺ示唆）を実行する制御を行う第２制御手段（表示制御装置８１のＣＺ演出及びＣＺ示唆制御機能Ｓ１６１８０８、Ｓ１６２１０３、Ｓ１６２２０８）と

を備え、

前記前兆演出を実行していない状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記特定遊技状態と対応する第１特定演出を実行し、前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記特定遊技状態と対応するとともに前記第１特定演出とは異なる第２特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５８９】

本遊技機によれば、特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行していない状況で特定遊技状態に移行した場合、特定遊技状態と対応する第１特定演出が実行され、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、特定遊技状態と対応するとともに第１特定演出とは異なる第２特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行した場合に、前兆演出の実行有無によって異なる特定演出を実行することが可能となる。

【４５９０】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５９１】

遊技機１６Ｄ２．上記遊技機１６Ｄ１において、前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記前兆演出を継続しつつ前記第２特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５９２】
本遊技機によれば、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出を継続しつつ第２特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定期間に移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、第２特定演出によって特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。
【４５９３】
遊技機１６Ｄ３．上記遊技機１６Ｄ２において、前記第２特定演出を、前記前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域（ポイントの取得状況）の表示態様が変化する演出としたことを特徴とする遊技機。
【４５９４】
本遊技機によれば、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域の表示態様が変化する。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。
【４５９５】
遊技機１６Ｄ４．上記遊技機１６Ｄ２又は遊技機１６Ｄ３において、前記第１特定演出では、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示し、前記第２特定演出では、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５９６】
本遊技機によれば、第１特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示される一方、第２特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示されない。前兆演出を行わずに第１特定演出を行っている状況においては、特定遊技状態に関わる情報に遊技者が関心を抱くものと想定され、前兆演出と第２特定演出を行っている状況においては、特定遊技状態に関わる情報よりも特定期間への移行有無に遊技者が関心を抱くものと想定される。そこで、第１特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示する一方、第２特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示しない構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４５９７】
遊技機１６Ｄ５．上記遊技機１６Ｄ２乃至遊技機１６Ｄ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態の途中で前記特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、前記特定遊技状態が終了するまで前記第２特定演出を継続する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４５９８】
本遊技機によれば、特定遊技状態の途中で特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、特定遊技状態が終了するまで第２特定演出が継続される。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【４５９９】
遊技機１６Ｄ６．上記遊技機１６Ｄ２乃至遊技機１６Ｄ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態の途中で前記特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、次遊技回から前記特定遊技状態が終了するまで、前記第２特定演出に代えて前記第１特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６００】
本遊技機によれば、特定遊技状態の途中で特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、次遊技回から特定遊技状態が終了するまで、第２特定演出に代えて第１特定演出が実行される。一般的に、特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合には、特定期間に移行しなかったことで遊技者が遊技意欲を減退させてしまうものと想定される。そこで、特定遊技状態の途中で上記前兆演出が終了した場合、次遊技

回から特定遊技状態が終了するまで、第２特定演出に代えて第１特定演出が実行される構成とすることにより、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことの低減を図ることが可能となる。

【４６０１】

遊技機１６Ｄ７．上記遊技機１６Ｄ２乃至遊技機１６Ｄ６のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段において、前記第２特定演出が実行される表示領域は、前記前兆演出が実行される表示領域よりも小さいことを特徴とする遊技機。

【４６０２】

本遊技機によれば、補助演出実行手段において、第２特定演出が実行される表示領域は、前兆演出が実行される表示領域よりも小さい。かかる構成とすることにより、前兆演出の邪魔をすることなく第２特定演出を実行することが可能となり、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

【４６０３】

遊技機１６Ｄ８．上記遊技機１６Ｄ２乃至遊技機１６Ｄ７のいずれかにおいて、前記第１特定演出を実行している状況で前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定した場合、前記補助演出実行手段にて前記第１特定演出を継続しつつ、第２補助演出実行手段（第２補助表示部１６５）にて所定前兆演出（残りゲーム数の表示）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６０４】

本遊技機によれば、第１特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、補助演出実行手段にて第１特定演出を継続しつつ、第２補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第１特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、補助演出実行手段にて第１特定演出に代えて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記前兆演出が特定期間に移行しないことを示唆するものであった場合、特定期間に移行しないのであれば第１特定演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば特定期間に移行することを示唆する場合に限って第１特定演出に代えて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１特定演出に代えて前兆演出が開始された時点で特定期間への移行が確定してしまうため、特定期間への移行に対する期待感を高めるという前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助演出実行手段にて第１特定演出を継続しつつ、第２補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【４６０５】

遊技機１６Ｄ９．上記遊技機１６Ｄ８において、前記補助演出実行手段と前記第２補助演出実行手段とを別の表示装置としたことを特徴とする遊技機。

【４６０６】

本遊技機によれば、補助演出実行手段と第２補助演出実行手段とを別の表示装置としたため、第１特定演出の表示領域を減少させることなく所定前兆演出を実行することが可能となる。

【４６０７】

遊技機１６Ｄ１０．上記遊技機１６Ｄ８又は遊技機１６Ｄ９において、前記所定前兆演出を実行している途中で前記特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から前記所定前兆演出が終了するまで、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６０８】

本遊技機によれば、所定前兆演出を実行している途中で特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から所定前兆演出が終了するまで、補助演出実行手段にて前兆演出が実行される

。かかる構成とすることにより、特定期間への移行有無を補助演出実行手段における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６０９】

遊技機１６Ｄ１１．上記遊技機１６Ｄ１０において、前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定してから前記特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数を、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多くしたことを特徴とする遊技機。

【４６１０】

本遊技機によれば、決定手段が前兆演出を実行すると決定してから特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数は、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多い。かかる構成とすることにより、第１特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、その決定タイミングが如何なるタイミングであったとしても、特定遊技状態の終了後すなわち第１特定演出の終了後に、前兆演出にて特定期間への移行有無を示唆することが可能となる。この結果、第１特定演出において特定期間への移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４６１１】

遊技機１６Ｅ１．補助演出を実行可能な補助演出実行手段（補助表示部６５）と、

特定期間（小ＡＴモード）への移行有無を示唆する場合に、複数の遊技回に亘って実行される所定前兆演出（第２補助表示部１６５における残りゲーム数表示）を実行すると決定する演出決定手段（表示制御装置８１の第２補助表示部表示機能Ｓ１６１８０４、Ｓ１６１９０９）と、

特定遊技状態（チャレンジゾーン）に移行させる特定遊技状態移行手段（主制御装置１０１のＣＺ移行処理機能Ｓ１６１０１２～Ｓ１６１０１４）と、

前記特定遊技状態に移行した場合、前記補助演出実行手段にて前記特定遊技状態と対応する規定演出（ＣＺ演出）を実行する制御を行う制御手段（表示制御装置８１のＣＺ演出制御機能Ｓ１６２２０８）と

を備え、

前記所定前兆演出を実行している状況では前記規定演出を実行しない構成とする一方、前記規定演出を実行している状況では前記所定前兆演出を実行し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６１２】

本遊技機によれば、特定期間への移行有無を示唆する場合に実行される所定前兆演出が実行されている状況では、特定遊技状態と対応する規定演出が補助演出実行手段にて実行されない一方、規定演出が実行されている状況では、所定前兆演出が実行されることがある。かかる構成とすることにより、規定演出と所定前兆演出を共に実行することが可能な構成とするとともに、所定前兆演出の優先順位を規定演出よりも高くすることが可能となる。

【４６１３】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６１４】

遊技機１６Ｅ２．上記遊技機１６Ｅ１において、前記特定期間に移行した場合には、前記特定遊技状態である場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６１５】

本遊技機によれば、特定期間に移行した場合には、特定遊技状態である場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成の場合、特定遊技状態であることよりも特定期間に移行することに遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、所定前兆演出を実行している状況では規定演出を実行しない構成とする一方、規定演出を実行している状況では所定前兆演出を実行し得る構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６１６】
遊技機１６Ｅ３．上記遊技機１６Ｅ１又は遊技機１６Ｅ２において、前記規定演出を実行している状況で前記所定前兆演出を実行する場合には、前記補助演出実行手段にて前記規定演出を継続しつつ、前記所定前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６１７】
本遊技機によれば、規定演出を実行している状況で所定前兆演出を実行する場合には、補助演出実行手段にて規定演出を継続しつつ、所定前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態であることを規定演出によって継続把握させつつ、特定期間に移行し得ることを所定前兆演出によって把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４６１８】
遊技機１６Ｅ４．上記遊技機１６Ｅ１乃至遊技機１６Ｅ３のいずれかにおいて、前記所定前兆演出を実行する第２補助演出実行手段（第２補助表示部１６５）を、前記補助演出実行手段と別個に設けたことを特徴とする遊技機。
【４６１９】
本遊技機によれば、所定前兆演出は、補助演出実行手段と別個に設けられた第２補助演出実行手段にて実行される。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、規定演出を実行している状況で所定前兆演出を実行する場合、補助演出実行手段にて規定演出に代えて所定前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記所定前兆演出が特定期間に移行しないことを示唆するものであった場合、特定期間に移行しないのであれば規定演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば特定期間に移行することを示唆する場合に限って規定演出に代えて所定前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、規定演出に代えて所定前兆演出が開始された時点で特定期間への移行が確定してしまうため、特定期間への移行に対する期待感を高めるという所定前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助演出実行手段にて規定演出を継続しつつ、第２補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。
【４６２０】
遊技機１６Ｅ５．上記遊技機１６Ｅ４において、前記規定演出を実行していない状況で前記所定前兆演出を実行する場合には、前記補助演出実行手段にて前記特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６２１】
本遊技機によれば、規定演出を実行していない状況で所定前兆演出を実行する場合には、補助演出実行手段にて特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段を、遊技状況に応じて前兆演出や規定演出等の補助演出が行われる手段として機能させることが可能となり、遊技者に補助演出実行手段を注視させることが可能となる。
【４６２２】
遊技機１６Ｅ６．上記遊技機１６Ｅ５において、前記所定前兆演出を実行している途中で前記特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から前記所定前兆演出が終了するまで、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６２３】
本遊技機によれば、所定前兆演出を実行している途中で特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から所定前兆演出が終了するまで、補助演出実行手段にて前兆演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定期間への移行有無を補助演出実行手段における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４６２４】
遊技機１６Ｅ７．上記遊技機１６Ｅ６において、前記演出決定手段が前記所定前兆演出

を実行すると決定してから前記特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数を、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多くしたことを特徴とする遊技機。

【４６２５】

本遊技機によれば、演出決定手段が所定前兆演出を実行すると決定してから特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数は、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多い。かかる構成とすることにより、規定演出を実行している状況で演出決定手段が所定前兆演出を実行すると決定した場合、その決定タイミングが如何なるタイミングであったとしても、特定遊技状態の終了後すなわち規定演出の終了後に、前兆演出にて特定期間への移行有無を示唆することが可能となる。この結果、規定演出において特定期間への移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【４６２６】

遊技機１６Ｅ８．上記遊技機１６Ｅ５乃至遊技機１６Ｅ７のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記前兆演出を継続しつつ、前記補助演出実行手段にて前記特定遊技状態であることを示唆する示唆報知（ＣＺ示唆）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６２７】

本遊技機によれば、補助演出実行手段にて前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出を継続しつつ、補助演出実行手段にて特定遊技状態であることを示唆する示唆報知を実行する。かかる構成とすることにより、特定期間に移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、示唆報知によって特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

【４６２８】

遊技機１６Ｅ９．上記遊技機１６Ｅ８において、前記示唆報知を、前記前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域（ポイントの取得状況）の表示態様が変化する演出としたことを特徴とする遊技機。

【４６２９】

本遊技機によれば、補助演出実行手段にて前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域の表示態様が変化する。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

【４６３０】

遊技機１６Ｅ１０．上記遊技機１６Ｅ４乃至遊技機１６Ｅ９のいずれかにおいて、前記所定前兆演出を、前記特定期間に移行し得るまでの残り遊技回数に関わる情報を報知する演出としたことを特徴とする遊技機。

【４６３１】

本遊技機によれば、所定前兆演出では、特定期間に移行し得るまでの残り遊技回数に関わる情報が報知される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて規定演出を実行しつつ、第２補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する状況となった場合に、遊技者の関心が分散してしまうことを抑制することが可能となる。所定前兆演出に関しては、遊技回の開始時又は終了時等に確認すればよいからである。

【４６３２】

なお、上記遊技機１６Ａ群～上記遊技機１６Ｅ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１６群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１５群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４６３３】

遊技機１７Ａ０．第１特定操作（演出スイッチ６７の操作後に「音量設定」を選択、決定し、その後に音量レベルを変更する操作）を行うことで特定情報（音量レベル、遊技履歴等）の確認又は変更を行うことが可能となる第１操作方法と、

前記第１特定操作とは異なる操作方法で前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法（非客待ち画面又は客待ち画面にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作する操作方法）と
を備えたことを特徴とする遊技機。
【４６３４】
本遊技機によれば、特定情報の確認又は変更を行う場合に、第１特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第１操作方法と、第１特定操作とは異なる操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法と、がある。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。
【４６３５】
以上の結果、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４６３６】
遊技機１７Ａ１．第１特定操作（演出スイッチ６７の操作後に「音量設定」を選択、決定する操作）を行うことで特定情報（音量レベル、遊技履歴等）の確認又は変更を行うことが可能となる第１操作方法と、
前記第１特定操作を行うことなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法（非客待ち画面又は客待ち画面にて選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作する操作方法）と
を備えたことを特徴とする遊技機。
【４６３７】
本遊技機によれば、特定情報の確認又は変更を行う場合に、第１特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第１操作方法と、第１特定操作を行うことなく特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法と、がある。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。
【４６３８】
以上の結果、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４６３９】
遊技機１７Ａ２．上記遊技機１７Ａ１において、前記第１操作方法では、前記第１特定操作を行った後に第２特定操作（選択スイッチ６８ａ，６８ｂを操作する選択操作及び演出スイッチ６７を操作する決定操作）を行うことで前記特定情報の確認又は変更を行うことができ、前記第２操作方法では、前記第２特定操作を行うことで前記特定情報の確認又は変更を行うことができる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６４０】
本遊技機によれば、第１操作方法では、第１特定操作を行った後に第２特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことができ、第２操作方法では、第２特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことができる。このように、いずれの操作方法であっても第２特定操作という同一操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことができる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。
【４６４１】
遊技機１７Ａ３．上記遊技機１７Ａ１又は遊技機１７Ａ２において、前記第１特定操作を行った場合には、規定表示画面（メニュー画面）から前記特定情報が表示される特定情報表示画面（音量設定画面）に切り替わる構成とし、前記規定表示画面には、前記特定情報表示画面と対応する特定項目（「音量設定」）と、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）と、が少なくとも表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６４２】
本遊技機によれば、第１特定操作を行った場合には、規定表示画面から特定情報が表示される特定情報表示画面に切り替わる構成となっており、規定表示画面には、特定情報表示画面と対応する特定項目と、所定情報の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面と対応する所定項目と、が少なくとも表示されるようになっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、第１操作方法で特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、第２操作方法で特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６４３】
さらにいうと、第２操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、第１操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成を無くしてしまう、すなわち規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第２操作方法を行うつもりで誤って第１操作方法を行った場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、第２操作方法を折角設けたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりかねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、第２操作方法を行うつもりで誤って第１操作方法を行った場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４６４４】
遊技機１７Ａ４．上記遊技機１７Ａ３において、前記規定表示画面から前記特定情報表示画面に切り替えるべく操作される切替操作手段（演出スイッチ６７）を備え、前記特定情報表示画面にて前記切替操作手段が操作された場合、前記特定情報表示画面から前記規定表示画面に切り替わる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６４５】
本遊技機によれば、特定情報表示画面にて切替操作手段が操作された場合、特定情報表示画面から規定表示画面に切り替わる。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行った後に所定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６４６】
遊技機１７Ａ５．上記遊技機１７Ａ４において、遊技回において所定の補助演出が表示されるとともに、遊技回が終了してから所定時間が経過した場合に客待ち演出が表示される表示手段（補助表示部６５）を備え、遊技回の終了後に前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、に、前記切替操作手段が操作された場合、前記表示手段の表示画面が前記規定表示画面に切り替わる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６４７】
本遊技機によれば、遊技回の終了後に表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合と、に、切替操作手段が操作された場合、表示手段の表示画面が規定表示画面に切り替わる。かかる構成とすることにより、遊技回の終了後すなわち遊技がなされていない状況において、特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６４８】
遊技機１７Ａ６．上記遊技機１７Ａ５において、前記第１特定操作を、遊技回の終了後に前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合、又は前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合に、前記切替操作手段を操作することと、前記規定表示画面にて前記特定項目を選択した状態で前記切替操作手段を操作することと、により構成したことを特徴とする遊技機。

【４６４９】
本遊技機によれば、遊技回の終了後に表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合、又は表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合に、切替操作手段を操作することと、規定表示画面にて特定項目を選択した状態で切替操作手段を操作することと、により、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる。かかる構成においては、例えば所定情報の確認又は変更を行う予定のない遊技者が、特定情報の確認又は変更を行いたいにも関わらず、上記操作が面倒なために特定情報の確認又は変更を躊躇してしまう可能性が考えられる。しかしながら、第１特定操作を行うことなく特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法を備えた構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４６５０】
遊技機１７Ａ７．上記遊技機１７Ａ５又は遊技機１７Ａ６において、前記第２操作方法を行った場合には、前記表示手段の表示画面において、前記所定の補助演出又は前記客待ち演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５１】
本遊技機によれば、第２操作方法を行った場合には、表示手段の表示画面において、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、第２操作方法が行われた場合には、所定の補助演出又は客待ち演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６５２】
遊技機１７Ａ８．上記遊技機１７Ａ７において、前記第２操作方法を行った場合に表示される特定情報の大きさは、前記特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さいことを特徴とする遊技機。

【４６５３】
本遊技機によれば、第２操作方法を行った場合に表示される特定情報の大きさは、特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報を表示する構成とした場合であっても、所定の補助演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

【４６５４】
遊技機１７Ａ９．上記遊技機１７Ａ５乃至遊技機１７Ａ８のいずれかにおいて、前記規定表示画面に、当該規定表示画面を終了させる終了項目（「戻る」）を表示する構成とし、前記規定表示画面にて前記終了項目を選択した状態で前記切替操作手段が操作された場合、遊技回が終了してからの経過時間に関わらず、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５５】
本遊技機によれば、規定表示画面には、当該規定表示画面を終了させる終了項目が表示されており、規定表示画面にて終了項目を選択した状態で切替操作手段が操作された場合には、遊技回が終了してからの経過時間に関わらず、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示される。遊技者は、遊技回が連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、遊技回が終了してから所定時間が経過した場合に客待ち演出を表示する構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本遊技機においては、規定表示画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものとなってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６５６】
遊技機１７Ａ１０．上記遊技機１７Ａ５乃至遊技機１７Ａ９のいずれかにおいて、前記特定情報を変更すべく操作される変更操作手段（選択スイッチ６８ａ，６８ｂ）を、前記切替操作手段と隣り合うように配置したことを特徴とする遊技機。

【４６５７】

本遊技機によれば、特定情報を変更すべく操作される変更操作手段は、切替操作手段と隣り合うように配置されている。かかる構成とすることにより、変更操作手段と切替操作手段の操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、変更操作手段を操作するつもりで誤って切替操作手段を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法として、第１操作方法と、第２操作方法と、を備え、規定表示画面に特定項目が表示される構成においては、誤って切替操作手段を操作してしまった場合であっても、そのまま特定情報の確認又は変更を行うことが可能となるため、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６５８】

遊技機１７Ａ１１．上記遊技機１７Ａ１乃至遊技機１７Ａ１０のいずれかにおいて、前記第１操作方法及び前記第２操作方法を行うことが可能な状況において、前記第１操作方法に関わる情報と、前記第２操作方法に関わる情報と、が共に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５９】

本遊技機によれば、第１操作方法及び第２操作方法を行うことが可能な状況において、第１操作方法に関わる情報と、第２操作方法に関わる情報と、が共に表示される。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法が２種類あることを積極的に報知することが可能となる。

【４６６０】

遊技機１７Ｂ１．所定の契機（ゲーム終了）から所定時間が経過した場合に客待ち演出が表示可能とされる表示手段（補助表示部６５）を備え、

少なくとも前記表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、に、所定操作手段（演出スイッチ６７）が操作された場合、前記表示手段の表示画面を規定表示画面（メニュー画面）へ切り替えることが可能な構成とし、

前記規定表示画面には、特定情報（音量レベル、遊技履歴等）が表示される特定情報表示画面（音量設定画面）と対応する特定項目（「音量設定」、「遊技履歴」等）が少なくとも表示される構成とし、

前記所定の契機の後に前記規定表示画面が表示されている状態において前記規定表示画面の表示を終了させる所定の操作がされた場合、前記所定時間が経過していなくても、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出を表示する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４６６１】

本遊技機によれば、所定の契機の後に規定表示画面が表示されている状態において規定表示画面の表示を終了させる所定の操作がされた場合、所定時間が経過していなくても、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示される。遊技者は、遊技回が連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、所定の契機から所定時間が経過した場合に客待ち演出が表示可能とされる構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本遊技機においては、規定表示画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものとなってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６６２】

遊技機１７Ｂ２．上記遊技機１７Ｂ１において、前記規定表示画面には、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）が表示される構成とし、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段（選択スイッチ６８ａ，６８ｂ）を操作した場合、前記規定表示画面を経由することなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６６３】

本遊技機によれば、特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行うことに加えて、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況においても、特定操作手段を操作すれば特定情報の確認又は変更を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、規定表示画面を経て特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６６４】

さらにいうと、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりかねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４６６５】

遊技機１７Ｂ３．上記遊技機１７Ｂ２において、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている状況において前記特定操作手段を操作した場合には、前記表示手段の表示画面において、前記所定の補助演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６６６】

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、表示手段の表示画面において、所定の補助演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段が操作された場合には、所定の補助演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６６７】

遊技機１７Ｂ４．上記遊技機１７Ｂ１乃至遊技機１７Ｂ３のいずれかにおいて、前記規定表示画面には、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）が表示される構成とし、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段（選択スイッチ６８ａ，６８ｂ）を操作した場合、前記規定表示画面を経由することなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６６８】

本遊技機によれば、特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行うことに加えて、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況においても、特定操作手段を操作すれば特定情報の確認又は変更を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、規定表示画面を経て特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６６９】

さらにいうと、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりかねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４６７０】

遊技機１７Ｂ５．上記遊技機１７Ｂ４において、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている状況において前記特定操作手段を操作した場合には、前記表示手段の表示画面において、前記客待ち演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６７１】

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、表示手段の表示画面において、客待ち演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、客待ち演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６７２】

遊技機１７Ｂ６．上記遊技機１７Ｂ２乃至遊技機１７Ｂ５のいずれかにおいて、前記特定操作手段を操作した場合に表示される特定情報の大きさは、前記特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さいことを特徴とする遊技機。

【４６７３】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作した場合に表示される特定情報の大きさは、特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報を表示する構成とした場合であっても、所定の補助演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

【４６７４】

遊技機１７Ｂ７．上記遊技機１７Ｂ２乃至遊技機１７Ｂ６のいずれかにおいて、前記特定操作手段を、前記所定操作手段と隣り合うように配置したことを特徴とする遊技機。

【４６７５】

本遊技機によれば、特定操作手段は、所定操作手段と隣り合うように配置されている。かかる構成とすることにより、特定操作手段と所定操作手段の操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法として、規定表示画面を経由する操作方法と、規定表示画面を経由しない操作方法と、を備え、規定表示画面に特定項目が表示される構成においては、誤って所定操作手段を操作してしまった場合であっても、そのまま特定情報の確認又は変更を行うことが可能となるため、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６７６】

遊技機１７Ｂ８．上記遊技機１７Ｂ２乃至遊技機１７Ｂ７のいずれかにおいて、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、において、前記表示手段の表示画面を前記規定表示画面に切り替えることが可能な操作方法と、前記特定情報の確認又は変更を行う

ことが可能な操作方法と、が共に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６７７】

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合と、において、表示手段の表示画面を規定表示画面に切り替えることが可能な操作方法と、特定情報の確認又は変更を行うことが可能な操作方法と、が共に表示される。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法が２種類あることを積極的に報知することが可能となる。

【４６７８】

なお、上記遊技機１７Ａ群及び上記遊技機１７Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１７群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１６群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４６７９】

遊技機１８Ａ１．遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、複数の遊技回に亘る連続演出を実行可能な演出手段（補助表示部６５）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記サブ制御手段を、特定報知（勝利演出、ＷＩＮ表示）を行う第１連続演出（本連続演出）を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、前記特定報知を行わない第２連続演出（ガセ連続演出）を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６８０】

本遊技機によれば、サブ制御手段を、特定報知を行う第１連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第２連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してからの遊技回数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【４６８１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６８２】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４６８３】

遊技機１８Ａ２．上記遊技機１８Ａ１において、前記第１連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第１連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第１連続演出の一部が省略される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６８４】

本遊技機によれば、第１連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第１連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第１連続演出の一部が省略される。第１連続演出では特定報知が行われるため、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊

技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してからの遊技回数と、にずれが生じた場合には、特定報知が無意味なものとなってしまう場合が生じ得る。そこで、かかる場合には、第１連続演出の一部が省略される構成とすることにより、特定報知が無意味なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。

【４６８５】

遊技機１８Ａ３．上記遊技機１８Ａ１又は遊技機１８Ａ２において、前記第１連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数（３回）の遊技がなされた場合に終了する構成とし、前記第１連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第１連続演出を開始した遊技回を含めて前記特定回数の遊技がなされた以降に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記特定報知を行うことなく前記第１連続演出が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６８６】

本遊技機によれば、第１連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第１連続演出を開始した遊技回を含めて特定回数の遊技がなされた以降にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、特定報知を行うことなく第１連続演出が終了する。第１連続演出を開始した遊技回を含めて特定回数の遊技がなされた以降にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合には、メイン制御手段側で特定報知と対応する制御を実行済みである可能性が高くなる。そこで、かかる場合には特定報知を行うことなく第１連続演出が終了する構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

【４６８７】

遊技機１８Ａ４．上記遊技機１８Ａ１乃至遊技機１８Ａ３のいずれかにおいて、前記メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態（報知モード）に移行させることが確定している状況において、前記第１連続演出を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、前記第２連続演出を開始させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６８８】

本遊技機によれば、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況において、第１連続演出が開始されることがあり、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、第２連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、連続演出において特定報知が行われることと、遊技状態が特別遊技状態に移行することと、を対応付けることが可能となり、特定報知が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してからの遊技回数と、にずれが生じた場合、特別遊技状態に移行した後に特定報知を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、サブ制御手段を、第１連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、第２連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【４６８９】

遊技機１８Ａ５．上記遊技機１８Ａ４において、前記第２連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第２連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記第２連続演出の演出内容を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６９０】
本遊技機によれば、第２連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第２連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、第２連続演出の演出内容を最後まで実行する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。
【４６９１】
遊技機１８Ａ６．上記遊技機１８Ａ４又は遊技機１８Ａ５において、前記第２連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第２連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記第２連続演出が終了するまでに要する遊技回数が増加する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４６９２】
本遊技機によれば、第２連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第２連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、第２連続演出が終了するまでに要する遊技回数が増加する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。
【４６９３】
遊技機１８Ａ７．上記遊技機１８Ａ１乃至遊技機１８Ａ６のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、特定条件（連続演出フラグ有り）が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第１コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記連続演出を開始させる開始手段（連続演出開始機能Ｓ１８０１０３）と、前記遊技回の進行状況が第１進行状況（停止指令発生）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第１進行コマンド（停止コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第１進行手段（連続演出進行機能Ｓ１８０１０３）と、前記遊技回の進行状況が前記第１進行状況から第２進行状況（ゲーム終了）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第２進行コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第２進行手段（シナリオ更新処理機能Ｓ１８０３０８）と、前記連続演出を開始した後に前記第１コマンドを受信した場合、前記連続演出の演出内容を変更させる変更手段（シナリオ数２以降の連続演出開始機能Ｓ１８０１０３）と、を備えることを特徴とする遊技機。
【４６９４】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定条件が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信される第１コマンドを受信した場合、連続演出を開始させ、遊技回の進行状況が第１進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、遊技回の進行状況が第１進行状況から第２進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、連続演出を開始した後に第１コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成においては、サブ制御手段がメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、遊技回の進行状況と、連続演出の進行状況と、にずれが生じることとなる。そこで、本構成を上記遊技機１８Ａ１乃至遊技機１８Ａ６のいずれかの構成に適用することにより、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。
【４６９５】
遊技機１８Ａ８．上記遊技機１８Ａ７において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が

開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドを受信することなく前記第２進行コマンドを受信した場合、前記第２進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させないことを特徴とする遊技機。

【４６９６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドを受信することなく第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させない。かかる構成とすることにより、所定の遊技回の進行状況が第１進行状況，第２進行状況となったとしても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４６９７】

遊技機１８Ａ９．上記遊技機１８Ａ７又は遊技機１８Ａ８において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１進行コマンドを受信した場合、前記第１進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させることを特徴とする遊技機。

【４６９８】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定の遊技回と次遊技回とに跨って進行したことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４６９９】

遊技機１８Ａ１０．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ９のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドを受信した場合、前記変更手段に前記連続演出の演出内容を変更させることを特徴とする遊技機。

【４７００】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出の演出内容が進行されることなく、次遊技回が開始されたことに伴って演出内容が変更されたことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７０１】

遊技機１８Ａ１１．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ１０のいずれかにおいて、前記第１コマンドと前記第２進行コマンドの少なくとも一方に、遊技状態が特別遊技状態（報知モード）であるか否かを示す情報が含まれる構成とし、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記第１連続演出を開始させ、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを前記第１連続演出の途中で受信した場合、遊技状態が前記特別遊技状態であ

ることを示す情報が含まれたコマンドを受信した遊技回で前記第１連続演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【４７０２】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて第１連続演出を開始させ、遊技状態が特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを第１連続演出の途中で受信した場合、当該コマンドを受信した遊技回で第１連続演出を終了させる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態に移行した後の遊技回まで第１連続演出が継続し、当該第１連続演出にて特定報知を行ってしまう機会を低減することが可能となる。

【４７０３】

遊技機１８Ａ１２．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ１１のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドを受信することなく前記第２進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

【４７０４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドを受信することなく第２進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７０５】

遊技機１８Ａ１３．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ１２のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７０６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、例えば第１進行コマンドに所定の遊技回と同一遊技回であるか否か等の情報を含める必要があり、サブ制御手段側では、第１進行コマンドを受信した場合、第１コマンドと同一遊技回であるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【４７０７】

遊技機１８Ａ１４．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ１３のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７０８】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマン

ドと、第２進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第１コマンド，第１進行コマンド及び第２進行コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【４７０９】

遊技機１８Ｂ１．遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、複数の遊技回に亘る連続演出を実行可能な演出手段（補助表示部６５）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記サブ制御手段を、特定報知（勝利演出、ＷＩＮ表示）を行う第１連続演出（本連続演出）を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、前記特定報知を行わない第２連続演出（ガセ連続演出）を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７１０】

本遊技機によれば、サブ制御手段を、特定報知を行う第１連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第２連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【４７１１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７１２】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４７１３】

遊技機１８Ｂ２．上記遊技機１８Ｂ１において、前記第１連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数（３回）の遊技がなされた場合に終了する構成とし、前記第１連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、遊技回が開始されてから前記特定回数より少ない遊技回数の遊技が終了するまでに前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第１連続演出の一部が省略される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７１４】

本遊技機によれば、第１連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、遊技回が開始されてから特定回数より少ない遊技回数の遊技が終了するまでにメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第１連続演出の一部が省略される。第１連続演出では特定報知が行われるため、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合には、特定報知が無意味なものとなってしまう場合が生じ得る。そこで、かかる場合には、第１連続演出の一部が省略される構成とすることにより、特定報知が無意味なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。

【４７１５】
遊技機１８Ｂ３．上記遊技機１８Ｂ１又は遊技機１８Ｂ２において、前記第１連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数（３回）の遊技がなされた場合に終了する構成とし、前記第１連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記特定回数以上の遊技が終了した後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第１連続演出を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。
【４７１６】
本遊技機によれば、第１連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、特定回数以上の遊技が終了した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第１連続演出を行わない。特定回数以上の遊技が終了した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合には、メイン制御手段側で特定報知と対応する制御を実行済みである可能性が高くなる。そこで、かかる場合には第１連続演出を行わない構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。
【４７１７】
遊技機１８Ｂ４．上記遊技機１８Ｂ１乃至遊技機１８Ｂ３のいずれかにおいて、前記メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態（報知モード）に移行させることが確定している状況において、前記第１連続演出を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、前記第２連続演出を開始させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４７１８】
本遊技機によれば、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況において、第１連続演出が開始されることがあり、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、第２連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、連続演出において特定報知が行われることと、遊技状態が特別遊技状態に移行することと、を対応付けることが可能となり、特定報知が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合、特別遊技状態に移行した後に特定報知を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、サブ制御手段を、第１連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第２連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。
【４７１９】
遊技機１８Ｂ５．上記遊技機１８Ｂ４において、前記第２連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった遊技回又は前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった次遊技回から前記第２連続演出を開始し、前記第２連続演出の演出内容を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【４７２０】
本遊技機によれば、第２連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった遊技回又はメイン制御手段からのコマンドを受信できる

状況となった次遊技回から第２連続演出を開始し、第２連続演出の演出内容を最後まで実行する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【４７２１】

遊技機１８Ｂ６．上記遊技機１８Ｂ１乃至遊技機１８Ｂ５のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、特定条件（連続演出フラグ有り）が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第１コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記連続演出を開始させる開始手段（連続演出開始機能Ｓ１８０１０３）と、前記遊技回の進行状況が第１進行状況（停止指令発生）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第１進行コマンド（停止コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第１進行手段（連続演出進行機能Ｓ１８０１０３）と、前記遊技回の進行状況が前記第１進行状況から第２進行状況（ゲーム終了）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第２進行コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第２進行手段（シナリオ更新処理機能Ｓ１８０３０８）と、前記連続演出を開始した後に前記第１コマンドを受信した場合、前記連続演出の演出内容を変更させる変更手段（シナリオ数２以降の連続演出開始機能Ｓ１８０１０３）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【４７２２】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定条件が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信される第１コマンドを受信した場合、連続演出を開始させ、遊技回の進行状況が第１進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、遊技回の進行状況が第１進行状況から第２進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、連続演出を開始した後に第１コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成においては、サブ制御手段がメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、遊技回の進行状況と、連続演出の進行状況と、にずれが生じることとなる。そこで、本構成を上記遊技機１８Ｂ１乃至遊技機１８Ｂ５のいずれかの構成に適用することにより、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【４７２３】

遊技機１８Ｂ７．上記遊技機１８Ｂ６において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドを受信することなく前記第２進行コマンドを受信した場合、前記第２進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させないことを特徴とする遊技機。

【４７２４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドを受信することなく第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させない。かかる構成とすることにより、所定の遊技回の進行状況が第１進行状況，第２進行状況となったとしても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７２５】

遊技機１８Ｂ８．上記遊技機１８Ｂ６又は遊技機１８Ｂ７において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１進行コマンドを受信した場合、前記第１進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させることを特徴とする遊技機。

【４７２６】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定の遊技回と次遊技回とに跨って進行したことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。
【４７２７】
遊技機１８Ｂ９．上記遊技機１８Ｂ６乃至遊技機１８Ｂ８のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドを受信した場合、前記変更手段に前記連続演出の演出内容を変更させることを特徴とする遊技機。
【４７２８】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出の演出内容が進行されることなく、次遊技回が開始されたことに伴って演出内容が変更されたことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。
【４７２９】
遊技機１８Ｂ１０．上記遊技機１８Ｂ６乃至遊技機１８Ｂ９のいずれかにおいて、前記第１コマンドと前記第２進行コマンドの少なくとも一方に、遊技状態が特別遊技状態（報知モード）であるか否かを示す情報が含まれる構成とし、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記第１連続演出を開始させ、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを前記第１連続演出の途中で受信した場合、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを受信した遊技回で前記第１連続演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【４７３０】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて第１連続演出を開始させ、遊技状態が特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを第１連続演出の途中で受信した場合、当該コマンドを受信した遊技回で第１連続演出を終了させる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態に移行した後の遊技回まで第１連続演出が継続し、当該第１連続演出にて特定報知を行ってしまう機会を低減することが可能となる。
【４７３１】
遊技機１８Ｂ１１．上記遊技機１８Ｂ６乃至遊技機１８Ｂ１０のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドを受信することなく前記第２進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。
【４７３２】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドを受信することなく第２進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を

行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７３３】

遊技機１８Ｂ１２．上記遊技機１８Ｂ６乃至遊技機１８Ｂ１１のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７３４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、例えば第１進行コマンドに所定の遊技回と同一遊技回であるか否か等の情報を含める必要があり、サブ制御手段側では、第１進行コマンドを受信した場合、第１コマンドと同一遊技回であるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【４７３５】

遊技機１８Ｂ１３．上記遊技機１８Ｂ６乃至遊技機１８Ｂ１２のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７３６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第１コマンド，第１進行コマンド及び第２進行コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【４７３７】

遊技機１８Ｃ１．遊技の進行を制御するとともに、役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）となった場合に規定操作方法で複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）が操作されると規定入賞（ベル入賞）を成立させるメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記規定操作方法を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能な演出手段（補助表示部６５）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて前記複数の停止操作手段が前記規定操作方法で操作されたと判定した場合、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定入賞と対応する規定報知（ＧＥＴ演出）を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４７３８】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたと判定した場合、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。
【４７３９】
以上の結果、記憶領域の未使用領域に他の補助演出に関わるデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４７４０】
遊技機１８Ｃ２．上記遊技機１８Ｃ１において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、前記報知演出にて報知した規定操作方法を複数の遊技回に亘って継続報知させることがあることを特徴とする遊技機。
【４７４１】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、報知演出にて報知した規定操作方法を複数の遊技回に亘って継続報知させることがある。かかる構成においては、例えば、報知演出を開始した遊技回と、次遊技回と、で役の抽選結果が異なっていた場合、上記次遊技回において規定操作方法で複数の停止操作手段を操作すると規定入賞が成立しない。ここで、規定入賞が成立しなかったことに基づいて規定報知を行わない構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。報知演出にて報知された規定操作方法で複数の停止操作手段を操作したにも関わらず、規定入賞が成立せずに規定報知も行われなかった場合、次から報知演出にて報知された規定操作方法で複数の停止操作手段を操作してよいものかと遊技者が疑念を抱くからである。一方、メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたと判定した場合、規定入賞が成立していなくても規定報知を行わせる構成とした場合には、報知演出において、複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという一貫性を保つことができる。故に、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。
【４７４２】
なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。
【４７４３】
遊技機１８Ｃ３．上記遊技機１８Ｃ２において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第１コマンド（開始コマンド）を受信できなかった場合、前記報知演出にて報知した規定操作方法を次遊技回も継続報知させることを特徴とする遊技機。
【４７４４】
本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第１コマンドを受信できなかった場合、報知演出にて報知した規定操作方法を次遊技回も継続報知させる。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。
【４７４５】
遊技機１８Ｃ４．上記遊技機１８Ｃ３において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を

開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第２コマンド（停止コマンド）から受信できる状況となった場合、前記次遊技回における前記複数の停止操作手段の操作方法が前記規定操作方法であれば、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定報知を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４７４６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において停止操作手段が操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第２コマンドから受信できる状況となった場合、次遊技回における複数の停止操作手段の操作方法が規定操作方法であれば、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出において複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【４７４７】

遊技機１８Ｃ５．上記遊技機１８Ｃ３又は遊技機１８Ｃ４において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第１停止コマンド（第１停止コマンド）を受信した後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において前記複数の停止操作手段のいずれかが２番目に操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第２停止コマンド（第２停止コマンド）から受信できる状況となった場合、前記報知演出を開始した遊技回で最初に操作された停止操作手段と、前記次遊技回で２番目以降に操作された停止操作手段と、の操作方法が前記規定操作方法であれば、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定報知を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４７４８】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回で複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第１停止コマンドを受信した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において複数の停止操作手段のいずれかが２番目に操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第２停止コマンドから受信できる状況となった場合、報知演出を開始した遊技回で最初に操作された停止操作手段と、次遊技回で２番目以降に操作された停止操作手段と、の操作方法が規定操作方法であれば、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出において複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【４７４９】

遊技機１８Ｃ６．上記遊技機１８Ｃ１乃至遊技機１８Ｃ５のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記規定結果となった場合に前記規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段（指示モニタ）を備え、前記操作方法報知手段の制御を前記メイン制御手段が行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７５０】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果となった場合に規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段を備え、当該操作方法報知手段の制御をメイン制御手段が行う。このように、規定操作方法を報知する手段として、サブ制御手段が制御を行う演出手段の他に、メイン制御手段が制御を行う操作方法報知手段を設けることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段が受信できない状況となった場合であっても、操作方法報知手段を通じて規定操作方法を報知することが可能となる。この結果、遊技者が規定

操作方法を把握できなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【４７５１】

遊技機１８Ｃ７．上記遊技機１８Ｃ１乃至遊技機１８Ｃ６のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下でなされた遊技回数を表示する表示手段（補助表示部６５）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第１コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技回数を変更することを特徴とする遊技機。

【４７５２】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第１コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下でなされた遊技回数を遊技者に把握させることが可能となる。

【４７５３】

遊技機１８Ｃ８．上記遊技機１８Ｃ７において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４７５４】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数と、実際に特別遊技状態下でなされた遊技回数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を修正することが可能となる。

【４７５５】

遊技機１８Ｃ９．上記遊技機１８Ｃ１乃至遊技機１８Ｃ８のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下で増加した遊技価値数（メダル数）を表示する表示手段（補助表示部６５）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された所定コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技価値数を変更することを特徴とする遊技機。

【４７５６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいてメイン制御手段から送信された所定コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となる。

【４７５７】

遊技機１８Ｃ１０．上記遊技機１８Ｃ９において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４７５８】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、実際に特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を修正することが可能となる。

【４７５９】

遊技機１８Ｄ１．遊技の進行を制御するとともに、役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）となった場合に規定操作方法で複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４

４）が操作されると規定入賞（ベル入賞）を成立させるメイン制御手段（主制御装置１０１）と、
　前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記規定操作方法を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能な演出手段（補助表示部６５）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と
を備えた遊技機において、
　前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記メイン制御手段から送信された第１状況コマンド（第１停止コマンド）を受信することなく、前記メイン制御手段から送信された第２状況コマンド（第２停止コマンド）を受信した場合、前記複数の停止操作手段が前記規定操作方法で操作された場合であっても、前記演出手段に前記規定入賞と対応する規定報知（ＧＥＴ演出）を行わせないことを特徴とする遊技機。
【４７６０】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、メイン制御手段から送信された第１状況コマンドを受信することなく、メイン制御手段から送信された第２状況コマンドを受信した場合、複数の停止操作手段が規定操作方法で操作された場合であっても、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。メイン制御手段から送信された第１状況コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２状況コマンドが、報知演出を開始した遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、例えば報知演出を開始した遊技回の次遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、をサブ制御手段側で判断することが困難なものとなる。そして、かかる判断をサブ制御手段側で行うためには、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。
【４７６１】
　以上の結果、記憶領域の未使用領域に他の補助演出に関わるデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４７６２】
　遊技機１８Ｄ２．上記遊技機１８Ｄ１において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第１状況コマンドを受信することなく前記第２状況コマンドを受信した場合、前記規定入賞が成立した場合であっても、前記演出手段に前記規定報知を行わせないことを特徴とする遊技機。
【４７６３】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第１状況コマンドを受信することなく第２状況コマンドを受信した場合、規定入賞が成立した場合であっても、演出手段に規定報知を行わせない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。メイン制御手段から送信された第１状況コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２状況コマンドが、報知演出を開始した遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、例えば報知演出を開始した遊技回の次遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、をサブ制御手段側で判断することが困難なものとなる。これに伴い、規定入賞についても、報知演出を開始した遊技回で成立したものなのか、報知演出を開始した遊技回と異なる遊技回で成立したものなのか、を判断して規定報知を行わせる制御を行う構成とした場合には、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。
【４７６４】
　遊技機１８Ｄ３．上記遊技機１８Ｄ１又は遊技機１８Ｄ２において、前記メイン制御手段は、前記複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作された場合に前記第１状況コマンドを前記サブ制御手段に送信することを特徴とする遊技機。
【４７６５】
　本遊技機によれば、メイン制御手段は、複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作さ

れた場合に第１状況コマンドをサブ制御手段に送信する。かかる構成においては、サブ制御手段が第１状況コマンドを受信することなく第２状況コマンドを受信した場合、サブ制御手段側で複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたか否かの判断を行うことが困難なものとなる。そこで、上記事象が発生した場合には、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせない構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【４７６６】

遊技機１８Ｄ４．上記遊技機１８Ｄ３において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第１状況コマンドを受信した後に前記第２状況コマンドを受信した場合、前記報知演出の演出内容を進行させる制御を行い、前記第１状況コマンドを受信することなく前記第２状況コマンドを受信した場合、前記報知演出の演出内容を進行させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７６７】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第１状況コマンドを受信した後に第２状況コマンドを受信した場合、報知演出の演出内容を進行させる制御を行い、第１状況コマンドを受信することなく第２状況コマンドを受信した場合、報知演出の演出内容を進行させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、報知演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７６８】

遊技機１８Ｄ５．上記遊技機１８Ｄ３又は遊技機１８Ｄ４において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において前記第１状況コマンドを受信し、当該第１状況コマンドが前記規定操作方法と異なる操作方法で前記停止操作手段が操作されたことを示すものであった場合、前記演出手段に不一致報知（不正解演出）を行わせる制御を行う手段を備え、前記報知演出を実行している状況において前記第１状況コマンドを受信することなく前記第２状況コマンドを受信した場合、前記規定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段が操作された場合であっても、前記演出手段に前記不一致報知を行わせないことを特徴とする遊技機。

【４７６９】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において第１状況コマンドを受信し、当該第１状況コマンドが規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段が操作されたことを示すものであった場合、演出手段に不一致報知を行わせる制御を行う。かかる一方、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において第１状況コマンドを受信することなく第２状況コマンドを受信した場合、規定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段が操作された場合であっても、演出手段に不一致報知を行わせない。かかる構成とすることにより、不一致報知が行われないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７７０】

遊技機１８Ｄ６．上記遊技機１８Ｄ１乃至遊技機１８Ｄ５のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第１状況コマンドを受信することなく前記第２状況コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

【４７７１】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第１状況コマンドを受信することなく第２状況コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【４７７２】

遊技機１８Ｄ７．上記遊技機１８Ｄ１乃至遊技機１８Ｄ６のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回（押し順ベル当選ゲーム）が開始されたことを示す第１コマ

ンドを受信したことに基づいて前記報知演出を開始させた後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記所定の遊技回の次遊技回が開始されたことを示す第１コマンドから前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【４７７３】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて報知演出を開始させた後にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、所定の遊技回の次遊技回が開始されたことを示す第１コマンドからメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第１コマンド，第１状況コマンド及び第２状況コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【４７７４】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４７７５】

遊技機１８Ｄ８．上記遊技機１８Ｄ１乃至遊技機１８Ｄ７のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下でなされた遊技回数を表示する表示手段（補助表示部６５）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第１コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技回数を変更することを特徴とする遊技機。

【４７７６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第１コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下でなされた遊技回数を遊技者に把握させることが可能となる。

【４７７７】

遊技機１８Ｄ９．上記遊技機１８Ｄ８において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４７７８】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数と、実際に特別遊技状態下でなされた遊技回数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を修正することが可能となる。

【４７７９】

遊技機１８Ｄ１０．上記遊技機１８Ｄ１乃至遊技機１８Ｄ９のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下で増加した遊技価値数（メダル数）を表示する表示手段（補助表示部６５）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された所定コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技価値数を変更することを特徴とする遊技機。

【４７８０】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいてメイン制御手段から送信された所定コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下で

増加した遊技価値数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となる。

【４７８１】

遊技機１８Ｄ１１．上記遊技機１８Ｄ１０において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【４７８２】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、実際に特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を修正することが可能となる。

【４７８３】

なお、上記遊技機１８Ａ群～上記遊技機１８Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１８群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１７群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４７８４】

遊技機１９Ａ１．第１賭数（３枚）を設定した第１遊技と、第２賭数（２枚）を設定した第２遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第１遊技状態（報知モード）では、前記第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報（報知差枚数カウンタの値）を用いて、前記第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、

第２遊技状態（エンディングモード）では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報（差枚数カウンタの値）を用いて、前記第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７８５】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、第２遊技状態では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報を用いて、第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７８６】

遊技機１９Ａ２．上記遊技機１９Ａ１において、前記第１結果情報を記憶する第１記憶手段（主制御装置１０１の報知差枚数カウンタ）と、前記第１遊技状態下で前記第１遊技がなされた場合、前記第１記憶手段に記憶された第１結果情報を更新し、前記第１遊技状態下で前記第２遊技がなされた場合、前記第１記憶手段に記憶された第１結果情報を更新しない第１更新手段（主制御装置１０１の報知差枚数更新処理機能）と、前記第１記憶手段に記憶された第１結果情報が第１規定結果情報（０）となった場合、遊技期間を第１遊技期間（通常区間）に移行させて前記第１遊技状態を終了させる第１終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ１９０８０６～Ｓ１９０８０８）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４７８７】

本遊技機によれば、第１結果情報を記憶する第１記憶手段と、第１遊技状態下で第１遊技がなされた場合、第１記憶手段に記憶された第１結果情報を更新し、第１遊技状態下で第２遊技がなされた場合、第１記憶手段に記憶された第１結果情報を更新しない第１更新手段と、第１記憶手段に記憶された第１結果情報が第１規定結果情報となった場合、遊技

期間を第１遊技期間に移行させて第１遊技状態を終了させる第１終了手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、第１遊技状態下でなされた第１遊技の遊技結果に基づいて、遊技期間を第１遊技期間に移行させて第１遊技状態を終了させることが可能となる。

【４７８８】

遊技機１９Ａ３．上記遊技機１９Ａ２において、役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）となった場合、所定入賞（ベル入賞）を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段（主制御装置１０１及び表示制御装置８１の操作順序報知制御機能）を備え、前記報知制御手段を、前記第１遊技状態において前記第１遊技が開始された場合、前記所定操作方法を報知する制御を行い得る一方、前記第１遊技状態において前記第２遊技が開始された場合、前記所定操作方法を報知する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７８９】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定入賞を成立させることができる所定操作方法が報知され得る一方、第２遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定操作方法が報知されない。かかる構成においては、第２結果情報を用いて第１遊技状態を終了させるか否かを判定する構成とした場合、第２遊技を行った回数によって第１遊技状態下で付与される遊技価値数に差異が生じ、遊技者が不公平感を抱く可能性が懸念される。一方、第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７９０】

遊技機１９Ａ４．上記遊技機１９Ａ３において、前記第１更新手段を、前記第１遊技がなされた際の役の抽選結果に基づいて、前記第１記憶手段に記憶された第１結果情報を更新する構成とし、前記報知制御手段が前記所定操作方法を報知する制御を行った場合、前記所定入賞が成立したか否かに関わらず、前記所定入賞が成立した場合に応じた更新を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９１】

本遊技機によれば、第１記憶手段に記憶された第１結果情報は、第１遊技がなされた際の役の抽選結果に基づいて更新され、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立したか否かに関わらず、所定入賞が成立した場合に応じた更新が行われる。かかる構成とすることにより、第１遊技状態下で所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法で操作するよう遊技者を促すことが可能となる。例えば、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立した場合と、所定入賞が成立しなかった場合と、で異なる更新を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が意図的に所定操作方法で操作せず、所定入賞の成立を回避させる可能性が考えられるからである。

【４７９２】

遊技機１９Ａ５．上記遊技機１９Ａ４において、前記第１遊技状態下で前記第１遊技を行った際に前記役の抽選結果が規定結果（レア役当選）となった場合、前記第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９３】

本遊技機によれば、第１遊技状態下で第１遊技を行った際に役の抽選結果が規定結果となった場合、第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加することがある。役の抽選結果に基づいて第１結果情報を更新する構成において、かかる構成を適用した場合には、例えば第１遊技状態の終了が近付いた場合に、第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加するまで遊技者が意図的に所定入賞の成立を回避させる可能性が懸念される。しかしながら、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立したか否かに関わらず、所定入賞が成立した場合に応じた更新を行う構成とした場合には、所定入賞の成立を回避させる行為を無駄なものとすることが可能となり、上記懸念を好適に解

消することが可能となる。

【４７９４】

遊技機１９Ａ６．上記遊技機１９Ａ２乃至遊技機１９Ａ５のいずれかにおいて、役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）となった場合、所定入賞（ベル入賞）を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段（主制御装置１０１及び表示制御装置８１の操作順序報知制御機能）を備え、前記第１遊技状態下で前記第１遊技を行った場合、前記所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法を行えば、前記第１賭数より多い数の遊技価値が付与されることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９５】

本遊技機によれば、第１遊技状態下で第１遊技を行った場合、所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法を行えば、第１賭数より多い数の遊技価値が付与されることを期待できる。かかる構成とすることにより、第１遊技状態を遊技者の所有する遊技価値が増加する遊技状態とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７９６】

遊技機１９Ａ７．上記遊技機１９Ａ２乃至遊技機１９Ａ６のいずれかにおいて、前記第１遊技期間から、少なくとも前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、を有する第２遊技期間（有利区間）に移行させる移行手段（主制御装置１０１の有利区間移行機能Ｓ１９０２０３）と、前記第２結果情報を記憶する第２記憶手段（主制御装置１０１の差枚数カウンタ）と、前記第２遊技期間において前記第１遊技がなされた場合と、前記第２遊技期間において前記第２遊技がなされた場合と、に前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報を更新する第２更新手段（主制御装置１０１の差枚数更新処理機能）と、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第２規定結果情報（６５３２１）となった場合、前記第２遊技状態に移行させて前記第１遊技状態を終了させる第２終了手段（主制御装置１０１のエンディングモード移行機能Ｓ１９１００３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４７９７】

本遊技機によれば、第１遊技期間から、少なくとも第１遊技状態と、第２遊技状態と、を有する第２遊技期間に移行させる移行手段と、第２結果情報を記憶する第２記憶手段と、第２遊技期間において第１遊技がなされた場合と、第２遊技期間において第２遊技がなされた場合と、に第２記憶手段に記憶された第２結果情報を更新する第２更新手段と、第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第２規定結果情報となった場合、第２遊技状態に移行させて第１遊技状態を終了させる第２終了手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、第２遊技期間においてなされた第１遊技及び第２遊技の遊技結果に基づいて、第１遊技状態から第２遊技状態に移行させることが可能となる。

【４７９８】

遊技機１９Ａ８．上記遊技機１９Ａ７において、前記第２更新手段を、設定された賭数と、遊技価値の付与数と、に基づいて、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報を更新する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９９】

本遊技機によれば、第２記憶手段に記憶された第２結果情報は、設定された賭数と、遊技価値の付与数と、に基づいて更新される。かかる構成とすることにより、第２遊技期間に移行してからの遊技価値の変化量に基づいて第２遊技状態に移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８００】

遊技機１９Ａ９．上記遊技機１９Ａ８において、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第３規定結果情報（６５５２１）となった場合、前記第１遊技期間に移行させて前記第２遊技状態を終了させる第３終了手段（主制御装置１０１のエンディングモードにおける有利区間終了機能Ｓ１９０５０３～Ｓ１９０５０５）を備え、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報が前記第３規定結果情報となった場合、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報が前記第２規定結果情報となった場合よりも、遊技者の所有する遊技

価値数が増加する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８０１】

本遊技機によれば、第２遊技状態が終了する場合には、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した時点よりも遊技者の所有する遊技価値数が増加する。かかる構成とすることにより、第１遊技状態に移行した場合に、第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第２規定結果情報となるまで第１遊技状態が継続することを期待させながら当該第１遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、第１遊技状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４８０２】

遊技機１９Ａ１０．上記遊技機１９Ａ７乃至遊技機１９Ａ９のいずれかにおいて、前記第２遊技期間において付与可能な遊技価値の最大数（２４００）に達した場合、前記第１遊技期間に移行して前記第２遊技状態が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８０３】

本遊技機によれば、第２遊技期間において付与可能な遊技価値の最大数に達した場合、第１遊技期間に移行して第２遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第１遊技状態に移行した場合に、第１遊技期間に移行して第１遊技状態が終了するのではなく、第２遊技状態に移行して第１遊技状態が終了することを期待させながら当該第１遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、第１遊技状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４８０４】

遊技機１９Ａ１１．上記遊技機１９Ａ１０において、役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）となった場合、所定入賞（ベル入賞）を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段（主制御装置１０１及び表示制御装置８１の操作順序報知制御機能）を備え、前記報知制御手段を、前記第１遊技状態において前記第１遊技が開始された場合と、前記第２遊技状態において前記第１遊技が開始された場合と、に前記所定操作方法を報知する制御を行い得る一方、前記第１遊技状態において前記第２遊技が開始された場合と、前記第２遊技状態において前記第２遊技が開始された場合と、に前記所定操作方法を報知する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８０５】

本遊技機によれば、第１遊技状態及び第２遊技状態では、第１遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定入賞を成立させることができる所定操作方法が報知され得る一方、第２遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定操作方法が報知されない。かかる構成とすることにより、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した場合に、操作方法が報知された場合に当該操作方法に従うという遊技の規則性を変えることなく、第２遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、第２遊技期間を所謂完走させることが可能となる遊技状態として第２遊技状態を機能させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８０６】

遊技機１９Ａ１２．第１賭数（３枚）を設定した第１遊技と、第２賭数（２枚）を設定した第２遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第１遊技状態（報知モード）では、前記第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報（報知差枚数カウンタの値）を用いて、前記第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、

特定条件を満たした遊技（エンディングモード、ＭＹ期間）では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報（差枚数カウンタの値、ＭＹカウンタの値）を用いて、前記第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８０７】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、特定条件を

満たした遊技では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、そのときの遊技に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８０８】

遊技機１９Ｂ１．第１賭数（３枚）を設定した第１遊技と、第２賭数（２枚）を設定した第２遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第１遊技状態（報知モード）では、前記第１遊技の遊技結果を反映させる制御を行い、第２遊技状態（エンディングモード）では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果との両方を反映させる制御を行う所定制御手段（表示制御装置８１の残り枚数表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４８０９】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果を反映させる制御が行われ、第２遊技状態では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果との両方を反映させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な遊技結果の反映を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８１０】

遊技機１９Ｂ２．上記遊技機１９Ｂ１において、前記所定制御手段は、前記第１遊技状態である場合、前記第１遊技状態が終了するまでの第１残り情報（残り枚数）を表示手段（補助表示部６５）に表示させる制御を行い、前記第２遊技状態である場合、前記第２遊技状態が終了するまでの第２残り情報（残り枚数）を前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４８１１】

本遊技機によれば、第１遊技状態である場合、第１遊技状態が終了するまでの第１残り情報を表示手段に表示させる制御が行われ、第２遊技状態である場合、第２遊技状態が終了するまでの第２残り情報を表示手段に表示させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、それぞれの遊技状態において終了までに要する遊技回数や遊技時間等の目安を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８１２】

遊技機１９Ｂ３．上記遊技機１９Ｂ２において、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１０１のエンディングモード移行機能Ｓ１９１００３）を備え、少なくとも前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行した初回の遊技回では、前記第２残り情報が前記表示手段に表示されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８１３】

本遊技機によれば、少なくとも第１遊技状態から第２遊技状態に移行した初回の遊技回では、第２遊技状態が終了するまでの第２残り情報が表示手段に表示されない。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。確かに、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した初回の遊技回から、第２残り情報を表示手段に表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１残り情報が第２残り情報に切り替わったことに対して遊技者が困惑する可能性が考えられる。また特に、第１残り情報と第２残り情報の単位が同一である場合には、第２遊技状態の最初に表示した第２残り情報が、第１遊技状態の最後に表示した第１残り情報より少ないものであった場合、遊技者が困惑するのみならず不信感を抱いてしまう可能性が懸念されるからである。

【４８１４】

遊技機１９Ｂ４．上記遊技機１９Ｂ３において、前記所定制御手段は、前記第２遊技状態において複数回の遊技を行った場合に成立させることが可能となる特定条件（残り枚数５０以下）が成立した場合、前記第２残り情報を前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４８１５】
本遊技機によれば、第２残り情報は、第２遊技状態において複数回の遊技を行った場合に成立させることが可能となる特定条件が成立した場合に表示される。かかる構成とすることにより、第１残り情報が表示されてから第２残り情報が表示されるまでの間に複数の遊技回を挟むことが可能となり、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。
【４８１６】
遊技機１９Ｂ５．上記遊技機１９Ｂ３又は遊技機１９Ｂ４において、前記第１残り情報の単位と、前記第２残り情報の単位と、が同一であることを特徴とする遊技機。
【４８１７】
本遊技機によれば、第１残り情報の単位と、第２残り情報の単位と、が同一であるため、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した場合に第１残り情報を表示した次遊技回から第２残り情報を表示した場合、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第１遊技状態から第２遊技状態に移行した初回の遊技回では第２残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４８１８】
遊技機１９Ｂ６．上記遊技機１９Ｂ５において、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行する場合には、前記第１遊技状態の最後の遊技回において前記第１残り情報が０とならないことを特徴とする遊技機。
【４８１９】
本遊技機によれば、第１遊技状態から第２遊技状態に移行する場合には、第１遊技状態の最後の遊技回において第１残り情報が０とならない。かかる構成においては、第２遊技状態の最初の遊技回から第２残り情報を表示した場合、第１遊技状態の最後の遊技回で表示した第１残り情報と、第２遊技状態の最初の遊技回で表示する第２残り情報と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第１遊技状態から第２遊技状態に移行した初回の遊技回では第２残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。
【４８２０】
遊技機１９Ｂ７．上記遊技機１９Ｂ６において、前記第１残り情報が０となった場合、前記第２遊技状態に移行させることなく前記第１遊技状態を終了させる第１遊技状態終了手段（主制御装置１０１の有利区間終了機能Ｓ１９０８０６～Ｓ１９０８０８）を備えることを特徴とする遊技機。
【４８２１】
本遊技機によれば、第１残り情報が０となった場合、第２遊技状態に移行することなく第１遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第１残り情報が０となる前に第２遊技状態に移行することを期待させながら、第１遊技状態下での遊技を行わせることが可能となり、第１遊技状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。
【４８２２】
遊技機１９Ｂ８．上記遊技機１９Ｂ５乃至遊技機１９Ｂ７のいずれかにおいて、前記第１残り情報と、前記第２残り情報と、は、前記表示手段の等しい位置に表示されることを特徴とする遊技機。
【４８２３】
本遊技機によれば、第１残り情報と、第２残り情報と、は、表示手段の等しい位置に表示される。かかる構成とすることにより、第１遊技状態である場合と、第２遊技状態である場合と、において、表示手段の所定の位置に視線を向ければ残り情報を確認することが可能となり、残り情報を確認する際の視認性を向上させることが可能となる。かかる一方、第２遊技状態の最初の遊技回から第２残り情報を表示した場合には、第１遊技状態の最後の遊技回で表示した第１残り情報と、第２遊技状態の最初の遊技回で表示する第２残り情報と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第１遊技状態から第２遊技状態に移行した初回の遊技回では第２残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが

可能となる。
【４８２４】
遊技機１９Ｂ９．上記遊技機１９Ｂ２乃至遊技機１９Ｂ８のいずれかにおいて、前記第１遊技状態である場合、当該第１遊技状態に移行してからの遊技価値の増加数に関わる増加情報を前記表示手段に表示させる制御を行う増加情報表示制御手段を備え、前記増加情報表示制御手段は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行した場合、前記増加情報を前記表示手段に継続して表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。
【４８２５】
本遊技機によれば、第１遊技状態である場合、当該第１遊技状態に移行してからの遊技価値の増加数に関わる増加情報が表示手段に表示される。そして、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した場合には、増加情報が表示手段に継続して表示される。かかる構成とすることにより、第１遊技状態から第２遊技状態に移行した場合に、第１遊技状態に移行した以降に遊技者が獲得した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となり、第２遊技状態における遊技者の満足感を高めることが可能となる。
【４８２６】
遊技機１９Ｂ１０．上記遊技機１９Ｂ９において、前記増加情報表示制御手段は、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果との両方を反映させた結果を前記増加情報として前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。
【４８２７】
本遊技機によれば、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果との両方を反映させた結果が増加情報として表示手段に表示されるため、仮に第１遊技状態において第１遊技ではなく第２遊技を行った場合であっても、遊技者が獲得した遊技価値数の変化を遊技者に把握させることが可能となる。
【４８２８】
遊技機１９Ｂ１１．上記遊技機１９Ｂ２乃至遊技機１９Ｂ１０のいずれかにおいて、前記第１遊技状態では、前記第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、前記第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、前記第２遊技状態では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報を用いて、前記第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４８２９】
本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、第２遊技状態では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報を用いて、第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８３０】
遊技機１９Ｂ１２．第１賭数（３枚）を設定した第１遊技と、第２賭数（２枚）を設定した第２遊技と、を行うことが可能な遊技機において、
第１遊技状態（報知モード）では、前記第１遊技の遊技結果を反映させる制御を行い、特定条件を満たした遊技（エンディングモード、ＭＹ期間）では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果との両方を反映させる制御を行う所定制御手段（表示制御装置８１の残り枚数表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４８３１】
本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果を反映させる制御が行われ、特定条件を満たした遊技では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果との両方を反映させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な遊技結果の反映を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８３２】

なお、上記遊技機１９Ａ群～上記遊技機１９Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１９群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１８群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４８３３】

遊技機２０Ａ１．特定遊技状態（報知モードＡ）において所定の特典（報知モードＢ移行、報知モードＢのゲーム数上乗せ）を付与すると決定する付与決定手段（主制御装置１０１の移行フラグ設定機能Ｓ２００２０６，Ｓ２００２１２及び上乗せゲーム数加算機能Ｓ２００３０３）と、

前記付与決定手段が前記所定の特典を付与すると決定した場合、当該決定結果を報知する報知手段（補助表示部６５）と

を備え、

前記付与決定手段が、第１遊技回（移行抽選当選ゲーム）と、前記第１遊技回より後の第２遊技回（Ｂ上乗せ抽選当選ゲーム）と、に前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段を、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果を報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８３４】

本遊技機によれば、付与決定手段が、第１遊技回と、第１遊技回より後の第２遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第２遊技回における所定の特典付与の決定を契機として、第１遊技回における決定結果が報知されることがある。かかる構成とすることにより、第１遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【４８３５】

以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８３６】

遊技機２０Ａ２．上記遊技機２０Ａ１において、前記付与決定手段は、前記第１遊技回において第１特定特典（報知モードＢ移行）を付与すると決定した場合、前記第２遊技回において前記第１特定特典と種別の異なる第２特定特典（報知モードＢのゲーム数上乗せ）を付与すると決定することを特徴とする遊技機。

【４８３７】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第１遊技回において第１特定特典を付与すると決定した場合、第２遊技回において第１特定特典と種別の異なる第２特定特典を付与すると決定する。かかる構成とすることにより、第１特定特典が付与されることの報知タイミングを、第２特定特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【４８３８】

遊技機２０Ａ３．上記遊技機２０Ａ２において、前記付与決定手段は、前記第１特定特典を付与すると決定するまで、前記第２特定特典を付与する決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【４８３９】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第１特定特典を付与すると決定するまで、第２特定特典を付与する決定を行わない。かかる構成においては、特定遊技状態の如何なるタイミングで第１特定特典を付与する決定がなされるかにより、第２特定特典を付与する決定がなされる期待値が変化することとなる。そこで、第１特定特典が付与されることを、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８４０】

遊技機２０Ａ４．上記遊技機２０Ａ３において、前記特定遊技状態は、前記付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しないことを特徴とする遊技機。

【４８４１】

本遊技機によれば、特定遊技状態は、付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しない。かかる構成とすることにより、第１特定特典が付与されることの報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２特定特典の付与を契機として特定遊技状態が終了する構成とした場合には、第１特定特典を付与する決定がなされたことを可能な限り早く報知することが望ましくなり、第１特定特典を付与する決定がなされたことの報知タイミングに制約が生じてしまうからである。

【４８４２】

遊技機２０Ａ５．上記遊技機２０Ａ４において、前記第１特定特典及び前記第２特定特典は、前記特定遊技状態の終了後に付与される特典であることを特徴とする遊技機。

【４８４３】

本遊技機によれば、第１特定特典及び第２特定特典は、特定遊技状態の終了後に付与される特典である。かかる構成においては、仮に第１特定特典を付与する決定がなされたことを特定遊技状態下で報知できなかった場合であっても、特定遊技状態の終了後等に報知すればよい。故に、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８４４】

遊技機２０Ａ６．上記遊技機２０Ａ１乃至遊技機２０Ａ５のいずれかにおいて、前記付与決定手段が第１遊技回（移行抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定する一方、前記報知手段が前記第１遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として前記付与決定手段の決定結果を報知せず、前記付与決定手段が前記第１遊技回より後の第２遊技回（Ｂ上乗せ抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段は、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果を報知し得ることを特徴とする遊技機。

【４８４５】

本遊技機によれば、付与決定手段が第１遊技回において所定の特典を付与すると決定する一方、報知手段が第１遊技回における付与決定手段の決定を契機として付与決定手段の決定結果を報知せず、付与決定手段が第１遊技回より後の第２遊技回において所定の特典を付与すると決定した場合、報知手段は、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第１遊技回における決定結果を報知することがある。かかる構成とすることにより、第１遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【４８４６】

遊技機２０Ａ７．上記遊技機２０Ａ６において、前記報知手段は、前記第２遊技回における役の抽選結果が第１規定結果（強チェリー当選）であった場合、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果を報知し、前記第２遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【４８４７】

本遊技機によれば、第２遊技回における役の抽選結果が第１規定結果であった場合、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第１遊技回における決定結果が報知され、第２遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、第２遊技回における決定結果の報知タイミングを後にずらすことが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４８４８】

遊技機２０Ａ８．上記遊技機２０Ａ７において、前記報知手段は、前記第１遊技回における前記役の抽選結果が前記第１規定結果であった場合、前記第１遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果を報知することを特徴とする遊技機。

【４８４９】

本遊技機によれば、第１遊技回における役の抽選結果が第１規定結果であった場合、第

１遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第１遊技回における決定結果が報知される。つまり、役の抽選結果が第１規定結果となった遊技回において付与決定手段が所定の特典を付与すると決定した場合には、当該決定を契機として、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機とした場合と同じ報知が行われる。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が第１規定結果となって付与決定手段の決定結果が報知された場合に、未報知の決定結果があることを期待させることが可能となり、特定遊技状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【４８５０】

遊技機２０Ａ９．上記遊技機２０Ａ６乃至遊技機２０Ａ８のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記第２遊技回における役の抽選結果が第２規定結果（弱スイカ当選）であった場合、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における７揃い）が成立すれば、前記第１遊技回における決定結果を報知する一方で前記第２遊技回における決定結果を報知せず、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第１遊技回における決定結果と前記第２遊技回における決定結果とを共に報知しないことを特徴とする遊技機。

【４８５１】

本遊技機によれば、第２遊技回における役の抽選結果が第２規定結果であった場合、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第１遊技回における決定結果が報知される一方で第２遊技回における決定結果が報知されず、特定報知条件が成立しなければ、第１遊技回における決定結果と第２遊技回における決定結果とが共に報知されない。かかる構成とすることにより、第２遊技回における決定結果の報知タイミングを後にずらすことが可能となることに加えて、特定報知条件の成立有無によって第１遊技回における決定結果の報知タイミングをさらに後にずらすことが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４８５２】

遊技機２０Ａ１０．上記遊技機２０Ａ９において、前記報知手段は、前記第１遊技回における前記役の抽選結果が前記第２規定結果であった場合、前記第１遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした前記特定報知条件が成立すれば、前記第１遊技回における決定結果を報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第１遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【４８５３】

本遊技機によれば、第１遊技回における役の抽選結果が第２規定結果であった場合、第１遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第１遊技回における決定結果が報知され、特定報知条件が成立しなければ、第１遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、特定報知条件の成立有無によって第１遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４８５４】

遊技機２０Ａ１１．上記遊技機２０Ａ９又は遊技機２０Ａ１０において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）が特定操作方法（「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８５５】

本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第１遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８５６】

遊技機２０Ａ１２．上記遊技機２０Ａ６乃至遊技機２０Ａ１１のいずれかにおいて、前

記報知手段は、前記第２遊技回における役の抽選結果が第３規定結果（弱チェリー当選）であった場合、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における７揃い）が成立すれば、前記第１遊技回における決定結果と、前記第２遊技回における決定結果と、を共に報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第１遊技回における決定結果を報知する一方で前記第２遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【４８５７】

本遊技機によれば、第２遊技回における役の抽選結果が第３規定結果であった場合、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、が共に報知され、特定報知条件が成立しなければ、第１遊技回における決定結果を報知する一方で第２遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として第１遊技回における決定結果を報知しつつ、特定報知条件の成立有無によって第２遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となる。以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４８５８】

遊技機２０Ａ１３．上記遊技機２０Ａ１２において、前記役の抽選結果が前記第３規定結果となった遊技回が前記第１遊技回となる事象が発生しないことを特徴とする遊技機。

【４８５９】

本遊技機によれば、付与決定手段が所定の特典を付与すると決定した後でなければ、役の抽選結果が第３規定結果となった遊技回で付与決定手段が所定の特典を付与すると決定しない。かかる構成においては、役の抽選結果が第３規定結果となった遊技回で付与決定手段が所定の特典を付与すると決定し、当該決定を契機として報知を行った場合には、それ以前に付与決定手段が所定の特典を付与すると決定していたことが確定することとなる。そこで、かかる場合には、特定報知条件の成立有無に関わらず、第１遊技回における決定結果を報知する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８６０】

遊技機２０Ａ１４．上記遊技機２０Ａ１２又は遊技機２０Ａ１３において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）が特定操作方法（「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８６１】

本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第２遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８６２】

遊技機２０Ｂ１．特定遊技状態（報知モードＡ）において所定の特典（報知モードＢ移行、報知モードＢのゲーム数上乗せ）を付与すると決定する付与決定手段（主制御装置１０１の移行フラグ設定機能Ｓ２００２０６，Ｓ２００２１２及び上乗せゲーム数加算機能Ｓ２００３０３）と、

前記付与決定手段が前記所定の特典を付与すると決定した場合、当該決定結果を報知する報知手段（補助表示部６５）と

を備え、

前記付与決定手段が、第１遊技回（移行抽選当選ゲーム）と、前記第１遊技回より後の第２遊技回（Ｂ上乗せ抽選当選ゲーム）と、に前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段を、前記第１遊技回における決定結果と、前記第２遊技回における決定結果と、を共に報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８６３】
本遊技機によれば、付与決定手段が、第１遊技回と、第１遊技回より後の第２遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、が共に報知されることがある。かかる構成とすることにより、第１遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。
【４８６４】
以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８６５】
遊技機２０Ｂ２．上記遊技機２０Ｂ１において、前記報知手段を、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果と、前記第２遊技回における決定結果と、を共に報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【４８６６】
本遊技機によれば、付与決定手段が、第１遊技回と、第１遊技回より後の第２遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第２遊技回における所定の特典付与の決定を契機として、第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、が共に報知されることがある。かかる構成とすることにより、第１遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。
【４８６７】
遊技機２０Ｂ３．上記遊技機２０Ｂ２において、前記付与決定手段は、前記第１遊技回において第１特定特典（報知モードＢ移行）を付与すると決定した場合、前記第２遊技回において前記第１特定特典と種別の異なる第２特定特典（報知モードＢのゲーム数上乗せ）を付与すると決定することを特徴とする遊技機。
【４８６８】
本遊技機によれば、付与決定手段は、第１遊技回において第１特定特典を付与すると決定した場合、第２遊技回において第１特定特典と種別の異なる第２特定特典を付与すると決定する。かかる構成とすることにより、第１特定特典が付与されることの報知タイミングを、第２特定特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。また、種別の異なる複数の特典を共に報知可能な構成とする構成とすることにより、遊技者の達成感や優越感を飛躍的に高めることが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８６９】
遊技機２０Ｂ４．上記遊技機２０Ｂ３において、前記付与決定手段は、前記第１特定特典を付与すると決定するまで、前記第２特定特典を付与する決定を行わないことを特徴とする遊技機。
【４８７０】
本遊技機によれば、付与決定手段は、第１特定特典を付与すると決定するまで、第２特定特典を付与する決定を行わない。かかる構成においては、特定遊技状態の如何なるタイミングで第１特定特典を付与する決定がなされるかにより、第２特定特典を付与する決定がなされる期待値が変化することとなる。そこで、第１特定特典が付与されることを、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８７１】
遊技機２０Ｂ５．上記遊技機２０Ｂ４において、前記特定遊技状態は、前記付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しないことを特徴とする遊技機。
【４８７２】
本遊技機によれば、特定遊技状態は、付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しない。かかる構成とすることにより、第１特定特典が付与されることの

報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２特定特典の付与を契機として特定遊技状態が終了する構成とした場合には、第１特定特典を付与する決定がなされたことを可能な限り早く報知することが望ましくなり、第１特定特典を付与する決定がなされたことの報知タイミングに制約が生じてしまうからである。

【４８７３】

遊技機２０Ｂ６．上記遊技機２０Ｂ５において、前記第１特定特典及び前記第２特定特典は、前記特定遊技状態の終了後に付与される特典であることを特徴とする遊技機。

【４８７４】

本遊技機によれば、第１特定特典及び第２特定特典は、特定遊技状態の終了後に付与される特典である。かかる構成においては、仮に第１特定特典を付与する決定がなされたことを特定遊技状態下で報知できなかった場合であっても、特定遊技状態の終了後等に報知すればよい。故に、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８７５】

遊技機２０Ｂ７．上記遊技機２０Ｂ１乃至遊技機２０Ｂ６のいずれかにおいて、前記付与決定手段が第１遊技回（移行抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定する一方、前記報知手段が前記第１遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として前記付与決定手段の決定結果を報知せず、前記付与決定手段が前記第１遊技回より後の第２遊技回（Ｂ上乗せ抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段は、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果と、前記第２遊技回における決定結果と、を共に報知し得ることを特徴とする遊技機。

【４８７６】

本遊技機によれば、付与決定手段が第１遊技回において所定の特典を付与すると決定する一方、報知手段が第１遊技回における付与決定手段の決定を契機として付与決定手段の決定結果を報知せず、付与決定手段が第１遊技回より後の第２遊技回において所定の特典を付与すると決定した場合、報知手段は、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、を共に報知することがある。かかる構成とすることにより、第１遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【４８７７】

遊技機２０Ｂ８．上記遊技機２０Ｂ７において、前記報知手段は、前記第２遊技回における役の抽選結果が特定結果（強スイカ当選）であった場合、前記第２遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第１遊技回における決定結果と、前記第２遊技回における決定結果と、を共に報知することを特徴とする遊技機。

【４８７８】

本遊技機によれば、第２遊技回における役の抽選結果が特定結果であった場合、第２遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、が共に報知される。かかる構成とすることにより、第２遊技回における役の抽選結果に応じて第１遊技回における決定結果と、第２遊技回における決定結果と、を共に報知することが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【４８７９】

遊技機２０Ｂ９．上記遊技機２０Ｂ８において、前記報知手段は、前記第１遊技回における前記役の抽選結果が前記特定結果であった場合、前記第１遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における７揃い）が成立すれば、前記第１遊技回における決定結果を報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第１遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【４８８０】
本遊技機によれば、第１遊技回における役の抽選結果が特定結果であった場合、第１遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第１遊技回における決定結果が報知され、特定報知条件が成立しなければ、第１遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、特定報知条件の成立有無によって第１遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。
【４８８１】
遊技機２０Ｂ１０．上記遊技機２０Ｂ９において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）が特定操作方法（「白７」図柄が中ラインＬ２上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。
【４８８２】
本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第１遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８８３】
なお、上記遊技機２０Ａ群～上記遊技機２０Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２０群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１９群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。
【４８８４】
遊技機２１Ａ１．特定遊技状態（報知モード）下でなされた遊技に関わる特定遊技情報（例えば消化ゲーム数）を表示可能な表示手段（補助表示部６５）と、
遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、
前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と
を備えた遊技機において、
前記メイン制御手段から送信された特定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となり、前記特定遊技状態下で実際になされた遊技と、前記サブ制御手段側で把握している特定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、前記特定遊技情報に生じたずれが修正されることなく保持される構成としたことを特徴とする遊技機。
【４８８５】
本遊技機によれば、メイン制御手段から送信された特定コマンドを受信できない状況となり、特定遊技状態下で実際になされた遊技と、サブ制御手段側で把握している特定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で特定コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、特定遊技情報に生じたずれが修正されることなく保持される。かかる構成とすることにより、特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。
【４８８６】
以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４８８７】
なお、「前記メイン制御手段から送信された特定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。
【４８８８】

遊技機２１Ａ２．上記遊技機２１Ａ１において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技情報を記憶する記憶手段（消化ゲーム数カウンタ）と、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を更新する更新手段（消化ゲーム数カウンタ値変更機能Ｓ２１０１０４，Ｓ２１０１０７）と、表示条件（報知モードへの移行）が成立した場合、前記表示手段に前記特定遊技情報を表示する制御を行う制御手段（消化ゲーム数表示機能Ｓ２１０１０５，Ｓ２１０１０８）と、を備え、所定遊技回で前記特定コマンドを受信できない状況となり、前記所定遊技回の次遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況となった場合、前記所定遊技回の遊技が前記特定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８８９】

本遊技機によれば、所定遊技回で特定コマンドを受信できない状況となり、所定遊技回の次遊技回で特定コマンドを受信できる状況となった場合、所定遊技回の遊技が特定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、特定遊技情報と対応する先の遊技回の遊技を示す情報を特定コマンドに含める必要がなくなるため、サブ制御手段側の特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となるのみならず、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。

【４８９０】

遊技機２１Ａ３．上記遊技機２１Ａ２において、前記特定コマンドを、前記特定遊技情報と対応する情報が含まれない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８９１】

本遊技機によれば、特定コマンドには特定遊技情報と対応する情報が含まれないため、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８９２】

遊技機２１Ａ４．上記遊技機２１Ａ３において、前記メイン制御手段を、前記特定遊技情報と対応する情報を含むコマンドを前記サブ制御手段に送信しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８９３】

本遊技機によれば、メイン制御手段から特定遊技情報と対応する情報を含むコマンドをサブ制御手段に送信しないため、メイン制御手段側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８９４】

遊技機２１Ａ５．上記遊技機２１Ａ４において、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なることを特徴とする遊技機。

【４８９５】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なるものであるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【４８９６】

遊技機２１Ａ６．上記遊技機２１Ａ２乃至遊技機２１Ａ５のいずれかにおいて、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【４８９７】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、特定遊技情報を、特定遊技状態が終了するまでの残り遊技回数を示す情報とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技情報にずれが生じた場合、１以上の値が特定遊技情報として表示されている状況

で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、特定遊技情報を特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報とした場合には、表示されている特定遊技情報よりも多くの遊技を特定遊技状態下で行っていることとなるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４８９８】

遊技機２１Ａ７．上記遊技機２１Ａ６において、前記特定遊技状態は、前記特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了することを特徴とする遊技機。

【４８９９】

本遊技機によれば、特定遊技情報は、特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であって、特定遊技状態は、当該特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了する。かかる構成においては、特定遊技情報と、特定遊技状態の終了条件と、の関連性が低いため、仮に特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者への影響を軽微なものとすることが可能となる。この結果、特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図りつつ、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することで補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【４９００】

遊技機２１Ａ８．上記遊技機２１Ａ１において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技情報を記憶する記憶手段（獲得枚数カウンタ）と、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を更新する更新手段（獲得枚数カウンタ値変更機能Ｓ２１０２０５，Ｓ２１０２０８）と、表示条件（報知モードへの移行）が成立した場合、前記表示手段に前記特定遊技情報を表示する制御を行う制御手段（獲得枚数表示機能Ｓ２１０２０６，Ｓ２１０２０９）と、を備え、所定遊技回で前記特定コマンドを受信できない状況となり、前記所定遊技回の次遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況となった場合、前記所定遊技回の遊技が前記特定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９０１】

本遊技機によれば、所定遊技回で特定コマンドを受信できない状況となり、所定遊技回の次遊技回で特定コマンドを受信できる状況となった場合、所定遊技回の遊技が特定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、特定遊技情報と対応する先の遊技回の遊技を示す情報を特定コマンドに含める必要がなくなるため、サブ制御手段側の特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となるのみならず、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。

【４９０２】

遊技機２１Ａ９．上記遊技機２１Ａ８において、前記特定コマンドを、当該特定コマンドが送信される遊技回の特定遊技結果（ベット数）を示す結果情報が含まれる構成とし、前記更新手段を、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を前記結果情報に基づいて更新する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９０３】

本遊技機によれば、特定コマンドには、当該特定コマンドが送信される遊技回の特定遊技結果を示す結果情報が含まれている。サブ制御手段は、特定コマンドを受信した場合、記憶手段に記憶された特定遊技情報を、受信した特定コマンドに含まれる結果情報に基づいて更新する。かかる構成とすることにより、先の遊技回の特定遊技結果をメイン制御手段側で記憶しておく必要がなくなるため、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９０４】

遊技機２１Ａ１０．上記遊技機２１Ａ９において、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なることを特徴とする遊技機。

【４９０５】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なるものであるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【４９０６】

遊技機２１Ａ１１．上記遊技機２１Ａ８乃至遊技機２１Ａ１０のいずれかにおいて、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【４９０７】

本遊技機によれば、特定遊技情報は特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報であるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、特定遊技情報を、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる残り遊技価値数を示す情報とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技情報にずれが生じた場合、１以上の値が特定遊技情報として表示されている状況で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、特定遊技情報を特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報とした場合には、表示されている特定遊技情報よりも多くの遊技価値を特定遊技状態下で獲得していることとなるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４９０８】

遊技機２１Ａ１２．上記遊技機２１Ａ１１において、前記特定遊技状態を、前記特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了する構成とし、前記表示手段を、前記特定遊技状態下で獲得できる残り遊技価値数を示す残り数情報（残り枚数）を表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９０９】

本遊技機によれば、特定遊技状態は、特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了し、表示手段は、特定遊技状態下で獲得できる残り遊技価値数を示す残り数情報を表示可能となっている。かかる構成とすることにより、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、残り数情報を通じて特定遊技状態下で遊技可能な残り遊技を把握することができるため、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【４９１０】

なお、上記遊技機２１Ａ２に係る構成と、上記遊技機２１Ａ８に係る構成と、を、文言の整合を図った上で組み合わせてもよい。具体的には、上記遊技機２１Ａ２に係る構成については第１特定遊技情報や第１更新手段等とし、上記遊技機２１Ａ８に係る構成については第２特定遊技情報や第２更新手段等とする。かかる構成とした場合であっても、上記した作用効果を奏することが期待できる。

【４９１１】

遊技機２１Ｂ１．特定遊技状態（報知モード）下での遊技に関わる規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となり、前記特定遊技状態下で実際になされた遊技と、前記サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、前記規定遊技情報に生じたずれが修正される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９１２】

本遊技機によれば、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となり、特定遊技状態下で実際になされた遊技と、サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で規定コマンドを受信できる状況に復帰し

た場合に、規定遊技情報に生じたずれが修正される。かかる構成とすることにより、正確な規定遊技情報を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９１３】

なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４９１４】

遊技機２１Ｂ２．上記遊技機２１Ｂ１において、前記規定遊技情報は、前記特定遊技状態が終了するまでの残り数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【４９１５】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでの残り数を示す情報である。かかる構成においては、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となって規定遊技情報にずれが生じた場合、ずれを修正せずに保持する構成とすると、１以上の値が規定遊技情報として表示されている状況で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、その後の遊技回で規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、規定遊技情報に生じたずれが修正される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４９１６】

遊技機２１Ｂ３．上記遊技機２１Ｂ２において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、前記終了情報が規定値（０）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（報知モード終了処理機能Ｓ１９０５～Ｓ１９０７）と、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能Ｓ１８０７）と、を備え、前記規定コマンドを、当該規定コマンドを送信する遊技回における終了情報を示す情報と、当該規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９１７】

本遊技機によれば、規定コマンドには、当該規定コマンドを送信する遊技回における終了情報を示す情報と、当該規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれている。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で規定特典を付与する決定を行った場合に、サブ制御手段側で前記決定結果を報知する補助演出を実行するための制御を行ったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、規定コマンドに含まれる終了情報を示す情報と、サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、規定特典を付与する決定を行った結果として生じたずれなのか、規定コマンドを受信できなかったことによって生じたずれなのか、をサブ制御手段側で判断することが可能となる。この結果、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図りつつ、規定遊技情報に生じたずれを適切な形で修正することが可能となる。

【４９１８】

遊技機２１Ｂ４．上記遊技機２１Ｂ３において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乗せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乗せ演出実行機能Ｓ２１０７１０）を備えることを特徴とする遊技機。

【４９１９】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊

技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９２０】

なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。

【４９２１】

遊技機２１Ｂ５．上記遊技機２１Ｂ４において、前記メイン制御手段を、１の遊技回において、前記規定コマンドと、第２規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第２規定コマンドを、当該第２規定コマンドを送信する遊技回における終了情報を示す情報と、当該第２規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９２２】

本遊技機によれば、メイン制御手段からは、終了情報を示す情報と、決定手段の決定結果を示す情報と、が、規定コマンドと第２規定コマンドとによって１の遊技回に２回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第２規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、規定遊技情報に生じたずれを修正するに際し、決定手段の決定結果を反映した上でずれを修正したり、決定手段の決定結果を反映することなくずれを修正したりすることが可能となり、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９２３】

遊技機２１Ｂ６．上記遊技機２１Ｂ５において、前記決定手段が前記規定特典を付与すると決定した規定遊技回において前記規定コマンドと前記第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回の次遊技回において、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９２４】

本遊技機によれば、決定手段が規定特典を付与すると決定した規定遊技回において規定コマンドと第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回の次遊技回において、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定遊技情報に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【４９２５】

遊技機２１Ｂ７．上記遊技機２１Ｂ６において、前記規定遊技回において前記規定コマンドと前記第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９２６】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドと第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されない。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドと第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず規定遊技情報が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、サブ制御手段に予め記憶するデータ量を増加させることなく、決定手段の決定結果を報知する報

知態様の多様化を図ることが可能となる。

【４９２７】

遊技機２１Ｂ８．上記遊技機２１Ｂ５乃至遊技機２１Ｂ７のいずれかにおいて、前記決定手段が前記規定特典を付与すると決定した規定遊技回において、前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも前記規定遊技回では当該規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９２８】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも規定遊技回では当該規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。規定遊技回の規定コマンドを受信できなかった場合には報知演出を実行するための制御を行うことができないため、かかる構成とすることにより、適切なタイミングで規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することが可能となる。

【４９２９】

遊技機２１Ｂ９．上記遊技機２１Ｂ８において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となり、前記第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数０）が成立した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第２演出制御手段（一撃演出実行制御機能）と、を備え、前記規定報知演出にて前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９３０】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となり、第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第２演出制御手段と、を備え、規定報知演出にて決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９３１】

遊技機２１Ｂ１０．上記遊技機２１Ｂ５乃至遊技機２１Ｂ９のいずれかにおいて、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９３２】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回

では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第３規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【４９３３】

遊技機２１Ｃ１．特定遊技状態（報知モード）が終了するまでの残り数を示す規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、

前記終了情報が規定値（０）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（報知モード終了処理機能Ｓ１９０５～Ｓ１９０７）と、

前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、

前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能Ｓ１８０７）と

を備え、

前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となった場合、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数０）が成立するまで、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映しないことがあることを特徴とする遊技機。

【４９３４】

本遊技機によれば、決定手段が規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となった場合、規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されないことがある。かかる構成とすることにより、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９３５】

なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４９３６】

遊技機２１Ｃ２．上記遊技機２１Ｃ１において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乗せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乗せ演出実行機能Ｓ２１０７１０）を備えることを特徴とする遊技機。

【４９３７】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊

技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信できなかった場合には、演出制御手段による制御ができなくなってしまうため、規定特典が付与されることを報知する折角の機会を失してしまうこととなる。そこで、かかる場合には、規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４９３８】

なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。

【４９３９】

遊技機２１Ｃ３．上記遊技機２１Ｃ２において、前記サブ制御手段は、前記規定報知条件が成立した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第２演出制御手段（一撃演出実行制御機能）を備え、前記規定報知演出にて前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９４０】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定報知条件が成立した場合、規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第２演出制御手段を備え、規定報知演出にて規定遊技回における決定手段の決定結果を報知した場合には、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９４１】

遊技機２１Ｃ４．上記遊技機２１Ｃ３において、前記メイン制御手段を、１の遊技回において、前記規定コマンドと、第２規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第２規定コマンドを、当該第２規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９４２】

本遊技機によれば、メイン制御手段からは、決定手段の決定結果を示す情報が、規定コマンドと第２規定コマンドとによって１の遊技回に２回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第２規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９４３】

遊技機２１Ｃ５．上記遊技機２１Ｃ４において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、前記第２演出制御手段による制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４９４４】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知条件が成立した場合に規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信できた場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知することが可能となり、規定遊技回に規定コマンド

を受信できなかった場合であっても、第２規定コマンドを受信できれば規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９４５】

遊技機２１Ｃ６．上記遊技機２１Ｃ５において、前記規定コマンドと、前記第２規定コマンドと、を、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９４６】

本遊技機によれば、規定コマンドと、第２規定コマンドと、は、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい。かかる構成とすることにより、メイン制御手段において規定コマンドや第２規定コマンドを作成する際の処理構成の簡素化を図ることが可能となり、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。

【４９４７】

遊技機２１Ｃ７．上記遊技機２１Ｃ６において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となり、前記第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段（残り枚数カウンタ）と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９４８】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となり、第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【４９４９】

遊技機２１Ｃ８．上記遊技機２１Ｃ７において、前記サブ制御手段は、前記規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段（報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報記憶手段と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９５０】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信した場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【４９５１】

遊技機２１Ｃ９．上記遊技機２１Ｃ８において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段と、前記決定結果第２記憶手段と、を別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９５２】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段と、が別個に設けられている。かかる構成とすることにより、報知演出によって報知する規定特典と、規定報知演出によって報知する規定特典と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

【４９５３】

遊技機２１Ｃ１０．上記遊技機２１Ｃ９において、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９５４】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第３規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【４９５５】

遊技機２１Ｃ１１．上記遊技機２１Ｃ１０において、前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において前記第３規定コマンドを受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９５６】

本遊技機によれば、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第３規定コマンドを受信できなかった場合であっても、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【４９５７】

遊技機２１Ｄ１．特定遊技状態（報知モード）が終了するまでの残り数を示す規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、

前記終了情報が規定値（０）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（

報知モード終了処理機能Ｓ１９０５～Ｓ１９０７）と、
　前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、
　前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能Ｓ１８０７）と
を備え、
　前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った場合に、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することがあることを特徴とする遊技機。
【４９５８】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与する決定を行った場合に、当該決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある。かかる構成とすることにより、決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず規定遊技情報が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、サブ制御手段に予め記憶するデータ量を増加させることなく、決定手段の決定結果を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【４９５９】
　遊技機２１Ｄ２．上記遊技機２１Ｄ１において、前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となった場合、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することがあることを特徴とする遊技機。
【４９６０】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となった場合、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある。かかる構成とすることにより、規定コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成の簡素化を図りつつ、決定手段の決定結果を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となる。
【４９６１】
　なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。
【４９６２】
　遊技機２１Ｄ３．上記遊技機２１Ｄ２において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乗せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乗せ演出実行機能Ｓ２１０７１０）を備えることを特徴とする遊技機。
【４９６３】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信できなかった場合には、演出制御手段による制御ができなくなってしまうため、規定特典が付与されることを報知する機会を失してしまうこととなる。そこで、かかる場合には、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある構成とすることにより、規定コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４９６４】
　なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。
【４９６５】
　遊技機２１Ｄ４．上記遊技機２１Ｄ３において、前記メイン制御手段を、１の遊技回において、前記規定コマンドと、第２規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第２規定コマンドを、当該第２規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。
【４９６６】
　本遊技機によれば、メイン制御手段からは、決定手段の決定結果を示す情報が、規定コマンドと第２規定コマンドとによって１の遊技回に２回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第２規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、規定特典が付与されることを報知する機会を失してしまう機会を低減することが可能となる。
【４９６７】
　遊技機２１Ｄ５．上記遊技機２１Ｄ４において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドと前記第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回の次遊技回において、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することを特徴とする遊技機。
【４９６８】
　本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与すると決定した規定遊技回において規定コマンドと第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回の次遊技回において、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映する。かかる構成とすることにより、規定遊技情報に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。
【４９６９】
　遊技機２１Ｄ６．上記遊技機２１Ｄ５において、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも前記規定遊技回では当該規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。
【４９７０】
　本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも規定遊技回では当該規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。規定遊技回の規定コマンドを受信できなかった場合には報知演出を実行するための制御を行うことができないため、かかる構成とすることにより、適切なタイミングで規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することが可能となる。
【４９７１】
　遊技機２１Ｄ７．上記遊技機２１Ｄ６において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となり、前記第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数０）が成立した場合、前記決定結果記憶手段に記

憶された決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第２演出制御手段（一撃演出実行制御機能）と、を備え、前記規定報知演出にて前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９７２】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となり、第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第２演出制御手段と、を備え、規定報知演出にて決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９７３】

遊技機２１Ｄ８．上記遊技機２１Ｄ７において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段（残り枚数カウンタ）と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９７４】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、決定結果記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【４９７５】

遊技機２１Ｄ９．上記遊技機２１Ｄ８において、前記サブ制御手段は、前記規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段（報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報記憶手段と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９７６】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信した場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【４９７７】

遊技機２１Ｄ１０．上記遊技機２１Ｄ９において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段と、前記決定結果第２記憶手段と、を別個に備えることを特徴とする遊技機。

【４９７８】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段と、が別個に設けられている。かかる構成とすることにより、報知演出によって報知する規定特典と、規定報知演出によって報知する規定特典と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

【４９７９】

遊技機２１Ｄ１１．上記遊技機２１Ｄ１０において、前記規定コマンドと、前記第２規定コマンドと、を、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい構成と

したことを特徴とする遊技機。

【４９８０】

本遊技機によれば、規定コマンドと、第２規定コマンドと、は、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい。かかる構成とすることにより、メイン制御手段において規定コマンドや第２規定コマンドを作成する際の処理構成の簡素化を図ることが可能となり、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。

【４９８１】

遊技機２１Ｄ１２．上記遊技機２１Ｄ１１において、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９８２】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第３規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【４９８３】

遊技機２１Ｄ１３．上記遊技機２１Ｄ１２において、前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において前記第３規定コマンドを受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９８４】

本遊技機によれば、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において第３規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第３規定コマンドを受信できなかった場合であっても、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【４９８５】

なお、上記遊技機２１Ａ群～上記遊技機２１Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２１群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２０群を適宜組み合わせ

てもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４９８６】

遊技機２２Ａ１．補助演出を実行可能な演出実行手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、規定条件（非確定目に変換されるとともにフリーズフラグ１がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に規定演出（フリーズＡ演出）を実行するための制御を行う規定制御手段（フリーズＡ処理機能）を備え、

前記サブ制御手段は、遊技者が規定操作（ペナルティ操作）を行ったことに起因する操作起因条件（前兆ゲーム数カウンタの値が１０より大きい）が成立している状況において前記規定制御手段による制御が行われた場合、前記演出実行手段に特定規定演出（イレギュラー表示）を実行させる制御を行う演出制御手段（フリーズＡ演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【４９８７】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定条件が成立した場合に規定演出を実行するための制御を行う規定制御手段を備えている。サブ制御手段は、遊技者が規定操作を行ったことに起因する操作起因条件が成立している状況において規定制御手段による制御が行われた場合、演出実行手段に特定規定演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、遊技者が規定操作を行ったか否かによって特定規定演出を実行したり実行しなかったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９８８】

遊技機２２Ａ２．上記遊技機２２Ａ１において、前記演出制御手段は、前記操作起因条件が成立していない状況において前記規定制御手段による制御が行われた場合、前記特定規定演出と異なる第２特定規定演出（「！！！」を最終表示）を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４９８９】

本遊技機によれば、演出制御手段は、操作起因条件が成立していない状況において規定制御手段による制御が行われた場合、特定規定演出と異なる第２特定規定演出を実行させる制御を行う。かかる構成とすることにより、操作起因条件が成立していない状況において規定制御手段による制御が行われた場合と、操作起因条件が成立している状況において規定制御手段による制御が行われた場合と、で、演出実行手段に異なる補助演出を実行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９９０】

遊技機２２Ａ３．上記遊技機２２Ａ２において、前記メイン制御手段は、規定遊技期間（前兆モード）を設定する期間設定手段（前兆モード移行処理機能Ｓ２２０６０７～Ｓ２２０６０９）と、前記規定遊技期間が終了した場合に特定遊技状態（報知モード）に移行させる特定移行手段（報知モード移行処理機能Ｓ２２０６１１）と、を備え、前記サブ制御手段は、前記期間設定手段が前記規定遊技期間を設定した場合、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（勝利演出実行機能Ｓ２２１５０８）を備え、前記特定報知を実行した遊技回で前記規定遊技期間が終了しなかった場合、前記操作起因条件が成立している状況となることを特徴とする遊技機。

【４９９１】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定遊技期間を設定する期間設定手段と、規定遊技期間が終了した場合に特定遊技状態に移行させる特定移行手段と、を備えており、サブ制御手段は、期間設定手段が規定遊技期間を設定した場合、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。そし

て、特定報知を実行した遊技回で規定遊技期間が終了しなかった場合、操作起因条件が成立している状況となる。かかる構成とすることにより、特定報知を実行する前の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に第２特定規定演出を実行し、特定報知を実行した後の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に特定規定演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９９２】

遊技機２２Ａ４．上記遊技機２２Ａ３において、前記メイン制御手段は、前記規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するメイン回数情報記憶手段（モードゲーム数カウンタ）と、前記メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するメイン更新手段（モードゲーム数カウンタ更新処理機能Ｓ２２０６０３）と、を備え、前記サブ制御手段は、前記規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するサブ回数情報記憶手段（前兆ゲーム数カウンタ）と、前記サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するサブ更新手段（前兆ゲーム数カウンタ更新処理機能Ｓ２２１５０１）と、を備え、前記メイン更新手段は、前記規定操作が行われた場合、前記メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新せず、前記サブ更新手段は、前記規定操作が行われた場合、前記サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新することを特徴とする遊技機。

【４９９３】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するメイン回数情報記憶手段と、メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するメイン更新手段と、を備えており、サブ制御手段は、規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するサブ回数情報記憶手段と、サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するサブ更新手段と、を備えている。メイン更新手段は、規定操作が行われた場合、メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新せず、サブ更新手段は、規定操作が行われた場合、サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新する。かかる構成においては、遊技者が規定操作を行った場合、メイン制御手段側で把握する規定遊技期間においてなされた遊技回数と、サブ制御手段側で把握する規定遊技期間においてなされた遊技回数と、にずれが生じ、規定遊技期間が終了する前に特定報知を実行してしまう事象が発生する。そこで、かかる事象が発生した場合に特定規定演出を実行する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特定報知を実行した後にも第２特定規定演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第２特定規定演出が特定遊技状態における何らかの特典付与を示唆するものであると、遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【４９９４】

遊技機２２Ａ５．上記遊技機２２Ａ４において、前記特定規定演出では特典付与と無関係である旨が明示されることを特徴とする遊技機。

【４９９５】

本遊技機によれば、特定規定演出では特典付与と無関係である旨が明示されるため、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となるとともに、遊技者が規定操作を行わないよう促すことが可能となる。

【４９９６】

遊技機２２Ａ６．上記遊技機２２Ａ５において、前記サブ制御手段は、遊技者が前記規定操作を行った遊技回において前記補助演出の視認性を低下させる制御を行う低下制御手段（画面暗転処理機能Ｓ２２１６０７）を備えることを特徴とする遊技機。

【４９９７】

本遊技機によれば、遊技者が規定操作を行った遊技回において補助演出の視認性を低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、遊技者が規定操作を行わないよう促すことが可能となる。また、かかる構成を上記遊技機２２Ａ５に適用した場合には、特定規

定演出が実行された要因を遊技者に把握させることが可能となるため、特典付与と無関係である旨を明示したとしても遊技者が抱く不快感を低減することが可能となる。

【４９９８】

遊技機２２Ａ７．上記遊技機２２Ａ５又は遊技機２２Ａ６において、所定の遊技回で第１条件（演出役決定処理の実行）が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第２条件（フリーズフラグ１がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合、前記規定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９９９】

本遊技機によれば、所定の遊技回で第１条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第２条件が成立した場合、規定演出を実行するための制御が行われる。かかる構成においては、特定報知を実行する前に第１条件が成立し、特定報知を実行した後に第２条件が成立する事象が発生する。そこで、特定報知を実行した後の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に特典付与と無関係である旨を明示する構成とすることにより、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となる。

【５０００】

遊技機２２Ａ８．上記遊技機２２Ａ３乃至遊技機２２Ａ７のいずれかにおいて、前記期間設定手段を、前記規定遊技期間が終了するまでに要する遊技回数を設定する構成とし、前記報知制御手段を、前記期間設定手段の設定した遊技回数の遊技がなされた場合、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５００１】

本遊技機によれば、期間設定手段は、規定遊技期間が終了するまでに要する遊技回数を設定し、演出実行手段では、期間設定手段の設定した遊技回数の遊技がなされた場合に特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が規定操作を行わなかった場合、規定遊技期間が終了する遊技回で特定報知を実行し、次遊技回から特定遊技状態に移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５００２】

遊技機２２Ａ９．上記遊技機２２Ａ１乃至遊技機２２Ａ８のいずれかにおいて、前記規定制御手段は、複数の循環表示手段を所定の停止結果で疑似停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５００３】

本遊技機によれば、規定制御手段は、複数の循環表示手段を所定の停止結果で疑似停止させる制御を行う。かかる構成とすることにより、演出実行手段に加えて複数の循環表示手段を用いて規定演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５００４】

遊技機２２Ａ１０．上記遊技機２２Ａ１乃至遊技機２２Ａ９のいずれかにおいて、前記規定制御手段は、予め定めた規定時間（１０秒）を経過するまで待機する待機手段（タイマ確認処理機能Ｓ２２１２０６）を備えることを特徴とする遊技機。

【５００５】

本遊技機によれば、規定制御手段は、予め定めた規定時間を経過するまで待機する待機手段を備えている。かかる構成とすることにより、規定演出を実行するための時間として規定時間を確保することが可能となり、規定演出が途中で省略されてしまうことを回避することが可能となる。この結果、折角用意した規定演出が無駄なものとなってしまう機会を低減することが可能となる。

【５００６】

遊技機２２Ｂ１．補助演出を実行可能な演出実行手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、所定の遊技回で第１条件（演出役決定処理の実行）が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第２条件（フリーズフラグ１がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合、規定演出（フリーズＡ演出）を実行するための制御を行う規定制御手段（フリーズＡ処理機能）と、

特定遊技状態（報知モード）に移行させる特定移行手段（報知モード移行処理機能Ｓ２２０４０８，Ｓ２２０６１１）と

を備え、

前記規定制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第１条件が成立し、前記特定遊技状態に移行した後の遊技回で前記第２条件が成立した場合であっても、前記規定演出を実行するための制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５００７】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、所定の遊技回で第１条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第２条件が成立した場合、規定演出を実行するための制御を行う規定制御手段と、特定遊技状態に移行させる特定移行手段と、を備えている。規定制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立し、特定遊技状態に移行した後の遊技回で第２条件が成立した場合であっても、規定演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立し、第２条件が成立しないまま特定遊技状態に移行した場合には、規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられるからである。

【５００８】

遊技機２２Ｂ２．上記遊技機２２Ｂ１において、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第１条件が成立し、前記特定遊技状態に移行する遊技回で前記第２条件が成立しなかった場合、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で前記第２条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５００９】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立し、特定遊技状態に移行する遊技回で第２条件が成立しなかった場合、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第２条件が成立する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立した場合には、遅くとも特定遊技状態に移行した最初の遊技回で規定演出を実行することが可能となる。この結果、遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【５０１０】

遊技機２２Ｂ３．上記遊技機２２Ｂ２において、前記特定遊技状態に移行する遊技回で前記第１条件が成立した場合、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で前記第２条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０１１】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行する遊技回で第１条件が成立した場合、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第２条件が成立する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行する遊技回で第１条件が成立した場合には、次遊技回で規定演出を実行することが可能となる。この結果、遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【５０１２】

遊技機２２Ｂ４．上記遊技機２２Ｂ３において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記規定制御手段による制御が行われた場合と、前記特定遊技状態に移行している遊技回で前記規定制御手段による制御が行われた場合と、で前記演出実行手段に前記規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段（

フリーズＡ演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５０１３】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、規定演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０１４】

遊技機２２Ｂ５．上記遊技機２２Ｂ４において、前記規定制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記規定演出を実行するための制御を行う場合と、前記特定遊技状態に移行している遊技回で前記規定演出を実行するための制御を行う場合と、で同一の制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０１５】

本遊技機によれば、規定制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定演出を実行するための制御を行う場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定演出を実行するための制御を行う場合と、で同一の制御を行う。かかる構成とすることにより、メイン制御手段に予め記憶する規定演出を実行するためのデータ量の増大化を抑制しつつ、規定演出の多様化を図ることが可能となる。

【５０１６】

遊技機２２Ｂ６．上記遊技機２２Ｂ４又は遊技機２２Ｂ５において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第１条件が成立した場合、規定特典（報知モードへの移行、ゲーム数の前乗せ）を付与すると決定し得る付与決定手段（チャンスモード及び前兆モードにおける区間抽選処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５０１７】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立した場合、規定特典を付与すると決定し得る付与決定手段を備えている。かかる構成においては、特定遊技状態に移行している遊技回で規定演出を実行した場合、特定遊技状態下で規定特典が付与されることを遊技者が期待してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０１８】

遊技機２２Ｂ７．上記遊技機２２Ｂ６において、前記付与決定手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回であって、前記特定遊技状態への移行が確定していない遊技回で前記第１条件が成立した場合、前記規定特典として前記特定遊技状態への移行を確定させる特典を付与すると決定し得ることを特徴とする遊技機。

【５０１９】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回であって、特定遊技状態への移行が確定していない遊技回で第１条件が成立した場合、特定遊技状態への移行を確定させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回で規定演出を実行した場合、遊技者が誤解してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０２０】

遊技機２２Ｂ８．上記遊技機２２Ｂ４乃至遊技機２２Ｂ７のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、演出実行条件（前兆モード下で前兆ゲーム数カウンタの値が１０）が成立

した場合、次遊技回で前記第２条件が成立する状況でなければ、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させ、次遊技回で前記第２条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に、前記特定報知又は前記特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知（敗北演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（本前兆演出処理機能）を備え、前記演出制御手段を、前記非特定報知を行った次遊技回で前記第２条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記規定演出として前記特定遊技状態への移行を報知する第２特定報知（逆転演出）を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０２１】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第２条件が成立する状況でなければ、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させ、次遊技回で第２条件が成立する状況であれば、演出実行手段に、特定報知又は特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。そして、非特定報知を行った次遊技回で第２条件が成立した場合、演出実行手段では、規定演出として特定遊技状態への移行を報知する第２特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出の多様化を図りつつ、遊技者が誤解してしまうことを回避することが可能となる。例えば、特定報知を行った後の遊技回で第２条件が成立した場合と、特定報知を行う前の遊技回で第２条件が成立した場合と、で規定演出として同じ補助演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定報知を行った後の遊技回で規定演出を行った場合、特定遊技状態に移行すること以外の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【５０２２】

遊技機２２Ｂ９．上記遊技機２２Ｂ８において、前記付与決定手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回であって、前記特定遊技状態への移行が確定している遊技回で前記第１条件が成立した場合、前記規定特典として前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定し得ることを特徴とする遊技機。

【５０２３】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回であって、特定遊技状態への移行が確定している遊技回で第１条件が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回、又は特定遊技状態に移行することを報知した後の遊技回において、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることを報知することが望ましい。遊技者が特定遊技状態に移行することを把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本構成を、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成に適用することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０２４】

遊技機２２Ｂ１０．上記遊技機２２Ｂ９において、前記報知制御手段は、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与しないと決定している状況において前記演出実行条件が成立した場合、次遊技回で前記第２条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に前記非特定報知を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０２５】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与しないと決定している状況において演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第２条件が成立する状況であれば、演出実行手段において非特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、次遊技回における規定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な

遊技回数を増加させる特典が付与されないことを報知するのではなく、第２特定報知によって特定遊技状態への移行を報知することが可能となる。この結果、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されないことに遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

【５０２６】

遊技機２２Ｂ１１．上記遊技機２２Ｂ９又は遊技機２２Ｂ１０において、前記報知制御手段は、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定している状況において前記演出実行条件が成立した場合、次遊技回で前記第２条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０２７】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定している状況において演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第２条件が成立する状況であれば、演出実行手段において特定遊技状態への移行を報知する特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、次遊技回における規定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることや、前記特典が付与されることを期待させる補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０２８】

遊技機２２Ｂ１２．上記遊技機２２Ｂ９乃至遊技機２２Ｂ１１のいずれかにおいて、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合、次遊技回から前記特定遊技状態下での遊技となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０２９】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合、次遊技回から特定遊技状態下での遊技となる。かかる構成とすることにより、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合には、特定遊技状態下で規定演出を実行することが可能となる。この結果、特定遊技状態下で規定演出が実行されることと、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることと、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０３０】

遊技機２２Ｃ１．補助演出を実行可能な演出実行手段（補助表示部６５）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

第１規定条件（演出役決定処理が実行されるとともにフリーズフラグ１がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に第１規定演出（フリーズＡ演出）を実行するための制御を行う第１規定制御手段（フリーズＡ処理機能）と、

第２規定条件（フリーズフラグ２がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に第２規定演出（フリーズＢ演出）を実行するための制御を行う第２規定制御手段（フリーズＢ処理機能）と

を備え、

１の遊技回において前記第１規定条件と前記第２規定条件とが共に成立した場合、前記１の遊技回において前記第１規定演出と前記第２規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０３１】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、第１規定条件が成立した場合に第１規定演出を

実行するための制御を行う第１規定制御手段と、第２規定条件が成立した場合に第２規定演出を実行するための制御を行う第２規定制御手段とを備えている。そして、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合には、前記１の遊技回において第１規定演出と第２規定演出が実行される。かかる構成とすることにより、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合に、前記１の遊技回において第１規定演出と第２規定演出の一方のみを実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、いずれの規定演出を実行するかを決定する処理が新たに必要となるため、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化が懸念されることとなる。そして、前記処理を備えた結果として得られるものが折角用意した規定演出の実行機会の損失であるため、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化が遊技興趣の向上に繋がらないからである。

【５０３２】

遊技機２２Ｃ２．上記遊技機２２Ｃ１において、所定の遊技回で第１条件（演出役決定処理の実行）が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第２条件（フリーズフラグ１がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合、前記第１規定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０３３】

本遊技機によれば、所定の遊技回で第１条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第２条件が成立した場合、第１規定条件が成立する。かかる構成においては、第１条件の成立タイミングによって第２条件の成立する遊技回が変化するため、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立する事象が発生する。そこで、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合に、前記１の遊技回において第１規定演出と第２規定演出を実行する構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２規定演出を実行する一方で第１規定演出を実行しない構成とした場合には、第１条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、第１規定演出が実行されないことに対してわだかまりを残したままその後の遊技を行うこととなるため、遊技者が遊技を楽しめなくなる可能性が考えられるからである。

【５０３４】

遊技機２２Ｃ３．上記遊技機２２Ｃ２において、前記第２規定条件を特定遊技状態（報知モード）への移行に伴って成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

【５０３５】

本遊技機によれば、第２規定条件は、特定遊技状態への移行に伴って成立する。かかる構成においては、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立し、特定遊技状態への移行に伴って第２規定条件が成立した遊技回で第２条件も成立した場合、第２規定演出を実行して第１規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、第１規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられる。一方、１の遊技回において第１規定演出と第２規定演出を実行する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０３６】

遊技機２２Ｃ４．上記遊技機２２Ｃ３において、１の遊技回において前記第１規定条件と前記第２規定条件とが共に成立した場合、前記１の遊技回において前記第１規定演出を実行した後に前記第２規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０３７】

本遊技機によれば、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合、前記１の遊技回において第１規定演出を実行した後に第２規定演出を実行する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立した

第１規定条件と対応する第１規定演出を先に実行し、特定遊技状態への移行に伴って成立した第２規定条件と対応する第２規定演出を後に実行することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、第２規定演出を実行した後に第１規定演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立しているにも関わらず、第１規定演出が特定遊技状態における何らかの特典付与を示唆するものであると、遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【５０３８】

遊技機２２Ｃ５．上記遊技機２２Ｃ４において、前記メイン制御手段は、１の遊技回において前記第１規定条件と前記第２規定条件とが共に成立した場合、規定変更条件（前乗せ抽選に当選）が成立しているか否かを判定する成立判定手段（前乗せフラグ確認機能Ｓ２２１１０９）を備え、前記規定変更条件が成立している場合、前記１の遊技回において前記第２規定演出を実行した後に前記第１規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０３９】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合、規定変更条件が成立しているか否かを判定する成立判定手段を備えている。そして、規定変更条件が成立している場合には、前記１の遊技回において第２規定演出を実行した後に第１規定演出を実行する。かかる構成とすることにより、規定変更条件の成立有無によって第１規定演出と第２規定演出の実行順序を決定することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０４０】

遊技機２２Ｃ６．上記遊技機２２Ｃ５において、前記第２規定条件を、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

【５０４１】

本遊技機によれば、第２規定条件は、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で成立する。かかる構成においては、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立し、特定遊技状態への移行に伴って第２規定条件が成立した遊技回で第２条件も成立した場合、第２規定演出を実行して第１規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第１条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、第１規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられる。一方、１の遊技回において第１規定演出と第２規定演出を実行する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０４２】

遊技機２２Ｃ７．上記遊技機２２Ｃ６において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第１条件が成立した場合、特定特典（ゲーム数の前乗せ）を付与すると決定し得る特定付与決定手段（前兆モードにおける区間抽選処理機能）を備え、前記規定変更条件を、前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与すると決定した場合に成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

【５０４３】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立した場合、特定特典を付与すると決定し得る特定付与決定手段を備えており、規定変更条件は、特定付与決定手段が特定特典を付与すると決定した場合に成立する。かかる構成とすることにより、第１条件が成立した遊技回における付与決定手段の決定結果に応じて、その後の第２条件が成立した遊技回における第１規定演出と第２規定演出の実行順序を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０４４】

遊技機２２Ｃ８．上記遊技機２２Ｃ７において、前記特定付与決定手段は、前記規定特典として前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定し

得ることを特徴とする遊技機。

【５０４５】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第１条件が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回、又は特定遊技状態に移行することを報知した後の遊技回において、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることを報知することが望ましい。遊技者が特定遊技状態に移行することを把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本構成を、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第１規定条件と第２規定条件とが共に成立し、規定変更条件も成立している場合、第２規定演出を実行した後に第１規定演出を実行する構成に適用することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０４６】

遊技機２２Ｃ９．上記遊技機２２Ｃ８において、１の遊技回において前記第１規定条件と前記第２規定条件とが共に成立した場合、前記１の遊技回において前記第１規定演出を実行した後に前記第２規定演出を実行する場合と、前記１の遊技回において前記第２規定演出を実行した後に前記第１規定演出を実行する場合と、で前記演出実行手段に前記第１規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段（フリーズＡ演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５０４７】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、１の遊技回において第１規定条件と第２規定条件とが共に成立した場合、前記１の遊技回において第１規定演出を実行した後に第２規定演出を実行する場合と、前記１の遊技回において第２規定演出を実行した後に第１規定演出を実行する場合と、で演出実行手段に第１規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、第１規定演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０４８】

遊技機２２Ｃ１０．上記遊技機２２Ｃ９において、前記演出制御手段は、前記１の遊技回において前記第２規定演出を実行した後に前記第１規定演出を実行する場合、前記第１規定演出として前記規定特典が付与されることを報知する補助演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０４９】

本遊技機によれば、１の遊技回において第２規定演出を実行した後に第１規定演出を実行する場合、演出実行手段では、第１規定演出として規定特典が付与されることを報知する補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行した最初の遊技回であることと対応する第２規定演出を実行した後に、第１規定演出において規定特典が付与されることを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０５０】

遊技機２２Ｃ１１．上記遊技機２２Ｃ１０において、前記演出制御手段は、前記１の遊技回において前記第１規定演出を実行した後に前記第２規定演出を実行する場合、前記第１規定演出として前記特定付与決定手段の決定結果と無関係な補助演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０５１】

本遊技機によれば、１の遊技回において第１規定演出を実行した後に第２規定演出を実行する場合、演出実行手段では、第１規定演出として特定付与決定手段の決定結果と無関係な補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、折角特定遊技状態に移行したにも関わらず、特定特典が付与されないことに対して遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

【５０５２】

遊技機２２Ｃ１２．上記遊技機２２Ｃ１１において、前記サブ制御手段は、演出実行条件（前兆モード下で前兆ゲーム数カウンタの値が１０）が成立した場合、次遊技回で前記第２条件が成立する状況でなければ、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させ、次遊技回で前記第２条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に、前記特定報知又は前記特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知（敗北演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（本前兆演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５０５３】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第２条件が成立する状況でなければ、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させ、次遊技回で第２条件が成立する状況であれば、演出実行手段に、特定報知又は特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、第２規定条件が成立する遊技回よりも前の遊技回において特定遊技状態への移行を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０５４】

遊技機２２Ｃ１３．上記遊技機２２Ｃ１２において、前記報知制御手段を、前記第１条件が成立した遊技回で前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与しないと決定した状況において前記演出実行条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記非特定報知を実行させる制御を行う構成とし、前記演出制御手段を、前記非特定報知を行った次遊技回で前記第２条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記第１規定演出として前記特定遊技状態への移行を報知する第２特定報知（逆転演出）を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０５５】

本遊技機によれば、第１条件が成立した遊技回で特定付与決定手段が特定特典を付与しないと決定した状況において演出実行条件が成立した場合、演出実行手段にて非特定報知が実行される。そして、非特定報知を行った次遊技回で第２条件が成立した場合、演出実行手段では、第１規定演出として特定遊技状態への移行を報知する第２特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、第１規定演出において、特定特典が付与されないことではなく特定遊技状態への移行を報知することが可能となり、第１規定演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０５６】

遊技機２２Ｃ１４．上記遊技機２２Ｃ１３において、前記報知制御手段を、前記第１条件が成立した遊技回で前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与すると決定した状況において前記演出実行条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行う構成とし、前記演出制御手段を、前記特定報知を行った次遊技回で前記第２条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記第１規定演出として前記規定特典が付与されることを報知する補助演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【５０５７】

本遊技機によれば、第１条件が成立した遊技回で特定付与決定手段が特定特典を付与すると決定した状況において演出実行条件が成立した場合、演出実行手段にて特定報知が実行される。そして、特定報知を行った次遊技回で第２条件が成立した場合、演出実行手段では、第１規定演出として規定特典が付与されることを報知する補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行した後に、第１規定演出において規定特典が付与されることを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０５８】

なお、上記遊技機２２Ａ群～上記遊技機２２Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２２群に

上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２１群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【５０５９】

遊技機２３Ａ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、

前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０６０】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０６１】

遊技機２３Ａ２．上記遊技機２３Ａ１において、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０６２】

本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【５０６３】

遊技機２３Ａ３．上記遊技機２３Ａ２において、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置１０１の当選確率設定処理Ｓ２３０９０６）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー４１のＯＮ操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０６４】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【５０６５】

遊技機２３Ａ４．上記遊技機２３Ａ３において、前記当選確率設定処理では、前記遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となることを特徴とする遊

技機。

【５０６６】

本遊技機によれば、当選確率設定処理では、遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となる。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。本遊技機で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【５０６７】

遊技機２３Ａ５．上記遊技機２３Ａ４において、前記規定操作が行われた場合、前記差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置１０１の領域外ＲＡＭクリア処理Ｓ２３０９０３）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

【５０６８】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

【５０６９】

遊技機２３Ａ６．上記遊技機２３Ａ２乃至遊技機２３Ａ５のいずれかにおいて、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記差数記憶手段を初期化する差数初期化手段（主制御装置１０１のＭＹクリア処理Ｓ２３０８１６）を備え、前記電源投入操作のみを行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となることを特徴とする遊技機。

【５０７０】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【５０７１】

遊技機２３Ａ７．上記遊技機２３Ａ６において、前記電源投入操作のみを行った場合、前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０７２】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されない。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機２３Ａ３に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の１営業日において差数の累積記憶結果が規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【５０７３】

遊技機２３Ａ８．上記遊技機２３Ａ６又は遊技機２３Ａ７において、前記遊技結果が得られた場合、前記差数記憶手段に記憶された差数を更新する差数更新手段（主制御装置１０１のＭＹカウンタ更新処理Ｓ２３０３０３～Ｓ２３０３０９）を備え、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

【５０７４】
本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。
【５０７５】
遊技機２３Ａ９．上記遊技機２３Ａ８において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が前記初期値未満の値であった場合、前記差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。
【５０７６】
本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、電源投入から遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となる。
【５０７７】
遊技機２３Ａ１０．上記遊技機２３Ａ８又は遊技機２３Ａ９において、前記遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行わないことを特徴とする遊技機。
【５０７８】
本遊技機によれば、遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われない。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となる。
【５０７９】
遊技機２３Ａ１１．上記遊技機２３Ａ２乃至遊技機２３Ａ１０のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置１０１のエラー処理）を備え、前記所定の異常が発生したことに基づいて前記遊技不可状態に移行した場合と、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていることに基づいて前記遊技不可状態に移行した場合と、で、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰させることが可能となる操作が異なることを特徴とする遊技機。
【５０８０】
本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行することがあり、所定の異常が発生したことに基づいて遊技不可状態に移行した場合と、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていることに基づいて遊技不可状態に移行した場合と、で、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる操作が異なっている。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を確保しつつ、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となる。
【５０８１】
遊技機２３Ａ１２．上記遊技機２３Ａ２乃至遊技機２３Ａ１０のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置１０１のエラー処理）を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が

記憶されている場合、前記不可移行手段が前記遊技不可状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【５０８２】

本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる不可移行手段を備えており、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合には、不可移行手段が遊技不可状態に移行させる。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合に流用することが可能となる。この結果、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５０８３】

遊技機２３Ａ１３．上記遊技機２３Ａ１１又は遊技機２３Ａ１２において、前記所定の異常は、前記遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常であることを特徴とする遊技機。

【５０８４】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる。遊技価値を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件を満たしたものとなった場合に遊技価値を付与する遊技機においては、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、本構成を上記遊技機２３Ａ１１又は遊技機２３Ａ１２に適用することにより、既存のプログラム及びデータを用いて遊技不可状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５０８５】

遊技機２３Ａ１４．上記遊技機２３Ａ１１乃至遊技機２３Ａ１３のいずれかにおいて、前記不可移行手段は、前記遊技不可状態に移行させる不可移行処理（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０１～Ｓ２３０７０５）と、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０６）と、を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていると判定した場合、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０８６】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技不可状態に移行させる不可移行処理と、不可移行処理が終了した後に、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理と、を備えており、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていると判定した場合、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する。かかる構成とすることにより、不可移行処理を流用しつつ、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５０８７】

遊技機２３Ａ１５．上記遊技機２３Ａ１４において、前記不可移行手段は、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定操作と異なる第２規定操作（前面扉１２を開放した状態でリセットスイッチ７２をＯＮ操作）が行われたか否かを判定する第２判定手段（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０７，Ｓ２３０７０８）と、前記第２規定操作が行われたと判定した場合、前記遊技可能状態に復帰させる復帰処理（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０９）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【５０８８】

本遊技機によれば、不可移行手段は、不可移行処理が終了した後に、規定操作と異なる第２規定操作が行われたか否かを判定する第２判定手段と、第２規定操作が行われたと判定した場合、遊技可能状態に復帰させる復帰処理と、を備えている。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を

確保しつつ、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となる。

【５０８９】

遊技機２３Ａ１６．上記遊技機２３Ａ１５において、前記第２規定操作を、前記電源投入操作を含まない操作としたことを特徴とする遊技機。

【５０９０】

本遊技機によれば、第２規定操作には電源投入操作が含まれないため、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を確保することが可能となる。

【５０９１】

遊技機２３Ｂ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、

前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記遊技結果が得られた場合、前記差数記憶手段に記憶された差数を更新する差数更新手段（主制御装置１０１のＭＹカウンタ更新処理Ｓ２３０３０３～Ｓ２３０３０９）と、

規定情報（コンプリートフラグ）を記憶可能な規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達したか否かを判定する差数判定手段（主制御装置１０１の１９０００確認機能Ｓ２３０３１２）と、

前記差数判定手段が前記規定数に達したと判定した場合、前記規定情報記憶手段に前記規定情報を記憶させる規定情報設定手段（主制御装置１０１のコンプリートフラグ設定機能Ｓ２３０３１３）と

を備え、

前記遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、前記差数更新手段による前記差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とし、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０９２】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５０９３】

かかる一方、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数を更新し、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて規定情報を記憶させる構成とした場合には、遊技結果が得られた後の処理時間が長くなることに伴い、遊技結果が得られてから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５０９４】

遊技機２３Ｂ２．上記遊技機２３Ｂ１において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

【５０９５】

本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊

技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理を行う構成とすることにより、再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とすることが可能となる。遊技に用いられた遊技価値数は、遊技が開始された段階で把握できるため、かかるタイミングで差数記憶手段に記憶された差数から減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞結果であった場合、遊技に用いられた遊技価値数を差数記憶手段に記憶された差数に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【５０９６】

遊技機２３Ｂ３．上記遊技機２３Ｂ２において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値（０）未満の値であった場合、前記差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。

【５０９７】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となる。

【５０９８】

遊技機２３Ｂ４．上記遊技機２３Ｂ３において、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合、前記差数判定手段による判定が行われない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５０９９】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数記憶手段に記憶された差数の更新のみならず、差数判定手段による判定も行われない。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【５１００】

遊技機２３Ｂ５．上記遊技機２３Ｂ１乃至遊技機２３Ｂ４のいずれかにおいて、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１０１】

本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【５１０２】

遊技機２３Ｂ６．上記遊技機２３Ｂ１乃至遊技機２３Ｂ５のいずれかにおいて、特定遊

技状態（有利区間）に移行させる特定遊技移行手段（主制御装置１０１の有利区間移行処理Ｓ１４０３）と、前記特定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段（差枚数カウンタ）と、前記遊技結果が得られた場合、前記第２差数記憶手段に記憶された差数を更新する第２差数更新手段（主制御装置１０１の差枚数調整処理Ｓ１７０７）と、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数（２４００）に達した場合、前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段（主制御装置１０１の通常区間移行処理Ｓ１７０３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【５１０３】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行させる特定遊技移行手段と、特定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段と、遊技結果が得られた場合、第２差数記憶手段に記憶された差数を更新する第２差数更新手段と、第２差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数に達した場合、特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、を備えている。かかる構成においては、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新と、第２差数記憶手段に記憶された差数の更新と、を行う必要が生じるため、遊技結果が得られた後の処理時間が長くなることに伴い、遊技結果が得られてから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５１０４】

遊技機２３Ｂ７．上記遊技機２３Ｂ６において、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合、前記第２差数更新手段による前記第２差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１０５】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新に加えて、第２差数記憶手段に記憶された差数の更新も行われない。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【５１０６】

遊技機２３Ｂ８．上記遊技機２３Ｂ７において、前記第２差数更新手段は、前記第２差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

【５１０７】

本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、第２差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、第２差数記憶手段に、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、遊技結果が得られた場合、第２差数記憶手段に記憶された差数から遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理を行う構成とすることにより、再遊技入賞結果であった場合、第２差数更新手段による第２差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とすることが可能となる。遊技に用いられた遊技価値数は、遊技が開始された段階で把握できるため、かかるタイミングで第２差数記憶手段に記憶された差数から減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞結果であった場合、遊技に用いられた遊技価値数を第２差数記憶手段に記憶された差数に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【５１０８】

遊技機２３Ｂ９．上記遊技機２３Ｂ８において、前記第２差数更新手段は、前記第２差

数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値（０）未満の値であった場合、前記第２差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。

【５１０９】

本遊技機によれば、第２差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、第２差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態移行後における遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて特定遊技状態を終了させることが可能となる。

【５１１０】

遊技機２３Ｂ１０．上記遊技機２３Ｂ６乃至遊技機２３Ｂ９のいずれかにおいて、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達したか否かを判定する第２差数判定手段（主制御装置１０１の２４００確認機能Ｓ１７０８）を備え、前記第２差数判定手段は、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合であっても、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【５１１１】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、第２差数更新手段による第２差数記憶手段に記憶された差数の更新は行われない一方、第２差数判定手段による判定は行われる。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、特定遊技状態を終了させるか否かの判定を遊技結果が得られる毎に行うことが可能となる。

【５１１２】

遊技機２３Ｂ１１．上記遊技機２３Ｂ１乃至遊技機２３Ｂ１０のいずれかにおいて、前記遊技結果が特別入賞結果（ＢＢ入賞）であった場合、特別遊技状態に移行させる特別遊技移行手段（主制御装置１０１のＢＢ状態処理機能Ｓ２３０１１９）を備え、前記特別遊技状態である場合、当該特別遊技状態が終了するまで前記差数判定手段による判定が行われない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１１３】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、当該特別遊技状態が終了するまで差数判定手段による判定が行われない。かかる構成とすることにより、仮に特別遊技状態の途中で差数の累積記憶結果が規定数に達した場合であっても、特別遊技状態が終了するまで遊技可能状態を維持することが可能となる。この結果、特別遊技状態の途中で遊技不可状態となり、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１１４】

遊技機２３Ｂ１２．上記遊技機２３Ｂ１１において、前記特別遊技状態を、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた数の遊技価値を付与した場合に終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１１５】

本遊技機によれば、特別遊技状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた数の遊技価値を付与した場合に終了する。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に達した後に特別遊技状態が際限なく継続してしまう事象が発生することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【５１１６】

遊技機２３Ｂ１３．上記遊技機２３Ｂ１乃至遊技機２３Ｂ３のいずれかにおいて、前記差数判定手段は、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合であっても、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に達したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【５１１７】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数

記憶手段に記憶された差数の更新は行われない一方、差数判定手段による判定は行われる。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、差数の累積記憶結果が規定数に達したか否かを遊技結果が得られる毎に判定することが可能となる。

【５１１８】

なお、本構成を、上記遊技機２３Ｂ５乃至遊技機２３Ｂ１２のいずれかの構成に適用してもよく、かかる場合であっても、上記した作用効果を奏することが期待できる。

【５１１９】

遊技機２３Ｃ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、

前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第２規定数（１８５００）に達した場合、規定報知（事前報知）を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１２０】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１２１】

しかしながら、かかる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然遊技不可状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第２規定数に達した場合、規定報知を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。差数の累積記憶結果が規定数に到達するまで遊技を継続するのか、差数の累積記憶結果が規定数に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。

【５１２２】

遊技機２３Ｃ２．上記遊技機２３Ｃ１において、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報（終了枚数）が規定表示手段（補助表示部６５）に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１２３】

本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１２４】

遊技機２３Ｃ３．上記遊技機２３Ｃ２において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記遊技が行われていない状況において前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１２５】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、遊技が

行われていない状況において規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、本遊技機にて遊技を行っていた遊技者のみならず、これから本遊技機にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１２６】

遊技機２３Ｃ４．上記遊技機２３Ｃ３において、前記遊技が行われていない状況で所定時間を経過した場合、客待ち演出を実行する制御を行う客待ち演出制御手段（表示制御装置８１）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報を表示している状況で前記客待ち演出を実行する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報を継続表示しつつ、前記客待ち演出を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１２７】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合、規定表示手段に規定数値情報を継続表示しつつ、客待ち演出を実行可能となっている。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本遊技機に関心を抱いた遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１２８】

遊技機２３Ｃ５．上記遊技機２３Ｃ２乃至遊技機２３Ｃ４のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記遊技が開始されてから前記遊技結果が得られるまで、前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１２９】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、遊技が開始されてから遊技結果が得られるまで、規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技を行っている最中に把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１３０】

遊技機２３Ｃ６．上記遊技機２３Ｃ２乃至遊技機２３Ｃ５のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置１０１のエラー処理）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記所定の異常が発生して前記遊技不可状態に移行した場合、前記遊技不可状態において前記規定表示手段に前記規定数値情報が継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１３１】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で所定の異常が発生して遊技不可状態に移行した場合、当該遊技不可状態においても規定表示手段に規定数値情報が継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１３２】

遊技機２３Ｃ７．上記遊技機２３Ｃ２乃至遊技機２３Ｃ６のいずれかにおいて、前記規定表示手段を、前記規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１３３】

本遊技機によれば、規定表示手段を、規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する遊技機においては、補助演出が実行されている表示手段に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【５１３４】

遊技機２３Ｃ８．上記遊技機２３Ｃ２乃至遊技機２３Ｃ７のいずれかにおいて、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数未満となった場合、前記規定数値情報が非表示とされる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１３５】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数未満となった場合、規定数値情報が非表示とされる。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、規定数値情報を規定表示手段に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、差数の累積記憶結果が第２規定数に達していない状況で規定数値情報を確認し、規定数到達まで遠いことに安心してその後は規定数値情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、本構成を上記遊技機２３Ｃ７に適用した場合には、規定数値情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、差数の累積記憶結果が第２規定数に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

【５１３６】

遊技機２３Ｃ９．上記遊技機２３Ｃ２乃至遊技機２３Ｃ８のいずれかにおいて、１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）に移行させる所定遊技移行手段（主制御装置１０１の報知モード移行処理Ｓ１６０８）と、所定条件（上乗せ抽選に当選）が成立した場合、前記所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する増加特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せ枚数加算機能Ｓ１８０７）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【５１３７】

本遊技機によれば、１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態に移行することがあり、所定遊技状態では、所定条件が成立した場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典が付与される。かかる構成においては、規定報知を行わない構成とした場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が残った状況で突然遊技不可状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、差数の累積記憶結果が第２規定数に達した場合に規定報知を行う構成とした場合には、所定遊技状態の途中で遊技不可状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５１３８】

遊技機２３Ｃ１０．上記遊技機２３Ｃ９において、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数（５００，１０００，１５００，２０００）に達したことを報知する到達報知（規定枚数突破表示）を実行する制御を行う到達報知制御手段（表示制御装置８１の規定枚数突破表示機能Ｓ２３１２０４）を備え、前記到達報知制御手段は、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が前記所

定数に達した場合、前記到達報知を実行する制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【５１３９】

本遊技機によれば、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達したことを報知する到達報知を実行する制御が行われる。かかる構成とすることにより、到達報知が実行された場合に、さらなる遊技価値の獲得を目指して所定遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで所定遊技状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達した場合には、到達報知を実行する制御を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、所定遊技状態が終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって到達報知を実行することも可能であるが、かかる構成とした場合には、所定数に到達して所定遊技状態が終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【５１４０】

遊技機２３Ｃ１１．上記遊技機２３Ｃ１０において、前記到達報知制御手段を、１の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１４１】

本遊技機によれば、到達報知制御手段は、１の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、到達報知によって所定数に到達したことを報知した後に、遊技結果が得られる毎に同一の到達報知を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

【５１４２】

遊技機２３Ｃ１２．上記遊技機２３Ｃ１０又は遊技機２３Ｃ１１において、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記規定報知を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１４３】

本遊技機によれば、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、到達報知は行われない一方で規定報知は行われる。かかる構成とすることにより、規定報知にて表示された規定数値情報に基づいて、所定遊技状態終了後も本遊技機にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態が終了する以上、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって第２規定数に達した場合には、規定報知を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、所定遊技状態終了後に少ない遊技回数で所定遊技状態に再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった所定遊技状態の途中で規定報知が行われ、連荘となった所定遊技状態の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、所定遊技状態終了時に規定報知を行った場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

【５１４４】

遊技機２３Ｃ１３．上記遊技機２３Ｃ１乃至遊技機２３Ｃ１２のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、規定信号（遊技中断要求信号）を遊技機外部に出力可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１４５】

本遊技機によれば、差数の累積記憶結果が第２規定数に達した場合、規定信号を遊技機外部に出力可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、本遊技機と電気的に

接続される機器等において、差数の累積記憶結果が第２規定数に達したことに応じた制御を行うことが可能となる。

【５１４６】

遊技機２３Ｃ１４．上記遊技機２３Ｃ１３において、前記規定信号は、遊技の中断を要求する遊技中断要求信号であることを特徴とする遊技機。

【５１４７】

本遊技機によれば、差数の累積記憶結果が第２規定数に達した場合、遊技の中断を要求する遊技中断要求信号を遊技機外部に出力可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、差数の累積記憶結果が第２規定数に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

【５１４８】

遊技機２３Ｄ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、

前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）に移行させる所定遊技移行手段（主制御装置１０１の報知モード移行処理Ｓ１６０８）と、

所定条件（上乗せ抽選に当選）が成立した場合、前記所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する増加特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せ枚数加算機能Ｓ１８０７）と、

前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数（５００，１０００，１５００，２０００）に達したことを報知する到達報知（規定枚数突破表示）を実行する制御を行う到達報知制御手段（表示制御装置８１の規定枚数突破表示機能Ｓ２３１２０４）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第２規定数（１８５００）に達した場合、規定報知（事前報知）を行う構成とし、

前記到達報知制御手段を、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が前記所定数に達した場合、前記到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１４９】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１５０】

しかしながら、かかる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然遊技不可状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第２規定数に達した場合、規定報知を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させるこ

とが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。差数の累積記憶結果が規定数に到達するまで遊技を継続するのか、差数の累積記憶結果が規定数に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。

【５１５１】

また、本遊技機によれば、１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態に移行することがあり、所定遊技状態では、所定条件が成立した場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典が付与される。かかる構成においては、規定報知を行わない構成とした場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が残った状況で突然遊技不可状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、差数の累積記憶結果が第２規定数に達した場合に規定報知を行う構成とした場合には、所定遊技状態の途中で遊技不可状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５１５２】

加えて、本遊技機によれば、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達したことを報知する到達報知を実行する制御が行われる。かかる構成とすることにより、到達報知が実行された場合に、さらなる遊技価値の獲得を目指して所定遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで所定遊技状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達した場合には、到達報知を実行する制御を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、所定遊技状態が終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって到達報知を実行することも可能であるが、かかる構成とした場合には、所定数に到達して所定遊技状態が終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【５１５３】

遊技機２３Ｄ２．上記遊技機２３Ｄ１において、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記規定報知を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１５４】

本遊技機によれば、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、到達報知は行われない一方で規定報知は行われる。かかる構成とすることにより、規定報知に基づいて、所定遊技状態終了後も本遊技機にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態が終了する以上、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって第２規定数に達した場合には、規定報知を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、所定遊技状態終了後に少ない遊技回数で所定遊技状態に再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった所定遊技状態の途中で規定報知が行われ、連荘となった所定遊技状態の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、所定遊技状態終了時に規定報知を行った場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

【５１５５】

遊技機２３Ｄ３．上記遊技機２３Ｄ２において、前記到達報知制御手段を、１の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１５６】
本遊技機によれば、到達報知制御手段は、１の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、到達報知によって所定数に到達したことを報知した後に、遊技結果が得られる毎に同一の到達報知を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。
【５１５７】
遊技機２３Ｄ４．上記遊技機２３Ｄ１乃至遊技機２３Ｄ３のいずれかにおいて、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報（終了枚数）が規定表示手段（補助表示部６５）に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１５８】
本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。
【５１５９】
遊技機２３Ｄ５．上記遊技機２３Ｄ４において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記遊技が行われていない状況において前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１６０】
本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、遊技が行われていない状況において規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、本遊技機にて遊技を行っていた遊技者のみならず、これから本遊技機にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。
【５１６１】
遊技機２３Ｄ６．上記遊技機２３Ｄ５において、前記遊技が行われていない状況で所定時間を経過した場合、客待ち演出を実行する制御を行う客待ち演出制御手段（表示制御装置８１）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報を表示している状況で前記客待ち演出を実行する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報を継続表示しつつ、前記客待ち演出を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１６２】
本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合、規定表示手段に規定数値情報を継続表示しつつ、客待ち演出を実行可能となっている。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本遊技機に関心を抱いた遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。
【５１６３】
遊技機２３Ｄ７．上記遊技機２３Ｄ４乃至遊技機２３Ｄ６のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記遊技が開始されてから前記遊技結果が得られるまで、前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１６４】
本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、遊技が開始されてから遊技結果が得られるまで、規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技を行っている最中に把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１６５】
遊技機２３Ｄ８．上記遊技機２３Ｄ４乃至遊技機２３Ｄ７のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置１０１のエラー処理）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記所定の異常が発生して前記遊技不可状態に移行した場合、前記遊技不可状態において前記規定表示手段に前記規定数値情報が継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１６６】
本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で所定の異常が発生して遊技不可状態に移行した場合、当該遊技不可状態においても規定表示手段に規定数値情報が継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。
【５１６７】
遊技機２３Ｄ９．上記遊技機２３Ｄ４乃至遊技機２３Ｄ８のいずれかにおいて、前記規定表示手段を、前記規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１６８】
本遊技機によれば、規定表示手段を、規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する遊技機においては、補助演出が実行されている表示手段に遊技者の目が行くものと想定されるからである。
【５１６９】
遊技機２３Ｄ１０．上記遊技機２３Ｄ４乃至遊技機２３Ｄ９のいずれかにおいて、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数未満となった場合、前記規定数値情報が非表示とされる構成としたことを特徴とする遊技機。
【５１７０】
本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数未満となった場合、規定数値情報が非表示とされる。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、規定数値情報を規定表示手段に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、差数の累積記憶結果が第２規定数に達していない状況で規定数値情報を確認し、規定数到達まで遠いことに安心してその後は規定数値情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、本構成を上記遊技機２３Ｄ９に適用した場合には、規定数値情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、差数の累積記憶結果が第２規定数に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。
【５１７１】
遊技機２３Ｅ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、
前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

１回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）と、前記所定遊技状態と異なる非所定遊技状態（チャンスモード）と、よりなる特定遊技状態（有利区間）に移行させる特定遊技移行手段（主制御装置１０１の有利区間移行処理Ｓ１４０３）と、

前記特定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段（差枚数カウンタ）と、

前記第２差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数（２４００）に達した場合、前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段（主制御装置１０１の通常区間移行処理Ｓ１７０３）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記遊技不可状態でない場合、前記第２差数記憶手段に記憶された差数と、前記差数記憶手段に記憶された差数と、に基づいて、前記特定遊技状態下で行う特定演出（エンディングムービー）の実行有無を決定する実行有無決定手段（表示制御装置８１のエンディング判定機能Ｓ２３１２０５～Ｓ２３１２０８）を備えたことを特徴とする遊技機。

【５１７２】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１７３】

また、特定遊技状態に移行させる特定遊技移行手段と、特定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段と、第２差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数に達した場合、特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、を備えており、遊技不可状態でない場合、第２差数記憶手段に記憶された差数と、差数記憶手段に記憶された差数と、に基づいて、特定遊技状態下で行う特定演出の実行有無を決定する実行有無決定手段を備えている。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数に応じて特定演出の実行有無を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１７４】

遊技機２３Ｅ２．上記遊技機２３Ｅ１において、前記特定演出を、複数の遊技回に跨って実行される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１７５】

本遊技機によれば、特定演出は、複数の遊技回に跨って実行される。かかる構成においては、規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行する構成を適用した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。しかしながら、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて特定演出の実行有無を決定する構成とした場合には、上記事象の発生を回避することが可能となるため、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１７６】

遊技機２３Ｅ３．上記遊技機２３Ｅ２において、前記特定演出を、当該特定演出が開始された場合、前記特定遊技状態が終了するまで継続される構成としたことを特徴とする遊

技機。

【５１７７】

本遊技機によれば、特定演出は、当該特定演出が開始された場合、特定遊技状態が終了するまで継続される。かかる構成においては、規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行する構成を適用した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。しかしながら、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて特定演出の実行有無を決定する構成とした場合には、上記事象の発生を回避することが可能となるため、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１７８】

遊技機２３Ｅ４．上記遊技機２３Ｅ３において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況であって、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達した際に前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に到達しない状況である場合、前記特定演出を実行すると決定することを特徴とする遊技機。

【５１７９】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であって、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達した際に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に到達しない状況である場合、特定演出が実行される。所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であることに基づいて特定演出を実行する構成とすることにより、特定演出と、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に到達して特定遊技状態が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、特定演出が開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達した際に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に到達しない状況である場合、特定演出が実行される構成とすることにより、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１８０】

遊技機２３Ｅ５．上記遊技機２３Ｅ４において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況であって、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達する前に前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に達する状況である場合、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【５１８１】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であっても、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達する前に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する状況である場合、特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまった場合には、特定演出及び特定遊技状態の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

【５１８２】

遊技機２３Ｅ６．上記遊技機２３Ｅ５において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定していない状況である場合、前記差数記憶手段に記憶された差数に関わらず、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【５１８３】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定していない状況である場合、差数記憶手段に記憶された差数に関わらず、

特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特定演出と、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に到達して特定遊技状態が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、特定演出が開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５１８４】

遊技機２３Ｅ７．上記遊技機２３Ｅ６において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第２規定数（１８５００）に達した場合、規定報知（事前報知）を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１８５】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第２規定数に達した場合、規定報知が行われる。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させることが可能となる。この結果、所定遊技状態の途中で突然遊技不可状態に移行し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１８６】

遊技機２３Ｅ８．上記遊技機２３Ｅ７において、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報（終了枚数）が規定表示手段（補助表示部６５）に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１８７】

本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【５１８８】

遊技機２３Ｅ９．上記遊技機２３Ｅ８において、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況において前記実行有無決定手段が前記特定演出を実行しないと決定する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている構成としたことを特徴とする遊技機。

【５１８９】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況において実行有無決定手段が特定演出を実行しないと決定する場合には、規定表示手段に規定数値情報が表示されている。かかる構成とすることにより、第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達する前に遊技不可状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、特定演出が実行されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【５１９０】

遊技機２３Ｅ１０．上記遊技機２３Ｅ９において、前記実行有無決定手段を、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数より少ない第２所定数（２１００）に達した場合、前記特定演出を実行すると決定可能な構成とし、前記第２所定数を、前記上限数から前記第２所定数を減算した値が前記規定数から前記第２規定数を減算した値よりも小さくなる値としたことを特徴とする遊技機。

【５１９１】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が上限数より少ない第２所定数に達した場合、特定演出が実行されることがある。かかる構成において、第２所定数は、上限数から第２所定数を減算した値が規定数から第２規定数を減算した値よりも小さくなる値とされている。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況において特定演出を開始した場合には、差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前、すなわち遊技不可状態に移行する前に所定遊技状態及び特定遊技状態を終了させることが可能となり、特定演出を最後まで実行することが可能となる。

【５１９２】

遊技機２３Ｅ１１．上記遊技機２３Ｅ１０において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記第２所定数に達した場合、前記上限数から前記第２差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、前記規定数から前記差数記憶手段に記憶された差数を減算した値よりも小さい場合、前記特定演出を実行すると決定することを特徴とする遊技機。

【５１９３】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が第２所定数に達した場合、上限数から第２差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、規定数から差数記憶手段に記憶された差数を減算した値よりも小さい場合、特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されている状況であっても、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が第２所定数に達した場合に特定演出を最後まで実行することが可能となる。

【５１９４】

遊技機２３Ｅ１２．上記遊技機２３Ｅ１１において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記第２所定数に達した場合、前記上限数から前記第２差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、前記規定数から前記差数記憶手段に記憶された差数を減算した値以上である場合、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【５１９５】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が第２所定数に達した場合、上限数から第２差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、規定数から差数記憶手段に記憶された差数を減算した値以上である場合、特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されている状況において所定遊技状態下で第２差数記憶手段に記憶された差数が第２所定数に達した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。

【５１９６】

遊技機２３Ｆ１．複数種類の処理（メイン処理等）を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主制御装置１０１）を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ＲＯＭ１０５）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓ、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓ）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機能Ｓ２３０１１５，Ｓ２３０２０１，Ｓ２３０２０２，Ｓ２３０５０７，Ｓ２３０８１４，Ｓ２３０９０１，Ｓ２３１００１，Ｓ２３１００２）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能Ｓ２３０１１８，Ｓ２３０２０６，Ｓ２３０２０７，Ｓ２３０５１０，Ｓ２３０８１７，Ｓ２３０９０４，Ｓ２３１００５，Ｓ２３１００６）と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段とを備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

前記領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報（ＭＹ）を導出する導出処理（集計処理）を実行することを特徴とする遊技機。

【５１９７】

本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後には、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段を戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【５１９８】

また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。

【５１９９】

加えて、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２００】

遊技機２３Ｆ２．上記遊技機２３Ｆ１において、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記導出処理を、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を前記結果情報として導出する構成とし、前記領域外処理では、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【５２０１】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づ

いて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

【５２０２】

遊技機２３Ｆ３．上記遊技機２３Ｆ２において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２０３】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２０４】

遊技機２３Ｆ４．上記遊技機２３Ｆ３において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２０５】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

【５２０６】

遊技機２３Ｆ５．上記遊技機２３Ｆ４において、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０６）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリアｉｗ）を、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記差数の累積結果が記憶される差数記憶エリア（ＭＹカウンタ）と、前記規定情報が記憶される規定情報記憶エリア（コンプリートフラグ格納エリア）と、を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリアｅｗ）を、前記第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５２０７】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、差数の累積結果が記憶される差数記憶エリアと、規定情報が記憶される規定情報記憶エリアと、を含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５２０８】

遊技機２３Ｆ６．上記遊技機２３Ｆ５において、前記領域内処理を、前記領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、前記領域外処理を、前記領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２０９】

本遊技機によれば、領域内処理は、領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっており、領域外処理は、領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際に領域外記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際に領域内記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【５２１０】

遊技機２３Ｆ７．上記遊技機２３Ｆ６において、前記割込み処理では、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行することを特徴とする遊技機。

【５２１１】

本遊技機によれば、割込み処理では、領域内処理及び領域外処理を実行する。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止しなかった場合、領域外処理の途中で割込み処理を開始し、割込み処理の中で異なる領域外処理を実行する事象が発生し得る。これは、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５２１２】

遊技機２３Ｆ８．上記遊技機２３Ｆ７において、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置１０１のエラー処理）を備え、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されている場合、前記不可移行手段が前記遊技不可状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【５２１３】

本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる不可移行手段を備えており、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合には、不可移行手段が遊技不可状態に移行させる。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合に流用することが可能となる。この結果、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５２１４】

遊技機２３Ｆ９．上記遊技機２３Ｆ８において、前記所定の異常は、前記遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常であることを特徴とする遊技機。

【５２１５】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる。遊技価値を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件を満たしたものとなった場合に遊技価値を付与する遊技機においては、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、本構成を上記遊技機２３Ｆ８に適用することにより、既存のプログラム及びデータを用いて遊技不可状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５２１６】

遊技機２３Ｆ１０．上記遊技機２３Ｆ８又は遊技機２３Ｆ９において、前記不可移行手段は、前記遊技不可状態に移行させる不可移行処理（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０１～Ｓ２３０７０５）と、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理（主制御装置１０１のエラー処理におけるＳ２３０７０６）と、を備え、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されていると判定した場合、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２１７】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技不可状態に移行させる不可移行処理と、不可

移行処理が終了した後に、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理と、を備えており、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されていると判定した場合、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する。かかる構成とすることにより、不可移行処理を流用しつつ、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【５２１８】

遊技機２３Ｆ１１．上記遊技機２３Ｆ１乃至遊技機２３Ｆ１０のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリア（遊技制御用のスタックエリアｉｓ）と、前記退避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリア（非遊技制御用のスタックエリアｅｓ）と、より構成し、前記第１退避エリアを、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第２退避エリアを、前記第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５２１９】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリアと、より構成されており、第１退避エリアは、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第２退避エリアは、第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５２２０】

遊技機２３Ｇ１．複数種類の処理（メイン処理等）を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主制御装置１０１）と、

前記制御手段から送信されるコマンドに基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ＲＯＭ１０５）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓ、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓ）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機能Ｓ２３０１１５，Ｓ２３０２０１，Ｓ２３０２０２，Ｓ２３０５０７，Ｓ２３０８１４，Ｓ２３０９０１，Ｓ２３１００１，Ｓ２３１００２）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能Ｓ２３０１１８，Ｓ２３０２０６，Ｓ２３０２０７，Ｓ２３０５１０，Ｓ２３０８１７，Ｓ２３０９０４，Ｓ２３１００５，Ｓ２３１００６）と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手

段と、
　割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段とを備え、
　前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、
　前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、
　前記領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報（ＭＹ）を導出する導出処理（集計処理）と、前記結果情報を示す結果情報コマンド（ＭＹコマンド）を作成するコマンド作成処理（ＭＹコマンド送信処理における出力値作成機能Ｓ２３０４０３，Ｓ２３０４０４，Ｓ２３０４０６，Ｓ２３０４０７，Ｓ２３０４０９，Ｓ２３０４１０）と、を実行することを特徴とする遊技機。
【５２２１】
　本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後には、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段を戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。
【５２２２】
　また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。
【５２２３】
　加えて、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理と、結果情報を示す結果情報コマンドを作成するコマンド作成処理と、を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【５２２４】
　遊技機２３Ｇ２．上記遊技機２３Ｇ１において、前記領域外処理では、前記結果情報コマンドを作成した場合、前記結果情報コマンドを前記サブ制御手段に送信する送信処理（

ＭＹコマンド送信処理における送信機能Ｓ２３０４０２，Ｓ２３０４０５，Ｓ２３０４０８，Ｓ２３０４１１，Ｓ２３０４１２）を実行することを特徴とする遊技機。

【５２２５】

本遊技機によれば、結果情報コマンドを作成した場合、当該結果情報コマンドをサブ制御手段に送信する送信処理を、領域外処理において実行する。かかる構成とすることにより、結果情報の導出、結果情報コマンドの作成、結果情報コマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となり、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５２２６】

遊技機２３Ｇ３．上記遊技機２３Ｇ２において、前記制御手段を、前記コマンドを前記サブ制御手段に送信する場合、所定ビット（ビット７）に所定情報（１）が格納された情報を最初に送信する構成とし、前記結果情報を記憶する結果情報記憶エリア（ＭＹカウンタ）を、複数バイトで構成したことを特徴とする遊技機。

【５２２７】

本遊技機によれば、制御手段は、コマンドをサブ制御手段に送信する場合、所定ビットに所定情報が格納された情報を最初に送信する。かかる構成においては、結果情報を記憶する結果情報記憶エリアが複数バイトで構成されている場合、少なくとも結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、所定ビットに格納された情報と、所定ビット以外に格納された情報と、に分けて送信する必要が生じる。これに伴い、コマンド作成処理では、少なくとも結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、所定ビットに格納された情報と、所定ビット以外に格納された情報と、に分ける処理が必要となり、コマンド作成処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、コマンド作成処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【５２２８】

遊技機２３Ｇ４．上記遊技機２３Ｇ３において、前記コマンド作成処理は、前記結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち前記所定ビット以外に格納された情報を示す第１情報（ＭＹカウンタの下位バイトのビット７を０に変更した値）を作成する第１作成処理（ＭＹコマンド送信処理における出力値作成機能Ｓ２３０４０３，Ｓ２３０４０４）と、前記結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち前記所定ビットに格納された情報を示す第２情報（送信用ＭＹカウンタのビット７を０に変更した値）を作成する第２作成処理（ＭＹコマンド送信処理における出力値作成機能Ｓ２３０４０９，Ｓ２３０４１０）と、を少なくとも備えることを特徴とする遊技機。

【５２２９】

本遊技機によれば、コマンド作成処理では、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち所定ビット以外に格納された情報を示す第１情報を作成する処理と、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち所定ビットに格納された情報を示す第２情報を作成する処理と、が少なくとも行われる。かかる構成においては、コマンド作成処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、コマンド作成処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【５２３０】

遊技機２３Ｇ５．上記遊技機２３Ｇ４において、前記送信処理を、前記結果情報コマンドをバイト単位で送信する構成とし、前記結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、前記第１情報と、前記第２情報と、に分けて送信する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２３１】

本遊技機によれば、送信処理では、結果情報コマンドをバイト単位で送信しており、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報は、第１情報と、第２情報と、に分けて

送信されている。かかる構成とすることにより、所定ビットに所定情報が格納された情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、サブ制御手段に結果情報を把握させることが可能となる。

【５２３２】

遊技機２３Ｇ６．上記遊技機２３Ｇ１乃至遊技機２３Ｇ５のいずれかにおいて、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記導出処理を、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を前記結果情報として導出する構成とし、前記領域外処理では、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【５２３３】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

【５２３４】

遊技機２３Ｇ７．上記遊技機２３Ｇ６において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２３５】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２３６】

遊技機２３Ｇ８．上記遊技機２３Ｇ７において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２３７】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

【５２３８】

遊技機２３Ｇ９．上記遊技機２３Ｇ８において、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０６）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリアｉｗ）を、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記差数の累積結果が記憶される差数記憶エリア（ＭＹカウンタ）と、前記規定情報が記憶される規定情報記憶エリア（コンプリートフラグ格納エリア）と、を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリアｅｗ）を、前記第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５２３９】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内

処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、差数の累積結果が記憶される差数記憶エリアと、規定情報が記憶される規定情報記憶エリアと、を含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５２４０】

遊技機２３Ｇ１０．上記遊技機２３Ｇ１乃至遊技機２３Ｇ９のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリア（遊技制御用のスタックエリアｉｓ）と、前記退避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリア（非遊技制御用のスタックエリアｅｓ）と、より構成し、前記第１退避エリアを、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第２退避エリアを、前記第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５２４１】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリアと、より構成されており、第１退避エリアは、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第２退避エリアは、第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５２４２】

なお、上記遊技機２３Ａ群～上記遊技機２３Ｇ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２３群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２２群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【５２４３】

遊技機２４Ａ１．役の抽選結果が特別役（ＢＢ）当選であって特別役入賞が成立した場合、遊技状態を所定遊技状態（非ＢＢ状態）から特別遊技状態（ＢＢ状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１のＢＢ状態処理機能Ｓ２４０１１９）と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選であって前記特別役入賞が成立しなかった場合、前記特別役入賞が成立するまで前記特別役当選を留保記憶する留保記憶手段（主制御装置１０１のＲＡＭ１０６）と、

補助演出を実行する補助演出実行手段（補助表示部６５）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が所定役（押し順ベル）当選であることに基づいて、前記所定役入賞を成立させることができる操作方法を報知する指示機能を作動させる指示機能作動手段（主制御装置１０１の指示モニタ表示処理機能、表示制御装置８１）を備え、

前記特別遊技状態を、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動する第１状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値（メダル、仮想メダル）の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待でき、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動しない第２状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、

前記所定遊技状態を、前記第２状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、

前記補助演出実行手段を、前記特別遊技状態の途中で前記第１状況から前記第２状況に変化した場合、少なくとも前記特別遊技状態が前記第２状況である間は、前記所定遊技状態が前記第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出（通常演出）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２４４】

本遊技機によれば、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第２状況である間は、所定遊技状態が第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出が、補助演出実行手段において実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が特別遊技状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合であっても、補助演出実行手段において特別遊技状態が第１状況である場合と同じ補助演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、同じ補助演出が実行されているにも関わらず、第１状況から第２状況に変化したときを基点として遊技者の所有する遊技価値が減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【５２４５】

さらにいうと、特別遊技状態が第２状況となって遊技者の所有する遊技価値が減少し始めた場合には、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、補助演出実行手段において特別遊技状態が第１状況である場合と同じ補助演出を実行していた場合には、本遊技機が空き台となっているにも関わらず、他の客が本遊技機にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本遊技機を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本遊技機では、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第２状況である間は、所定遊技状態が第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機では、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【５２４６】

遊技機２４Ａ２．上記遊技機２４Ａ１において、遊技期間（遊技区間）として、前記指示機能が作動しない第１遊技期間（通常区間）と、前記指示機能が作動し得る第２遊技期間（有利区間）と、を有し、前記第２遊技期間は、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動しない第１遊技モード（チャンスモード）と、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動する第２遊技モード（報知モード、エンディングモード）と、を少なくとも有し、前記特別遊技状態において前記第２遊技期間から前記第１遊技期間に移行した場合、前記特別遊技状態が前記第１状況から前記第２状況に変化することを特徴とする遊技機。

【５２４７】

本遊技機によれば、特別遊技状態において第２遊技期間から第１遊技期間に移行した場合、特別遊技状態が第１状況から第２状況に変化する。かかる構成を上記遊技機２４Ａ１に適用することにより、特別遊技状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技期間又は遊技モードと対応付けることが可能となり、遊技者が違和感を抱く機会を低減することが可能となる。

【５２４８】

遊技機２４Ａ３．上記遊技機２４Ａ２において、前記第２遊技期間における所定の基点からの遊技価値の差数が予め定めた上限数（２４００）に達した場合、前記第２遊技期間から前記第１遊技期間に移行させる第１遊技期間移行手段（主制御装置１０１の終了判定処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５２４９】

本遊技機によれば、第２遊技期間における所定の基点からの遊技価値の差数が予め定めた上限数に達した場合、第２遊技期間から第１遊技期間に移行する。かかる構成においては、特別遊技状態が第１状況であれば遊技価値の差数が増加することを期待できるため、特別遊技状態の途中で第２遊技期間から前記第１遊技期間に移行する事象が発生し得る。故に、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第２状況である間は、所定遊技状態が第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出が実行される構成とすることにより、特別遊技状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技期間又は遊技モードと対応付けることが可能となる。

【５２５０】

遊技機２４Ａ４．上記遊技機２４Ａ３において、前記補助演出実行手段を、前記差数が前記上限数に達した場合に前記第２遊技モードが終了することが確定している場合、前記第２遊技モードが終了するまで規定演出（所定のエンディングムービー）を実行する構成とし、前記規定演出を開始した後に遊技状態が前記特別遊技状態に移行した場合、少なくとも前記第２遊技モードである間は、前記特別遊技状態において前記規定演出を継続する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２５１】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、差数が上限数に達した場合に第２遊技モードが終了することが確定している場合、第２遊技モードが終了するまで規定演出が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出によって遊技者を悦に浸らせながら差数が上限数に達するまでの遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、規定演出を開始した後に遊技状態が特別遊技状態に移行した場合、少なくとも第２遊技モードである間は、特別遊技状態において規定演出が継続される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態への移行によって規定演出が中断されてしまうことを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２５２】

遊技機２４Ａ５．上記遊技機２４Ａ４において、前記特別役当選を留保記憶している状況で前記第２遊技期間が終了し、その後の前記第１遊技期間又は前記第２遊技期間において前記留保記憶されている特別役当選と対応する特別役入賞が成立した場合、そのときの遊技期間及び遊技モードに関わらず、前記特別遊技状態が前記第２状況から開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２５３】

本遊技機によれば、特別役当選を留保記憶している状況で第２遊技期間が終了し、その後の第１遊技期間又は第２遊技期間において留保記憶されている特別役当選と対応する特別役入賞が成立した場合、そのときの遊技期間及び遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第２状況から開始される。かかる構成とすることにより、遊技者間の公平性を担保することで遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、特別役入賞が成立した際の遊技期間及び遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第１状況から開始される構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させた場合と、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させなかった場合と、で、特別遊技状態が終了するまでに遊技者が獲得できる遊技価値数に差異が生じることとなる。特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させた場合には、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化し、遊技者の所有する遊技価値が減少することとなるからである。そして、かかる知識を有する遊技者は、差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させることを意図的に回避し、かかる知識を有さない遊技者は、差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させてしまうからである。

【５２５４】

遊技機２４Ａ６．上記遊技機２４Ａ５において、前記特別遊技状態が前記第２状況であ

って、前記遊技期間が前記第２遊技期間である場合、前記役の抽選結果に基づいて前記第２状況から前記第１状況に変化させるか否かの判定を行う変化判定手段（主制御装置１０１の報知モードへ移行させるか否かの移行抽選機能Ｓ２４１５０２）を備えたことを特徴とする遊技機。

【５２５５】

本遊技機によれば、特別遊技状態が第２状況であって、遊技期間が第２遊技期間である場合、役の抽選結果に基づいて第２状況から第１状況に変化させるか否かの判定が行われる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態が第２状況であったとしても第１状況に変化する余地を残すことが可能となり、特別遊技状態が第２状況である場合に遊技者が本遊技機での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【５２５６】

遊技機２４Ａ７．上記遊技機２４Ａ６において、前記変化判定手段が前記第２状況から前記第１状況に変化させる判定を行った場合、前記特別遊技状態の終了後に前記第２遊技モードが開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２５７】

本遊技機によれば、特別遊技状態が第２状況から第１状況に変化した場合には、特別遊技状態の終了後に第２遊技モードが開始される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態が第２状況であったとしても、特別遊技状態が第２状況から第１状況に変化することと、特別遊技状態の終了後に第２遊技モードが開始されることと、を期待させながら特別遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、特別遊技状態が第２状況である場合に遊技者が本遊技機での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【５２５８】

遊技機２４Ａ８．上記遊技機２４Ａ５乃至遊技機２４Ａ７のいずれかにおいて、前記第２遊技期間において前記特別役当選となり、当該特別役当選となった第２遊技期間において前記特別遊技状態に移行した場合、そのときの遊技モードに関わらず、前記特別遊技状態が前記第１状況から開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２５９】

本遊技機によれば、第２遊技期間において特別役当選となり、当該特別役当選となった第２遊技期間において特別遊技状態に移行した場合、そのときの遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第１状況から開始される。かかる構成とすることにより、第２遊技期間において特別役当選となり、当該特別役当選となった第２遊技期間において特別遊技状態に移行させた場合には、特別遊技状態における遊技によって遊技者の所有する遊技価値を増加させることが可能となる。

【５２６０】

遊技機２４Ａ９．上記遊技機２４Ａ５乃至遊技機２４Ａ８のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段を、前記規定演出を実行している状況において前記特別役当選となった場合、当該特別役当選となった遊技回において、前記規定演出と、前記特別役当選となったことを報知する当選報知演出（狙え演出（小））と、を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２６１】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、規定演出を実行している状況において特別役当選となった場合、当該特別役当選となった遊技回において、規定演出と、特別役当選となったことを報知する当選報知演出と、が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出を中断することなく特別役当選となったことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、特別役当選となった遊技回において特別役入賞を成立させるよう遊技者を促すことが可能となるため、特別役当選を留保記憶している状況で第２遊技期間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【５２６２】

遊技機２４Ａ１０．上記遊技機２４Ａ９において、前記補助演出実行手段を、前記当選報知演出を開始してから前記特別役入賞が成立することなく所定回数（５回）の遊技が行

われた場合、前記規定演出を中断する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２６３】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、当選報知演出を開始してから特別役入賞が成立することなく所定回数の遊技が行われた場合、規定演出が中断される。かかる構成とすることにより、特別役に当選していることを遊技者に気付かせることが可能となり、特別役当選を留保記憶している状況で第２遊技期間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【５２６４】

遊技機２４Ａ１１．上記遊技機２４Ａ４乃至遊技機２４Ａ１０のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段を、前記特別遊技状態において前記規定演出を実行している場合、前記役の抽選結果が特定結果（レア役当選）となったことに基づいて特定演出（設定示唆演出）を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２６５】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、特別遊技状態において規定演出を実行している場合、役の抽選結果が特定結果となったことに基づいて特定演出が実行されることがある。かかる構成とすることにより、特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させるよう促すことが可能となる。

【５２６６】

遊技機２４Ａ１２．上記遊技機２４Ａ１１において、前記特定演出を、前記特別遊技状態において前記規定演出を実行している場合に限って実行され得る補助演出としたことを特徴とする遊技機。

【５２６７】

本遊技機によれば、特定演出は、特別遊技状態において規定演出を実行している場合に限って実行され得る。かかる構成とすることにより、規定演出を実行している場合に、特別役に当選することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２６８】

遊技機２４Ａ１３．上記遊技機２４Ａ２乃至遊技機２４Ａ１２のいずれかにおいて、前記所定遊技状態を、前記第１状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２６９】

本遊技機によれば、所定遊技状態が第１状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待できる。かかる構成とすることにより、所定遊技状態において第２遊技モードに移行した場合であっても、第２遊技モードにおける遊技によって遊技者の所有する遊技価値を増加させることが可能となる。

【５２７０】

遊技機２４Ｂ１．役の抽選結果が特別役（ＢＢ）当選であって特別役入賞が成立した場合、遊技状態を所定遊技状態（非ＢＢ状態）から特別遊技状態（ＢＢ状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１のＢＢ状態処理機能Ｓ２４０１１９）と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選であって前記特別役入賞が成立しなかった場合、前記特別役入賞が成立するまで前記特別役当選を留保記憶する留保記憶手段（主制御装置１０１のＲＡＭ１０６）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が所定役（押し順ベル）当選であることに基づいて、前記所定役入賞を成立させることができる操作方法を報知する指示機能を作動させる指示機能作動手段（主制御装置１０１の指示モニタ表示処理機能、表示制御装置８１）と、

第１所定基点（電源投入から遊技結果が得られた際のメダル数が最も減少したとき）からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第１差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

第２所定基点（有利区間に移行したとき）からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段（差枚数カウンタ）と
を備え、
前記特別遊技状態を、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動する第１状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値（メダル、仮想メダル）の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待でき、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動しない第２状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、
前記特別遊技状態が前記第１状況であって、前記特別遊技状態の途中で前記第１差数記憶手段に記憶された差数が第１規定数（１９０００）に達した場合には、前記特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる構成とし、
前記特別遊技状態が前記第１状況であって、前記特別遊技状態の途中で前記第１差数記憶手段に記憶された差数が前記第１規定数に達する前に前記第２差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数（２４００）に達した場合には、前記特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、前記特別遊技状態が前記第１状況から前記第２状況に変化する構成としたことを特徴とする遊技機。
【５２７１】
本遊技機によれば、第１所定基点からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第１差数記憶手段と、第２所定基点からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第２差数記憶手段と、を備えており、特別遊技状態が第１状況であって、特別遊技状態の途中で第１差数記憶手段に記憶された差数が第１規定数に達した場合には、特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる。一方、特別遊技状態が第１状況であって、特別遊技状態の途中で第１差数記憶手段に記憶された差数が第１規定数に達する前に第２差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合には、特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、特別遊技状態が第１状況から第２状況に変化する。このように、特別遊技状態が第１状況である場合、第１所定基点からの遊技価値の差数と、第２所定基点からの遊技価値の差数と、に基づいて、特別遊技状態における遊技の可否と、特別遊技状態の状況と、が変化する構成とすることにより、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【５２７２】
遊技機２４Ｂ２．上記遊技機２４Ｂ１において、前記第１差数記憶手段に記憶された差数が前記第１規定数に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。
【５２７３】
本遊技機によれば、第１所定基点からの遊技価値の差数が第１規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、第１所定基点からの期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【５２７４】
遊技機２４Ｂ３．上記遊技機２４Ｂ２において、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。
【５２７５】
本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可

能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【５２７６】

遊技機２４Ｂ４．上記遊技機２４Ｂ３において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記第１差数記憶手段を初期化する第１差数初期化手段（主制御装置１０１のＭＹクリア処理Ｓ２３０８１６）を備え、前記電源投入操作のみを行った場合には、前記第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となることを特徴とする遊技機。

【５２７７】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合には、第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の１営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【５２７８】

遊技機２４Ｂ５．上記遊技機２４Ｂ１乃至遊技機２４Ｂ４のいずれかにおいて、遊技期間（遊技区間）として、前記指示機能が作動しない第１遊技期間（通常区間）と、前記指示機能が作動し得る第２遊技期間（有利区間）と、を有し、前記第２遊技期間は、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動しない第１遊技モード（チャンスモード）と、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動する第２遊技モード（報知モード、エンディングモード）と、を少なくとも有し、前記第２所定基点を、前記第２遊技期間において設定される構成とし、前記第２差数記憶手段に記憶された差数が前記第２規定数に達した場合、前記第２遊技期間から前記第１遊技期間に移行させる第１遊技期間移行手段（主制御装置１０１の終了判定処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【５２７９】

本遊技機によれば、第２差数記憶手段に記憶された差数によって第２遊技期間におっける差数が把握可能な構成となっており、第２差数記憶手段に記憶された差数が第２規定数に達した場合、指示機能が作動し得る第２遊技期間から指示機能が作動しない第１遊技期間に移行する。かかる構成とすることにより、第２遊技期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２８０】

遊技機２４Ｂ６．上記遊技機２４Ｂ５において、前記所定遊技状態を、前記第２状況である場合、１回の遊技を行う毎に１回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、前記特別遊技状態の途中で前記第１状況から前記第２状況に変化した場合、少なくとも前記特別遊技状態が前記第２状況である間は、前記所定遊技状態が前記第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出（通常演出）を実行する補助演出実行手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【５２８１】

本遊技機によれば、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第２状況である間は、所定遊技状態が第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出が、補助演出実行手段において実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が特別遊技状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合であっても、補助演出実行手段において特別遊技状態が第１状況である場合と同じ補助演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら

、かかる構成とした場合には、同じ補助演出が実行されているにも関わらず、第１状況から第２状況に変化したときを基点として遊技者の所有する遊技価値が減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【５２８２】

さらにいうと、特別遊技状態が第２状況となって遊技者の所有する遊技価値が減少し始めた場合には、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、補助演出実行手段において特別遊技状態が第１状況である場合と同じ補助演出を実行していた場合には、本遊技機が空き台となっているにも関わらず、他の客が本遊技機にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本遊技機を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本遊技機では、特別遊技状態の途中で第１状況から第２状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第２状況である間は、所定遊技状態が第２状況である場合に実行される所定第２状況用演出が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機では、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【５２８３】

遊技機２４Ｂ７．上記遊技機２４Ｂ３乃至遊技機２４Ｂ６のいずれかにおいて、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置１０１の当選確率設定処理Ｓ２３０９０６）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー４１のＯＮ操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２８４】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【５２８５】

遊技機２４Ｂ８．上記遊技機２４Ｂ７において、前記規定操作が行われた場合、前記第１差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置１０１の領域外ＲＡＭクリア処理Ｓ２３０９０３）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

【５２８６】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

【５２８７】

遊技機２４Ｂ９．上記遊技機２４Ｂ８において、前記電源投入操作のみを行った場合、前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２８８】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されない。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、第１差数記憶手段に記憶された差数に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機２４Ｂ７に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の１営業日において第１差数記憶手段

に記憶された差数が第１規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【５２８９】

なお、上記遊技機２４Ａ群及び上記遊技機２４Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２４群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２３群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【５２９０】

遊技機２５Ａ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、

前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作のみが行われた場合、特定情報（コンプリートタイマの値）に基づいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２９１】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５２９２】

しかしながら、かかる構成においては、本遊技機を設置する遊技場等において差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられ、例えば遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまった場合、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５２９３】

遊技機２５Ａ２．上記遊技機２５Ａ１において、前記特定情報を、所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なる情報としたことを特徴とする遊技機。

【５２９４】

本遊技機によれば、所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なる情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５２９５】

遊技機２５Ａ３．上記遊技機２５Ａ１又は遊技機２５Ａ２において、前記特定情報を、

前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報としたことを特徴とする遊技機。

【５２９６】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５２９７】

遊技機２５Ａ４．上記遊技機２５Ａ３において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間（１２時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２９８】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５２９９】

遊技機２５Ａ５．上記遊技機２５Ａ４において、前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段（コンプリートタイマ）と、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段（コンプリートタイマ減算処理機能Ｓ２５０５１０）と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段（タイマ値２９０１２７６１設定機能Ｓ２５１００４，Ｓ２５０９０３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【５３００】

本遊技機によれば、特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、特定情報記憶手段に特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したり変更しなかったりすることが可能となる。

【５３０１】

遊技機２５Ａ６．上記遊技機２５Ａ５において、前記特定情報更新手段を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３０２】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が０であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が０でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時

間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３０３】

また、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまうからである。

【５３０４】

遊技機２５Ａ７．上記遊技機２５Ａ６において、前記初期値設定手段を、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３０５】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【５３０６】

遊技機２５Ａ８．上記遊技機２５Ａ１又は遊技機２５Ａ２において、前記特定情報を、前記遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報としたことを特徴とする遊技機。

【５３０７】

本遊技機によれば、遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３０８】

遊技機２５Ａ９．上記遊技機２５Ａ８において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間（２時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３０９】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３１０】

遊技機２５Ａ１０．上記遊技機２５Ａ９において、前記特定情報を記憶する特定情報記

憶手段（コンプリートタイマ）と、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段（コンプリートタイマ減算処理機能Ｓ２５０５１０）と、前記遊技結果が得られた場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【５３１１】

本遊技機によれば、特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段と、遊技結果が得られた場合、特定情報記憶手段に特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したり変更しなかったりすることが可能となる。

【５３１２】

遊技機２５Ａ１１．上記遊技機２５Ａ１０において、前記特定情報更新手段を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３１３】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が０であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が０でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３１４】

また、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまうからである。

【５３１５】

遊技機２５Ａ１２．上記遊技機２５Ａ１又は遊技機２５Ａ２において、前記特定情報を、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する第１特定情報と、前記遊技結果が得られてからの経過時間と対応する第２特定情報と、により構成し、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記第１特定情報が予め定めた第１特定時間（１２時間）を経過したことを示すものであって、前記第２特定情報が予め定めた第２特定時間（２時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記第１特定情報と前記第２特定情報の少なくとも一方が対応する特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３１６】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してから第１特定時間を経過し、遊技結果が得られてから第２特定時間を経過していれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、第１特定時間と第２

特定時間の少なくとも一方を経過していなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた第１特定時間及び第２特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３１７】

なお、本構成に、上記遊技機２５Ａ４乃至遊技機２５Ａ１１のいずれかに記載の構成を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【５３１８】

遊技機２５Ａ１３．上記遊技機２５Ａ１乃至遊技機２５Ａ１２のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したことを報知する手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【５３１９】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したことを報知する手段が設けられている。かかる構成とすることにより、例えば電源投入操作のみを行った場合に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたか否かを容易に確認することが可能となるため、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【５３２０】

遊技機２５Ａ１４．上記遊技機２５Ａ１乃至遊技機２５Ａ１３のいずれかにおいて、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのＯＮ操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３２１】

本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものとなってしまう可能性が考えられるからである。

【５３２２】

遊技機２５Ａ１５．上記遊技機２５Ａ１４において、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置１０１の当選確率設定処理Ｓ２５０９０６）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー４１のＯＮ操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３２３】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【５３２４】

遊技機２５Ａ１６．上記遊技機２５Ａ１５において、前記当選確率設定処理では、前記

遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となることを特徴とする遊技機。

【５３２５】

本遊技機によれば、当選確率設定処理では、遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となる。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。本遊技機で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【５３２６】

遊技機２５Ａ１７．上記遊技機２５Ａ１６において、前記規定操作が行われた場合、前記差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置１０１の領域外ＲＡＭクリア処理Ｓ２５０９０３）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

【５３２７】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

【５３２８】

遊技機２５Ａ１８．上記遊技機２５Ａ１４乃至遊技機２５Ａ１７のいずれかにおいて、前記電源投入操作のみを行った場合、前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３２９】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されない。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機２５Ａ１５に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の１営業日において差数の累積記憶結果が規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【５３３０】

遊技機２５Ｂ１．複数種類の処理（メイン処理等）を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主制御装置１０１）を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ＲＯＭ１０５）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア１０６ｉｓ、非遊技制御用のスタックエリア１０６ｅｓ）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機

能Ｓ２５０１１５，Ｓ２５０２０１，Ｓ２５０２０２，Ｓ２５０５０７，Ｓ２５０８１４，Ｓ２５０９０１，Ｓ２５１００１，Ｓ２５１００２）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能Ｓ２５０１１８，Ｓ２５０２０６，Ｓ２５０２０７，Ｓ２５０５１１，Ｓ２５０８１７，Ｓ２５０９０４，Ｓ２５１００７，Ｓ２５１００８）と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段と

を備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

特定条件（電源投入時にＭＹカウンタを初期化）が成立してからの経過時間と対応する特定情報（コンプリートタイマの値）を更新する更新処理（コンプリートタイマ減算処理Ｓ２５０５１０）を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

【５３３１】

本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後には、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段を戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【５３３２】

また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理において、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。

【５３３３】

加えて、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプロ

グラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５３３４】

遊技機２５Ｂ２．上記遊技機２５Ｂ１において、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出する累積差数導出処理（ＭＹカウンタ更新処理Ｓ２５０３０３～Ｓ２５０３０９）と、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる規定情報記憶処理（コンプリートフラグ設定処理Ｓ２５０３１３）と、を、前記領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

【５３３５】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

【５３３６】

遊技機２５Ｂ３．上記遊技機２５Ｂ２において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３３７】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【５３３８】

遊技機２５Ｂ４．上記遊技機２５Ｂ３において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３３９】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

【５３４０】

遊技機２５Ｂ５．上記遊技機２５Ｂ４において、前記累積差数導出処理の結果を記憶する差数記憶手段（ＭＹカウンタ）を備え、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報に基づいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３４１】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。すなわち

、差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合に遊技不可状態に移行する構成においては、遊技場等において差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられ、例えば遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまった場合、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられるからである。

【５３４２】

遊技機２５Ｂ６．上記遊技機２５Ｂ５において、前記電源投入操作のみが行われた場合に前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定条件成立となることを特徴とする遊技機。

【５３４３】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３４４】

遊技機２５Ｂ７．上記遊技機２５Ｂ６において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間（１２時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３４５】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３４６】

遊技機２５Ｂ８．上記遊技機２５Ｂ７において、前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段（コンプリートタイマ）と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段（タイマ値２９０１２７６１設定機能Ｓ２５１００４，Ｓ２５０９０３）と、を備え、前記更新処理を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３４７】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が０であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が０でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【５３４８】

また、更新処理を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、更新処理を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまうからである。

【５３４９】

遊技機２５Ｂ９．上記遊技機２５Ｂ８において、前記初期値設定手段を、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３５０】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０であれば、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が０でなければ、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【５３５１】

遊技機２５Ｂ１０．上記遊技機２５Ｂ１乃至遊技機２５Ｂ９のいずれかにおいて、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０６）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリアｉｗ）を、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記特定情報が記憶される特定情報記憶エリア（コンプリートタイマ）を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリアｅｗ）を、前記第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５３５２】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第２所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、特定情報が記憶される特定情報記憶エリアを含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第２所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５３５３】

遊技機２５Ｂ１１．上記遊技機２５Ｂ１０において、前記領域内処理を、前記領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、前記領域外処理を、前記領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３５４】

本遊技機によれば、領域内処理は、領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっており、領域外処理は、領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構

成となっている。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際に領域外記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際に領域内記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【５３５５】

遊技機２５Ｂ１２．上記遊技機２５Ｂ１１において、前記割込み処理では、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行することを特徴とする遊技機。

【５３５６】

本遊技機によれば、割込み処理では、領域内処理及び領域外処理を実行する。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止しなかった場合、領域外処理の途中で割込み処理を開始し、割込み処理の中で異なる領域外処理を実行する事象が発生し得る。これは、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【５３５７】

遊技機２５Ｂ１３．上記遊技機２５Ｂ１２において、前記更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【５３５８】

本遊技機によれば、更新処理を、割込み処理における領域外処理において実行する構成とした。かかる構成とすることにより、特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【５３５９】

遊技機２５Ｂ１４．上記遊技機２５Ｂ１乃至遊技機２５Ｂ１３のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリア（遊技制御用のスタックエリアｉｓ）と、前記退避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリア（非遊技制御用のスタックエリアｅｓ）と、より構成し、前記第１退避エリアを、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第２退避エリアを、前記第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【５３６０】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第１退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第２退避エリアと、より構成されており、第１退避エリアは、第３所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第２退避エリアは、第３所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【５３６１】

なお、上記遊技機２５Ａ群～上記遊技機２５Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２５群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２４群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

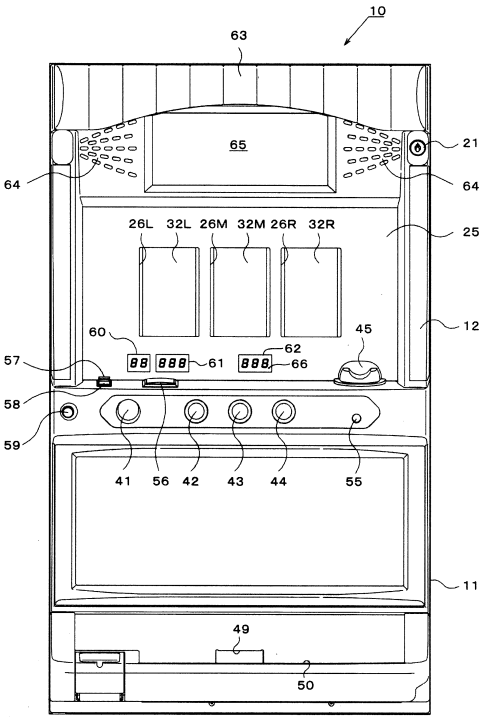
【５３６２】

１０…遊技機としてのスロットマシン、３２…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、４１…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、４２～４４…停止操作手段としてのストップスイッチ、５６…開始操作手段又は入力操作手段とし

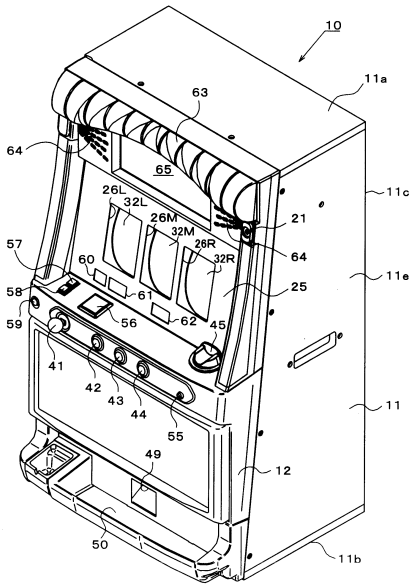
ての第１クレジット投入スイッチ、５７…開始操作手段又は入力操作手段としての第２クレジット投入スイッチ、５８…開始操作手段又は入力操作手段としての第３クレジット投入スイッチ、６３…補助演出部又は特定演出実行手段を構成する上部ランプ、６４…補助演出部又は特定演出実行手段を構成するスピーカ、６５…補助演出部又は特定演出実行手段を構成する補助表示部、８１…サブ制御基板又は特定演出実行手段を構成する表示制御装置、１０１…メイン制御基板としての主制御装置、１０２…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するＣＰＵ。

【図面】

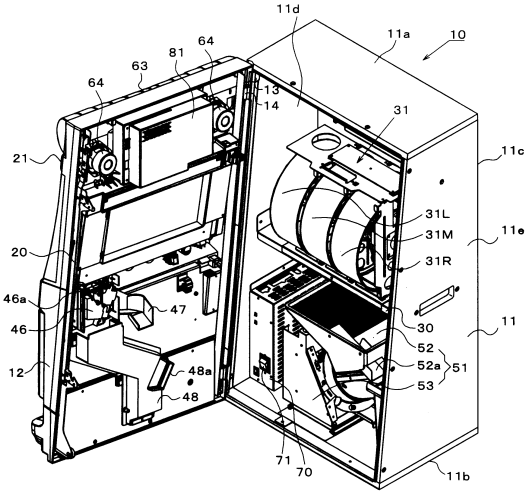
【図１】



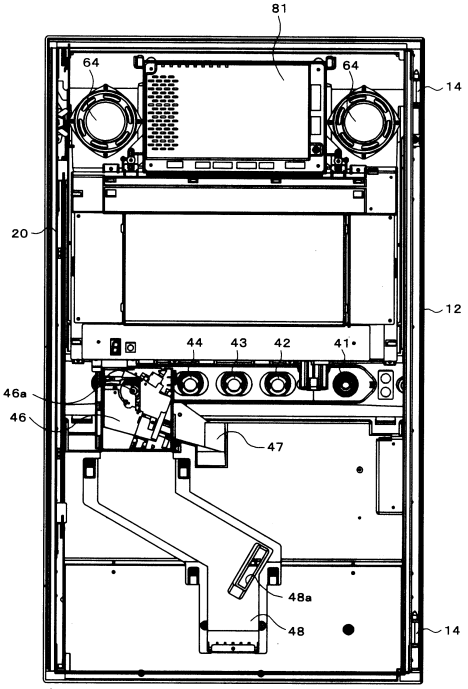
【図２】



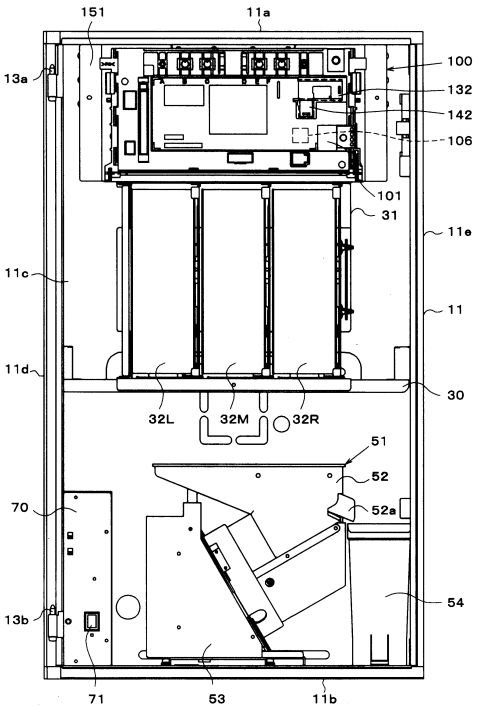
【図３】


11d
11a
10
81
64
63
64
13
14
31
21
11c
31L
31M
11e
20
31R
46a
47
30
11
46
52
12
48a
52a
51
53
48
71
70
11b

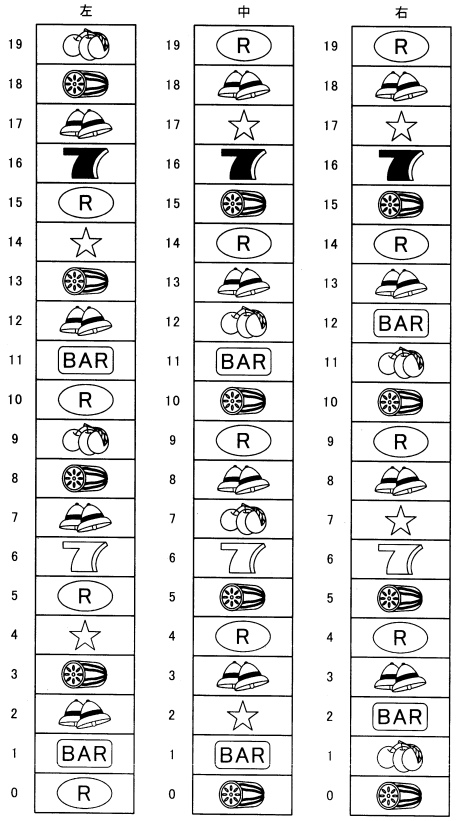
【図４】


81
64
64
14
20
12
44
43
42
41
46a
46
47
48a
48
14

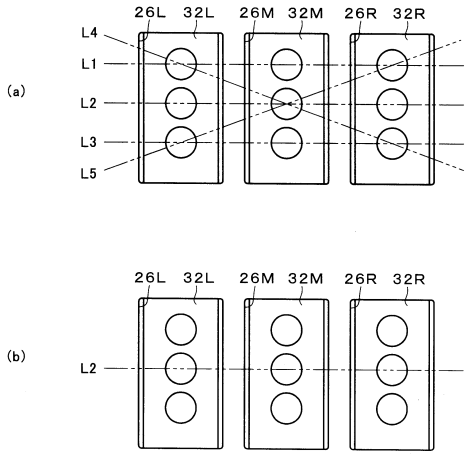
【図５】


151
11a
13a
100
132
142
106
101
31
11e
11c
11
11d
30
32L
32M
32R
51
52
70
52a
54
13b
71
53
11b

【図６】


左
中
右
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
R
BAR

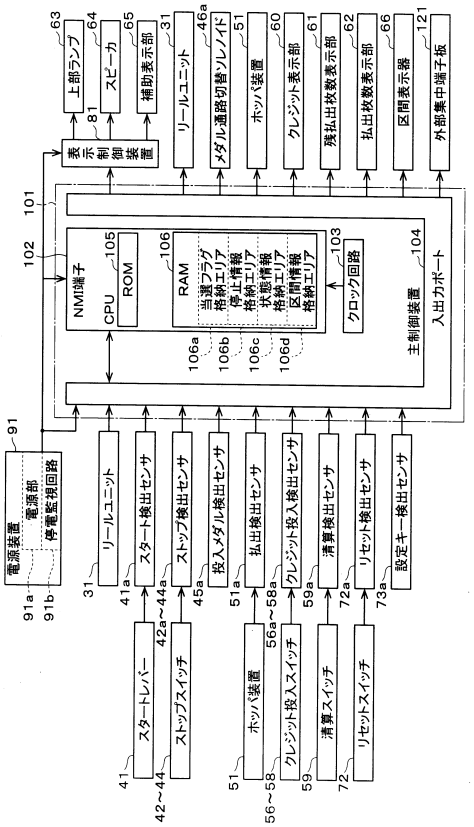
【図７】



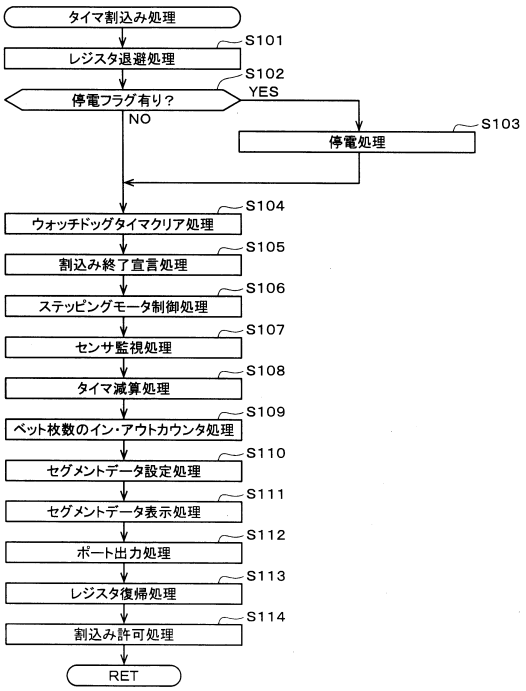
【図８】

入賞態様	見た目上の停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	状態移行	メダル払出
BB1	7	7	7	BB状態	0
BB2	7	7	7	BB状態	0
再遊技	R	R	R	—	再遊技
スイカ				—	3
チェリー		—	—	—	3
ベル				—	9
補填役	省略			—	1

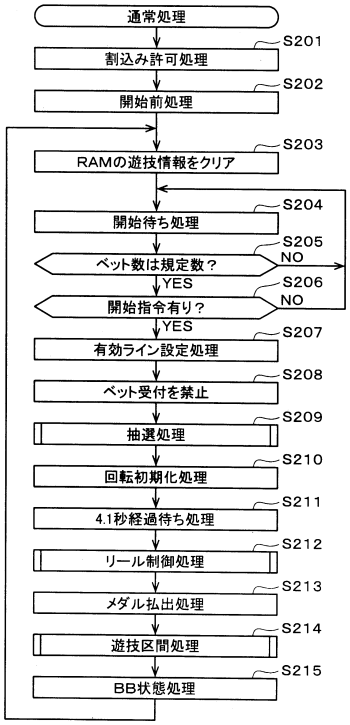
【図９】



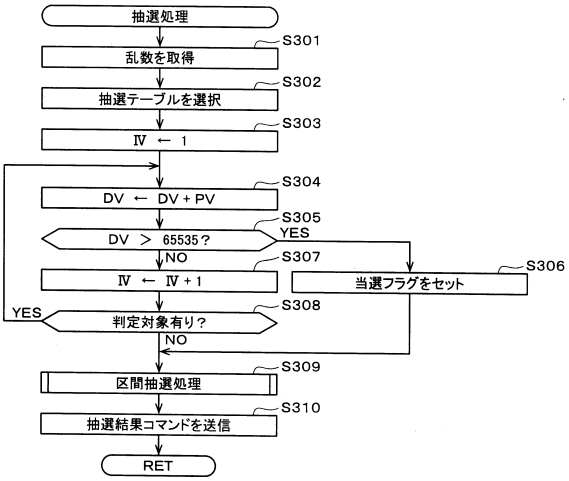
【図１０】



【図１１】



【図１２】



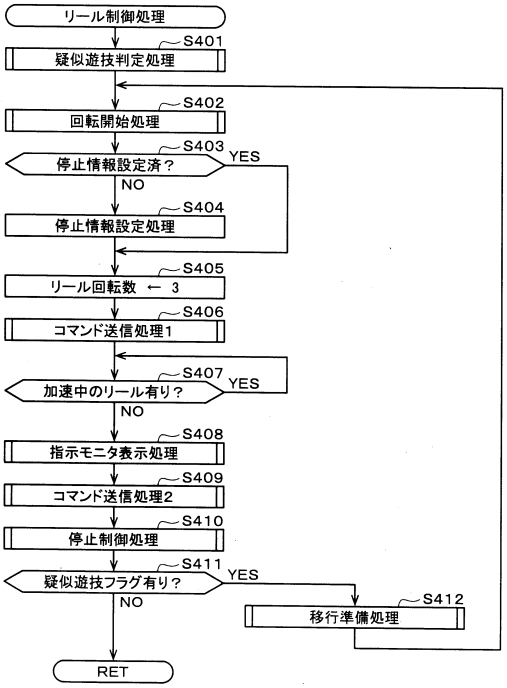
【図１３】

IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル　補填役1　補填役4	7281
3	左右中ベル	ベル　補填役2　補填役3	7281
4	中左右ベル	ベル　補填役1　補填役5	7281
5	中右左ベル	ベル　補填役2　補填役4	7281
6	右中左ベル	ベル　補填役1　補填役2　補填役3	7281
7	右左中ベル	ベル　補填役2　補填役4　補填役5	7281
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	0
11	BB1	BB1	5267
12	BB2	BB2	0

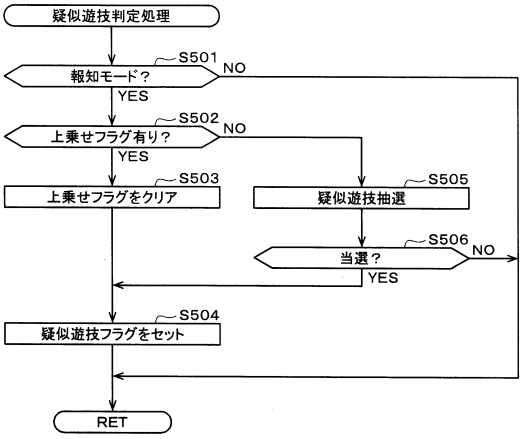
【図１４】

IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル　補填役1　補填役4	4
3	左右中ベル	ベル　補填役2　補填役3	4
4	中左右ベル	ベル　補填役1　補填役5	4
5	中右左ベル	ベル　補填役2　補填役4	4
6	右中左ベル	ベル　補填役1　補填役2　補填役3	4
7	右左中ベル	ベル　補填役2　補填役4　補填役5	4
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	34154
11	BB1	BB1	0
12	BB2	BB2	16384

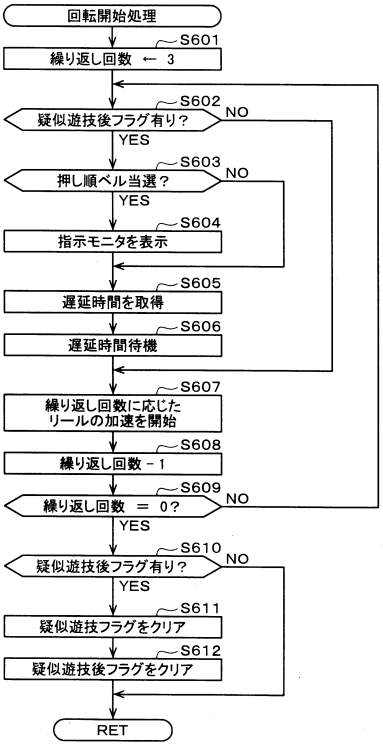
【図１５】



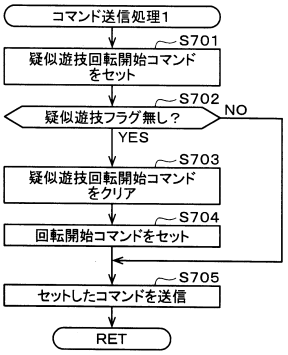
【図１６】



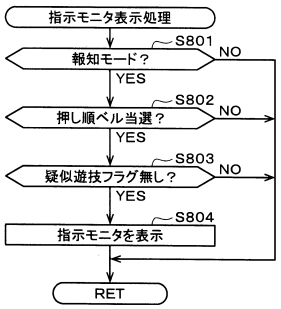
【図１７】



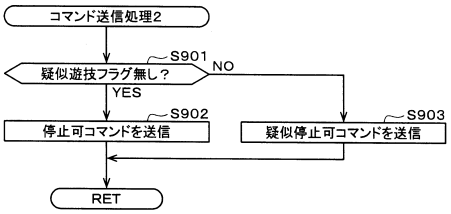
【図１８】



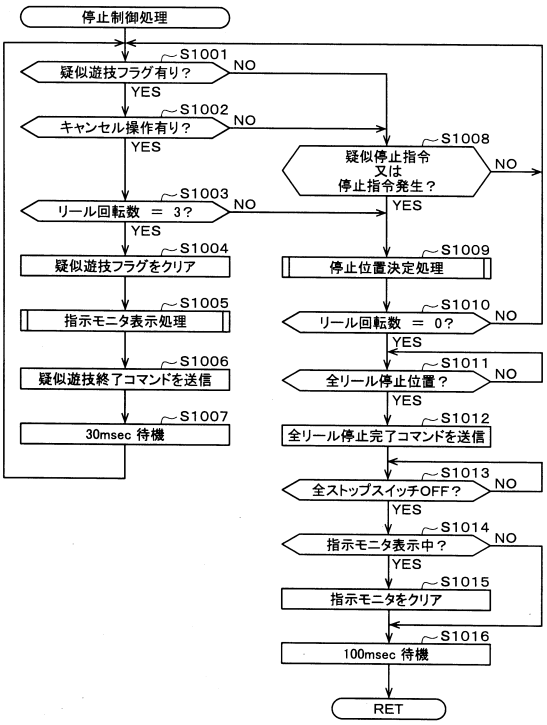
【図１９】



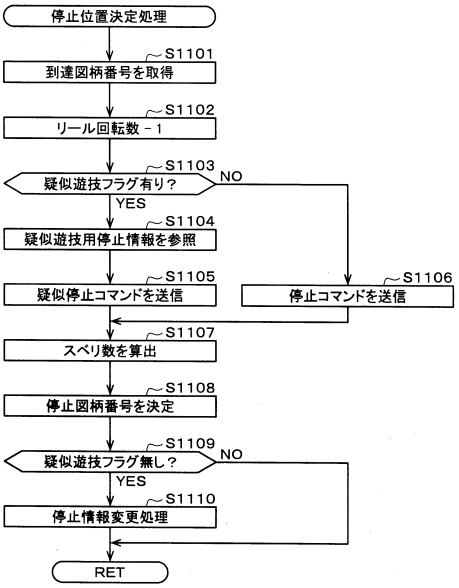
【図２０】



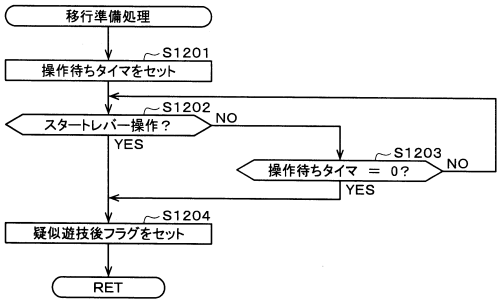
【図２１】



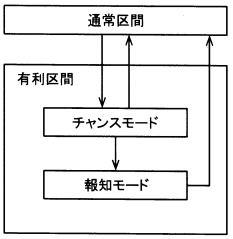
【図２２】



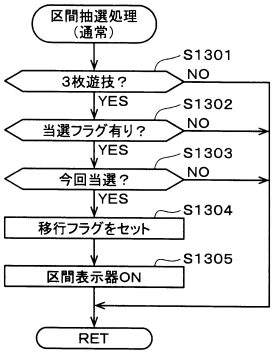
【図２３】



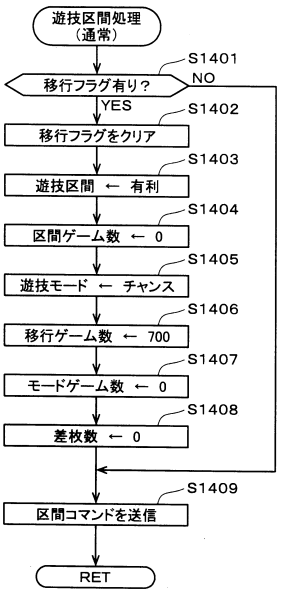
【図２４】



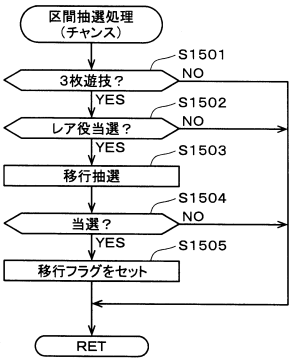
【図２５】



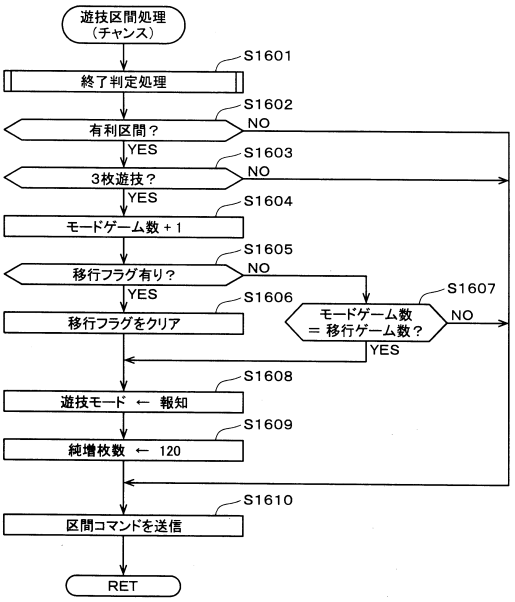
【図２６】



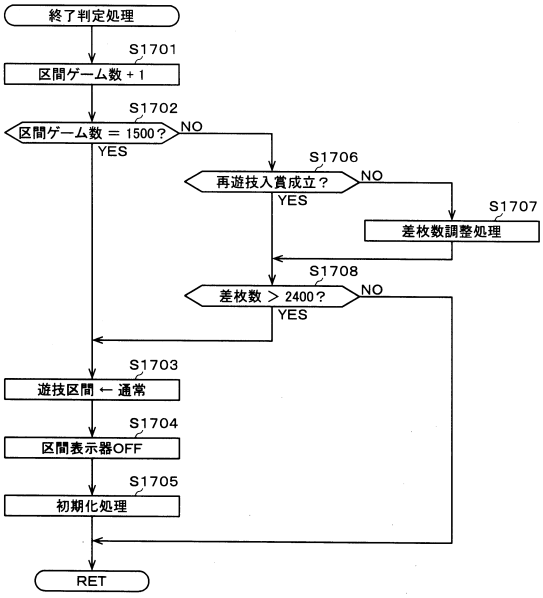
【図２７】



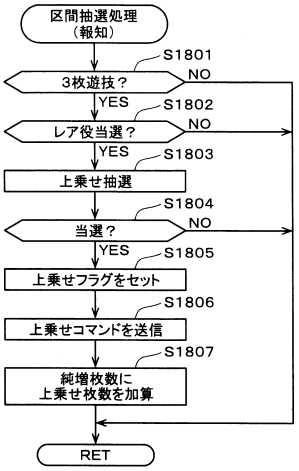
【図２８】



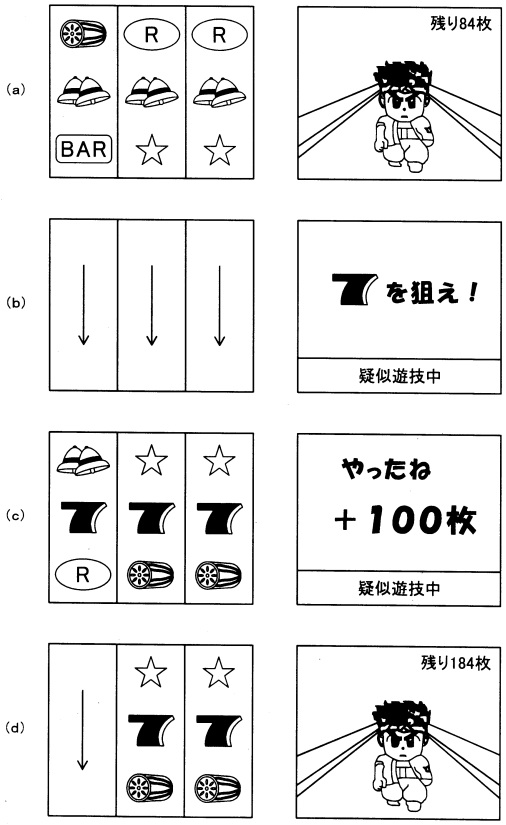
【図２９】



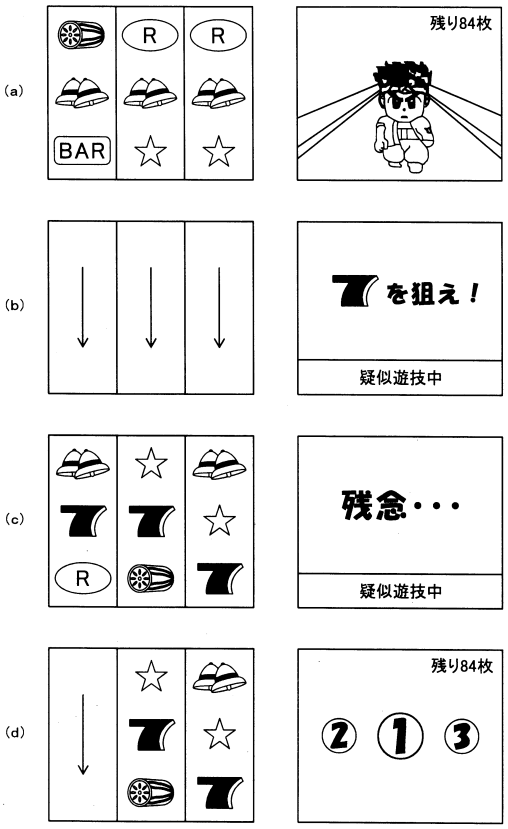
【図３０】



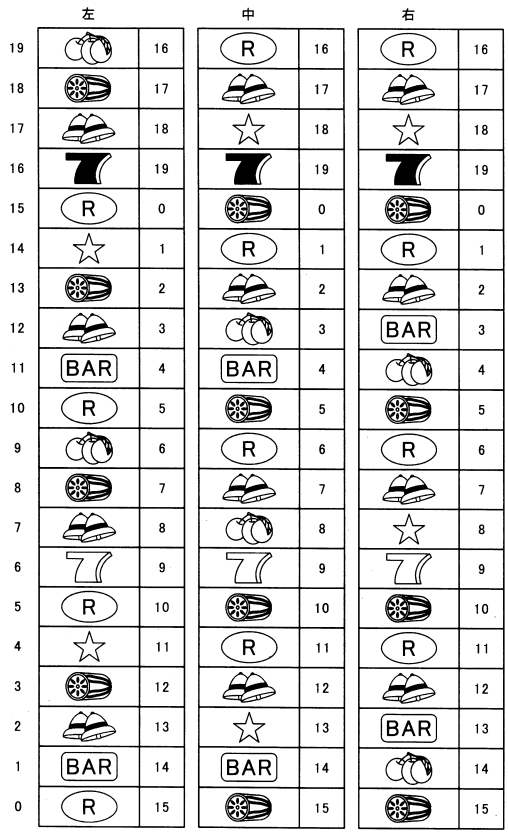
【図３１】



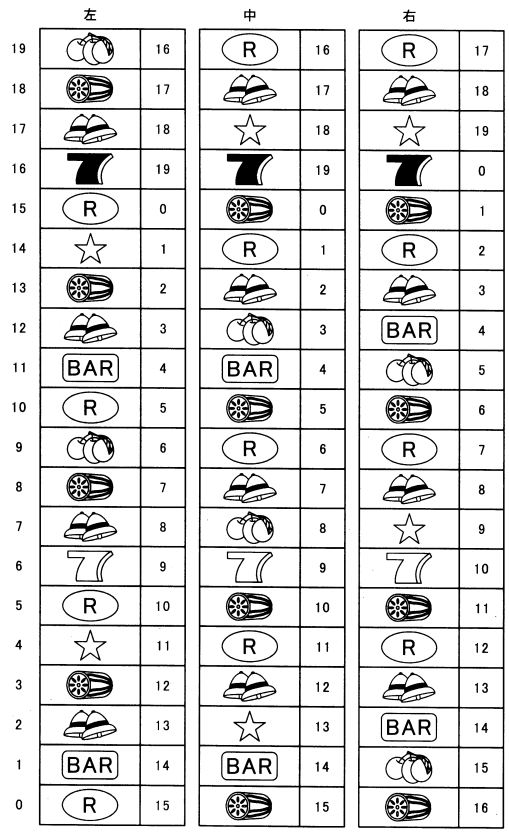
【図３２】



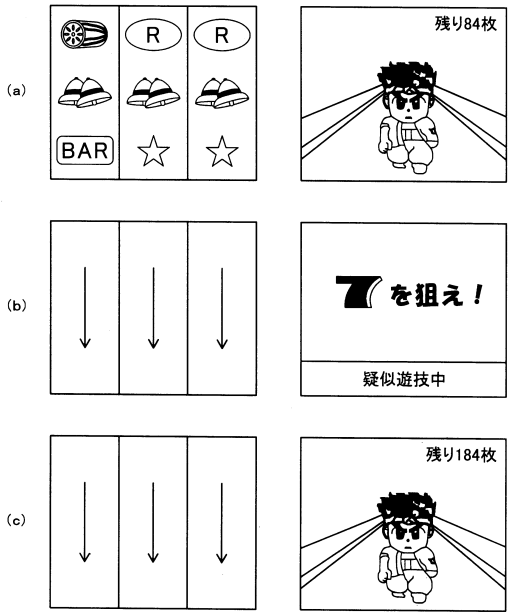
【図３３】



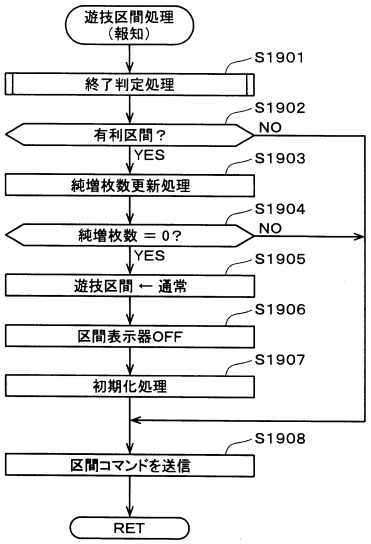
【図３４】



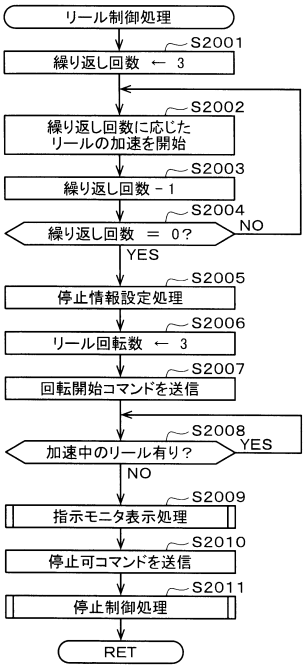
【図３５】



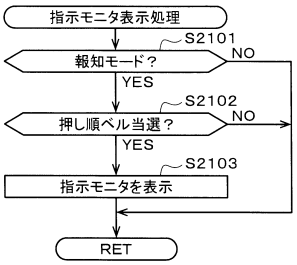
【図３６】



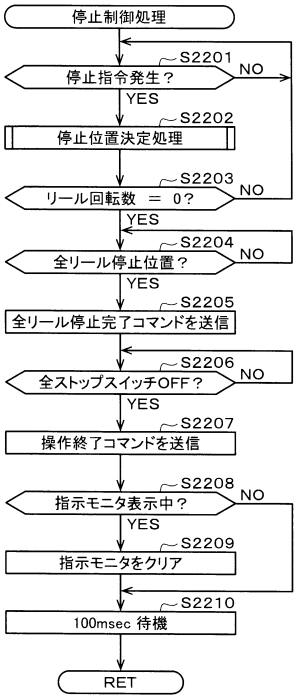
【図３７】



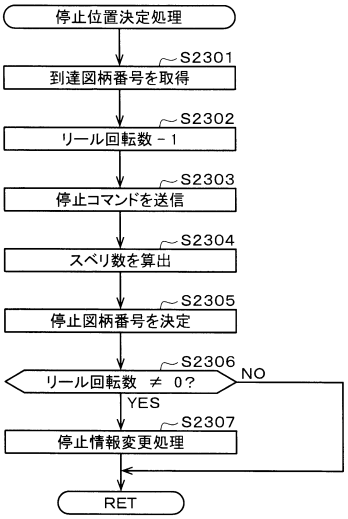
【図３８】



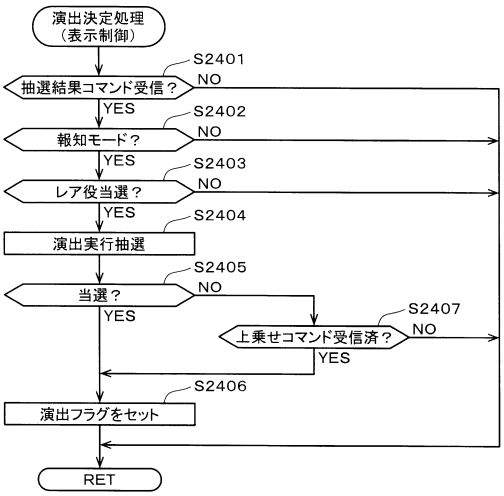
【図３９】



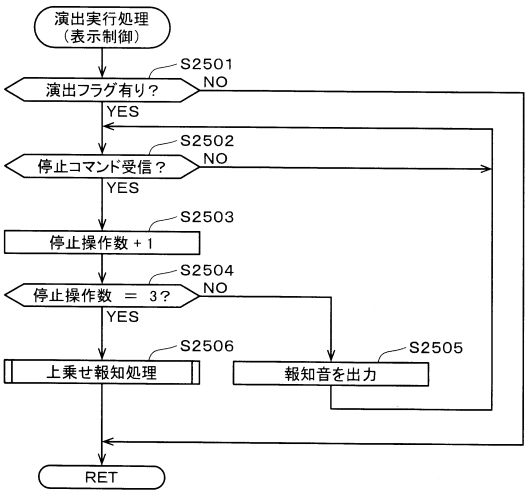
【図４０】



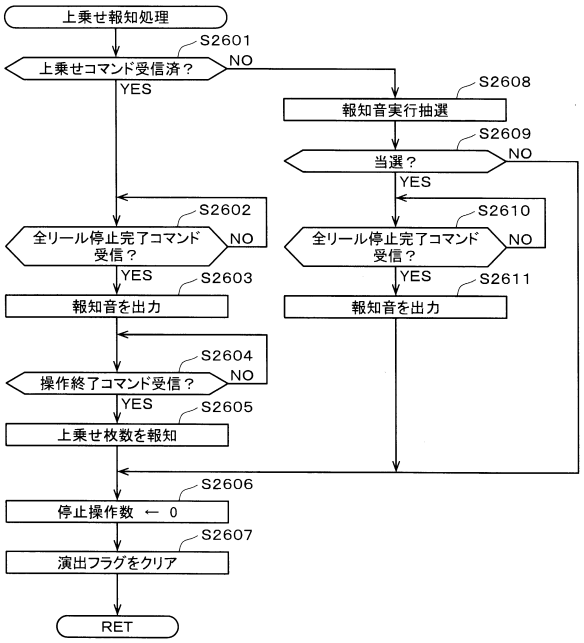
【図４１】



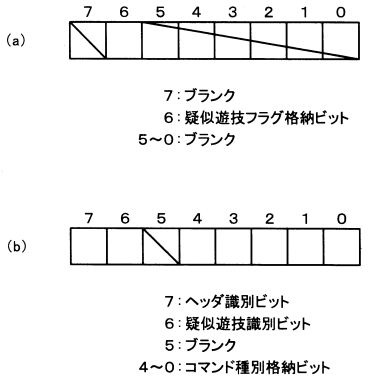
【図４２】



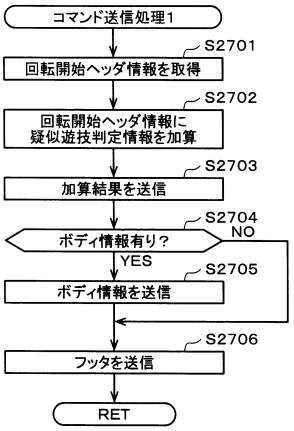
【図４３】



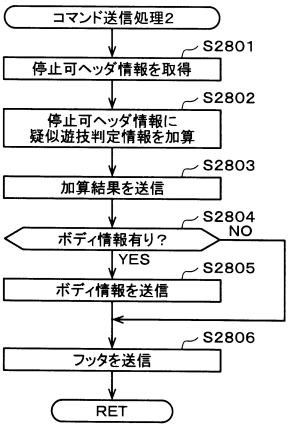
【図４４】



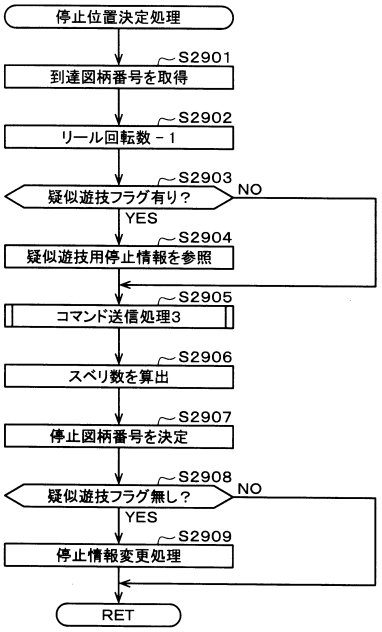
【図４５】



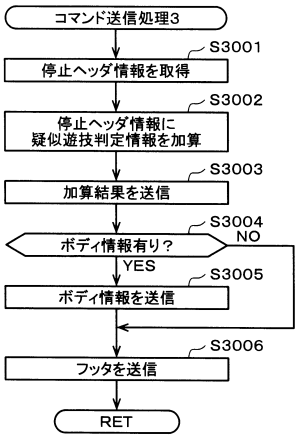
【図４６】



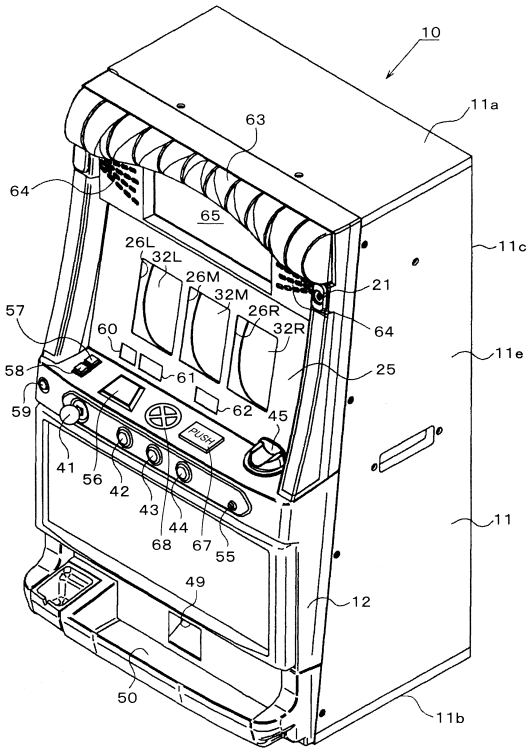
【図４７】



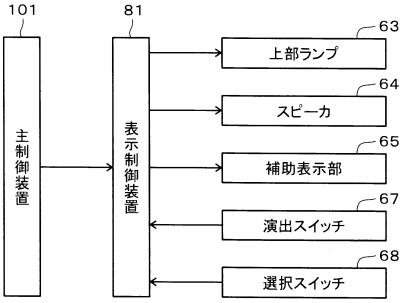
【図４８】



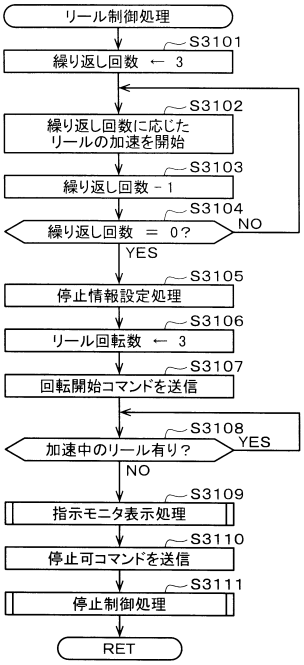
【図４９】



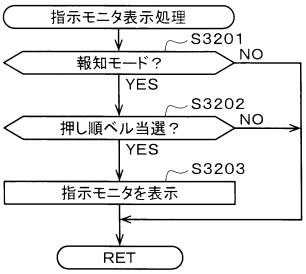
【図５０】



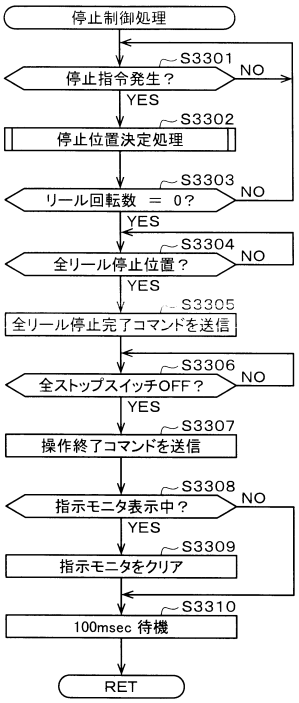
【図５１】



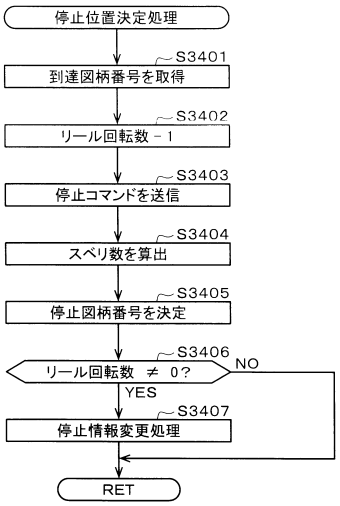
【図５２】



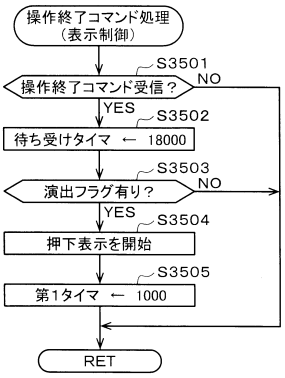
【図５３】



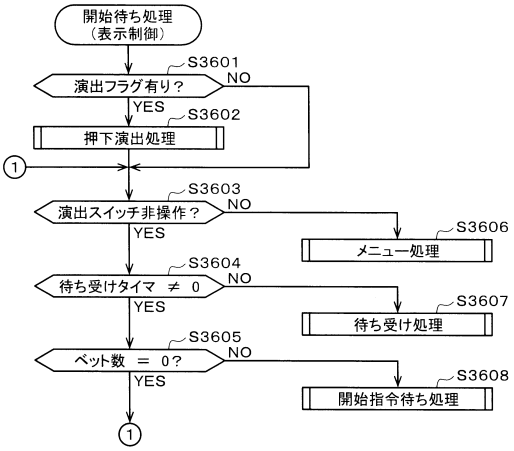
【図５４】



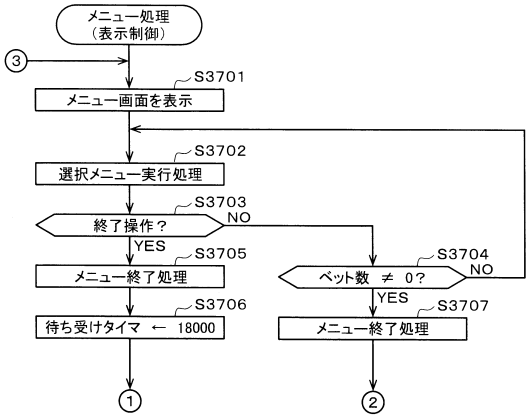
【図５５】



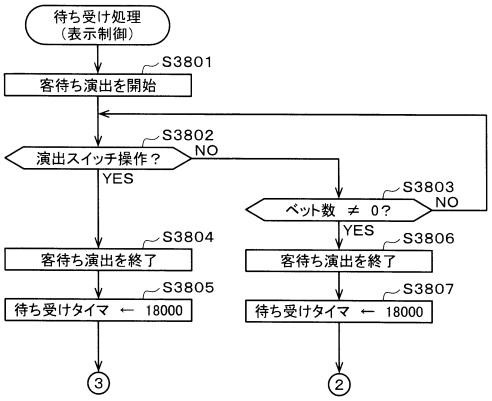
【図５６】



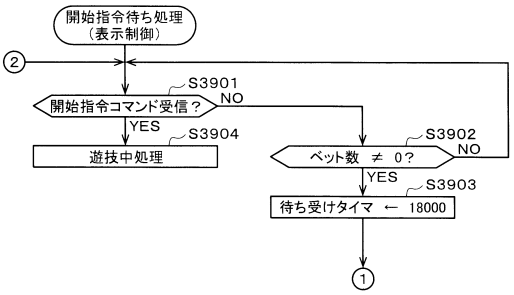
【図５７】



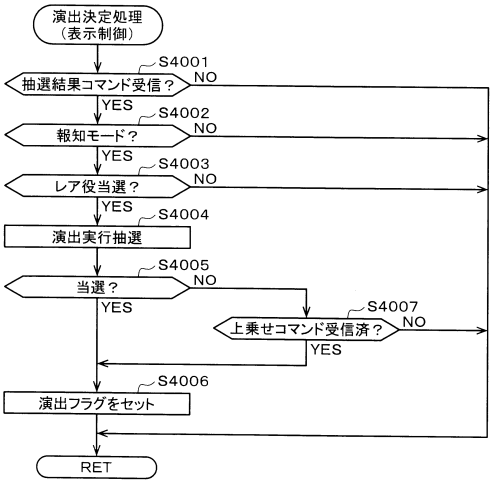
【図５８】



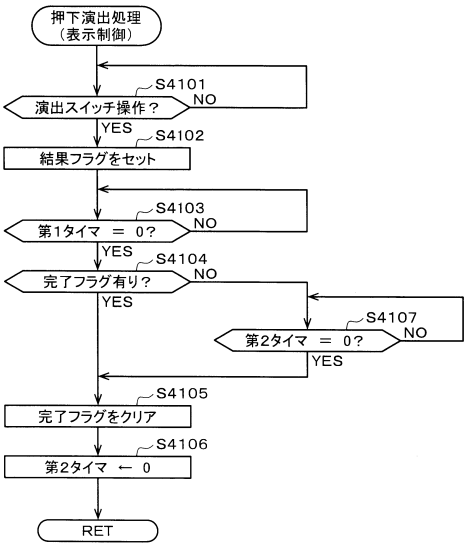
【図５９】



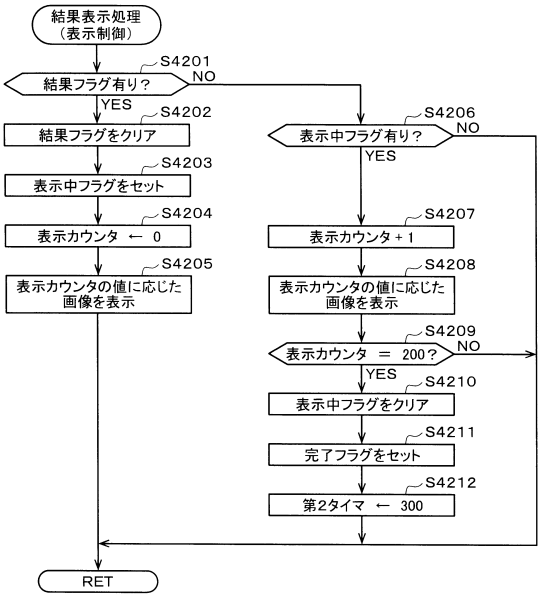
【図６０】



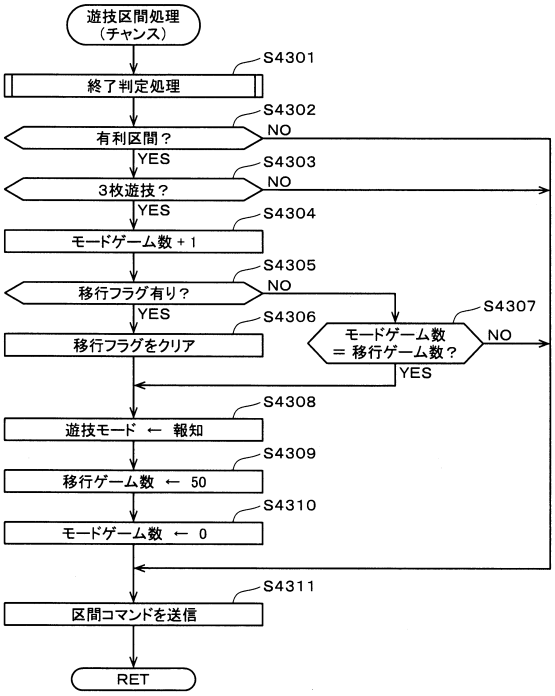
【図６１】



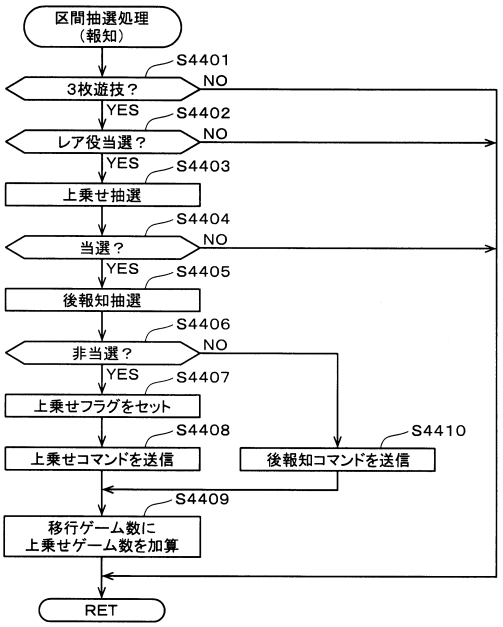
【図６２】



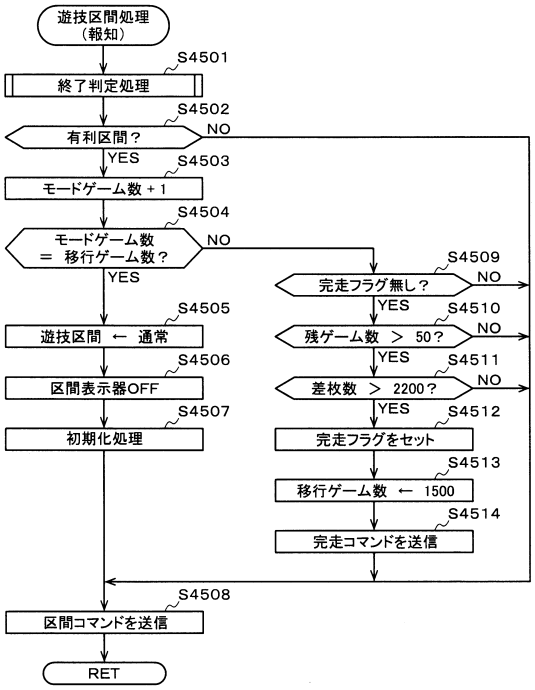
【図６３】



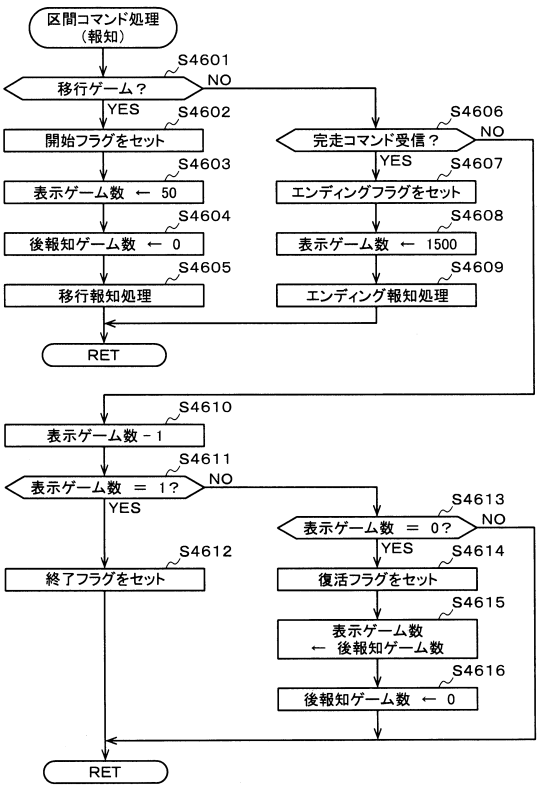
【図６４】



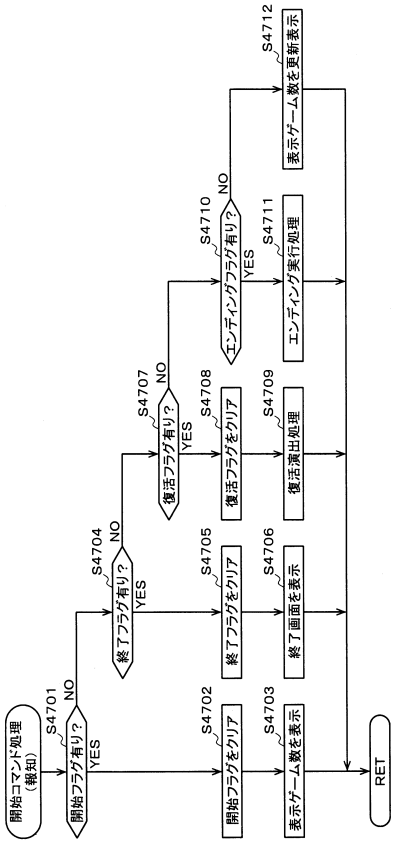
【図６５】



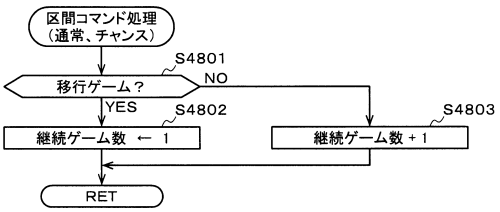
【図６６】



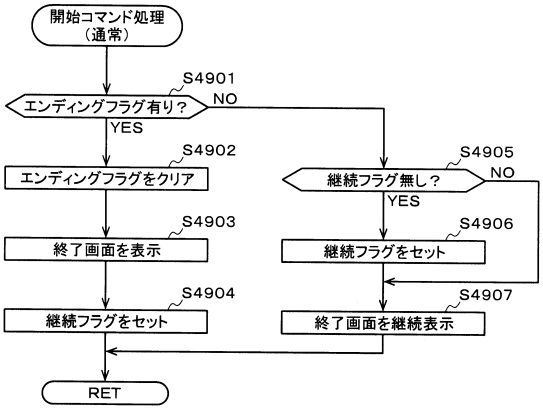
【図６７】



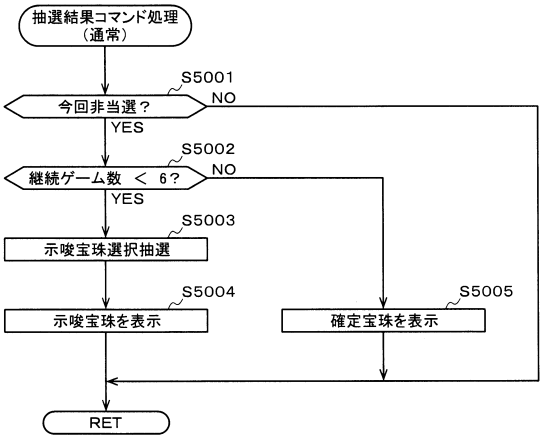
【図６８】



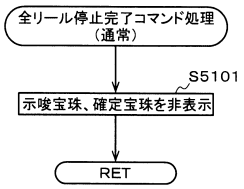
【図６９】



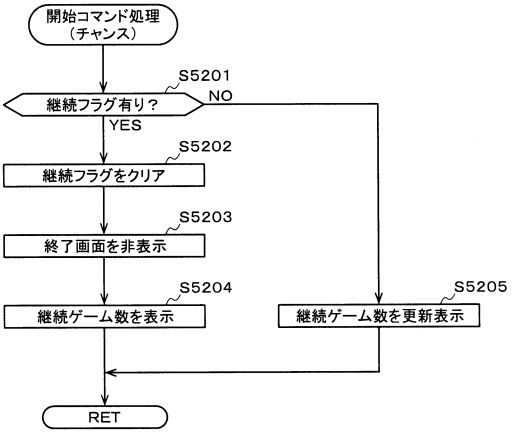
【図７０】



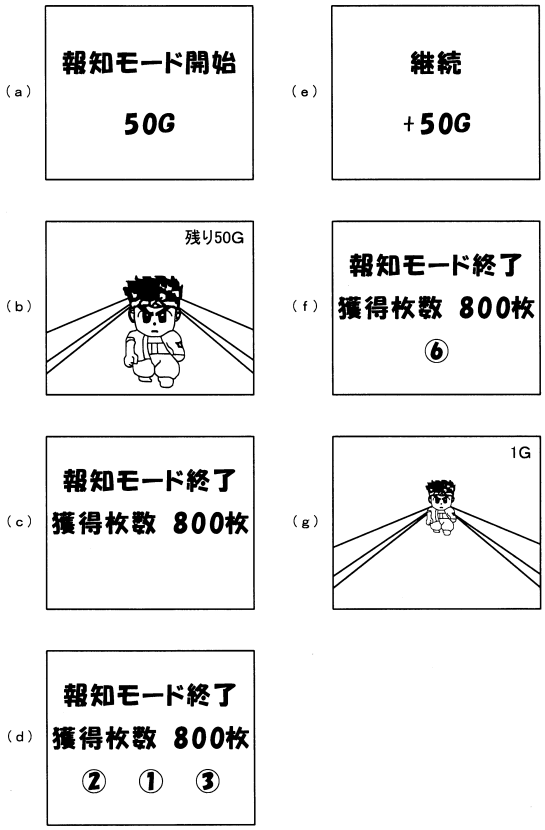
【図７１】



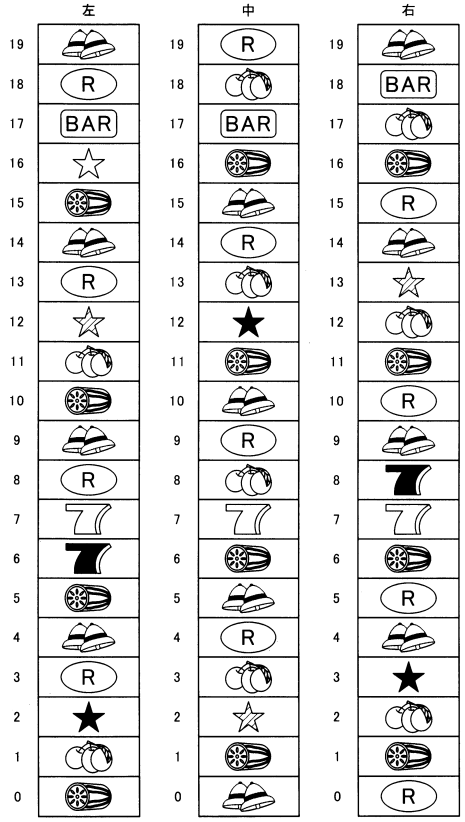
【図７２】



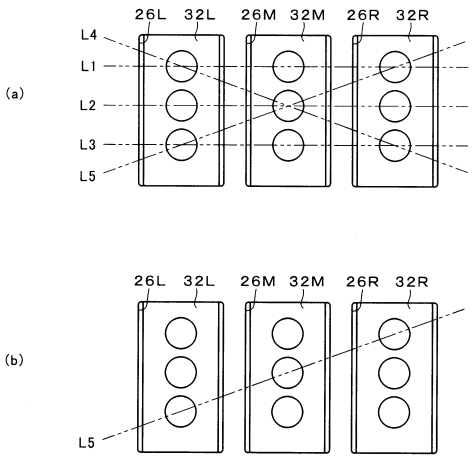
【図７３】



【図７４】



【図７５】



【図７６】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星	BAR	ベル	再遊技	
	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	ベル		
再遊技6	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技8	リプレイ	スイカ	赤7 BAR 赤星 青星	再遊技	右下スイカ
再遊技9	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
	白7 BAR 赤星 青星	スイカ	スイカ		
再遊技10	リプレイ	スイカ	白7 チェリー	再遊技	チャンス目B
再遊技11	スイカ	スイカ	ベル	再遊技	チャンス目C

【図７７】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

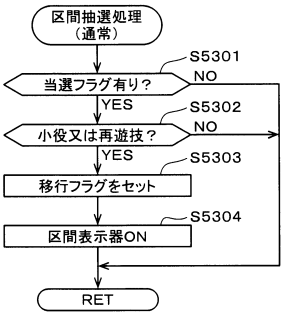
【図７８】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリーA
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリーB
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリーC
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

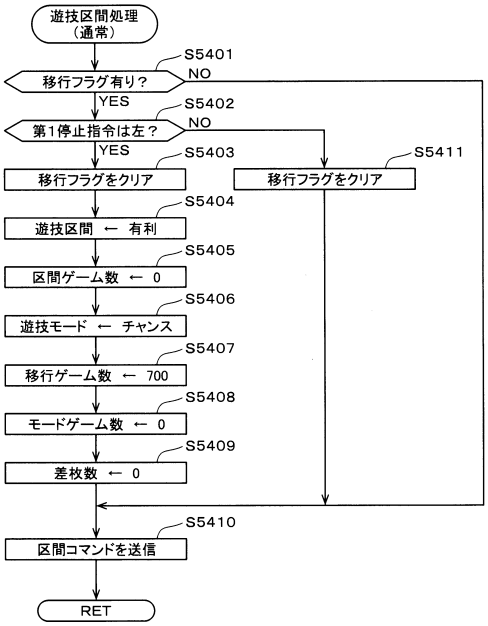
【図７９】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1～4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1～6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1～6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中右ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中右ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左右中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左右中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中右左ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中右左ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右左中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右左中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7～14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中右左)	小役4,7～14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7～10,23～27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7～10,23～27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1～6,28～30	1220	26	-
27	通ベル	小役3～6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28～30	220	30	-
31	重複BB	BB,小役7～27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

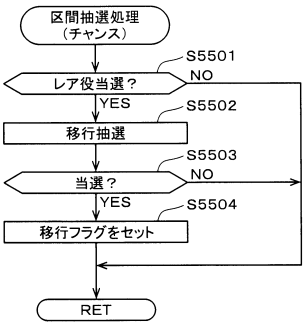
【図８０】



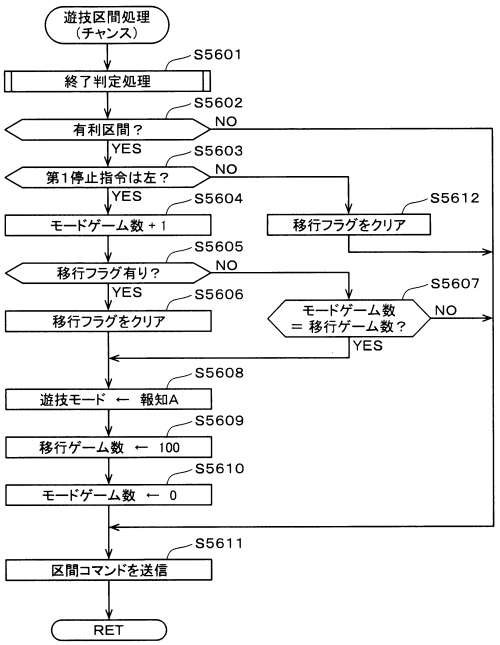
【図８１】



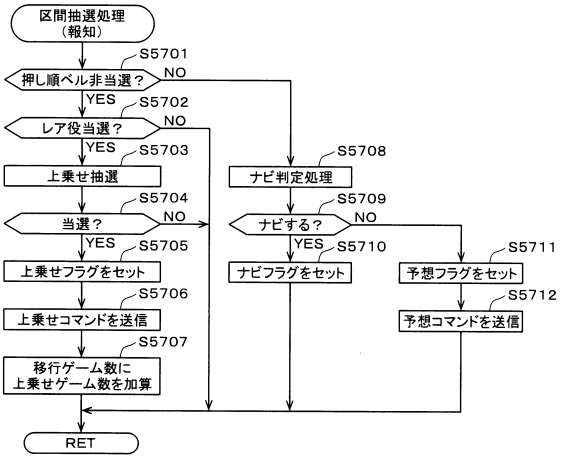
【図８２】



【図８３】



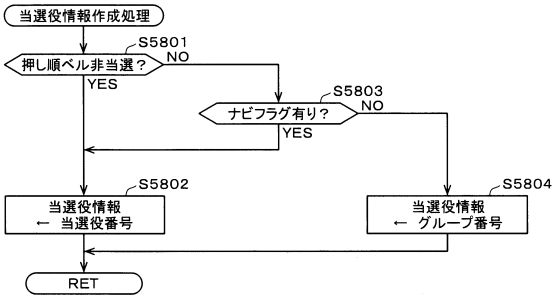
【図８４】



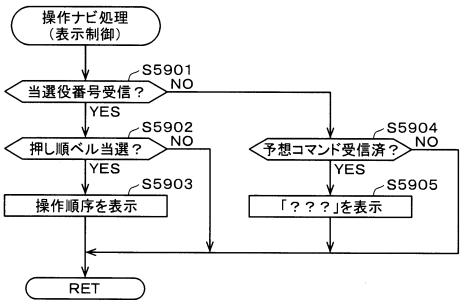
【図８５】

当選役番号	当選役	報知モードA	報知モードB	報知モードC
10	左中右ベル1	33%	66%	100%
11	左中右ベル2	33%	66%	100%
12	左右中ベル1	33%	66%	100%
13	左右中ベル2	33%	66%	100%
14	中左右ベル1	33%	66%	100%
15	中左右ベル2	33%	66%	100%
16	中右左ベル1	33%	66%	100%
17	中右左ベル2	33%	66%	100%
18	右左中ベル1	33%	66%	100%
19	右左中ベル2	33%	66%	100%
20	右中左ベル1	33%	66%	100%
21	右中左ベル2	33%	66%	100%
22	第1特殊ベル（中左右）	100%	100%	100%
23	第2特殊ベル（中右左）	100%	100%	100%
24	第3特殊ベル（右左中）	100%	100%	100%
25	第4特殊ベル（右中左）	100%	100%	100%

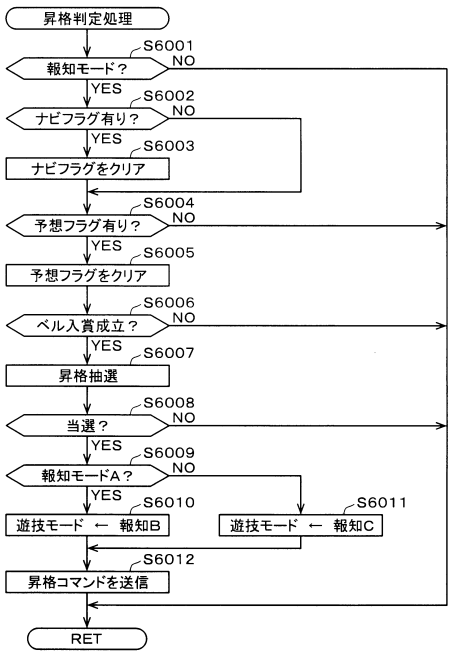
【図８６】



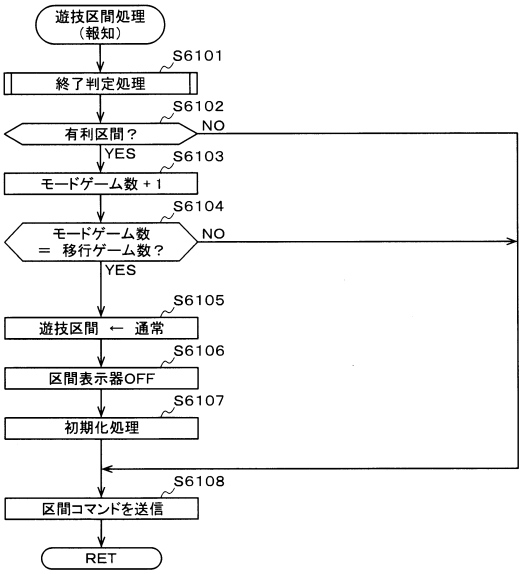
【図８７】



【図８８】



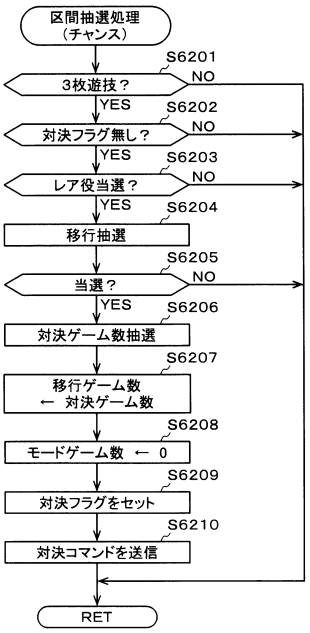
【図８９】



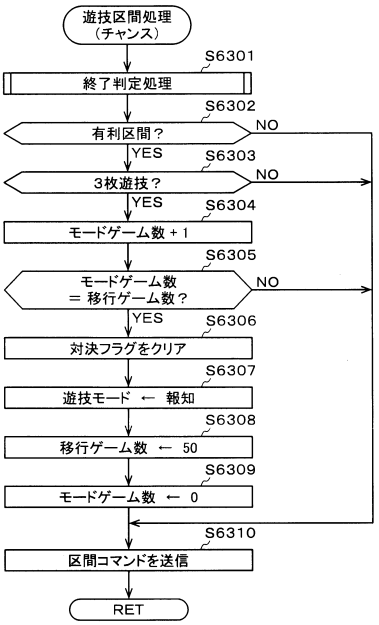
【図９０】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1～4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1～6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1～6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中右ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中右ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左右中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左右中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	4070	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	4070	15	1
16	中右左ベル1	小役4,11,14,15,18	4070	16	1
17	中右左ベル2	小役4,12,13,16,17	4070	17	1
18	右左中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	4070	18	1
19	右左中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	4070	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	4070	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	4070	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7～14,27	0	22	2
23	第2特殊ベル(中右左)	小役4,7～14,27	0	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7～10,23～27	0	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7～10,23～27	0	25	2
26	共通ベル	小役1～6,28～30	1220	26	-
27	強ベル	小役3～6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28～30	220	30	-
31	雷撃BB	BB,小役7～27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

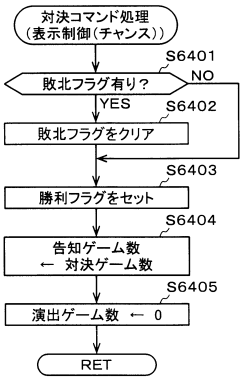
【図９１】



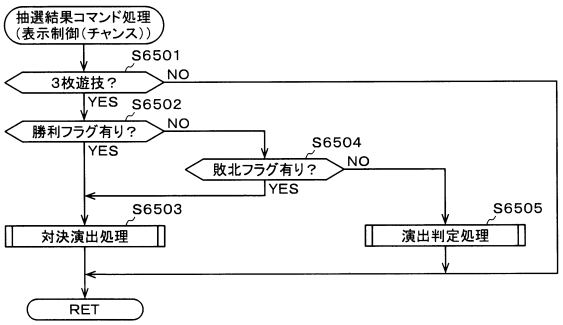
【図９２】



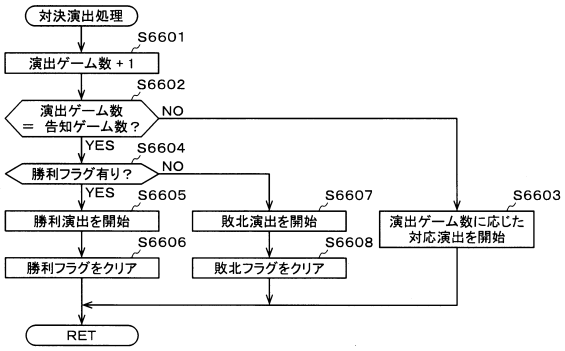
【図９３】



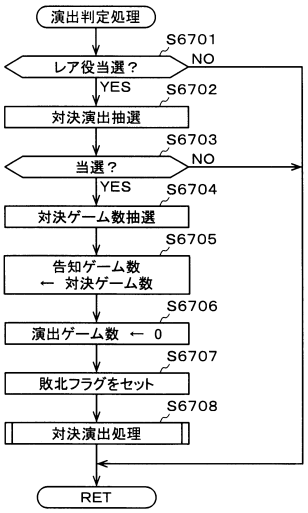
【図９４】



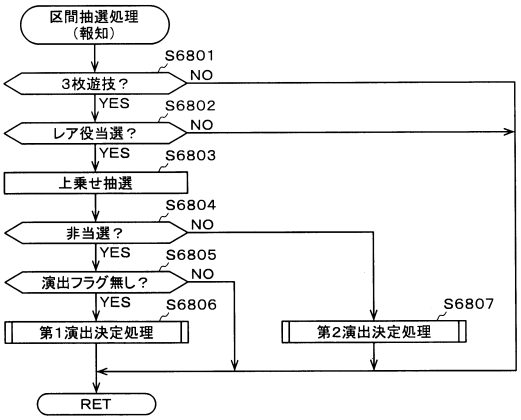
【図９５】



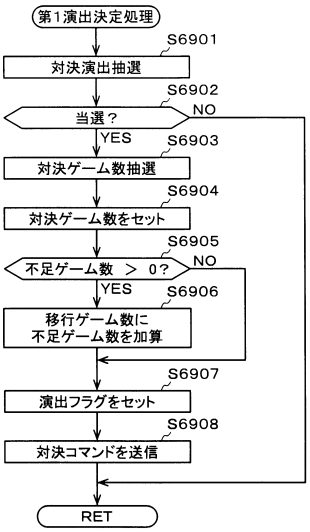
【図９６】



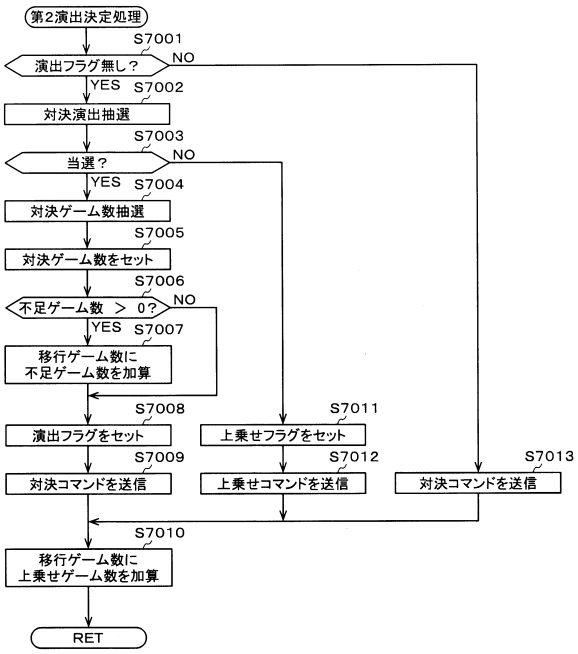
【図９７】



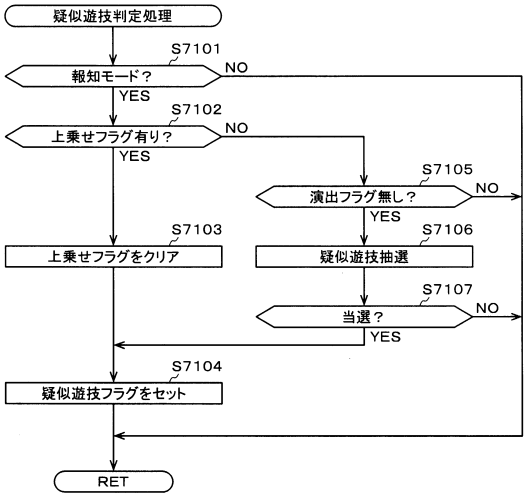
【図９８】



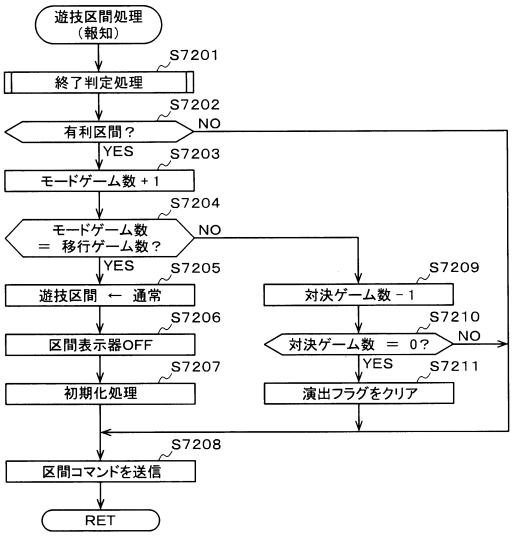
【図９９】



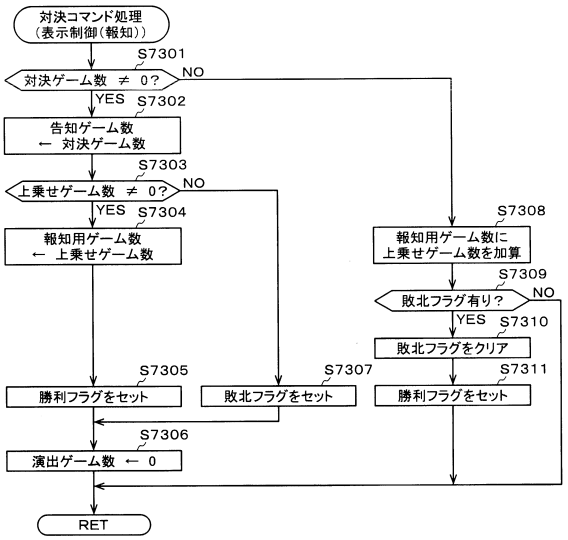
【図１００】



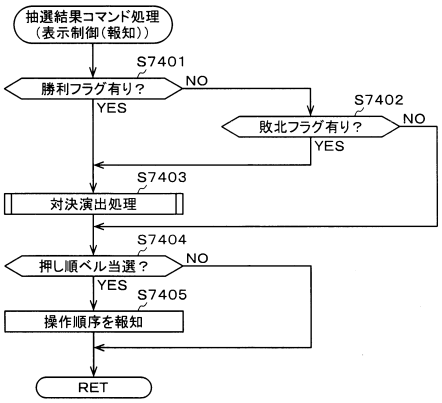
【図１０１】



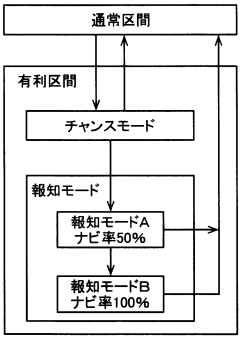
【図１０２】



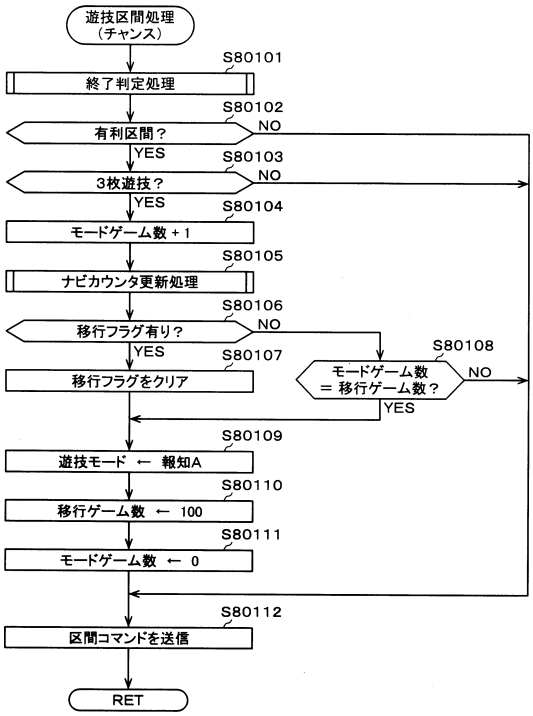
【図１０３】



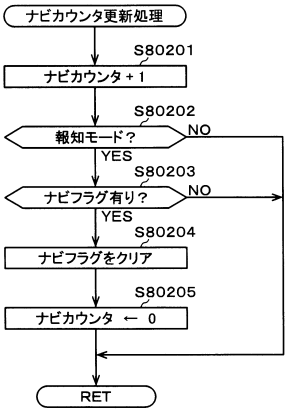
【図１０４】



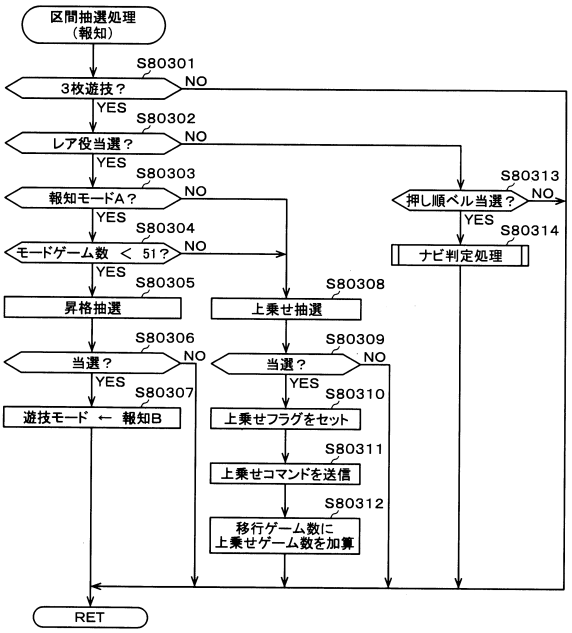
【図１０５】



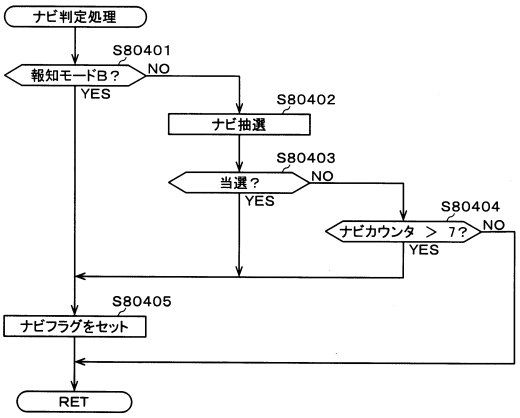
【図１０６】



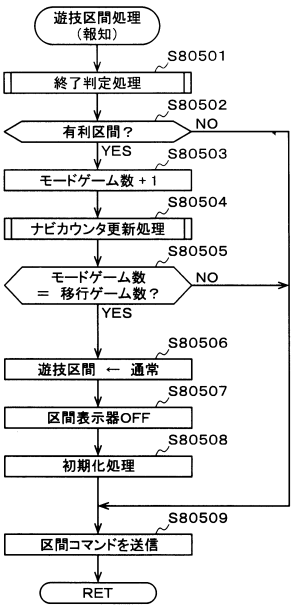
【図１０７】



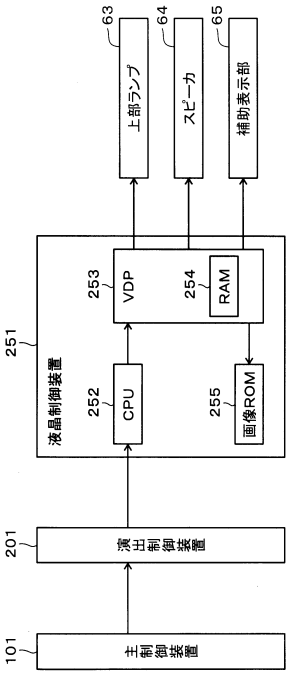
【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】

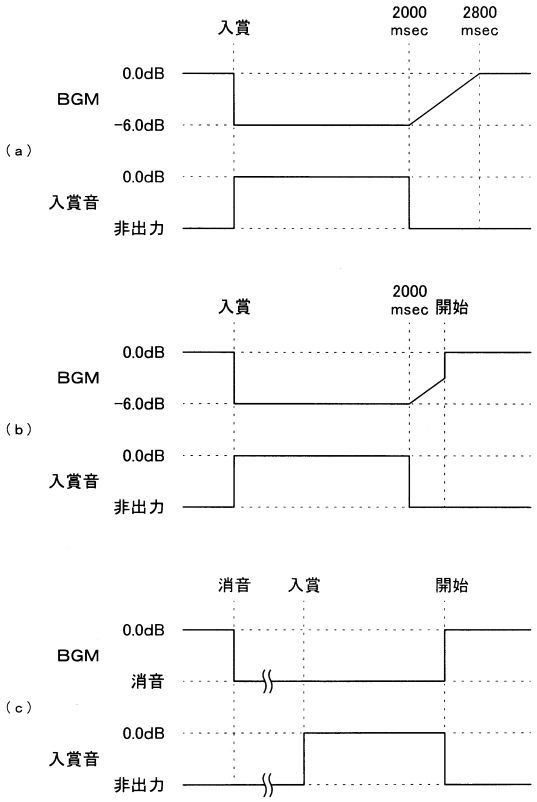
（ａ）

チャンネル構成	出力音種別
CH0	操作音
CH1	
CH2	
CH3	
CH4	BGM、ジングル
CH5	
CH6	
CH7	
CH8	効果音
CH9	
CH10	
CH11	
CH12	
CH13	
⋮	⋮
CH26	押し順報知効果音
CH27	押し順報知音声
CH28	汎用音声
CH29	
CH30	モノラル予備
CH31	エラー・検査

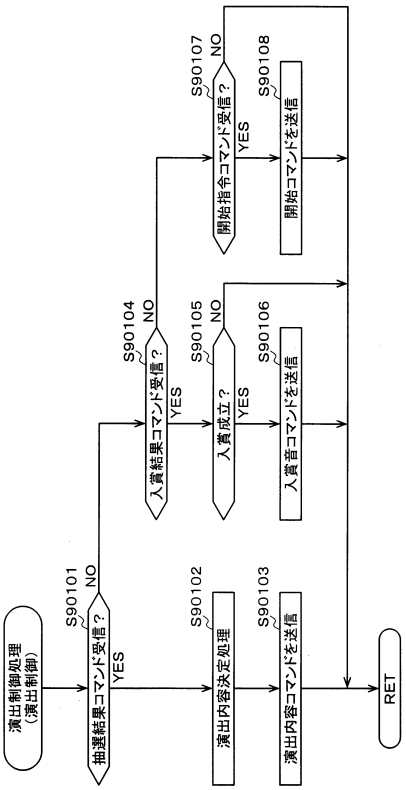
（ｂ）

CH4用レイヤー	
	第0層　：エラー報知
	第1層　：初期化
	第2層　：省電力モード
	第3層　：通常使用
	第4層　：BGM消音
	第5層　：演出重複時
	第6層　：入賞音出力時

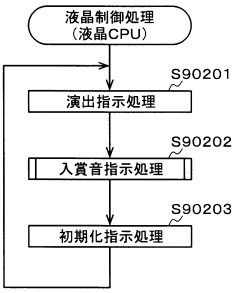
【図１１２】



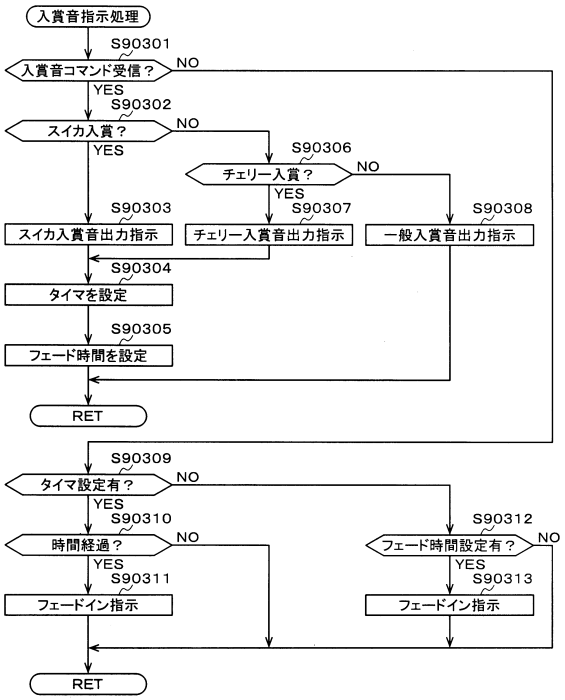
【図１１３】



【図１１４】



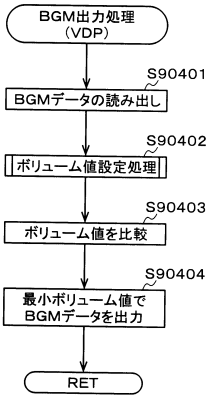
【図１１５】



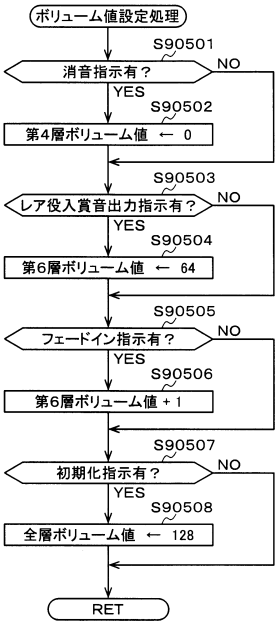
【図１１６】

入賞役	入賞音出力時間	BGMフェードイン開始	復帰時間
スイカ	2000msec	2000msec経過後	800msec
チェリー	1000msec	1000msec経過後	500msec

【図１１７】



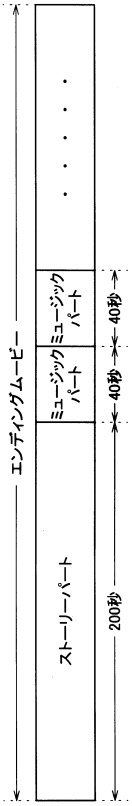
【図１１８】



【図１１９】

	初期化	レア役入賞音	フェードイン	消音	消音+レア役入賞音
第0層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)
第1層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)
第2層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)
第3層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)
第4層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	0(消音)	0(消音)
第5層	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)	128(0.0dB)
第6層	128(0.0dB)	64(-6.0dB)	65 → 128 (-6.0dB → 0.0dB)	128(0.0dB)	64(-6.0dB)

【図１２０】

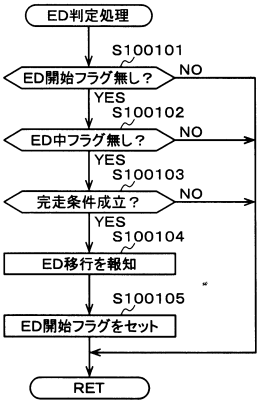


(a)

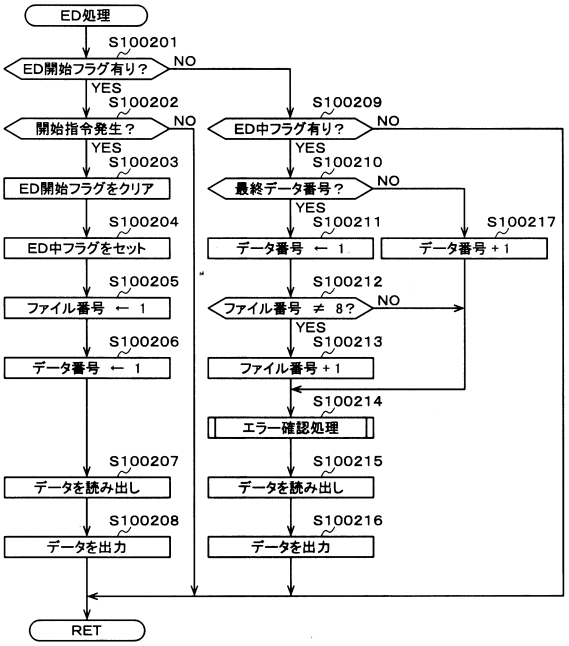
ファイル番号	ファイル内容	再生必要時間(秒)	繰り上げ条件		
			有利区間ゲーム数	差枚数	経過時間
1	ストーリーパート1	25	2920	2190	-
2	ストーリーパート2	30	2930	2210	-
3	ストーリーパート3	20	2940	2240	10
4	ストーリーパート4	30	2950	2260	-
5	ストーリーパート5	30	2960	2290	-
6	ストーリーパート6	25	2970	2320	10
7	ストーリーパート7	40	2980	2350	-
8	ミュージックパート	40	-	-	-

(b)

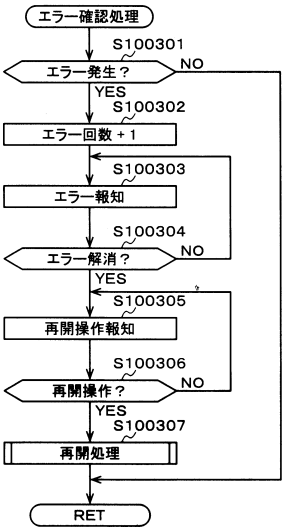
【図１２１】



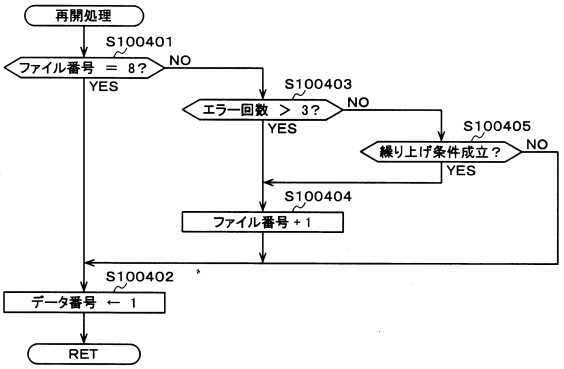
【図１２２】



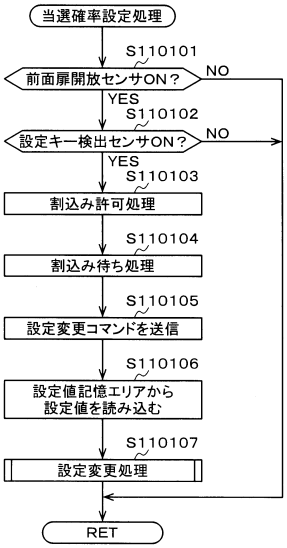
【図１２３】



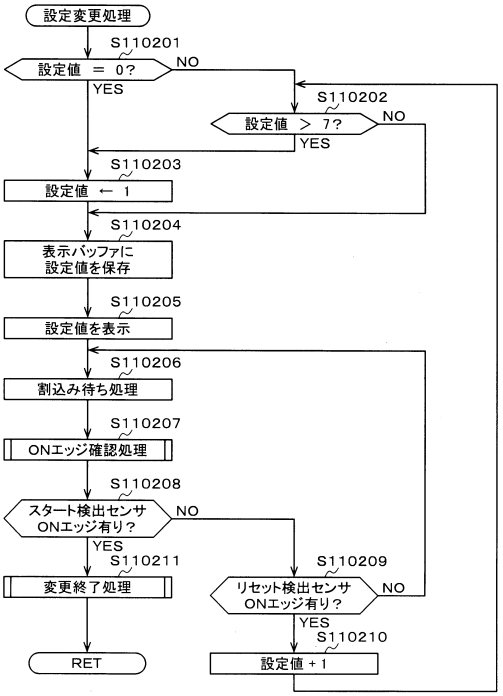
【図１２４】



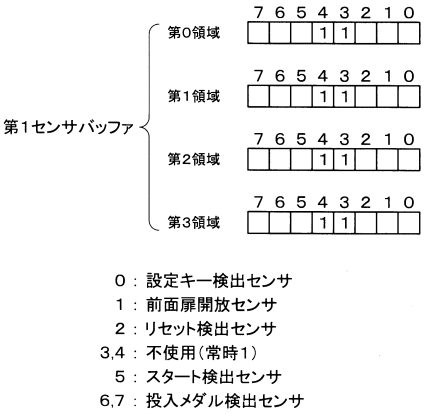
【図１２５】



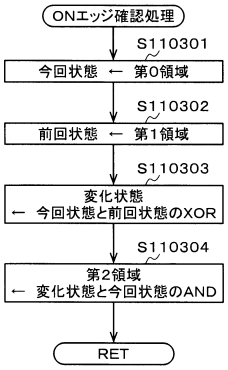
【図１２６】



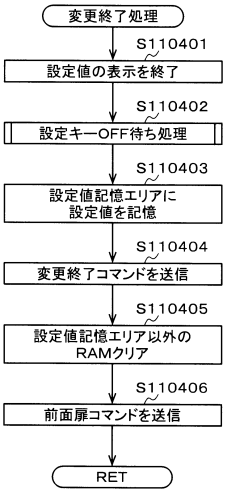
【図１２７】



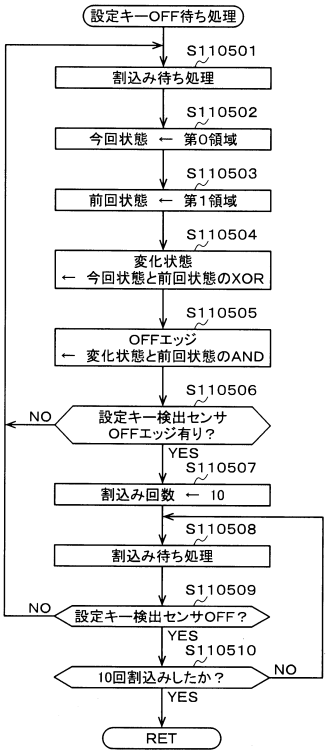
【図１２８】



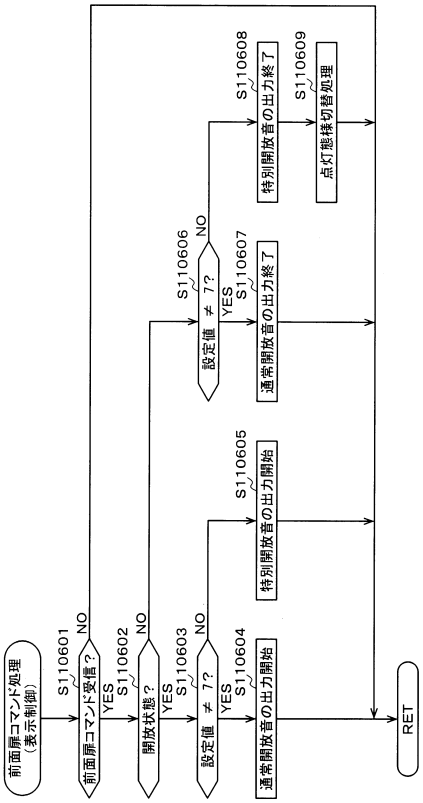
【図１２９】



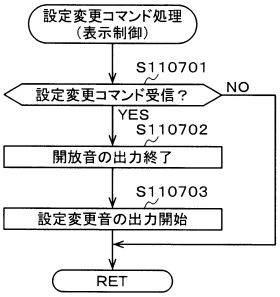
【図１３０】



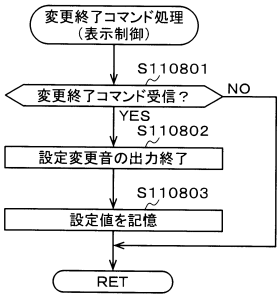
【図１３１】



【図１３２】



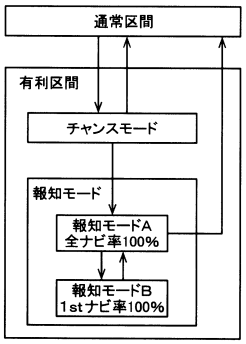
【図１３３】



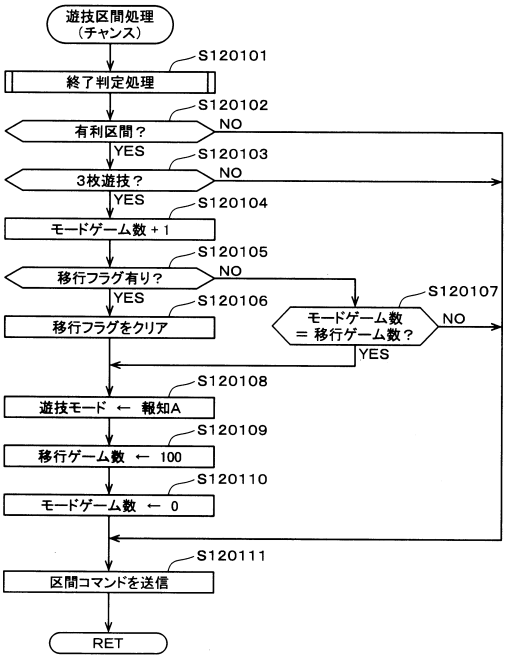
【図１３４】

設定変更操作	設定値1～6	設定値7
前面扉開放	通常開放音	特別開放音
：	↓	↓
設定キーON	設定変更音	設定変更音
リセットスイッチ操作	↓	↓
スタートレバー操作	↓	↓
設定キーOFF	通常開放音	特別開放音
：	↓	↓
前面扉閉鎖	通常開放音終了	特別開放音終了 点灯態様変化

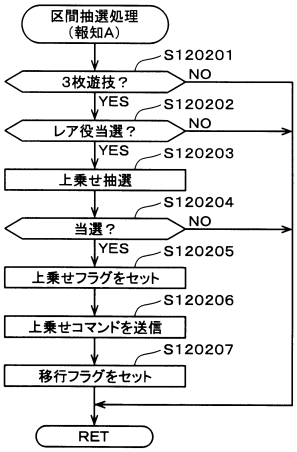
【図１３５】



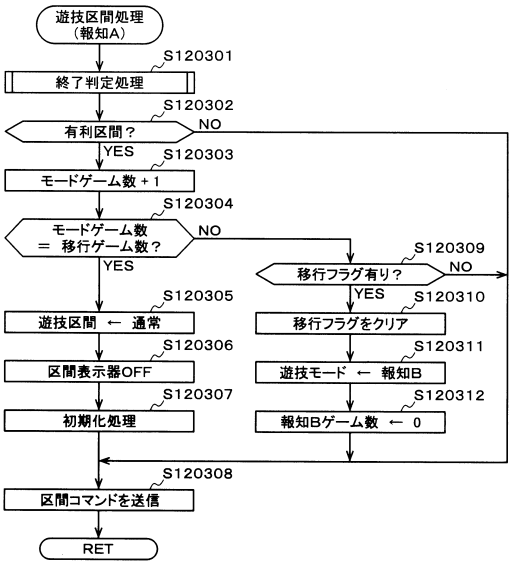
【図１３６】



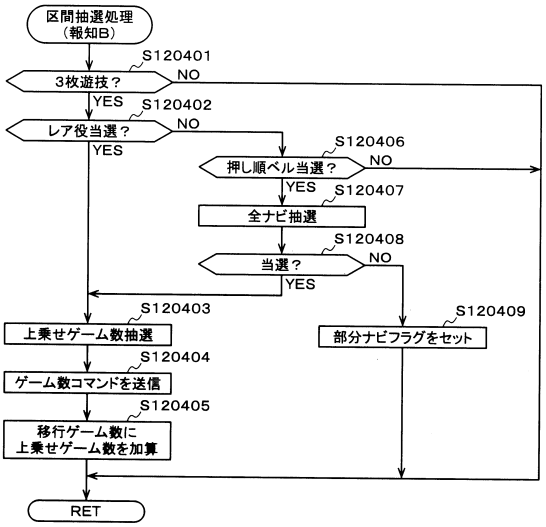
【図１３７】



【図１３８】



【図１３９】



【図１４０】

上乗せゲーム数	レア役	全ナビ当選	ベル入賞	他力当選
10G	0%	40%	40%	40%
30G	40%	30%	30%	30%
50G	40%	20%	20%	20%
100G	20%	10%	10%	10%

【図１４１】

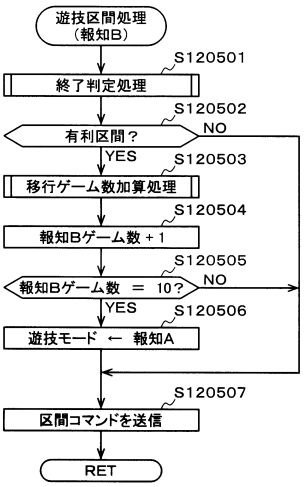
(a)

当選役	表示内容	指示モニタ
左中右ベル	1・2・3	1
左右中ベル	1・3・2	2
中左右ベル	2・1・3	3
中右左ベル	3・1・2	4
右中左ベル	3・2・1	5
右左中ベル	2・3・1	6

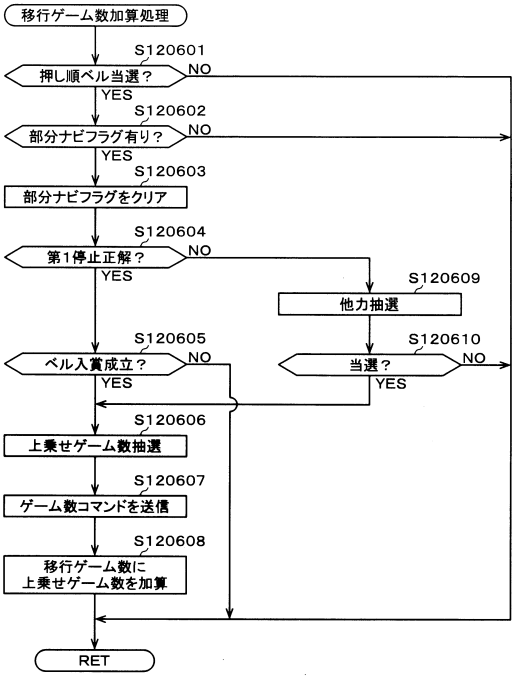
(b)

当選役	表示内容	指示モニタ
左中右ベル	1・？・？	7
左右中ベル	1・？・？	7
中左右ベル	？・1・？	8
中右左ベル	？・1・？	8
右中左ベル	？・？・1	9
右左中ベル	？・？・1	9

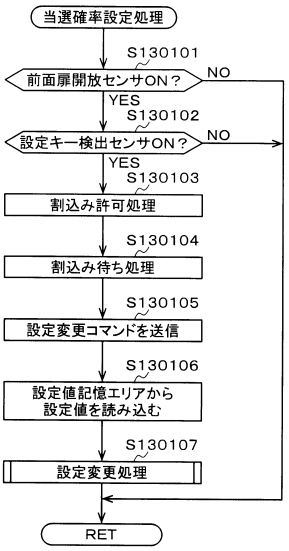
【図１４２】



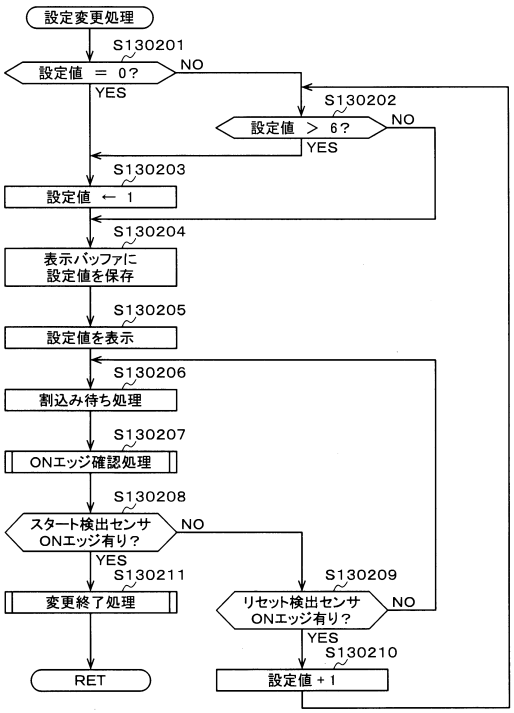
【図１４３】



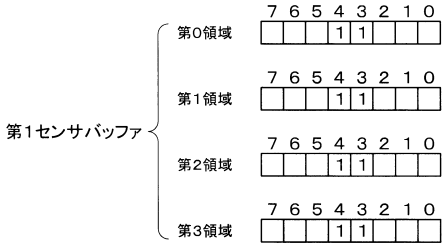
【図１４４】



【図１４５】

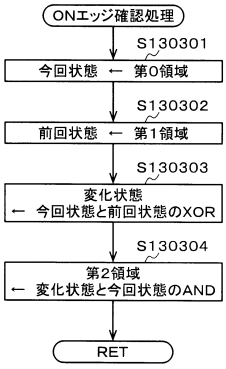


【図１４６】

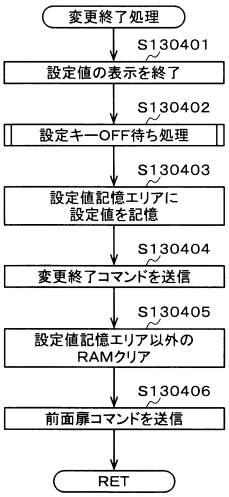


0：設定キー検出センサ
1：前面扉開放センサ
2：リセット検出センサ
3,4：不使用（常時1）
5：スタート検出センサ
6,7：投入メダル検出センサ

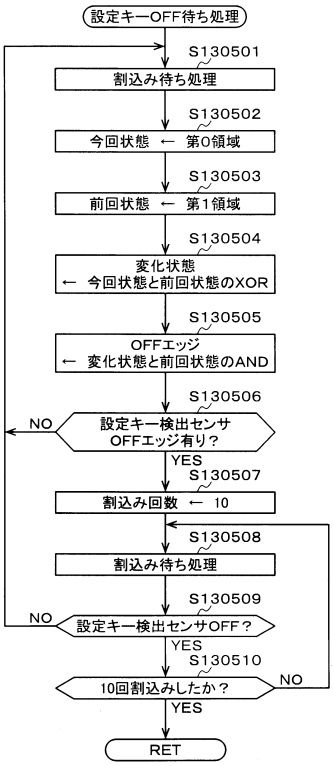
【図１４７】



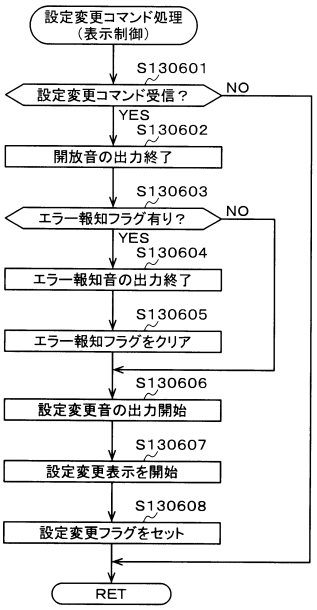
【図１４８】



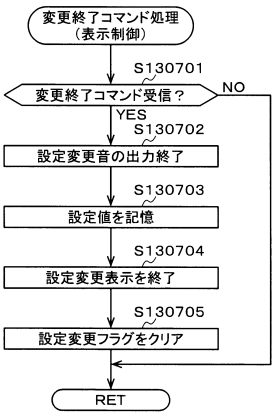
【図１４９】



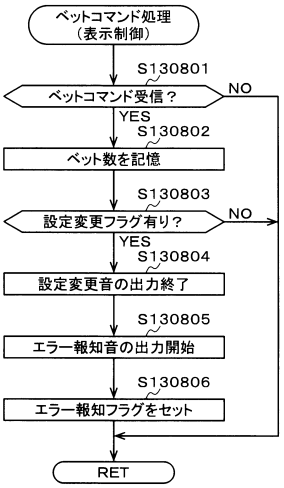
【図１５０】



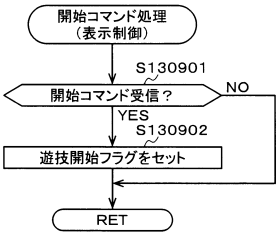
【図１５１】



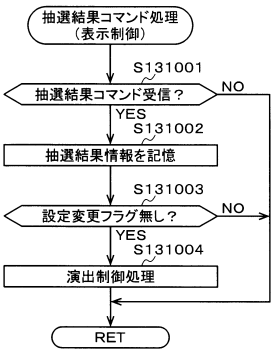
【図１５２】



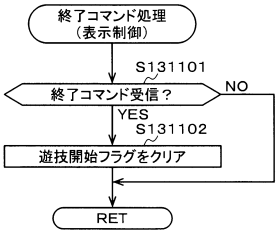
【図１５３】



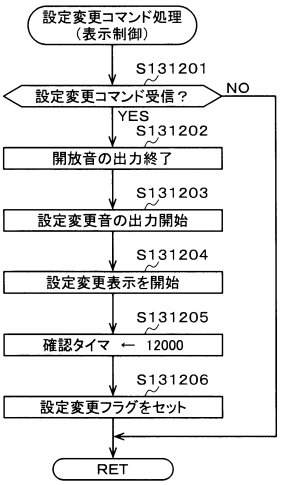
【図１５４】



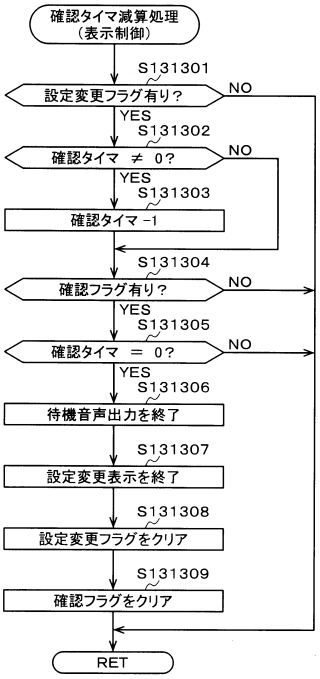
【図１５５】



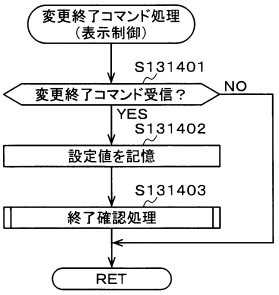
【図１５６】



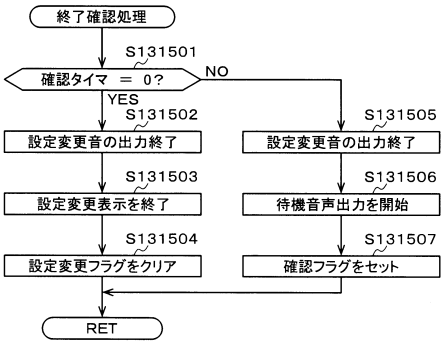
【図１５７】



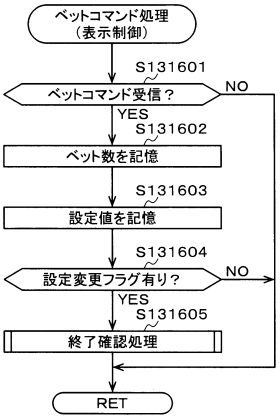
【図１５８】



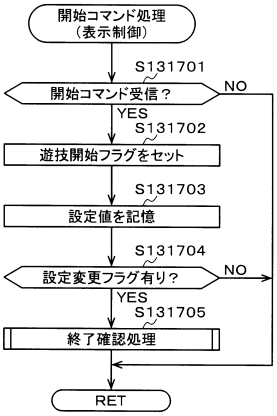
【図１５９】



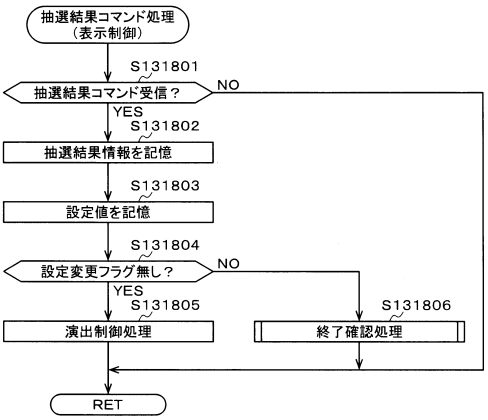
【図１６０】



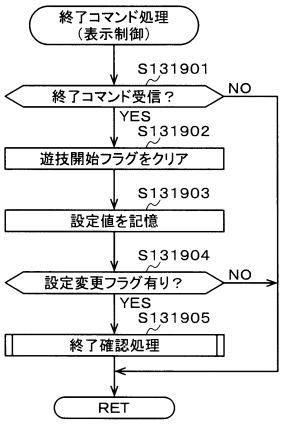
【図１６１】



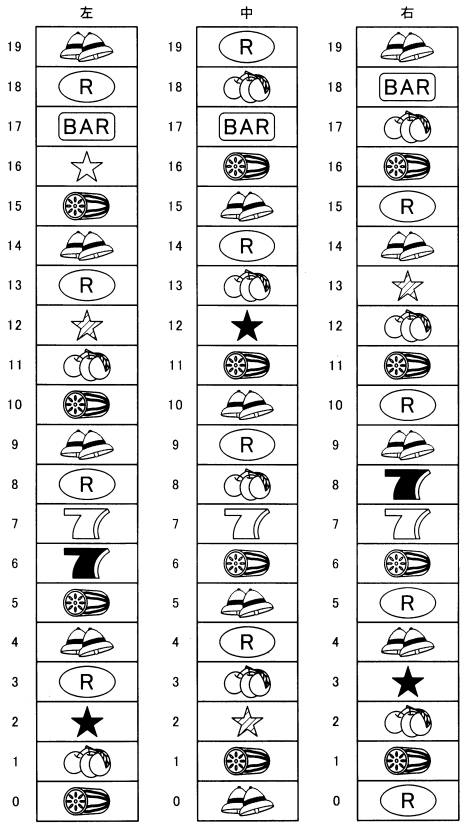
【図１６２】



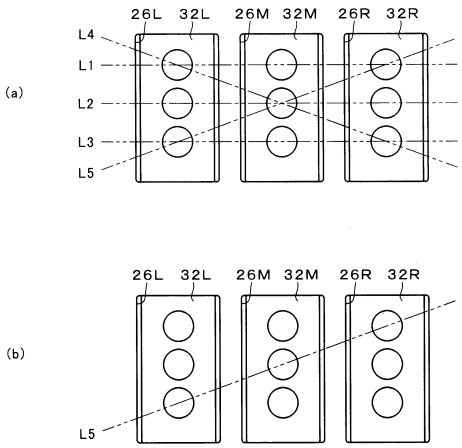
【図１６３】



【図１６４】



【図１６５】



【図１６６】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星	BAR	ベル	再遊技	
	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	ベル		
再遊技6	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技8	リプレイ	スイカ	赤7 BAR 赤星 青星	再遊技	右下スイカ
再遊技9	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
	白7 BAR 赤星 青星	スイカ	スイカ		
再遊技10	リプレイ	スイカ	白7 チェリー	再遊技	チャンス目B
再遊技11	スイカ	スイカ	ベル	再遊技	チャンス目C

【図１６７】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

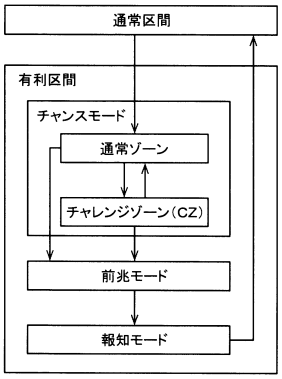
【図１６８】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリーA
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリーB
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリーC
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

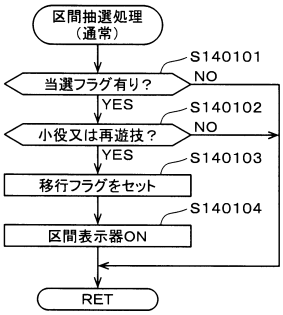
【図１６９】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1～4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1～6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1～6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中右ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中右ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左右中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左右中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中右左ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中右左ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右左中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右左中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7～14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中右左)	小役4,7～14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7～10,23～27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7～10,23～27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1～6,28～30	1220	26	-
27	強ベル	小役3～6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28～30	220	30	-
31	重複BB	BB,小役7～27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

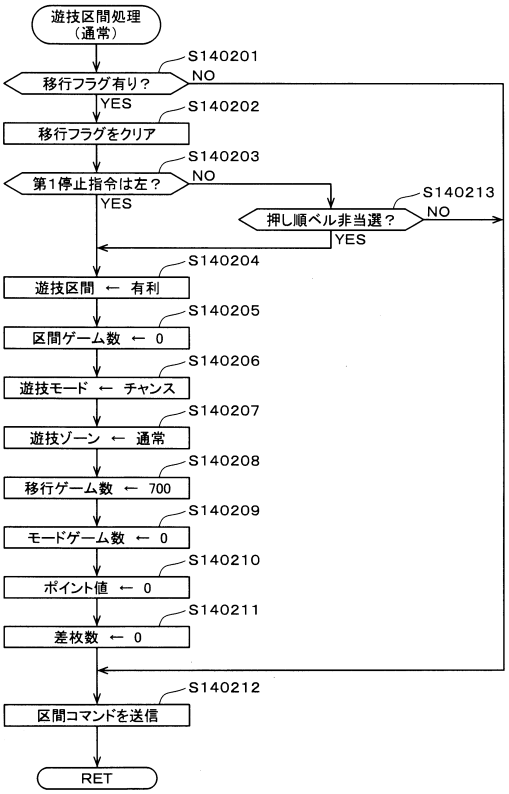
【図１７０】



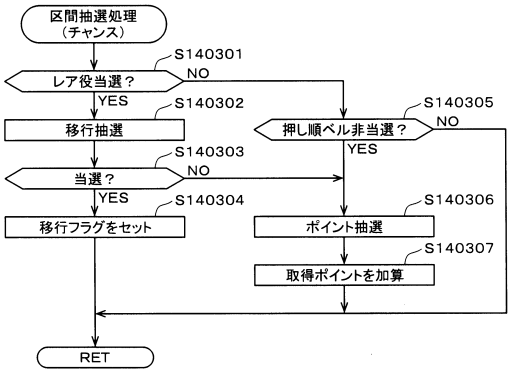
【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】

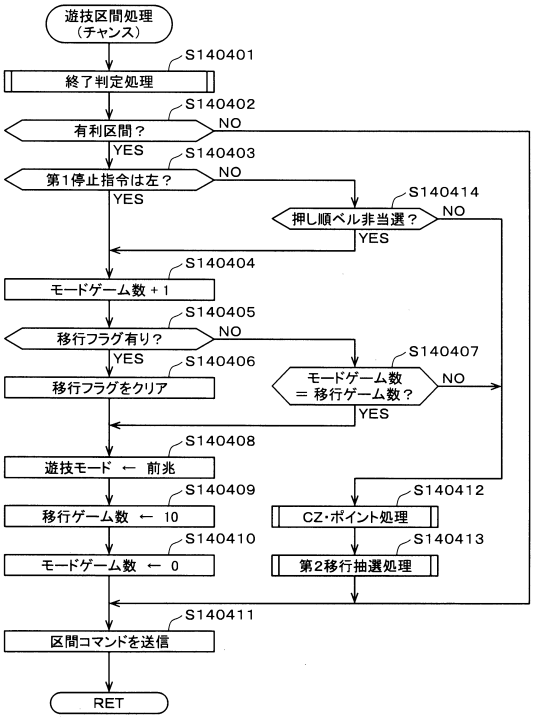
(a)

取得ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
0	90%	90%	90%	90%	90%	90%
10	0%	0%	0%	0%	5%	2%
20	5%	0%	2%	0%	5%	5%
50	3%	4%	5%	4%	0%	2%
100	2%	6%	3%	6%	0%	1%

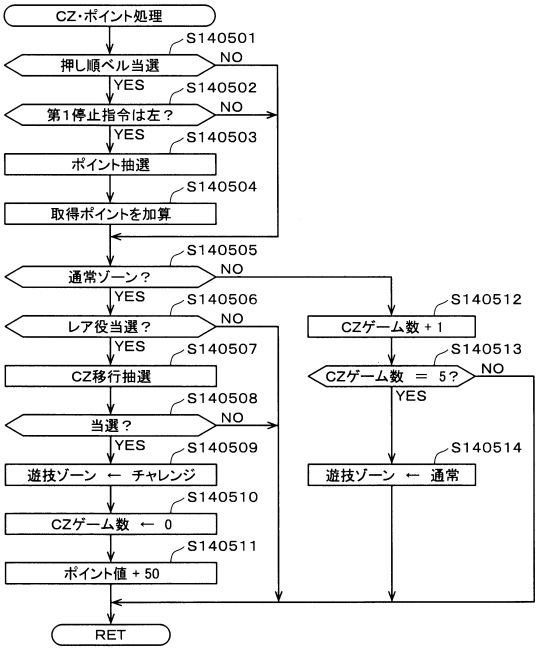
(b)

取得ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
10	0%	0%	0%	0%	50%	20%
20	50%	0%	20%	0%	50%	50%
50	30%	40%	50%	40%	0%	20%
100	20%	60%	30%	60%	0%	10%

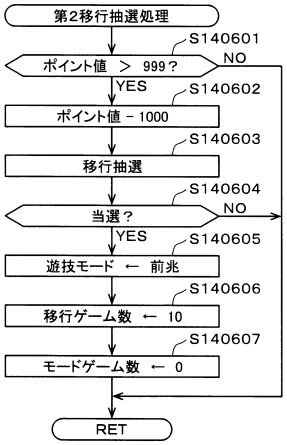
【図１７５】



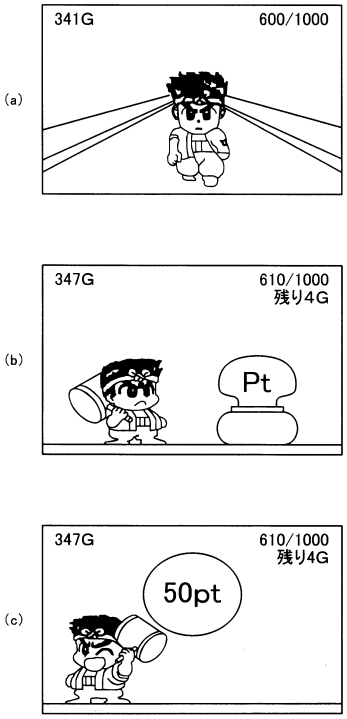
【図１７６】



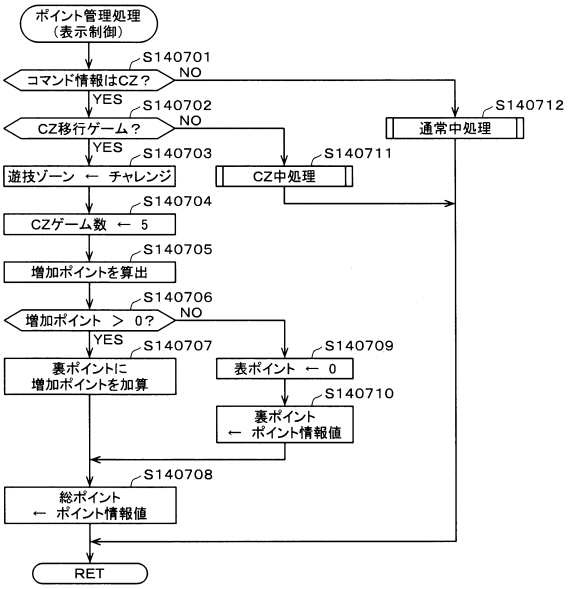
【図１７７】



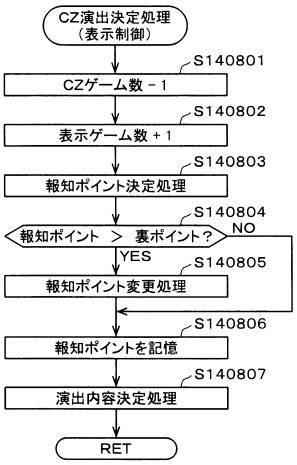
【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】

(a)

報知ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
10	0%	0%	0%	0%	40%	50%
20	40%	0%	0%	0%	60%	30%
30	30%	0%	20%	0%	0%	10%
40	20%	0%	30%	0%	0%	5%
50	10%	100%	20%	100%	0%	5%

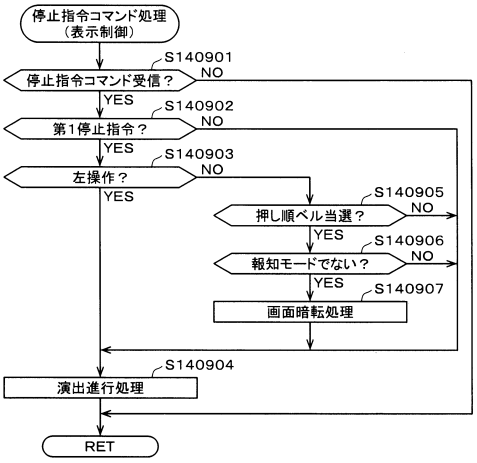
(b)

報知ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
10	0%	0%	0%	0%	50%	10%
20	40%	0%	30%	0%	50%	60%
50	40%	60%	40%	30%	0%	20%
100	20%	40%	30%	70%	0%	10%

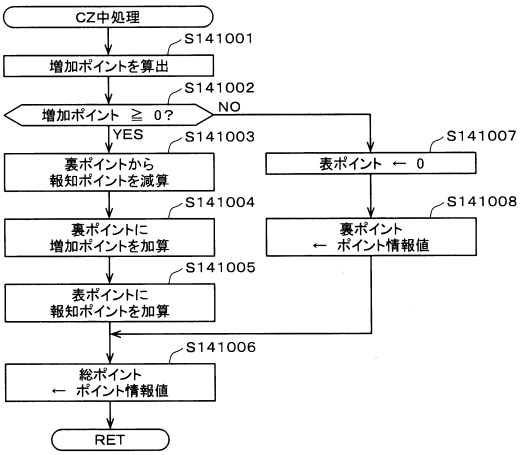
【図１８２】

演出内容	0,10ポイント	20ポイント	30ポイント	40ポイント	50ポイント	100ポイント
弱カットイン	100%	80%	70%	60%	20%	10%
中カットイン	0%	20%	25%	30%	60%	20%
強カットイン	0%	0%	5%	10%	20%	70%

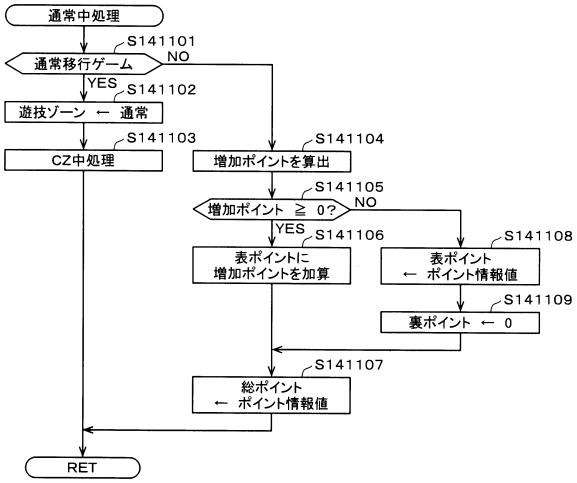
【図１８３】



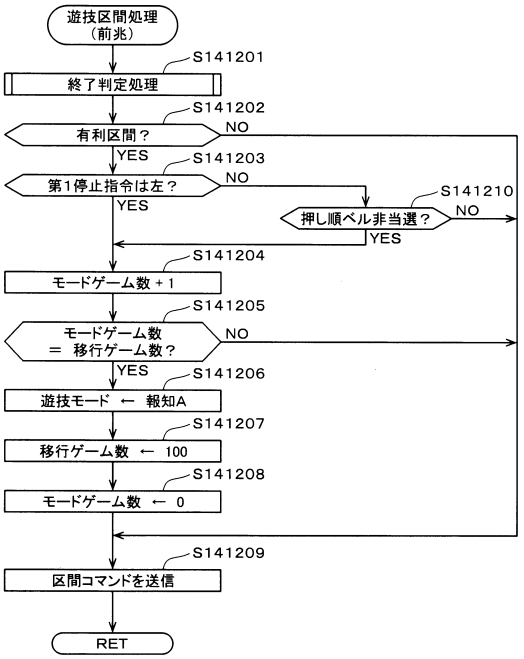
【図１８４】



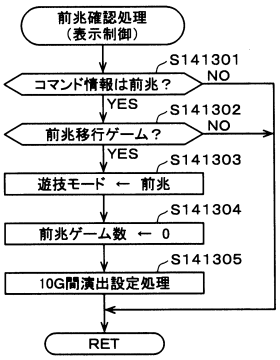
【図１８５】



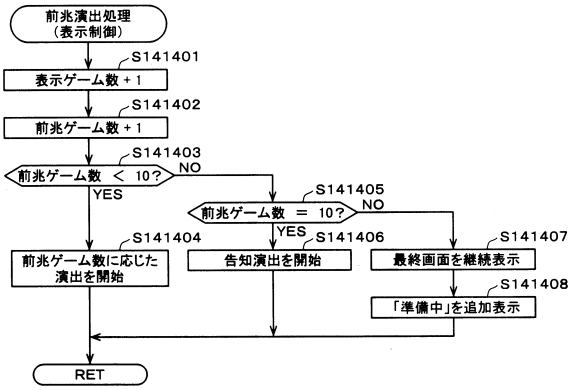
【図１８６】



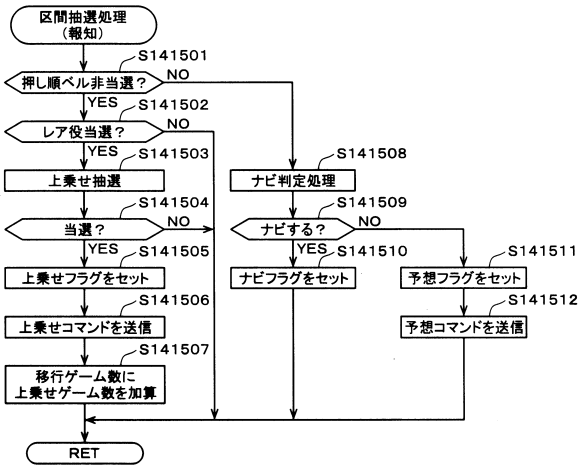
【図１８７】



【図１８８】



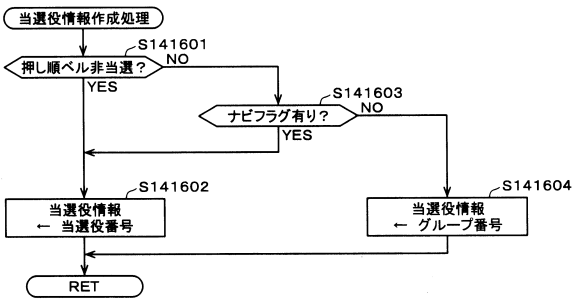
【図１８９】



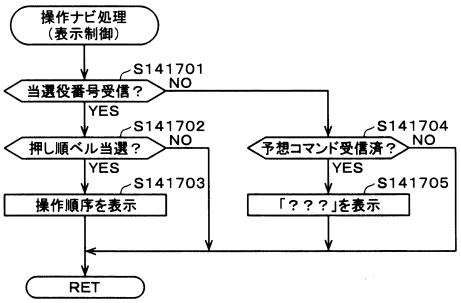
【図１９０】

当選役番号	当選役	報知モードA	報知モードB	報知モードC
10	左中右ベル1	33%	66%	100%
11	左中右ベル2	33%	66%	100%
12	左右中ベル1	33%	66%	100%
13	左右中ベル2	33%	66%	100%
14	中左右ベル1	33%	66%	100%
15	中左右ベル2	33%	66%	100%
16	中右左ベル1	33%	66%	100%
17	中右左ベル2	33%	66%	100%
18	右左中ベル1	33%	66%	100%
19	右左中ベル2	33%	66%	100%
20	右中左ベル1	33%	66%	100%
21	右中左ベル2	33%	66%	100%
22	第1特殊ベル（中左右）	100%	100%	100%
23	第2特殊ベル（中右左）	100%	100%	100%
24	第3特殊ベル（右左中）	100%	100%	100%
25	第4特殊ベル（右中左）	100%	100%	100%

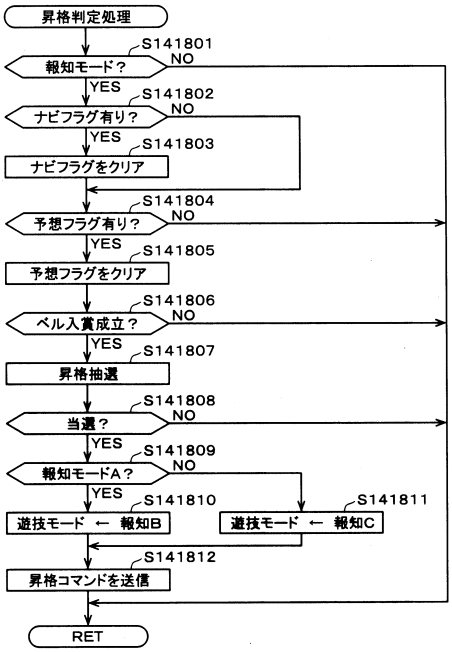
【図１９１】



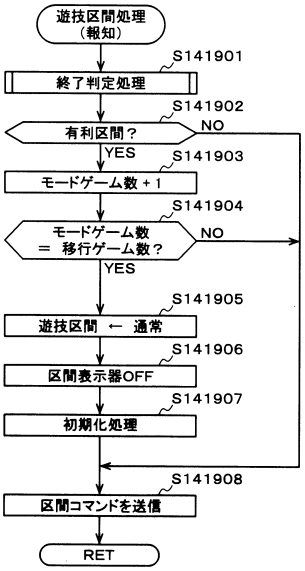
【図１９２】



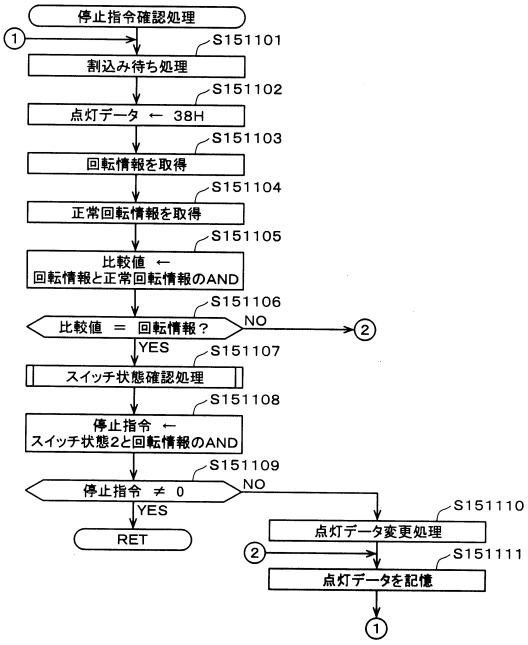
【図１９３】



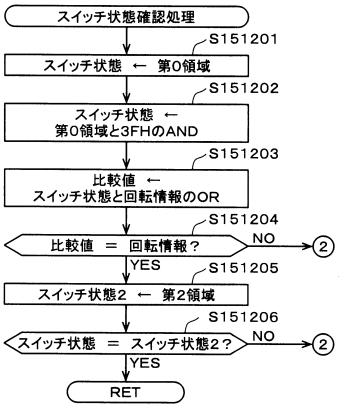
【図１９４】



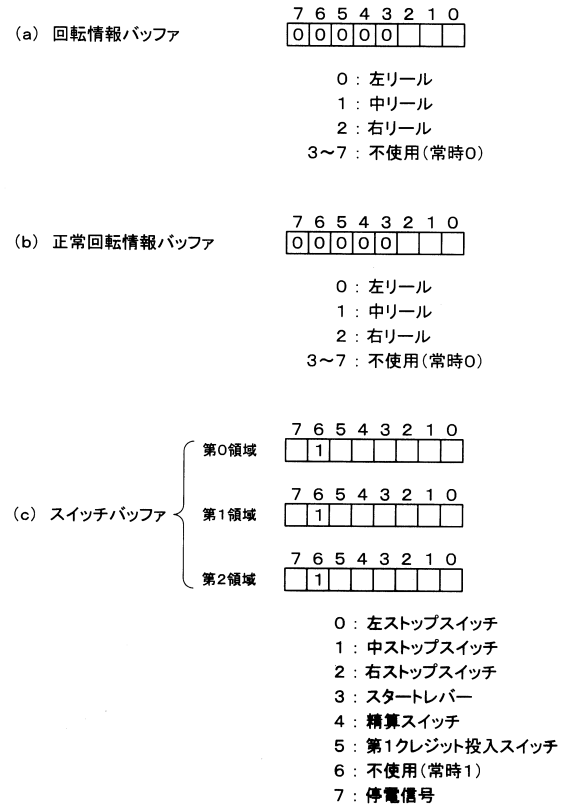
【図１９５】



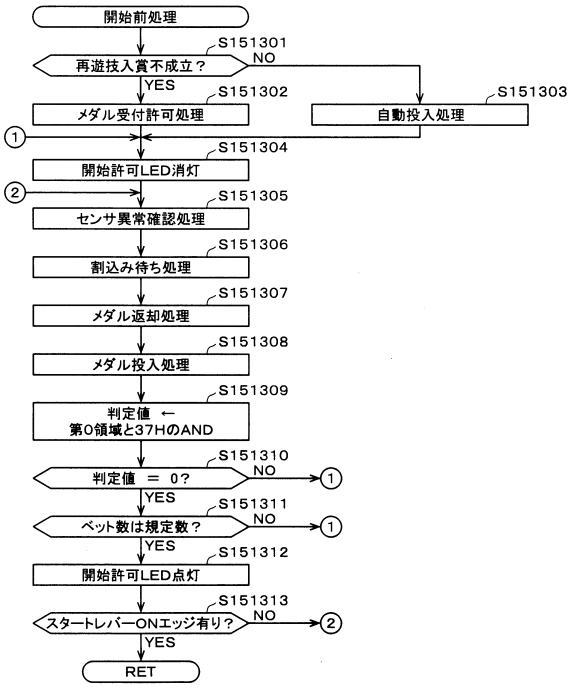
【図１９６】



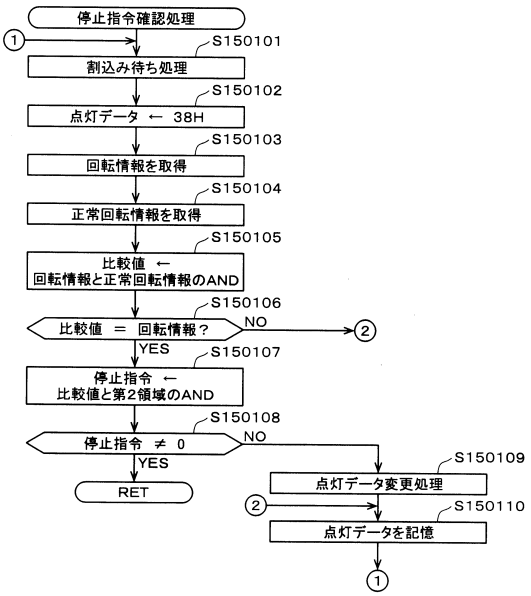
【図１９７】



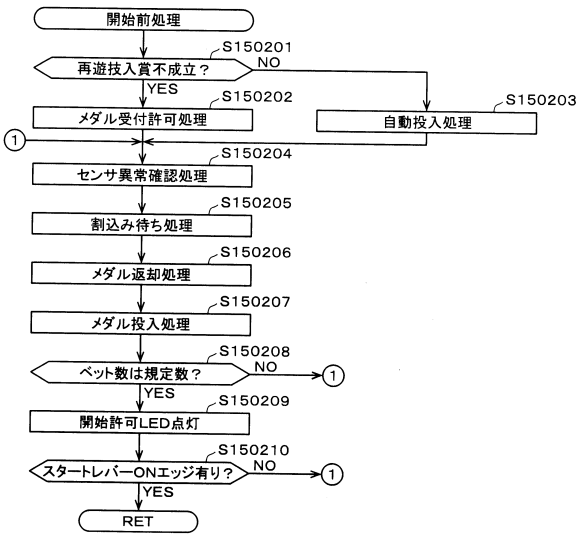
【図１９８】



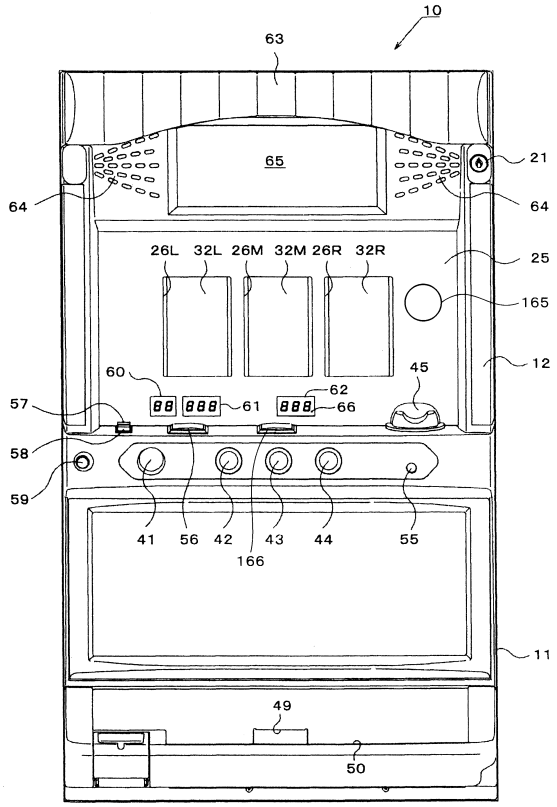
【図１９９】



【図２００】



【図２０１】



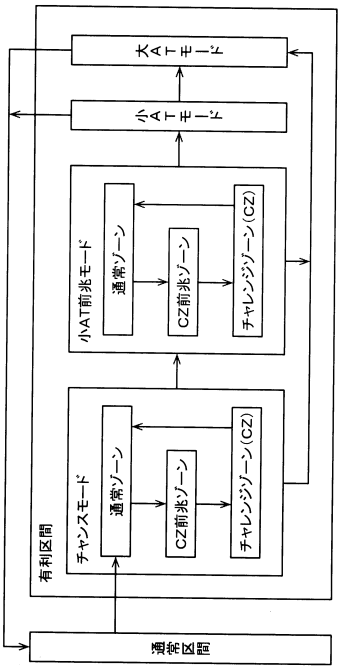
【図２０２】

条件装置	特典	備考（見た目上の停止図柄）
BB	BB	中段赤7
再遊技1	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	再遊技	右下がりスイカ
再遊技3	再遊技	チャンス目（スイカテンパイ外れ）
再遊技4	再遊技	
ベル1	8	上段ベル
ベル2	8	右下がりベル
ベル3	8	中段ベル
ベル4	8	右上がりベル
ベル5	8	下段ベル
ベル6	8	小山ベル
小役1	3	中リール中段チェリー
小役2	3	チェリーこぼし
小役3	3	中段BAR
小役4	3	BARこぼし
小役5	1	不正解1
小役6	1	不正解2
小役7	1	不正解3
小役8	1	不正解4
小役9	1	不正解5
小役10	1	不正解6
小役11	1	不正解7
小役12	1	不正解8
小役13	1	不正解9
小役14	1	不正解10

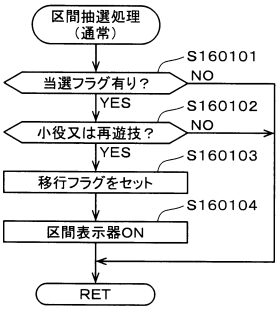
【図２０３】

IV	当選役	条件装置	PV
1	再遊技	再遊技1	7928
2	内部中再遊技	再遊技1、再遊技4	0
3	スイカ	再遊技2	730
4	チャンス	再遊技3	320
5	左中右ベル	ベル1、小役5～小役8	3960
6	左右中ベル	ベル2、小役5～小役8	3960
7	中左右ベル	ベル3、小役9～小役14	8140
8	中右左ベル	ベル4、小役7～小役10	8140
9	右左中ベル	ベル5、小役9～小役14	8140
10	右中左ベル	ベル6、小役5、小役6、小役9、小役12	8140
11	共通ベル	ベル1～ベル6	1250
12	1枚役	小役5、小役6	256
13	チェリー	小役1、小役2	1019
14	確定役	小役3、小役4	1
15	重複BB	BB、小役5～小役14	13548
16	単独BB	BB	4

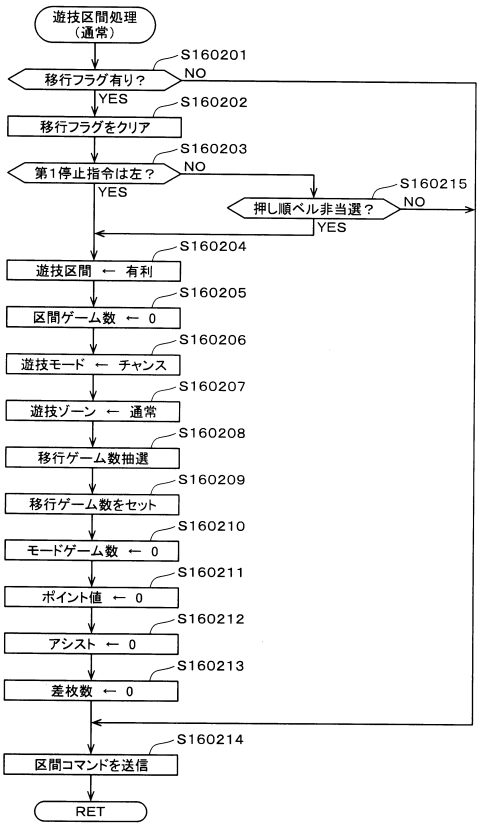
【図２０４】



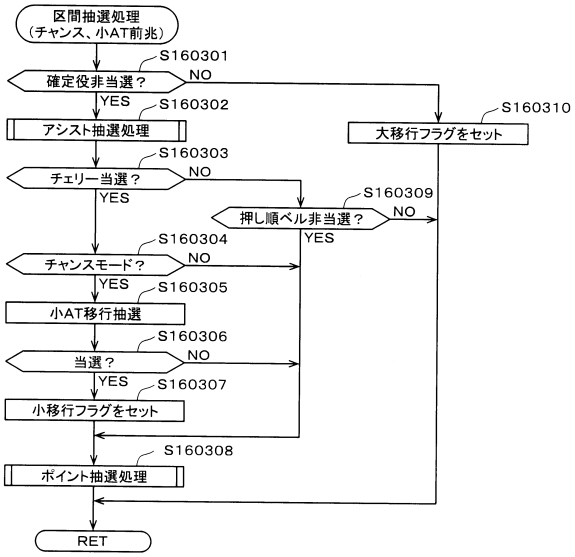
【図２０５】



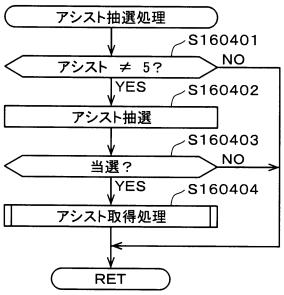
【図２０６】



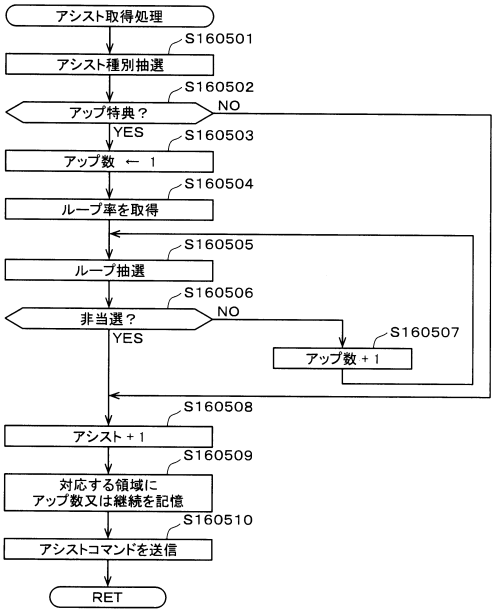
【図２０７】



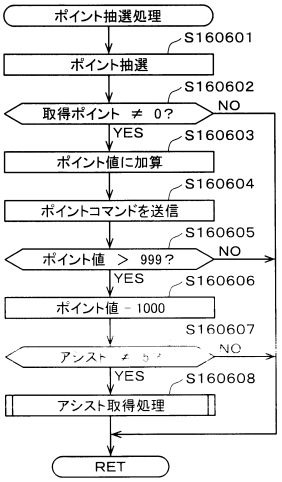
【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】



【図２１１】

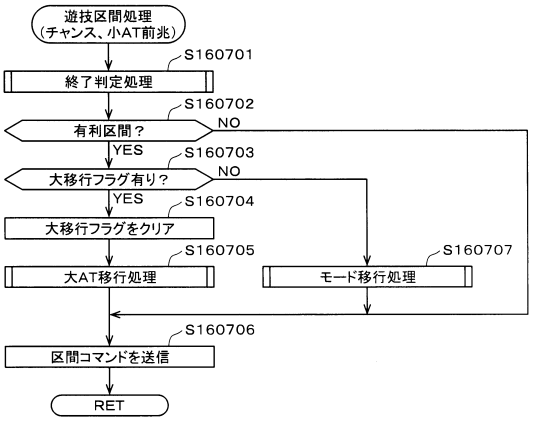
(a)

取得ポイント	スイカ	チェリー、チャンス	左記以外
0	0	0	106
5	0	0	20
10	20	0	2
20	60	20	0
30	40	60	0
100	8	40	0
300	0	8	0
1000	0	0	0

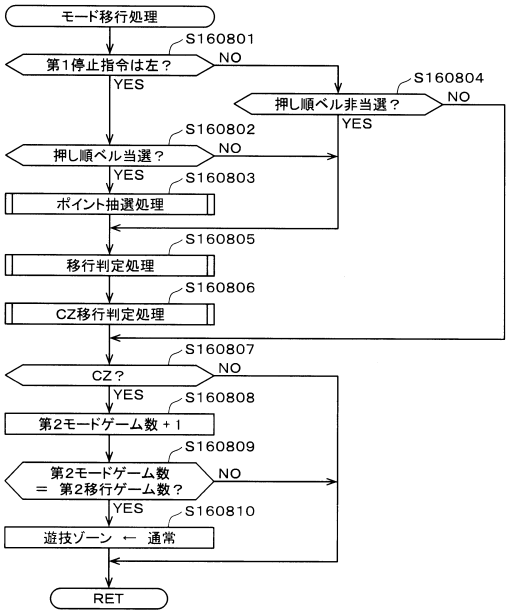
(b)

取得ポイント	スイカ	チェリー、チャンス	左記以外
0	0	0	0
5	0	0	0
10	0	0	60
20	0	0	50
30	60	20	18
100	60	80	0
300	8	25	0
1000	0	3	0

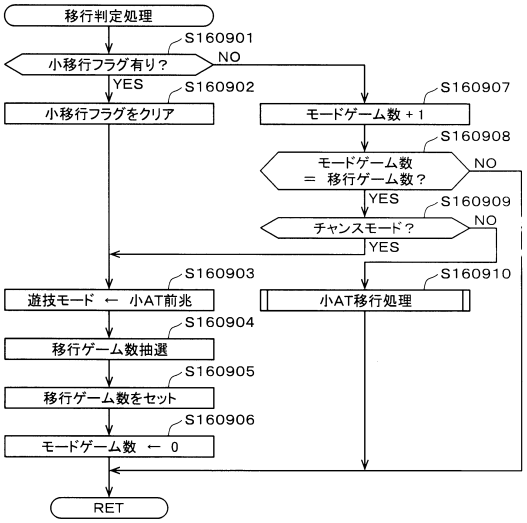
【図２１２】



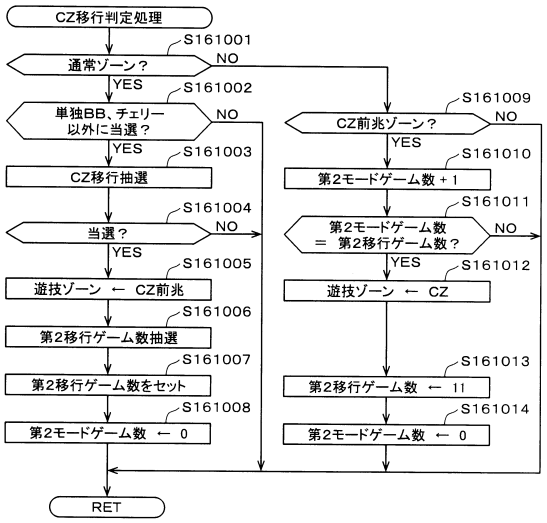
【図２１３】



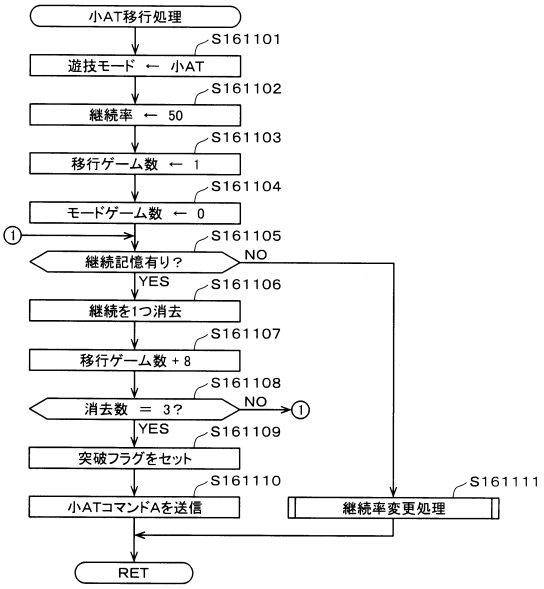
【図２１４】



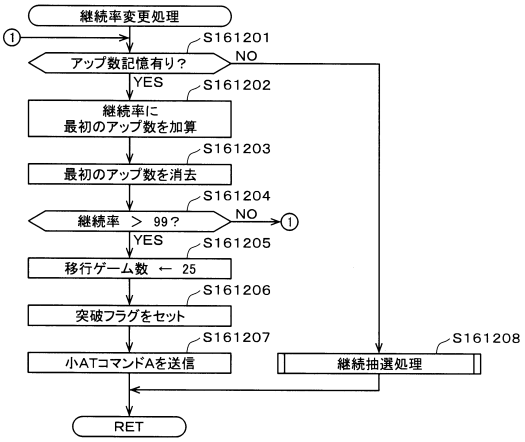
【図２１５】



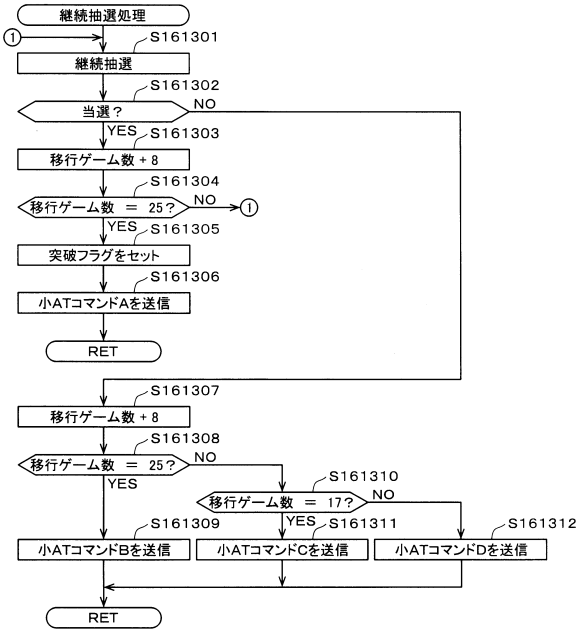
【図２１６】



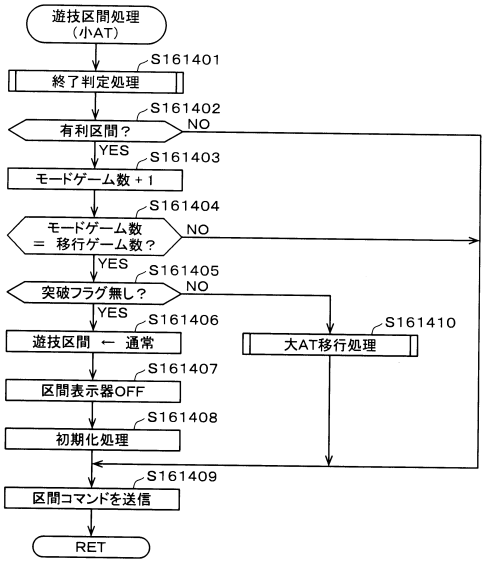
【図２１７】



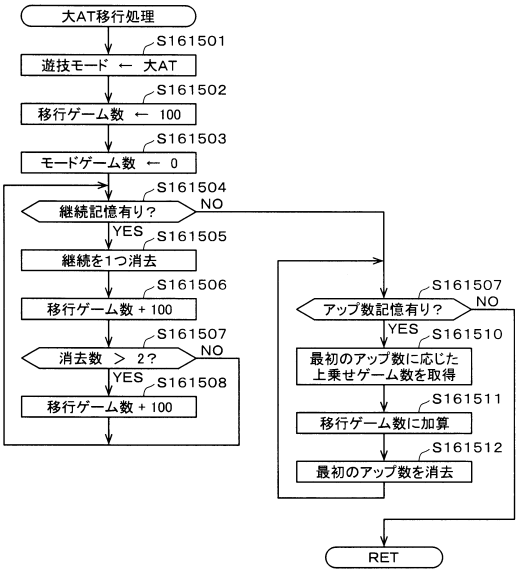
【図２１８】



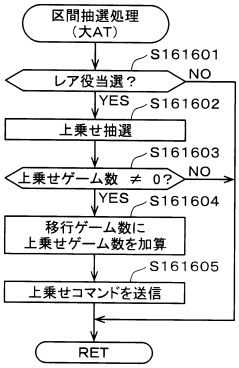
【図２１９】



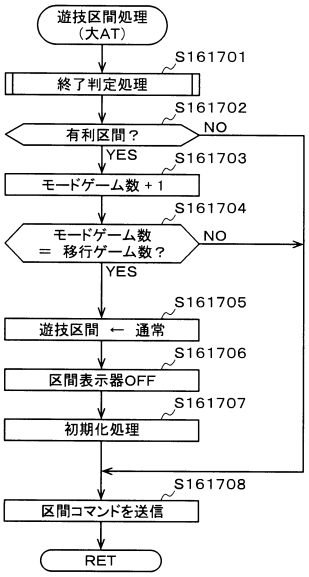
【図２２０】



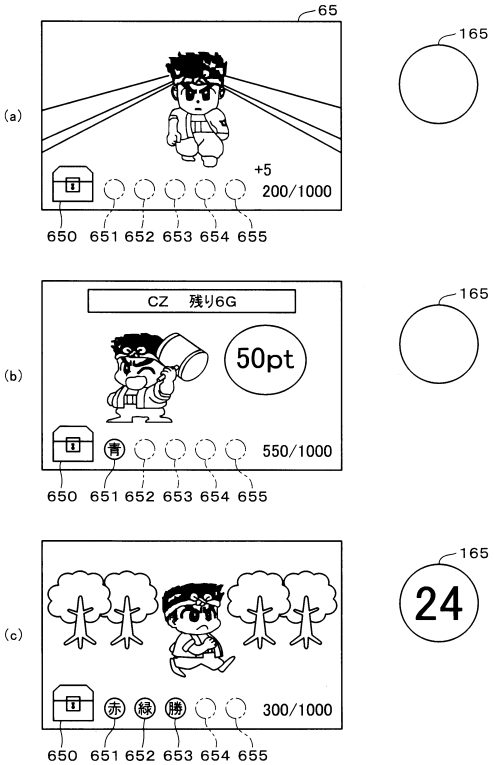
【図２２１】



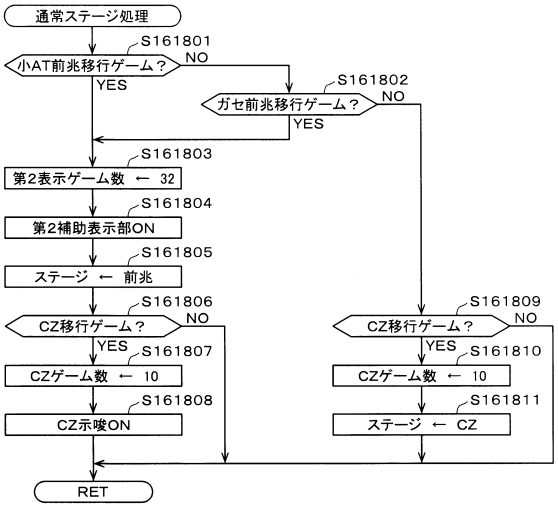
【図２２２】



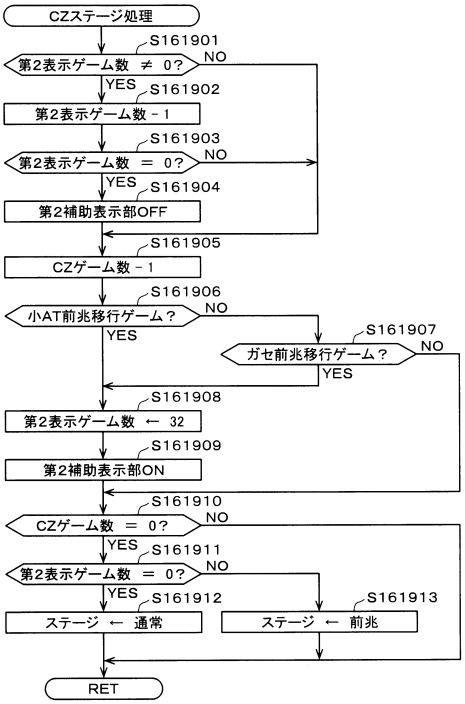
【図２２３】



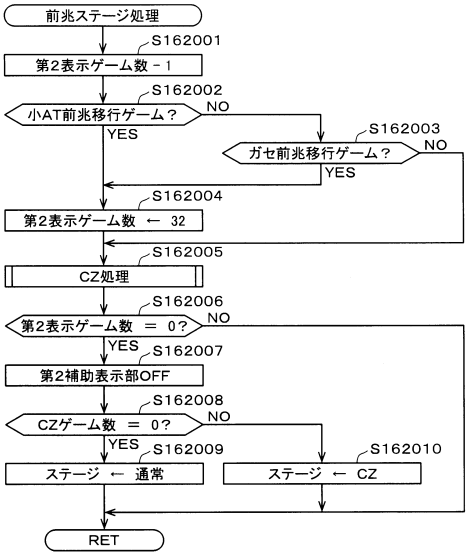
【図２２４】



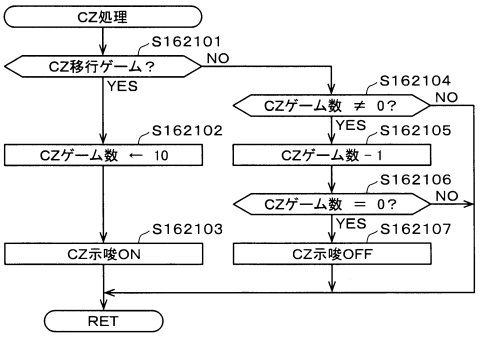
【図２２５】



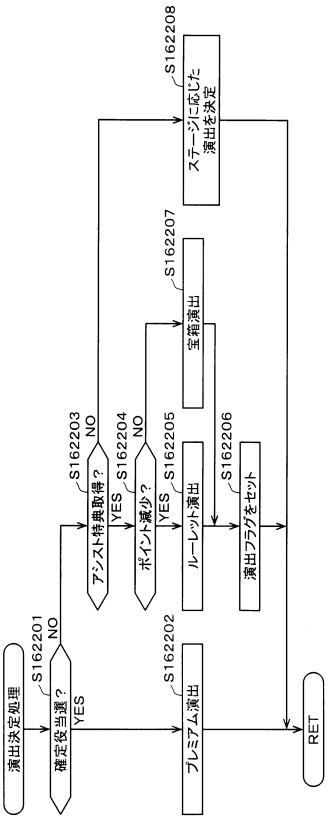
【図２２６】



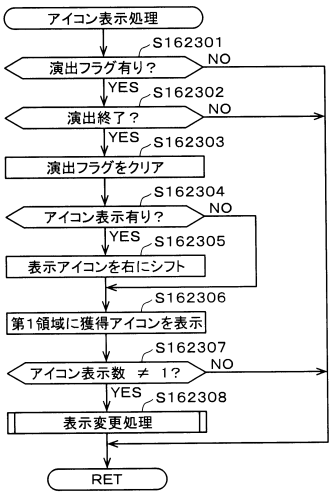
【図２２７】



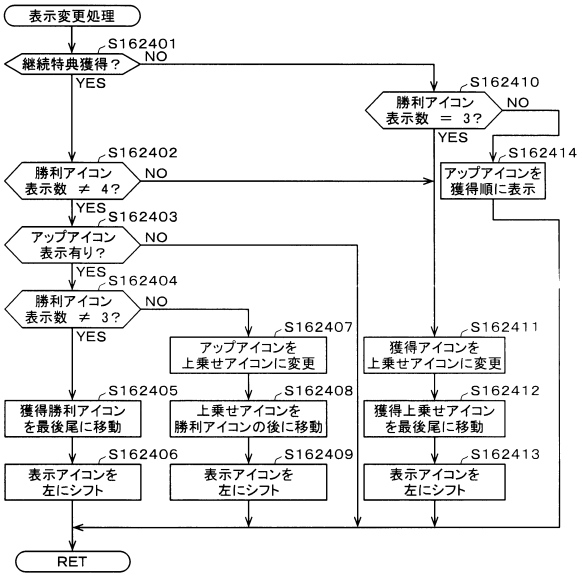
【図２２８】



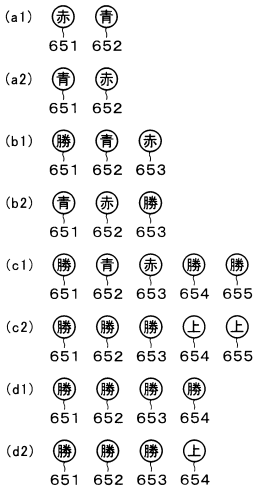
【図２２９】



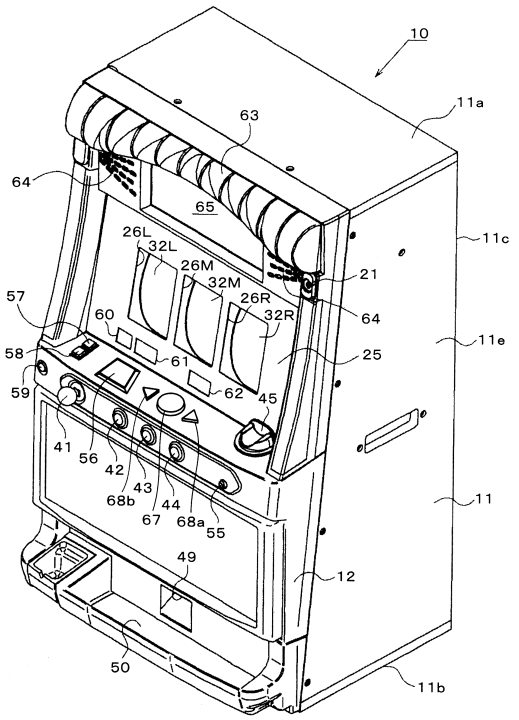
【図２３０】



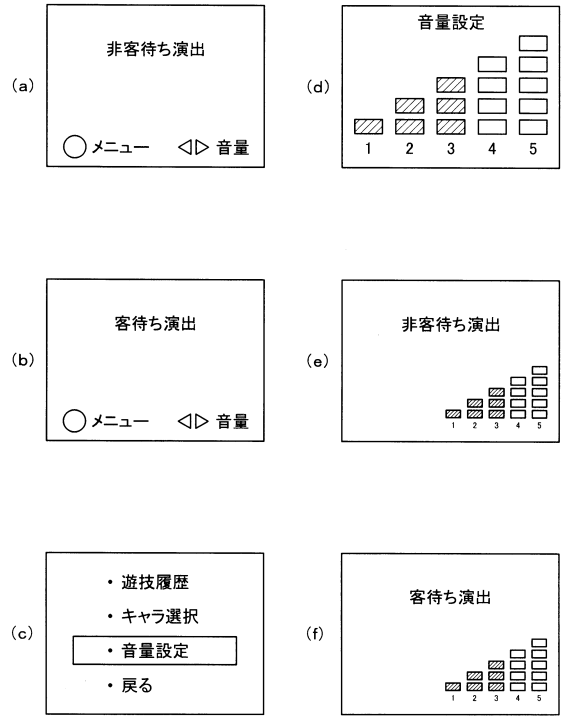
【図２３１】



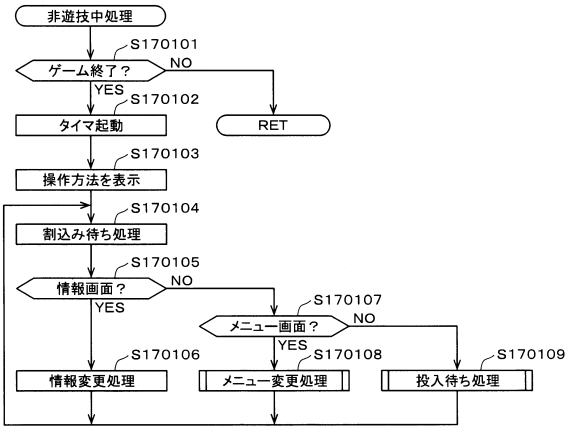
【図２３２】



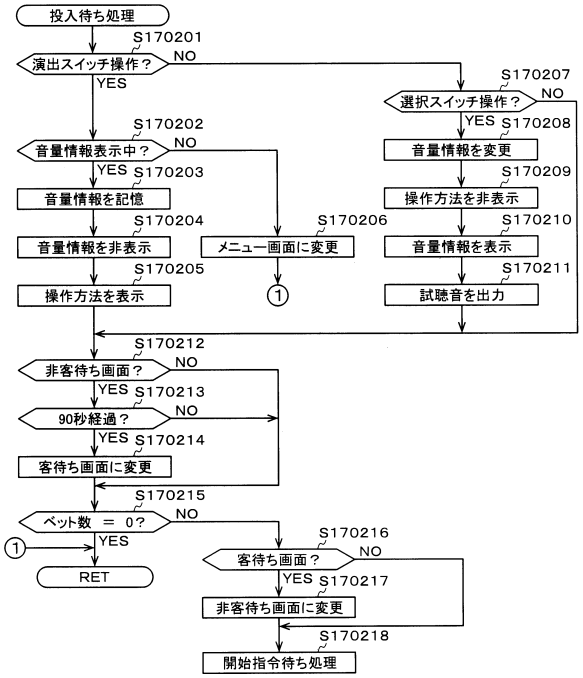
【図２３３】



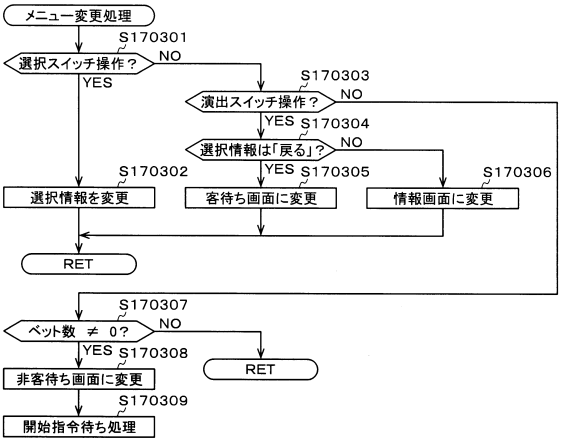
【図２３４】



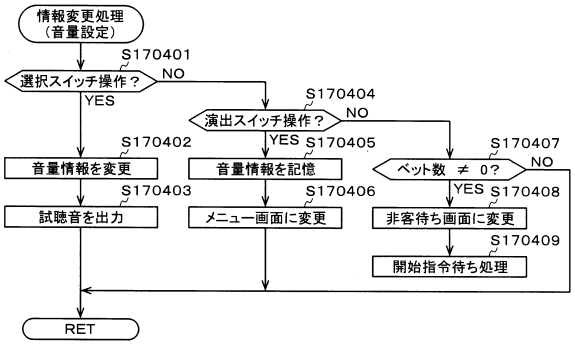
【図２３５】



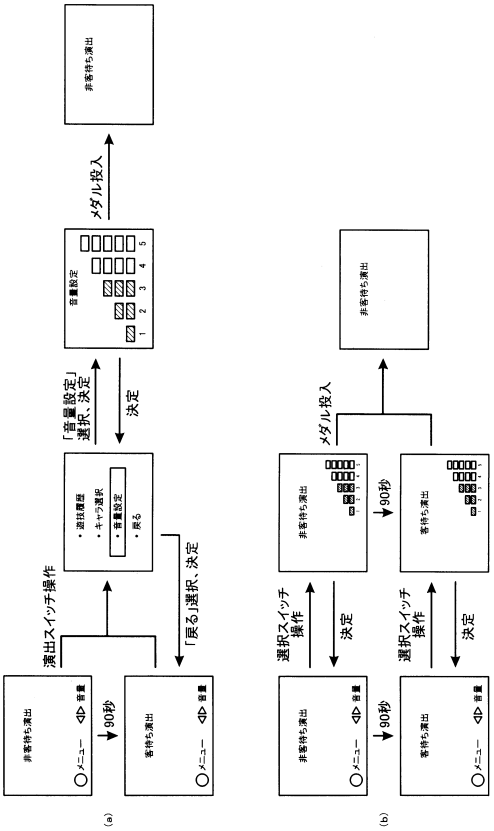
【図２３６】



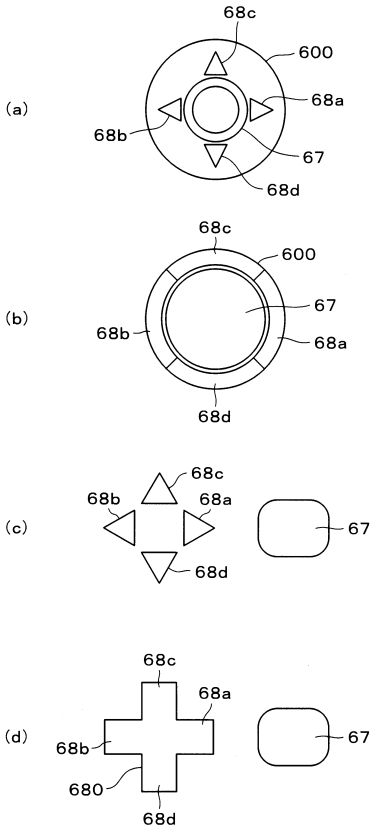
【図２３７】



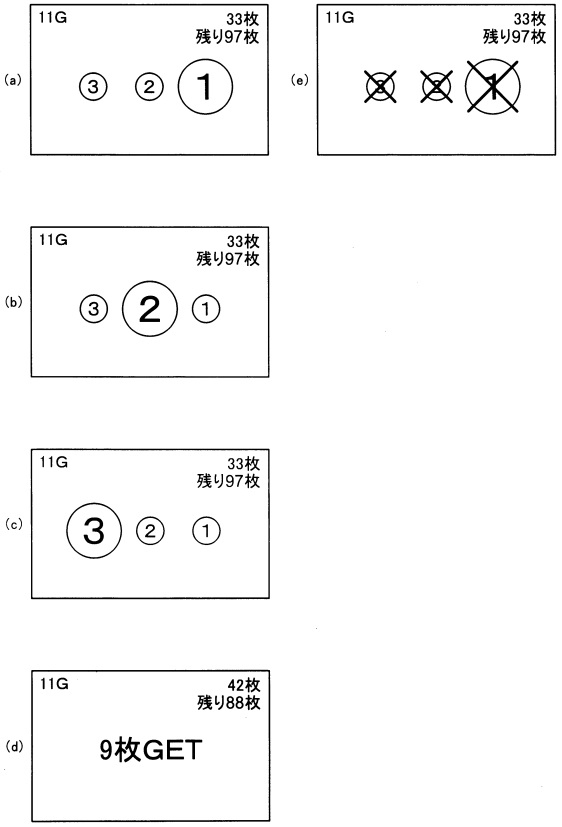
【図２３８】



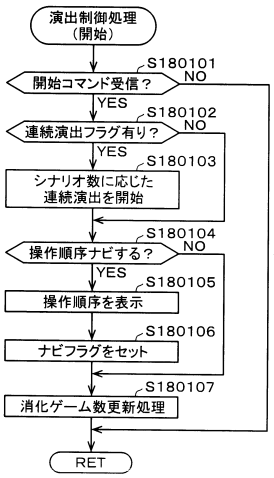
【図２３９】



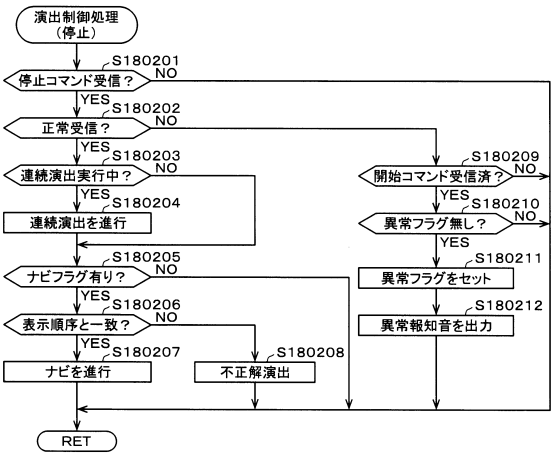
【図２４０】



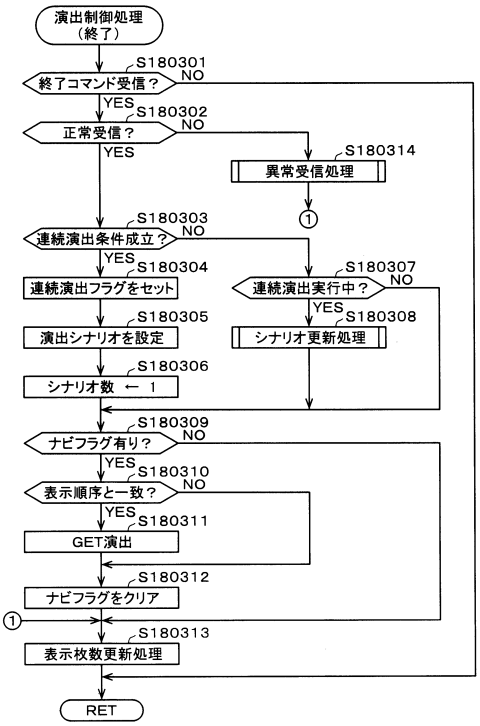
【図２４１】



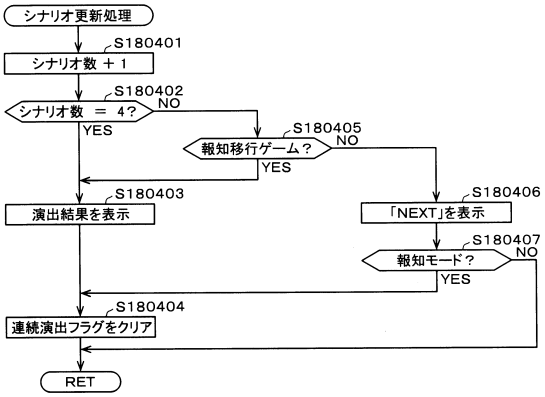
【図２４２】



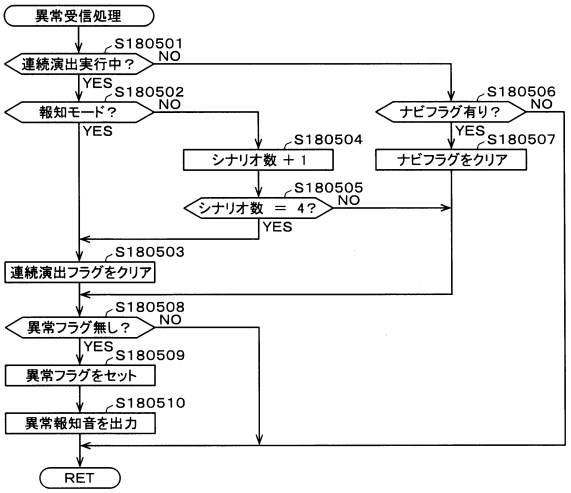
【図２４３】



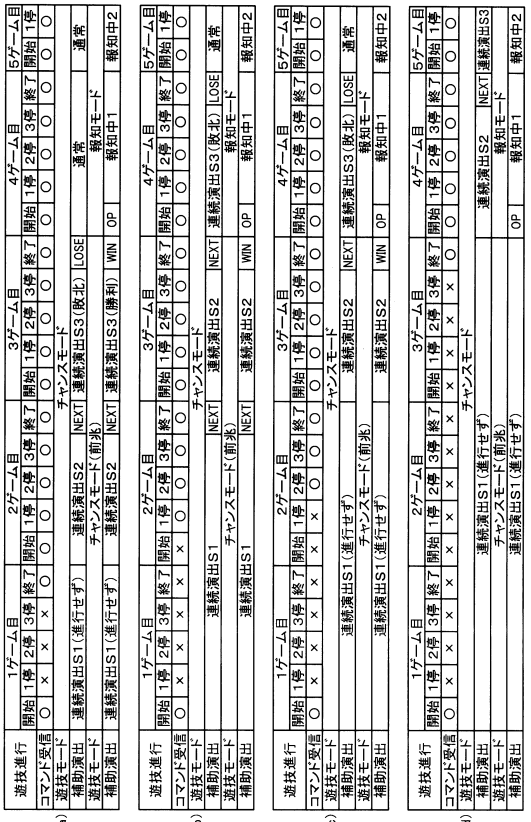
【図２４４】



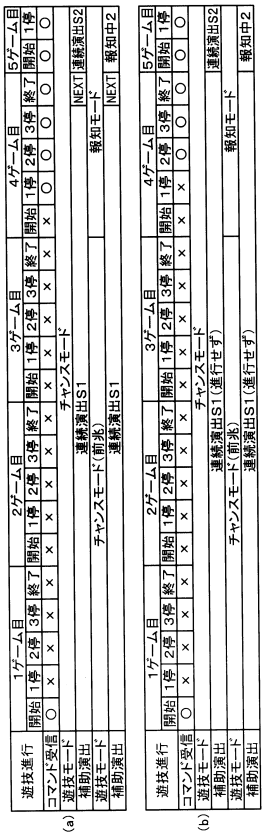
【図２４５】



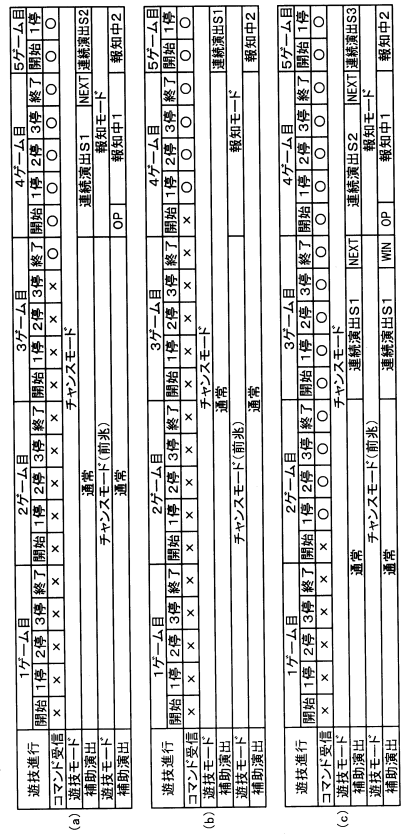
【図２４６】



【図２４７】



【図２４８】



【図２４９】

(a)

遊技進行	1ゲーム目（左中右ベル当選）					2ゲーム目（右中左ベル当選）				
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○
操作順序ナビ	123					321				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	ナビ開始	進行	進行	進行	○
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○

(b)

遊技進行	1ゲーム目（左中右ベル当選）					2ゲーム目（右中左ベル当選）				
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
操作順序ナビ	123					321				
実際の操作	123					321				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	進行停止		×（入賞）	ナビ開始	進行	進行	進行	○
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
実際の操作	321					321				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	進行停止		×	ナビ開始	進行	進行	進行	○
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○

【図２５０】

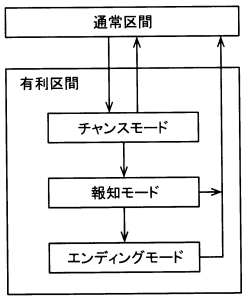
(a)

遊技進行	1ゲーム目（左中右ベル当選）					2ゲーム目（右中左ベル当選）				
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○
操作順序ナビ	123					123				
実際の操作	123					123				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	進行	進行	進行	○（非入賞）
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
実際の操作	123					321				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	不正解演出			×（入賞）
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○

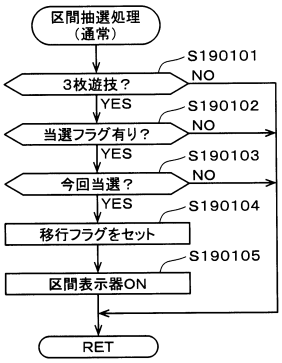
(b)

遊技進行	1ゲーム目（左中右ベル当選）					2ゲーム目（右中左ベル当選）				
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○
操作順序ナビ	123					123				
実際の操作	123					123				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	—	進行停止		×
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
実際の操作	123					321				
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	—	進行停止		×（入賞）
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○

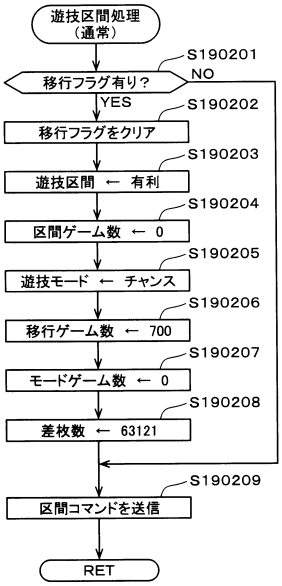
【図２５１】



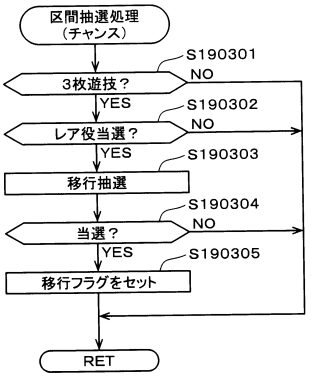
【図２５２】



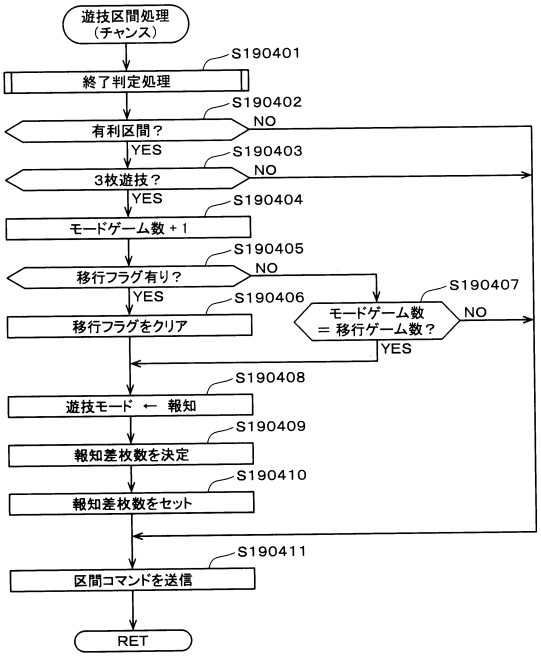
【図２５３】



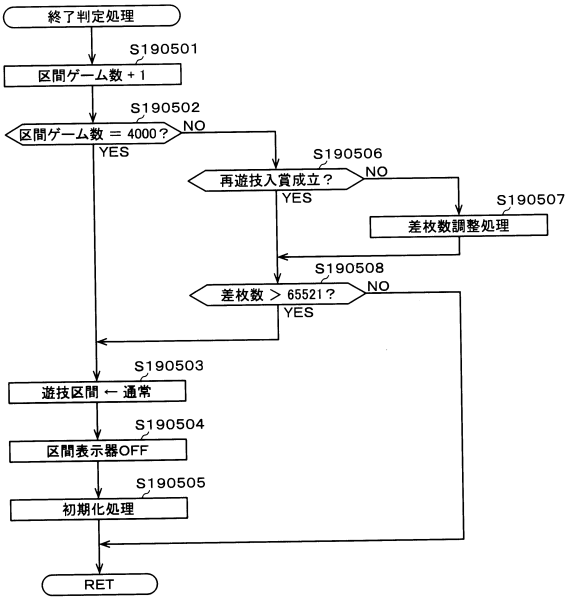
【図２５４】



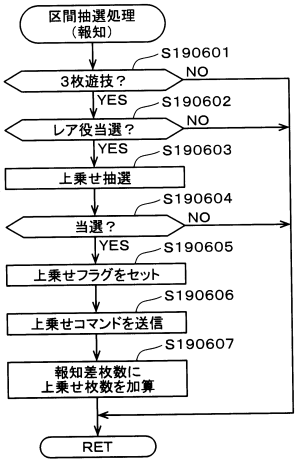
【図２５５】



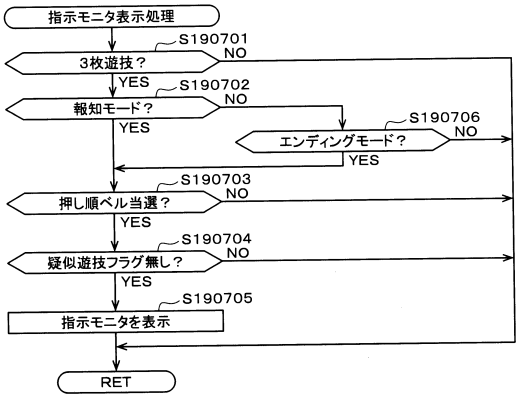
【図２５６】



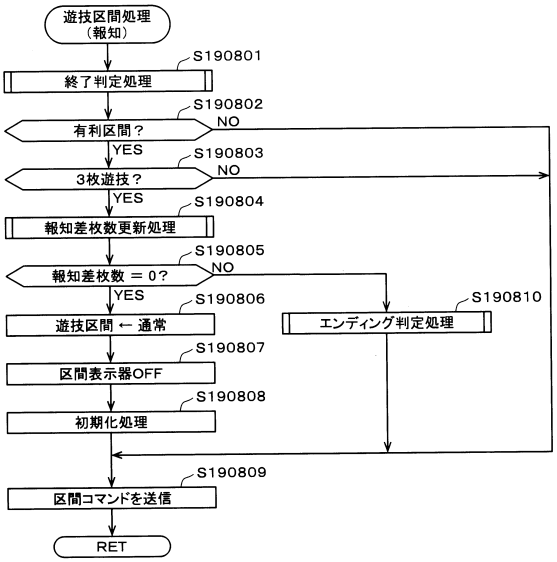
【図２５７】



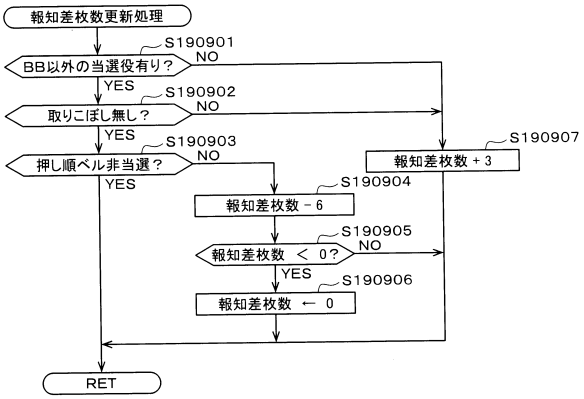
【図２５８】



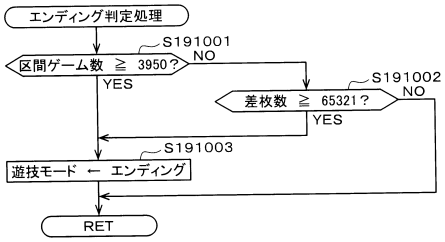
【図２５９】



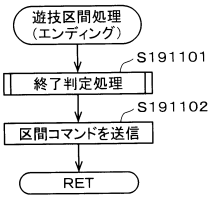
【図２６０】



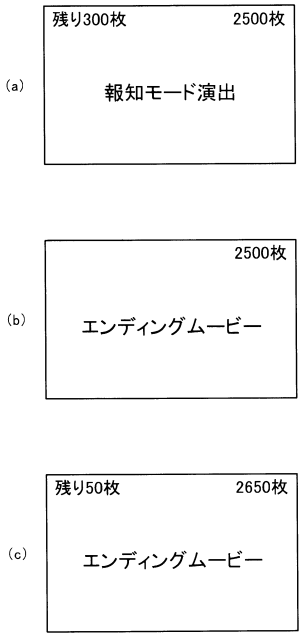
【図２６１】



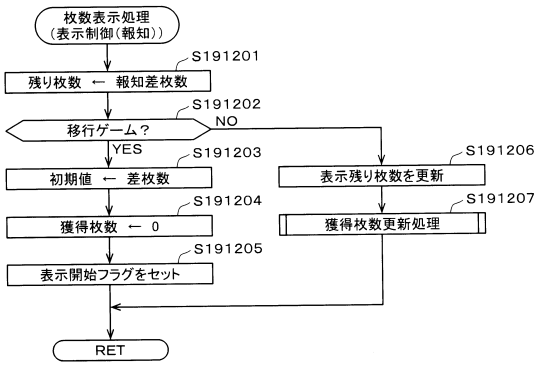
【図２６２】



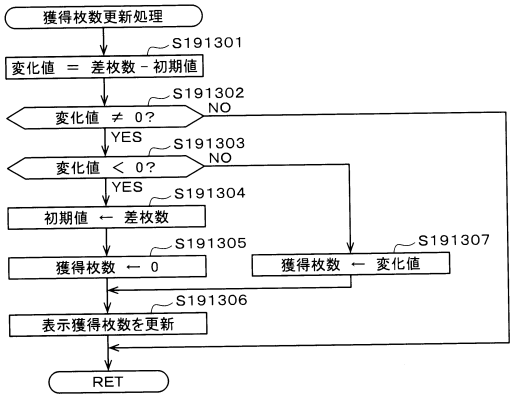
【図２６３】



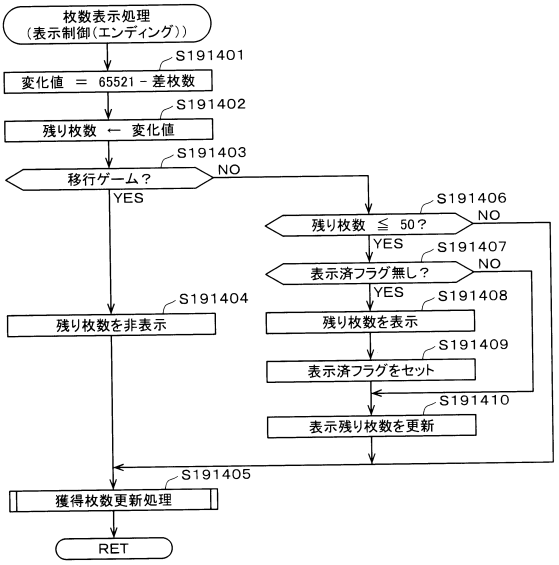
【図２６４】



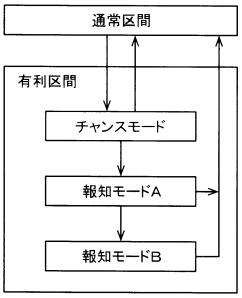
【図２６５】



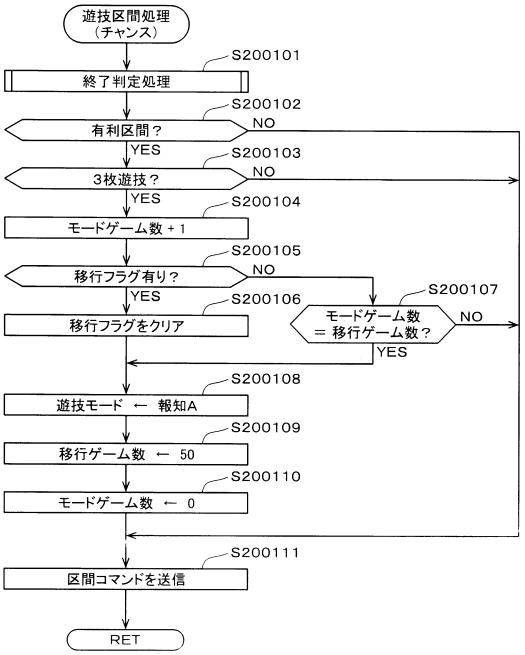
【図２６６】



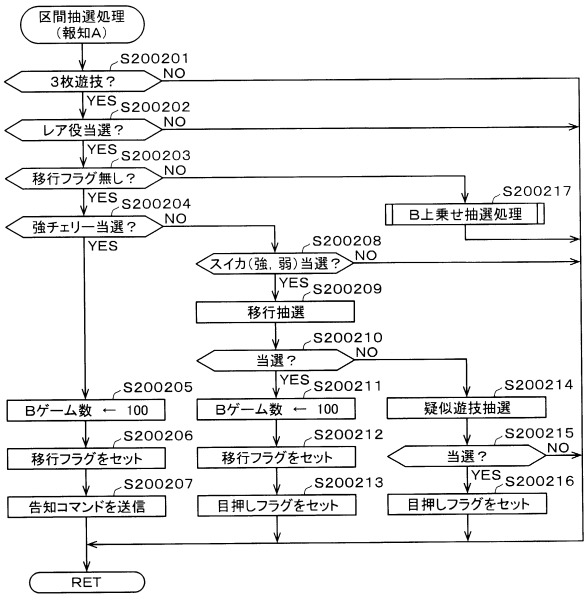
【図２６７】



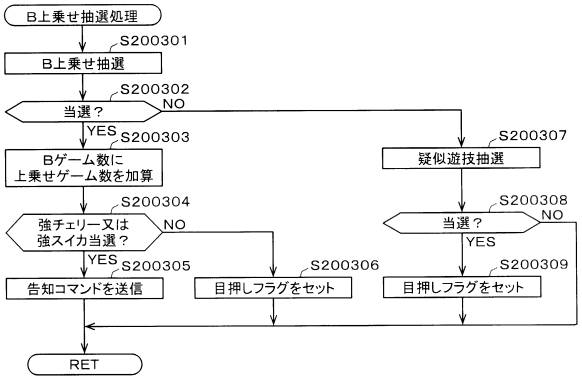
【図２６８】



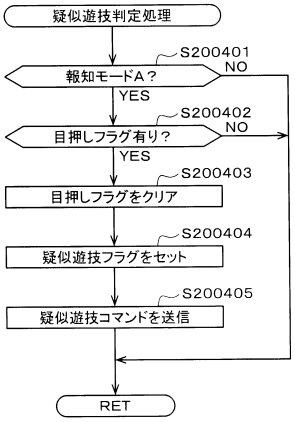
【図２６９】



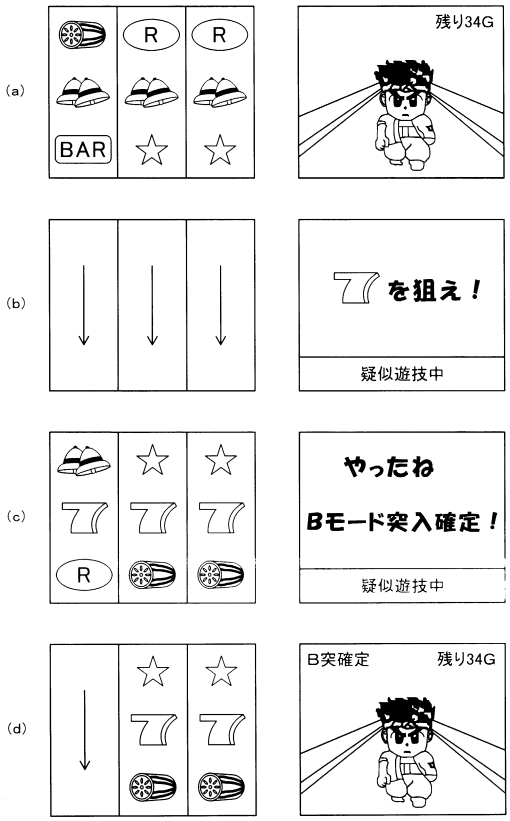
【図２７０】



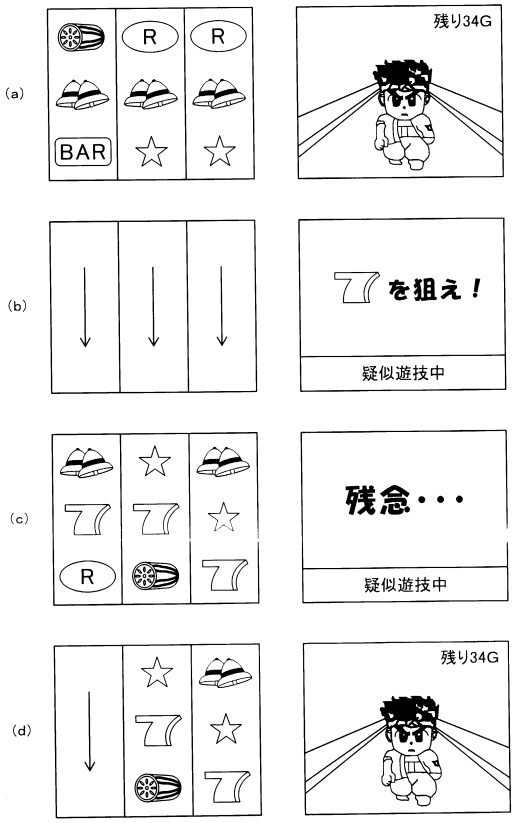
【図２７１】



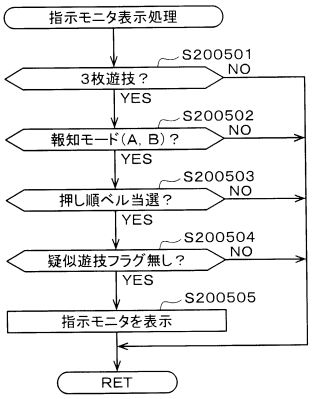
【図２７２】



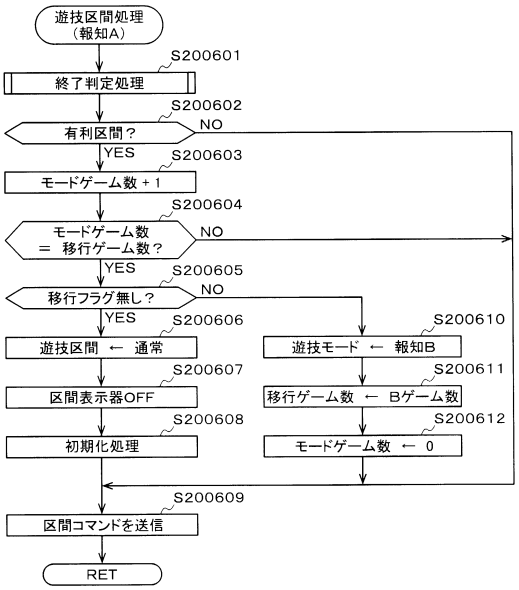
【図２７３】



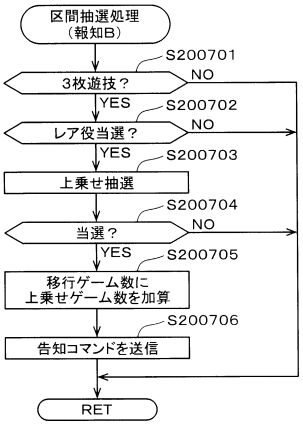
【図２７４】



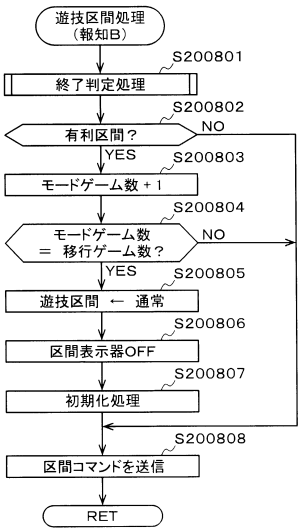
【図２７５】



【図２７６】



【図２７７】



【図２７８】

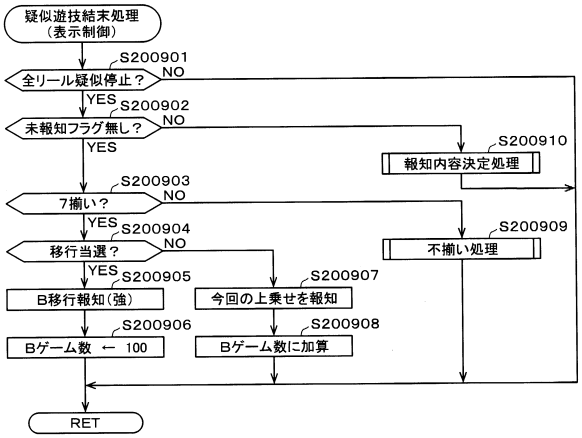
(a)

当選役	移行抽選	B上乗せ抽選
強チェリー	100%	100%
強スイカ	50%	100%
弱チェリー	0%	30%
弱スイカ	50%	10%

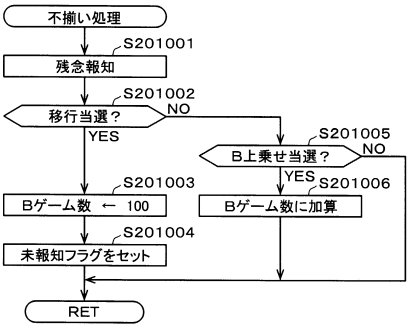
(b)

当選役	移行抽選		B上乗せ抽選	
	告知演出	疑似遊技演出	告知演出	疑似遊技演出
強チェリー	○	×	○	×
強スイカ	×	△	○	×
弱チェリー	×	×	×	△
弱スイカ	×	△	×	△

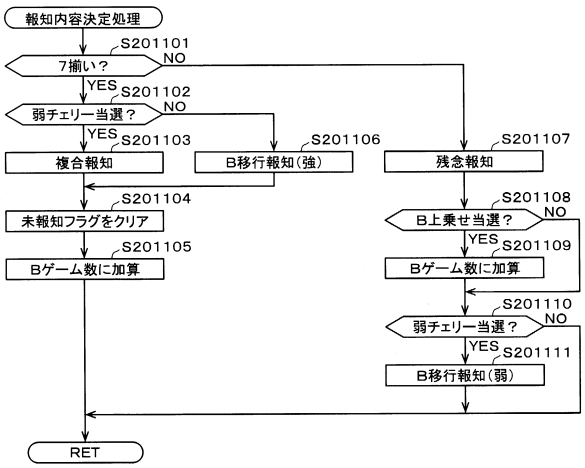
【図２７９】



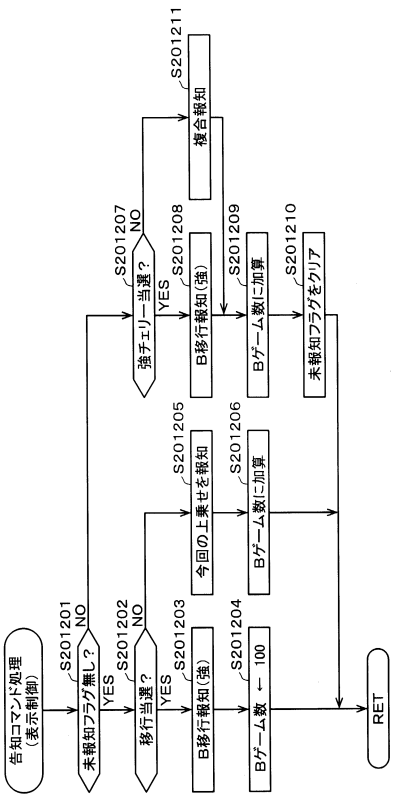
【図２８０】



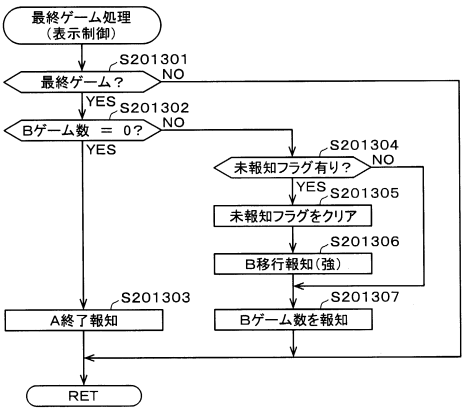
【図２８１】



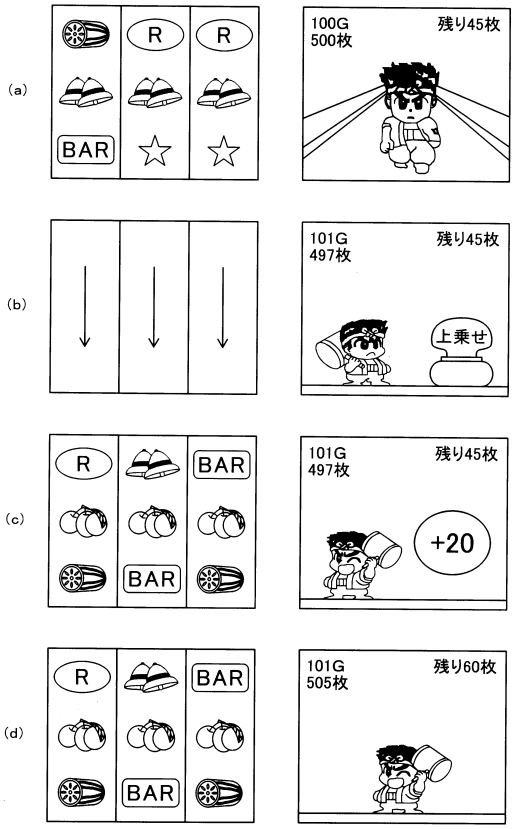
【図２８２】



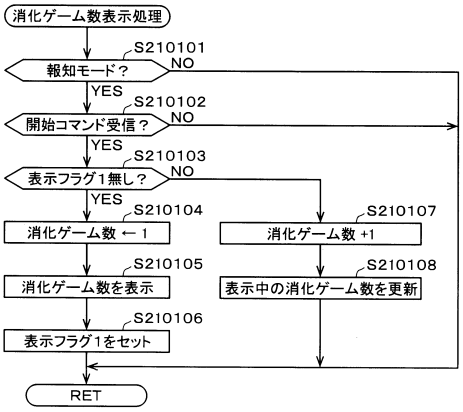
【図２８３】



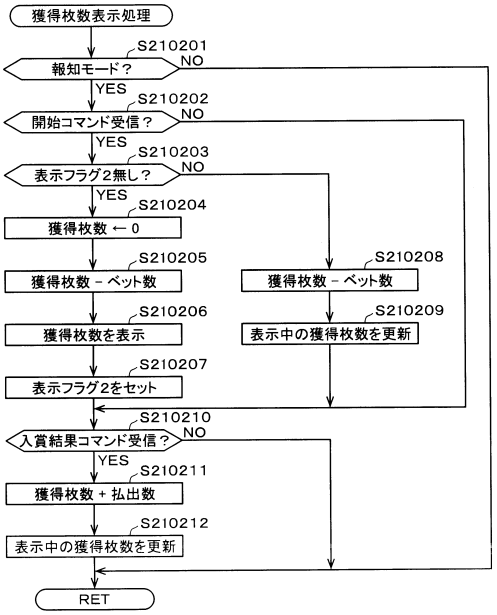
【図２８４】



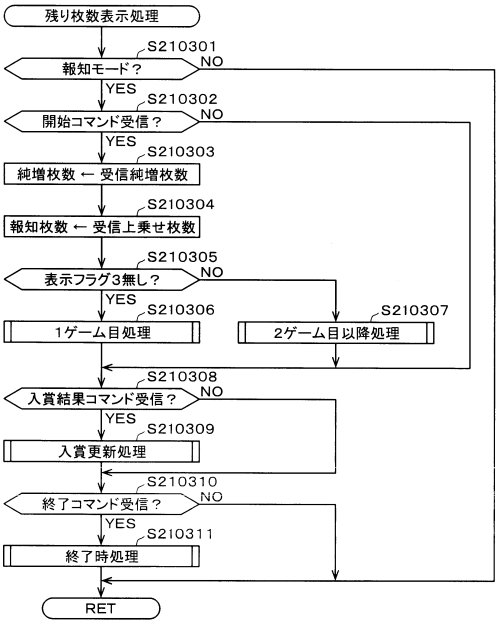
【図２８５】



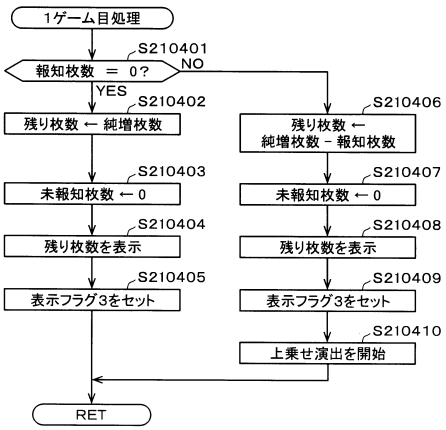
【図２８６】



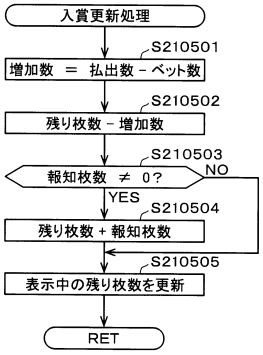
【図２８７】



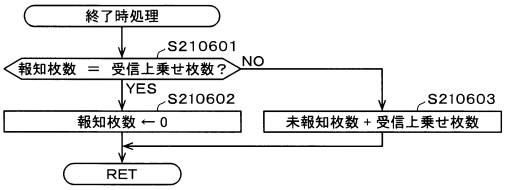
【図２８８】



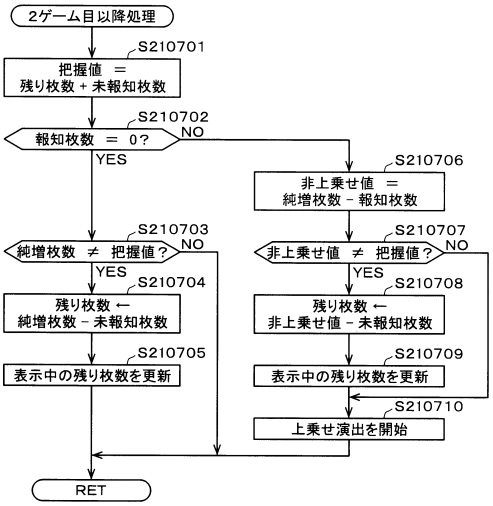
【図２８９】



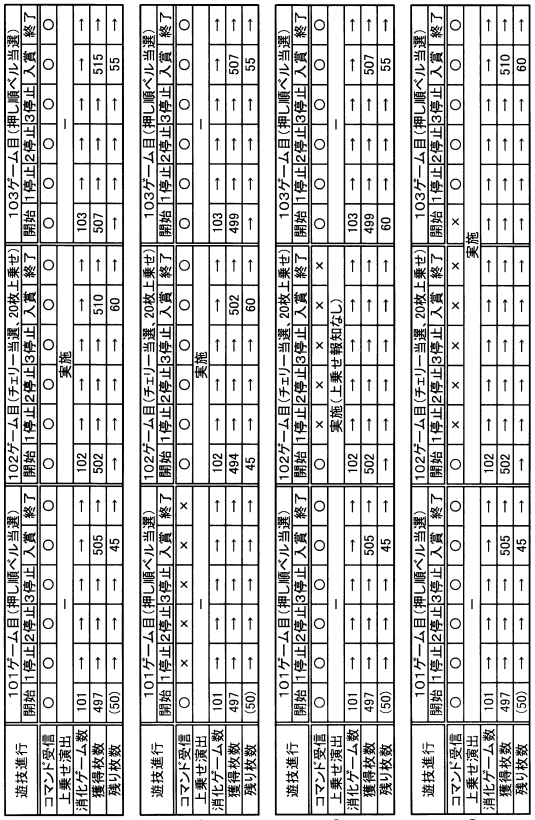
【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】



遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)							102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)							103ゲーム目(押し順ベル当選)						
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	(a)	○	○	○	○	○	○	(b)	○	○	○	○	○	○	(c)
上乗せ演出								実施													
消化ゲーム数	101	→	→	→	→	→		102	→	→	→	→	→		103	→	→	→	→	→	
獲得枚数	497	→	→	→	505	→		502	→	→	→	510	→		499	→	→	→	507	→	
残り枚数	(50)	→	→	→	45	→		→	→	→	→	60	→		→	→	→	→	55	→	

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)							102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)							103ゲーム目(押し順ベル当選)						
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	(b)	○	○	○	○	○	○	(c)	○	○	○	○	○	○	(d)
上乗せ演出								実施													
消化ゲーム数	101	→	→	→	→	→		102	→	→	→	→	→		103	→	→	→	→	→	
獲得枚数	497	→	→	→	505	→		494	→	→	→	502	→		499	→	→	→	507	→	
残り枚数	(50)	→	→	→	45	→		45	→	→	→	60	→		→	→	→	→	55	→	

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)							102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)							103ゲーム目(押し順ベル当選)						
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	(a)	○	×	×	×	×	×	(b)	○	○	○	○	○	○	(c)
上乗せ演出								実施(上乗せ報知なし)													
消化ゲーム数	101	→	→	→	→	→		102	→	→	→	→	→		103	→	→	→	→	→	
獲得枚数	497	→	→	→	505	→		502	→	→	→	→	→		499	→	→	→	507	→	
残り枚数	(50)	→	→	→	45	→		→	→	→	→	→	→		60	→	→	→	55	→	

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)							102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)							103ゲーム目(押し順ベル当選)						
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了		開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	(a)	○	×	×	×	×	×	(b)	×	○	○	○	○	○	(c)
上乗せ演出								実施													
消化ゲーム数	101	→	→	→	→	→		102	→	→	→	→	→		103	→	→	→	→	→	
獲得枚数	497	→	→	→	505	→		502	→	→	→	→	→		499	→	→	→	507	→	
残り枚数	(50)	→	→	→	45	→		→	→	→	→	→	→		60	→	→	→	55	→	

【図２９３】

(a)

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)					102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)					103ゲーム目(押し順ベル当選)				
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
上乗せ演出							不実施											
消化ゲーム数	101	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	102	↑	↑	↑	↑	↑
獲得枚数	497	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	505	↑	502	↑	↑	↑	510	↑
残り枚数	(50)	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	45	↑	40	↑	↑	↑	35	↑

(b)

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)					102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)					103ゲーム目(押し順ベル当選)				
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
上乗せ演出							不実施											
消化ゲーム数	101	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	102	↑	↑	↑	↑	↑
獲得枚数	497	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	502	↑	↑	↑	510	↑
残り枚数	(50)	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	60	↑	↑	↑	55	↑

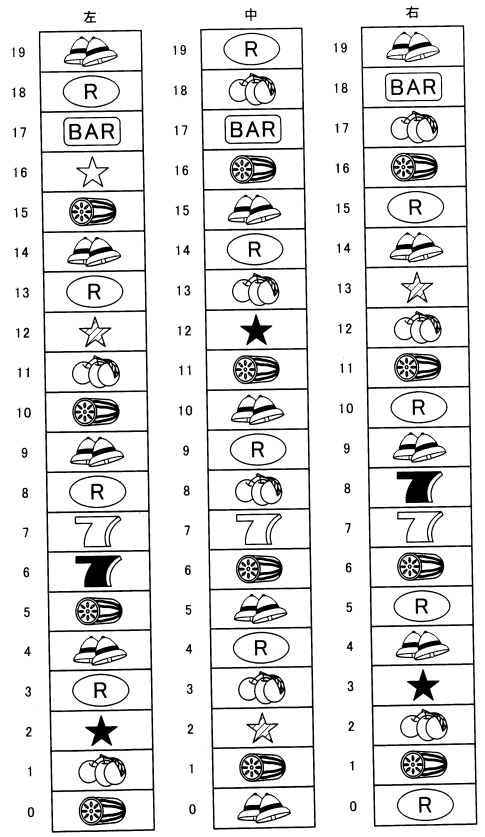
(c)

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)					102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)					103ゲーム目(押し順ベル当選)				
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○
上乗せ演出							不実施											
消化ゲーム数	101	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
獲得枚数	497	↑	↑	↑	505	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	513	↑
残り枚数	(50)	↑	↑	↑	45	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	40	↑

(d)

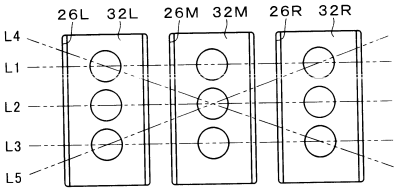
遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)					102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)					103ゲーム目(押し順ベル当選)				
	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了	開始	1停止	2停止	3停止	入賞	終了
コマンド受信	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
上乗せ演出							実施											
消化ゲーム数	101	↑	↑	↑	↑	↑	102	↑	↑	↑	↑	↑	103	↑	↑	↑	↑	↑
獲得枚数	497	↑	↑	↑	505	↑	502	↑	↑	↑	↑	↑	499	↑	↑	↑	507	↑
残り枚数	(50)	↑	↑	↑	45	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	60	↑	↑	↑	55	↑

【図２９４】

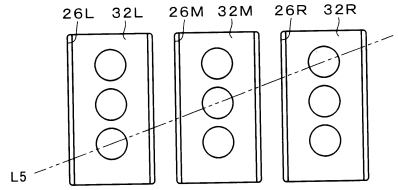


【図２９５】

(a)



(b)



【図２９６】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星	BAR	ベル	再遊技	
	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	ベル		
再遊技6	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技8	リプレイ	スイカ	赤7 BAR 赤星 青星	再遊技	右下スイカ
再遊技9	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
	白7 BAR 赤星 青星	スイカ	スイカ		
再遊技10	リプレイ	スイカ	白7 チェリー	再遊技	チャンス目B
再遊技11	スイカ	スイカ	ベル	再遊技	チャンス目C

【図２９７】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

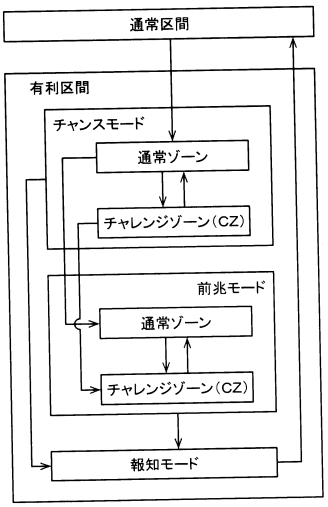
【図２９８】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリーA
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリーB
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリーC
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

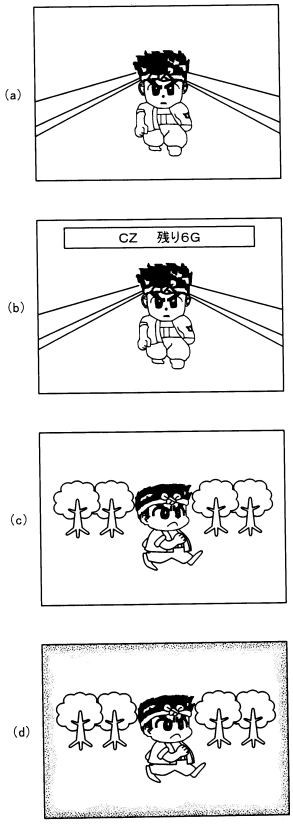
【図２９９】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1～4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1～6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1～6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中右ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中右ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左右中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左右中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中右左ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中右左ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右左中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右左中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7～14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中右左)	小役4,7～14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7～10,23～27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7～10,23～27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1～6,28～30	1220	26	-
27	強ベル	小役3～6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28～30	220	30	-
31	重複BB	BB小役7～27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

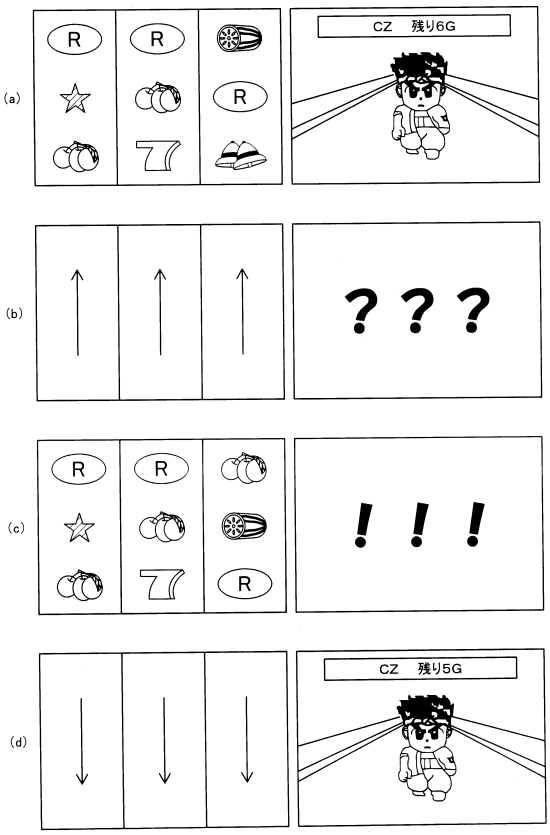
【図３００】



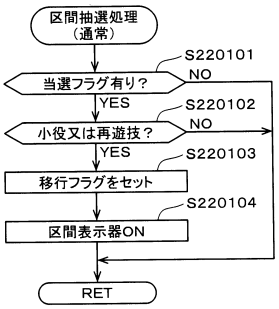
【図３０１】



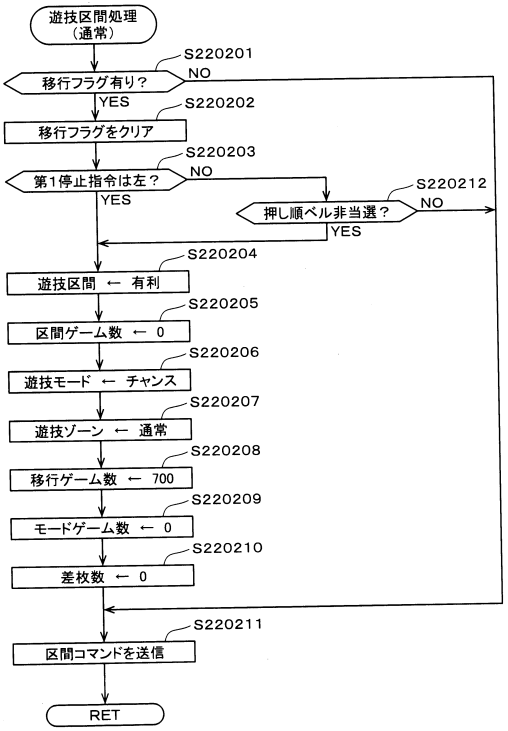
【図３０２】



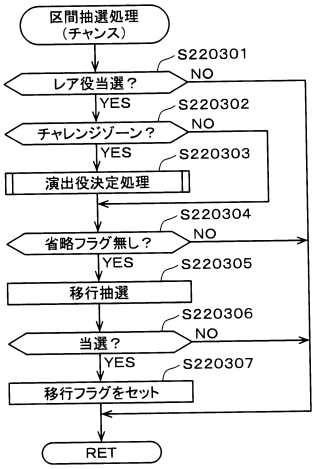
【図３０３】



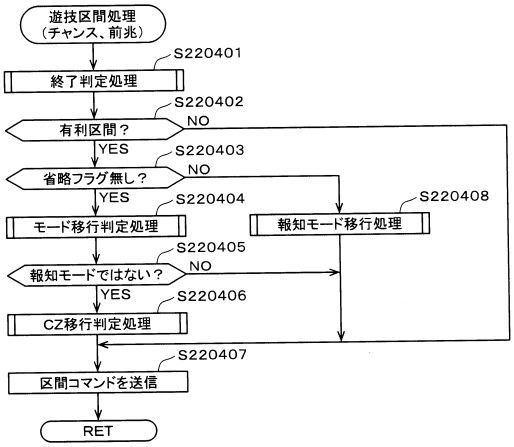
【図３０４】



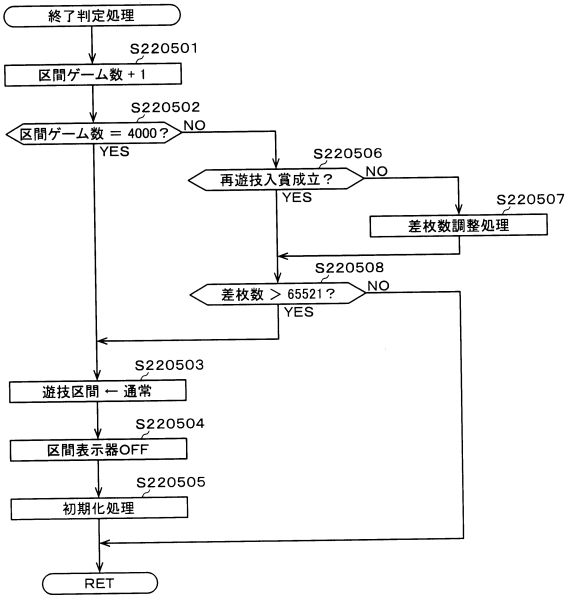
【図３０５】



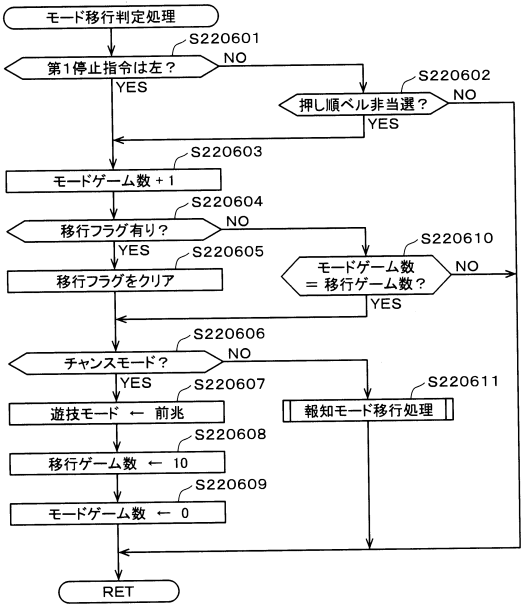
【図３０６】



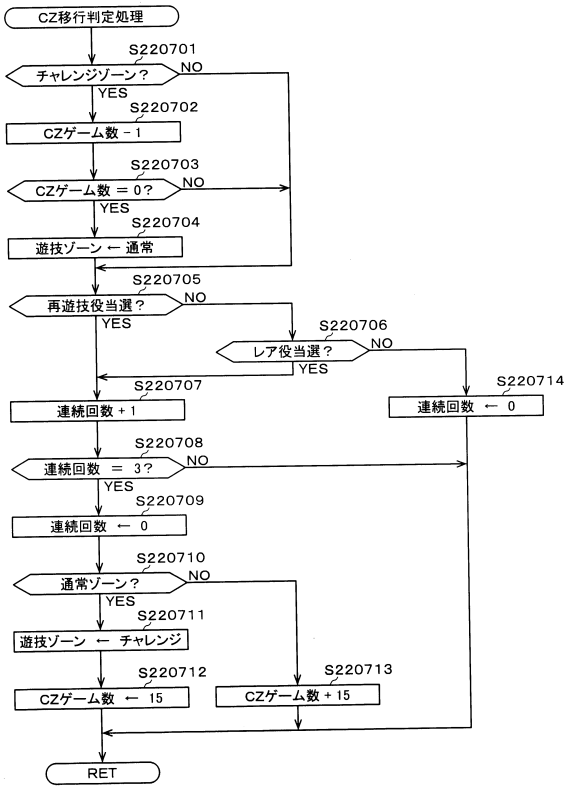
【図３０７】



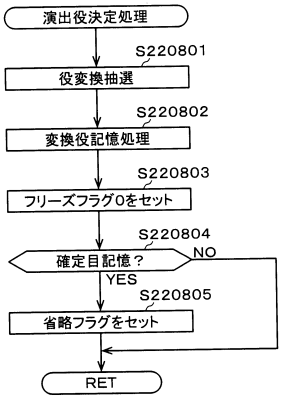
【図３０８】



【図３０９】



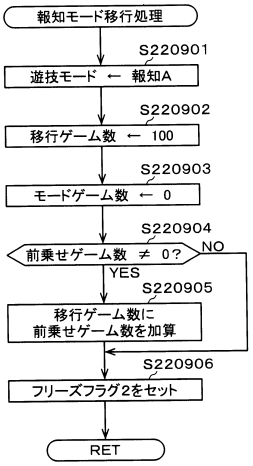
【図３１０】



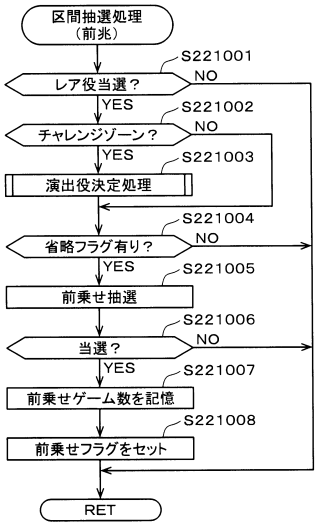
【図３１１】

	弱チェリー（1%）	スイカ（2%）	チャンス（20%）	強チェリー（30%）	強ベル（50%）	確定目（100%）
弱チェリー（1%）	0%	80%	15%	3%	2%	0%
スイカ（2%）	0%	0%	60%	30%	9%	1%
チャンス（20%）	0%	0%	0%	55%	40%	5%
強チェリー（30%）	0%	0%	0%	0%	80%	20%
強ベル（50%）	0%	0%	0%	0%	0%	100%

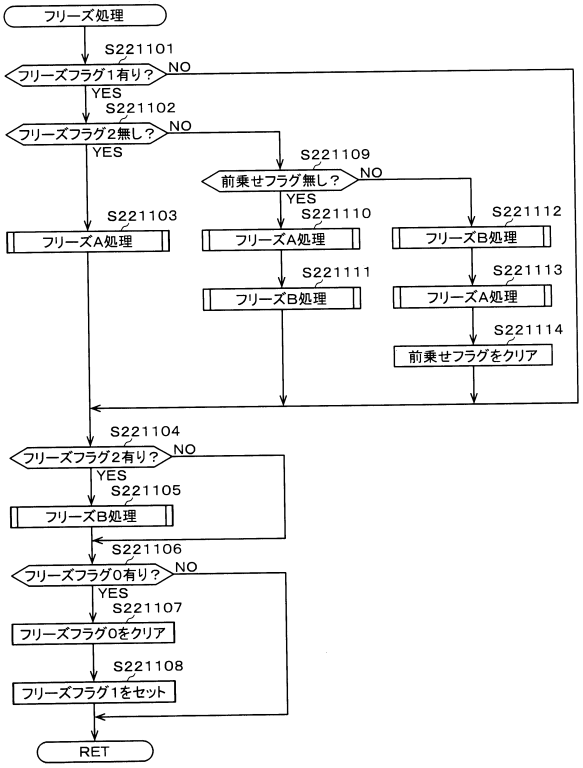
【図３１２】



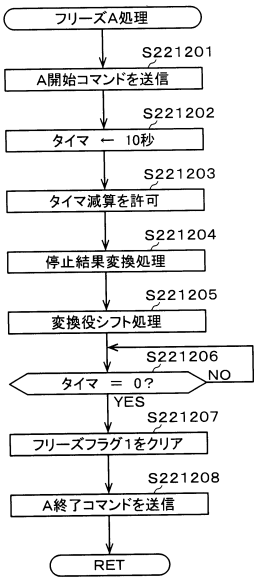
【図３１３】



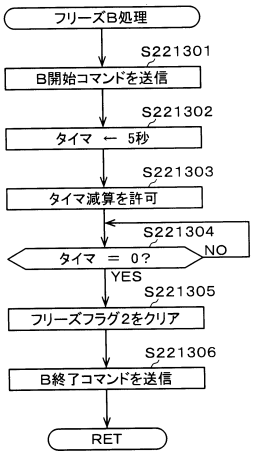
【図３１４】



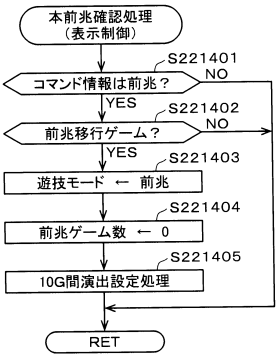
【図３１５】



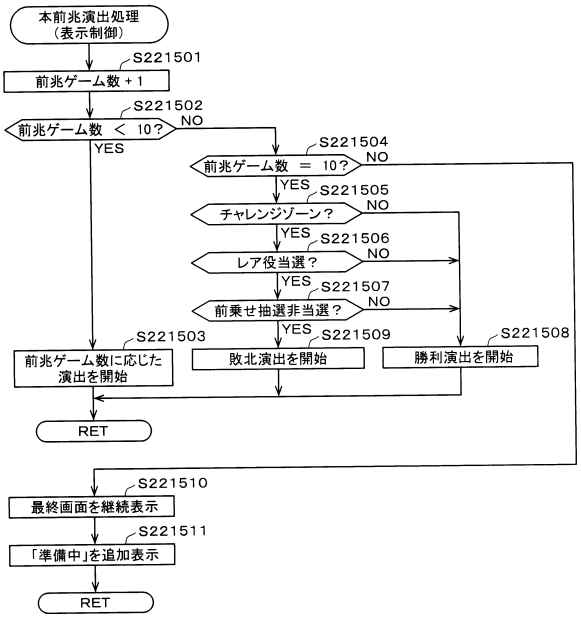
【図３１６】



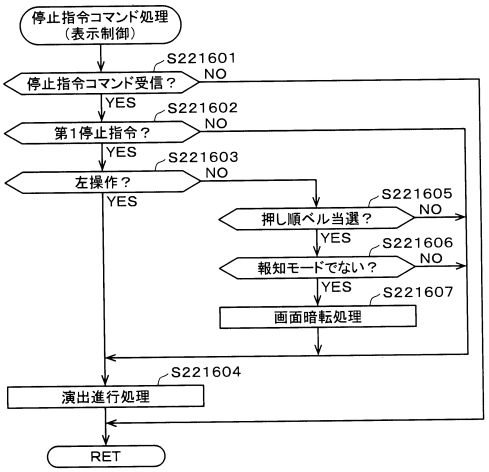
【図３１７】



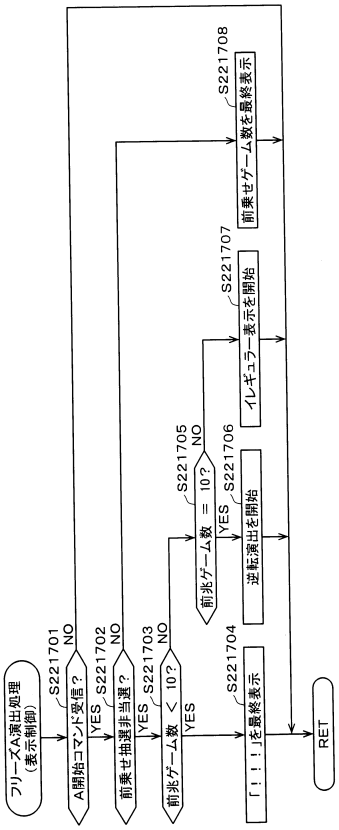
【図３１８】



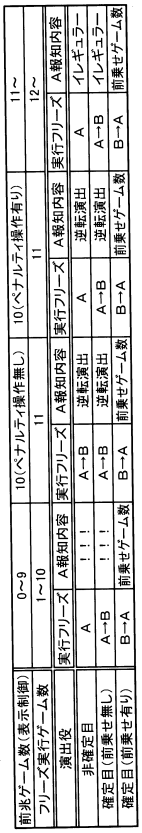
【図３１９】



【図３２０】

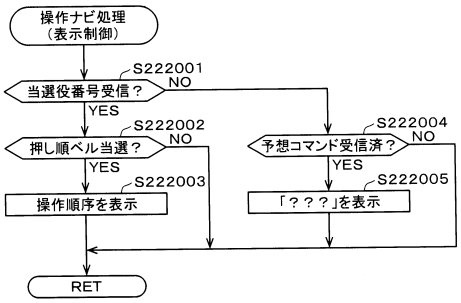


【図３２１】

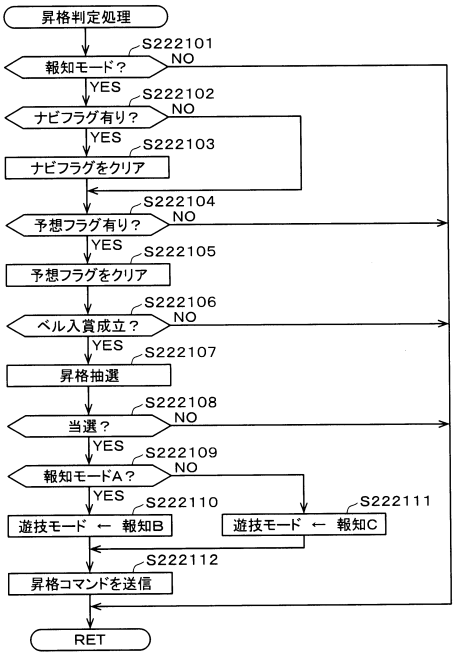


| 前兆ゲーム数（表示制御） | | |

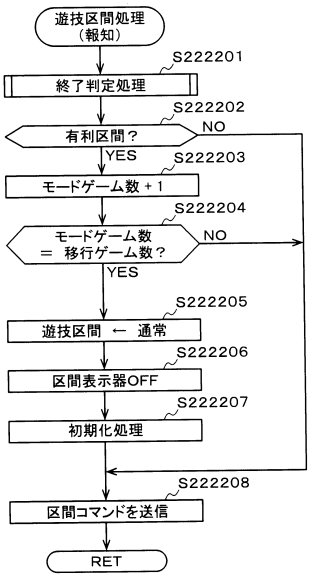
【図３２５】



【図３２６】



【図３２７】



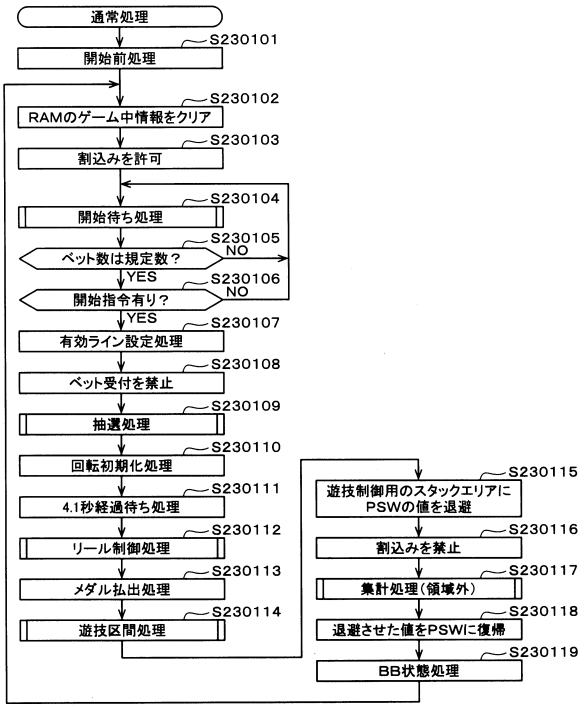
【図３２８】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

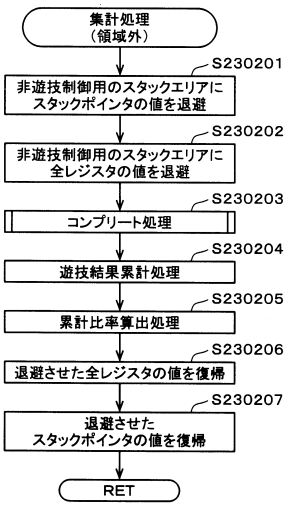
【図３２９】

アドレス	内容	
Y(1)	遊技制御用のワークエリア	106iw
Y(2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(3)	遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(r)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア	106is
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア	106ew
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア	106es
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア	

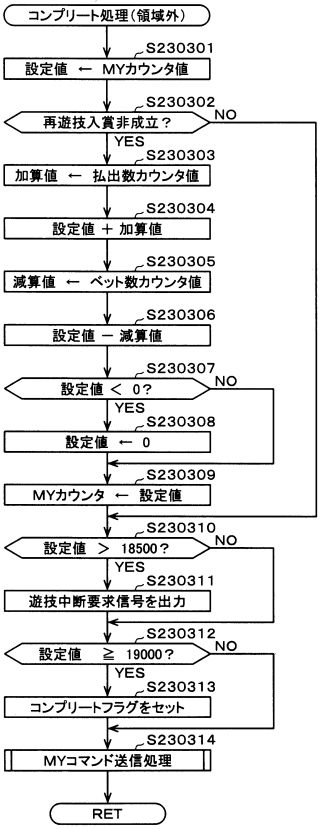
【図３３０】



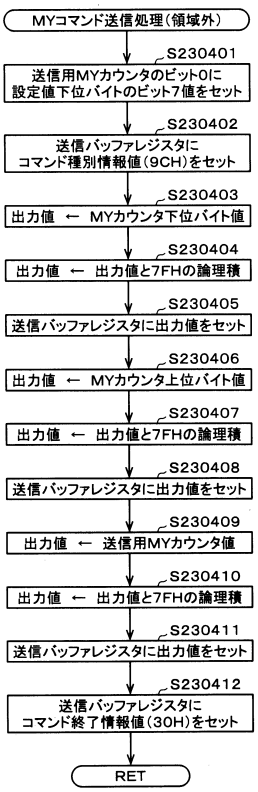
【図３３１】



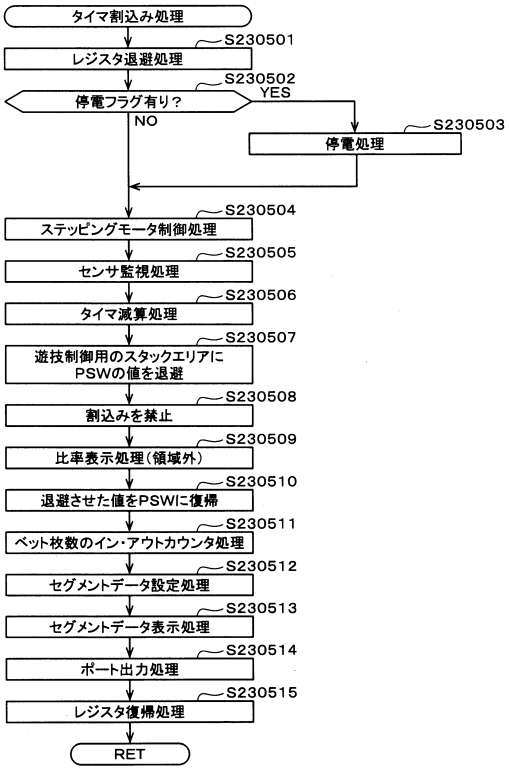
【図３３２】



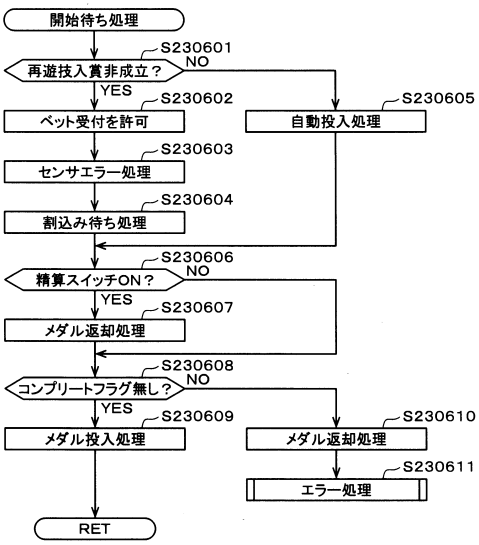
【図３３３】



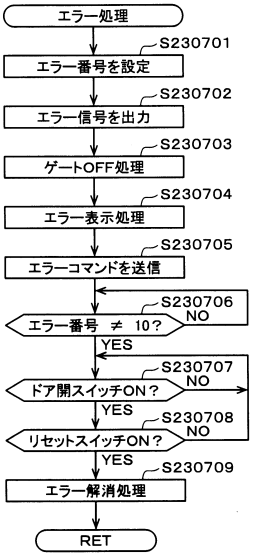
【図３３４】



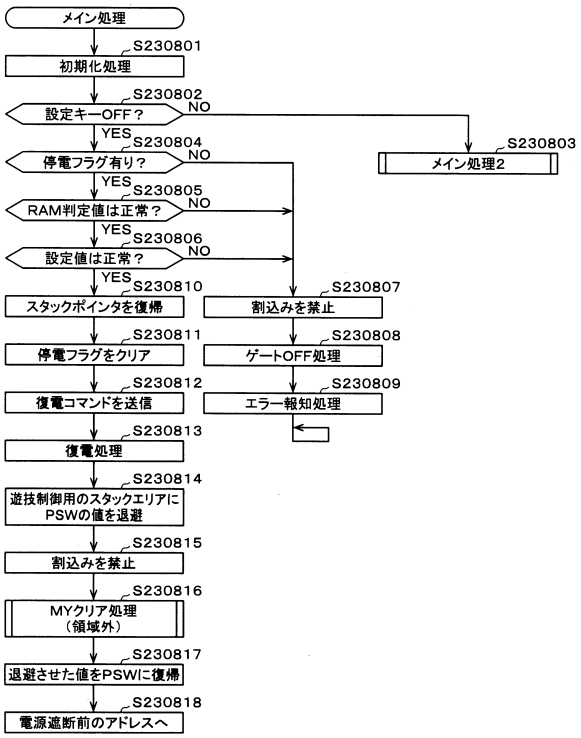
【図３３５】



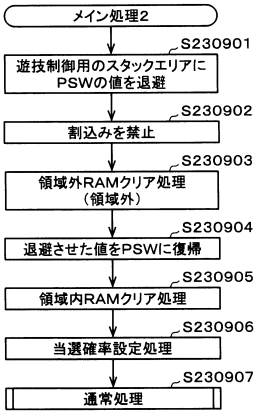
【図３３６】



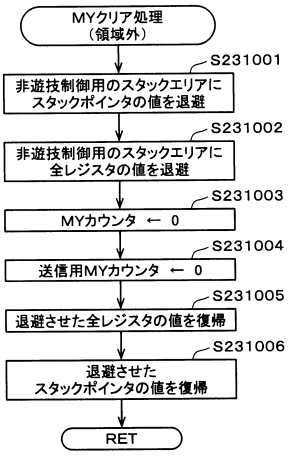
【図３３７】



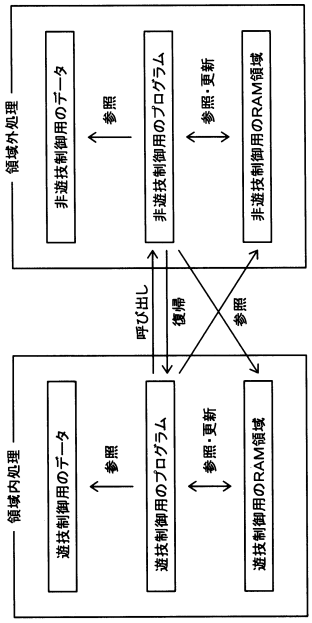
【図３３８】



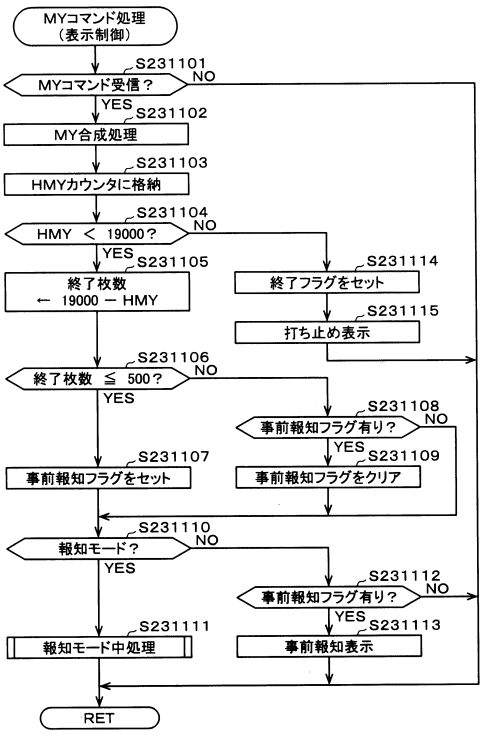
【図３３９】



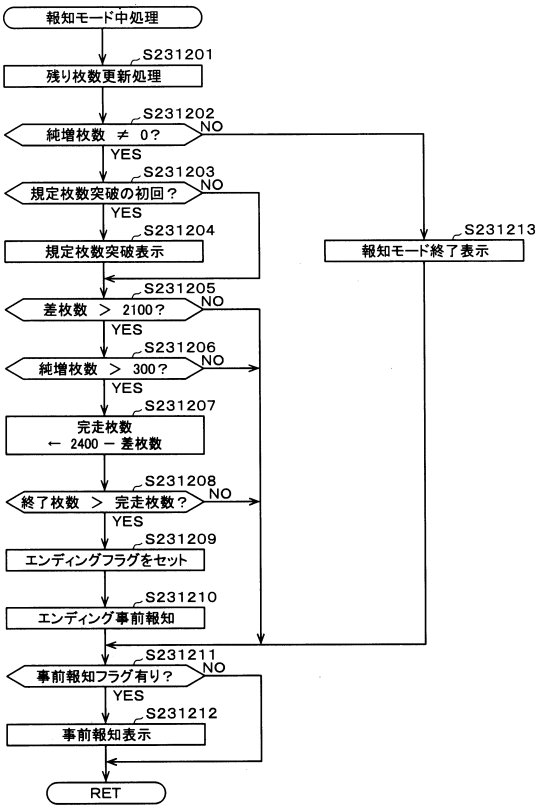
【図３４０】



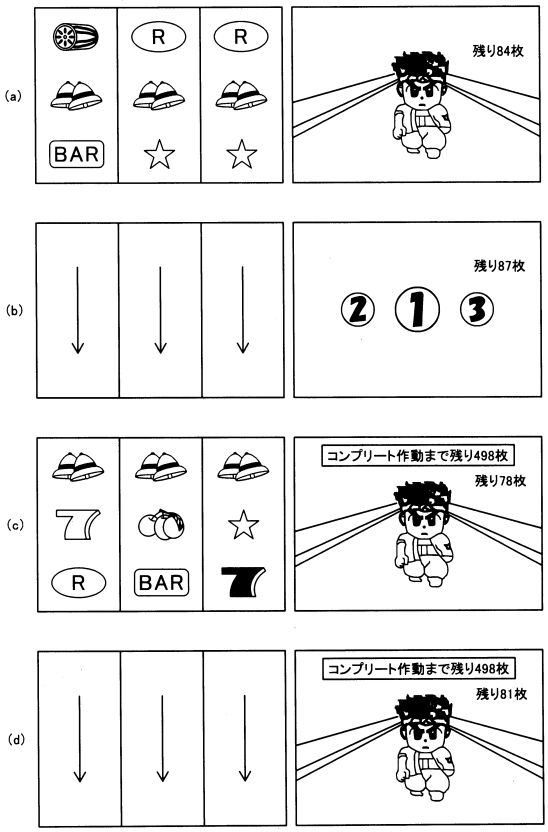
【図３４１】



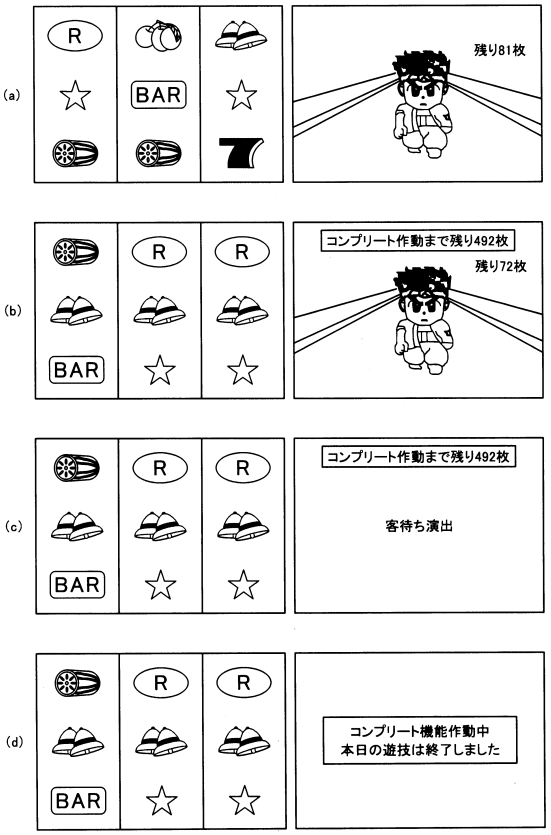
【図３４２】



【図３４３】



【図３４４】



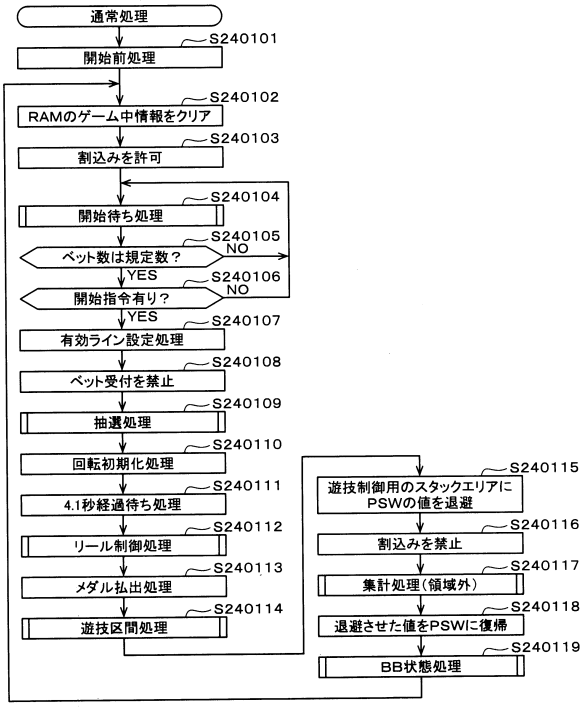
【図３４５】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

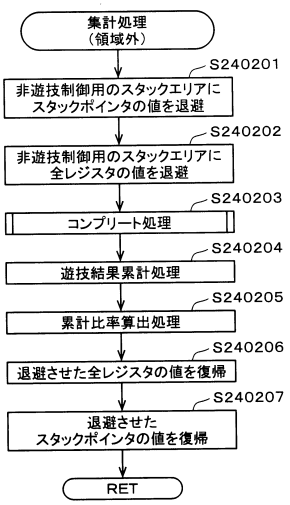
【図３４６】

アドレス	内容	
Y(1)	遊技制御用のワークエリア	106iw
Y(2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(3)	遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(r)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア	106is
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア	106ew
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア	106es
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア	

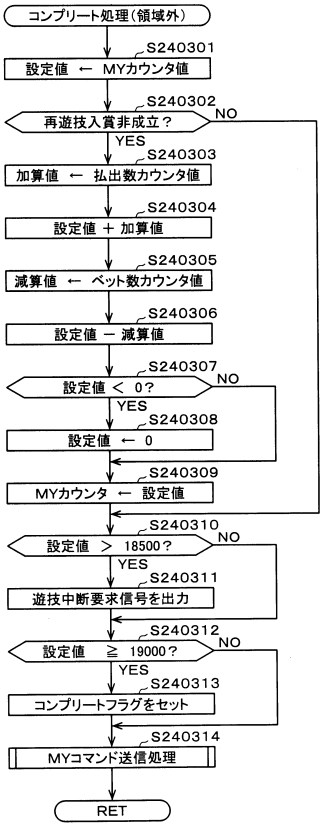
【図３４７】



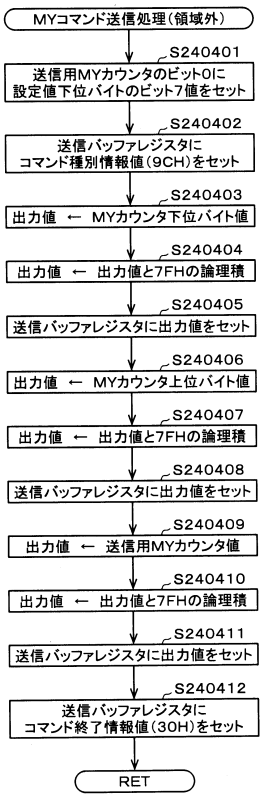
【図３４８】



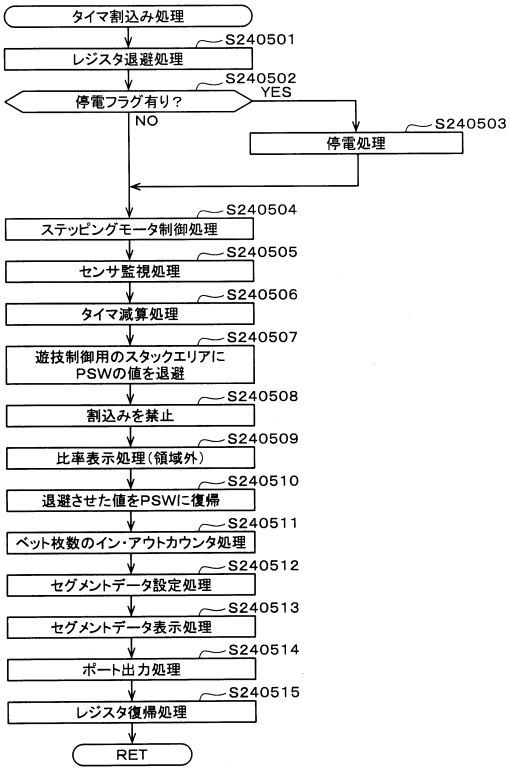
【図３４９】



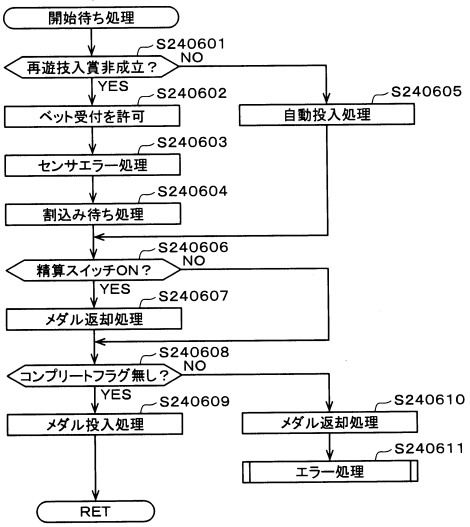
【図３５０】



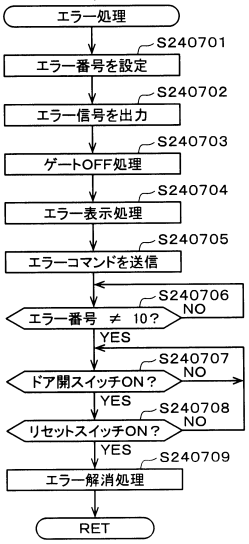
【図３５１】



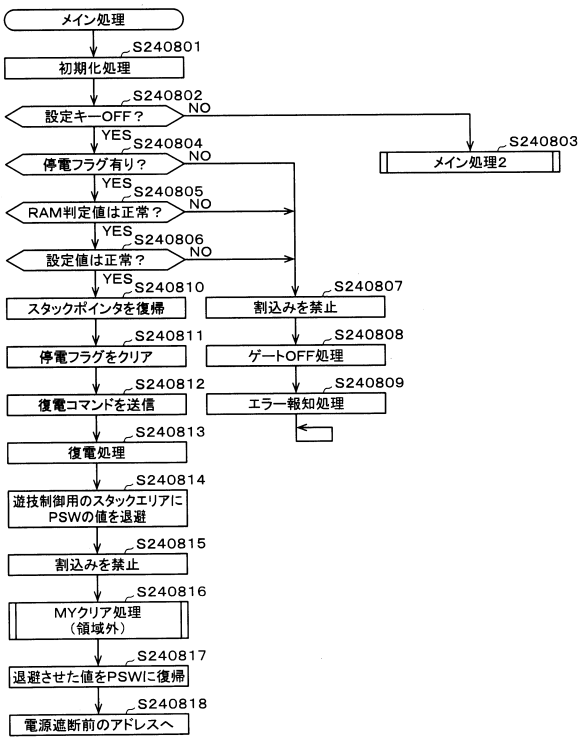
【図３５２】



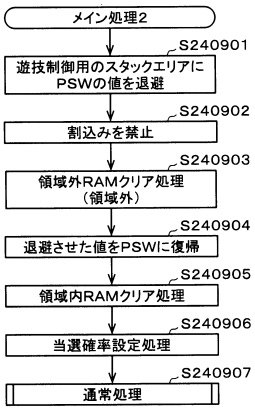
【図３５３】



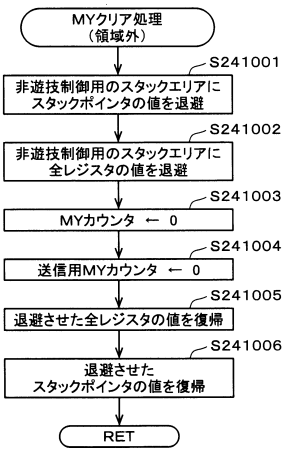
【図３５４】



【図３５５】



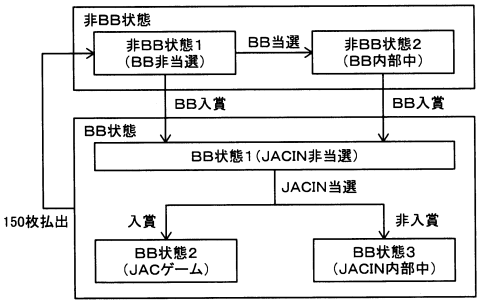
【図３５６】



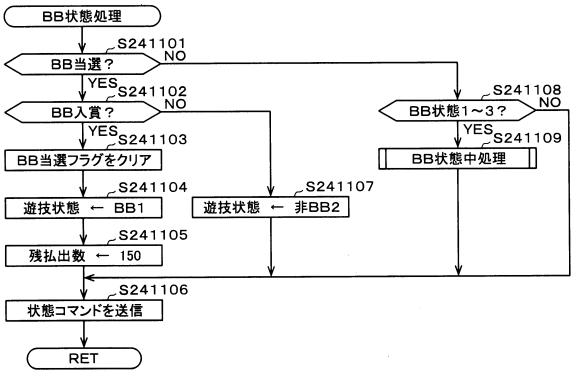
【図３５７】

役	特典	IV	非BB状態1	非BB状態2 BB状態3	BB状態1	BB状態2
再遊技	再遊技	1	8978	9256	0	0
左中右ベル	6枚 or 1枚	2	9196	9196	9196	0
左右中ベル	6枚 or 1枚	3	9196	9196	9196	0
中左右ベル	6枚 or 1枚	4	9196	9196	9196	0
中右左ベル	6枚 or 1枚	5	9196	9196	9196	0
右左中ベル	6枚 or 1枚	6	9196	9196	9196	0
右中左ベル	6枚 or 1枚	7	9196	9196	9196	0
不問ベル	6枚	8	10	10	10	6972
チェリー	3枚	9	547	547	547	0
スイカ	3枚	10	547	547	547	0
BB	BB状態	11	278	0	0	0
不問1枚	1枚	12	0	0	0	43690
JACIN	JACゲーム(BB状態2)	13	0	0	9256	0
外れ	—	—	0	0	0	14874

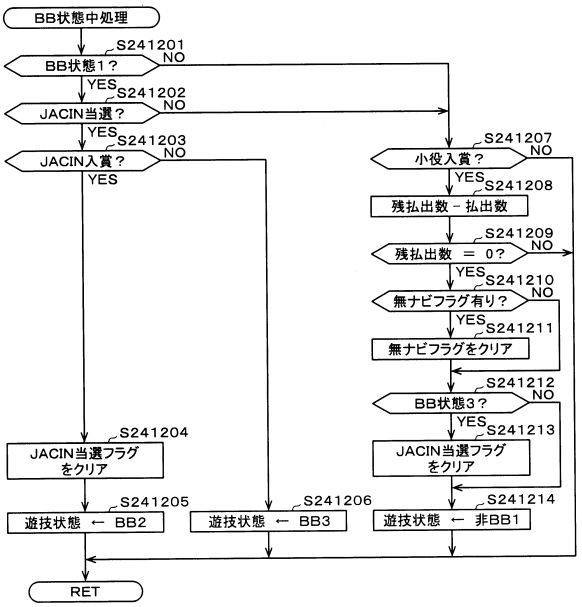
【図３５８】



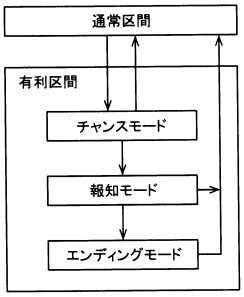
【図３５９】



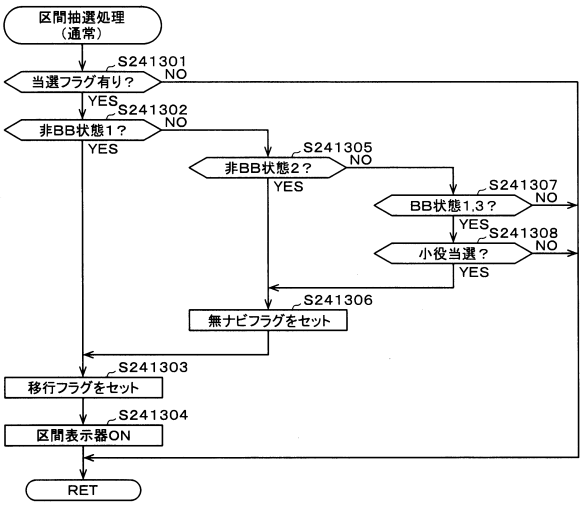
【図３６０】



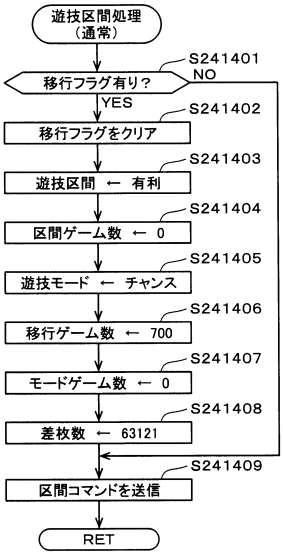
【図３６１】



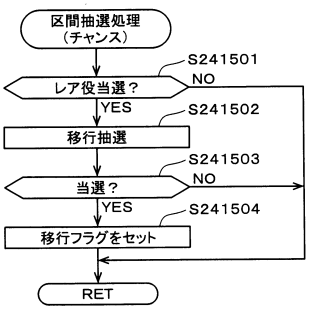
【図３６２】



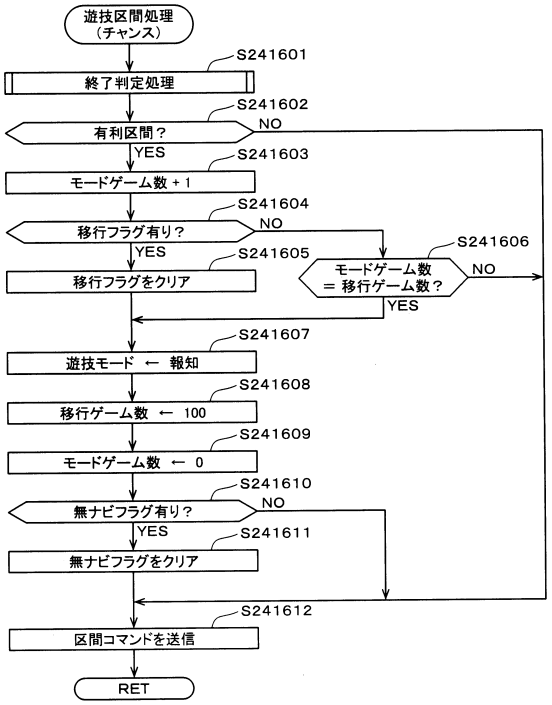
【図３６３】



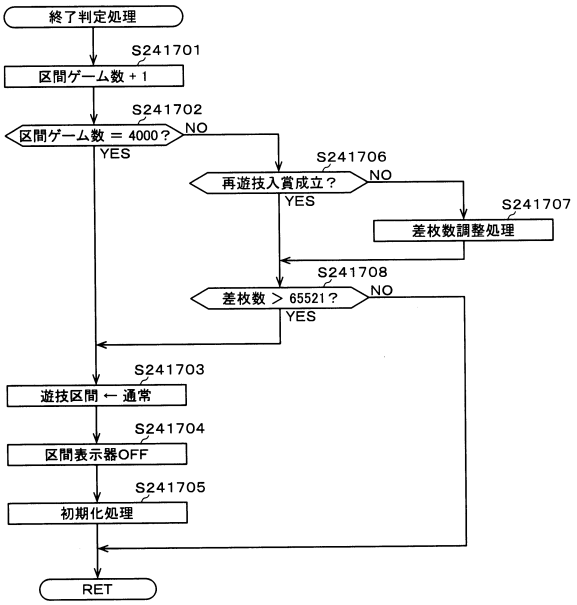
【図３６４】



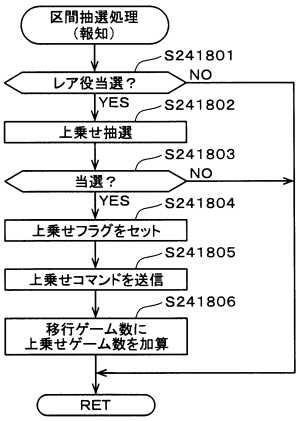
【図３６５】



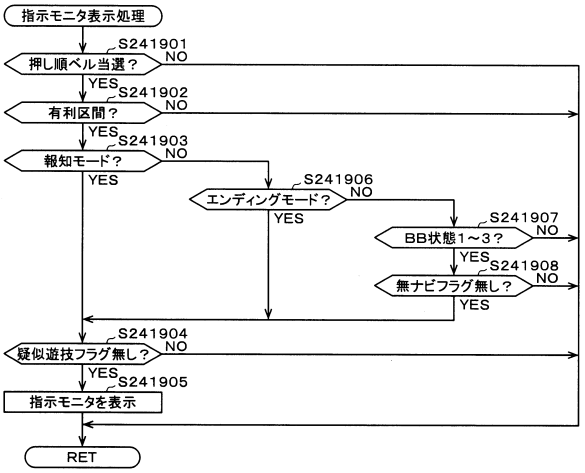
【図３６６】



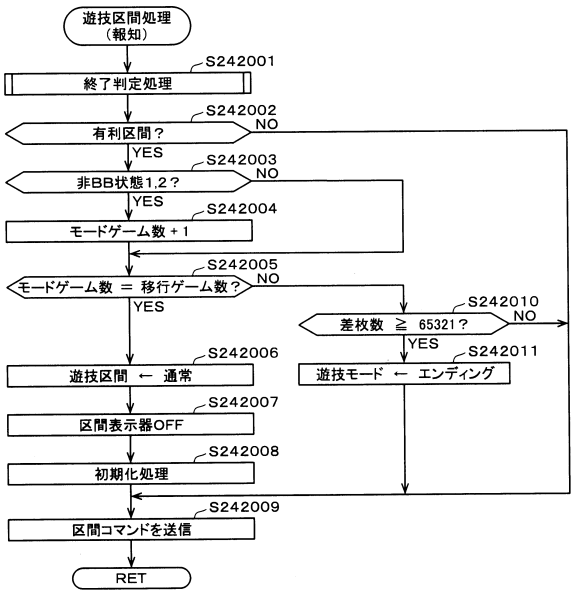
【図３６７】



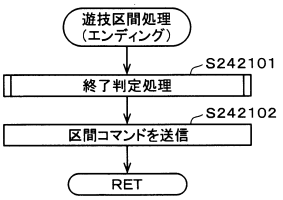
【図３６８】



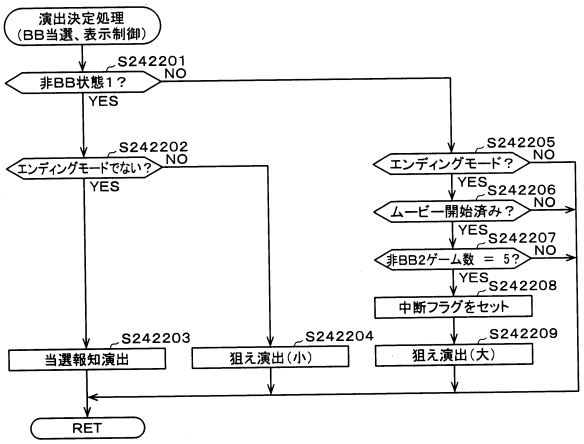
【図３６９】



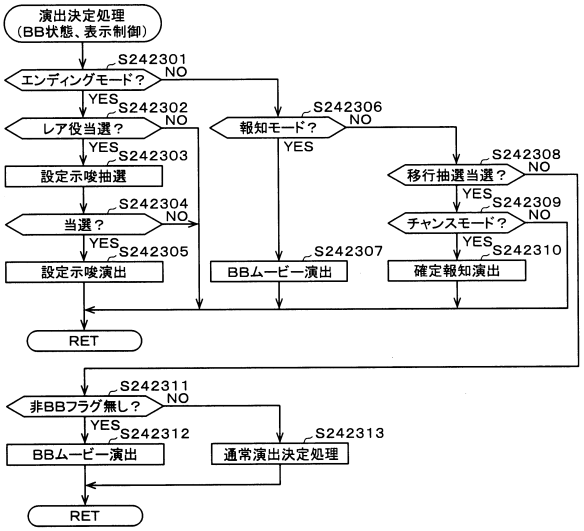
【図３７０】



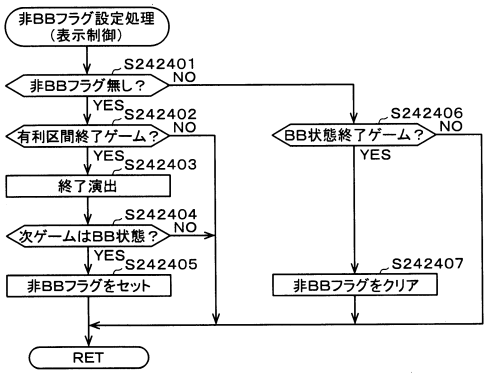
【図３７１】



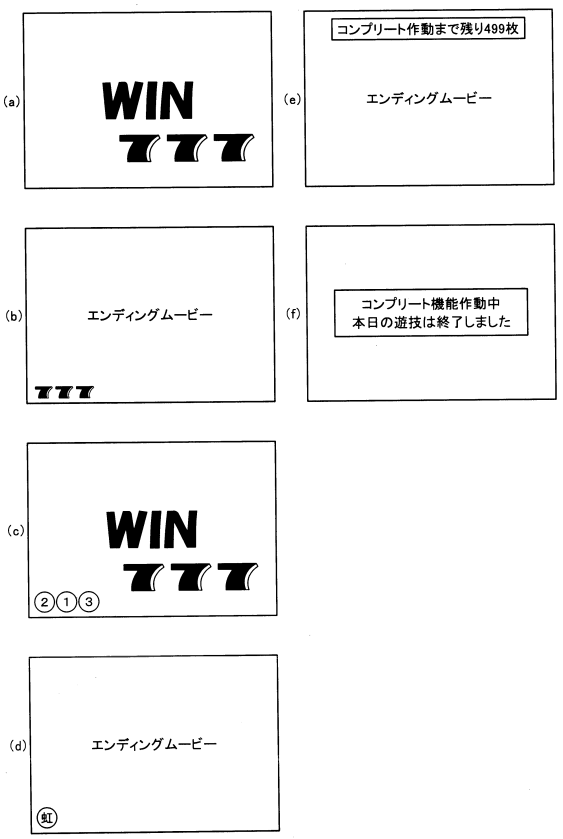
【図３７２】



【図３７３】



【図３７４】



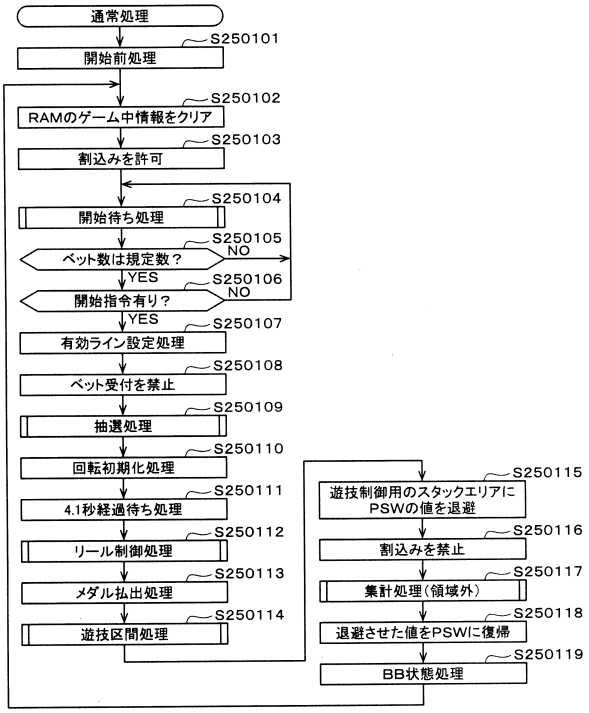
【図３７５】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

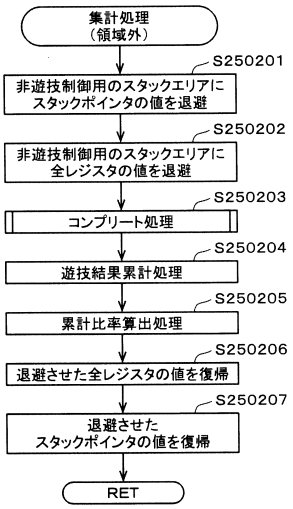
【図３７６】

アドレス	内容	
Y(1)	遊技制御用のワークエリア	106iw
Y(2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(3)	遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(r)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア	106is
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア	106ew
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア	106es
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア	

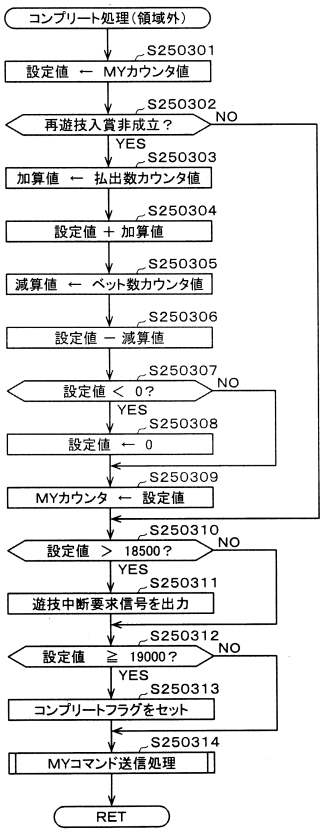
【図３７７】



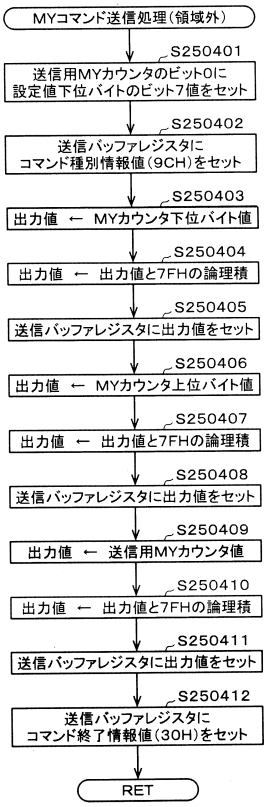
【図３７８】



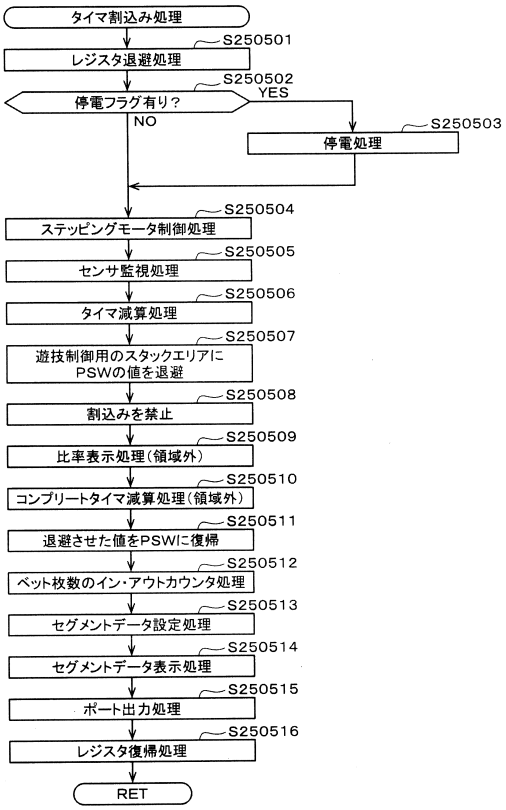
【図３７９】



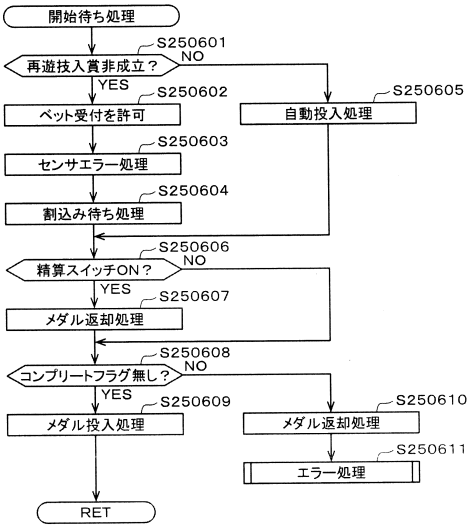
【図３８０】



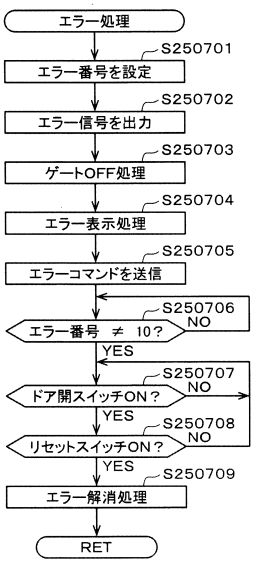
【図３８１】



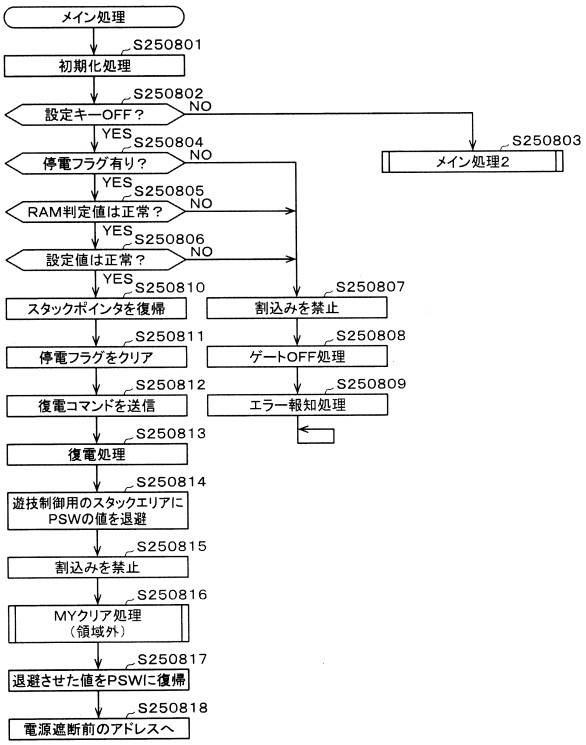
【図３８２】



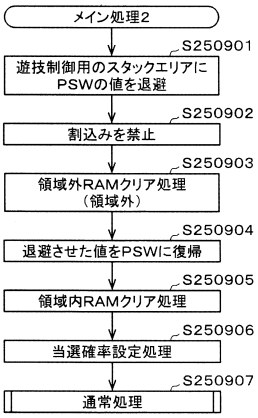
【図３８３】



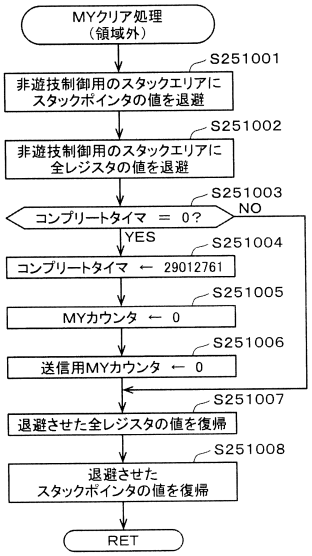
【図３８４】



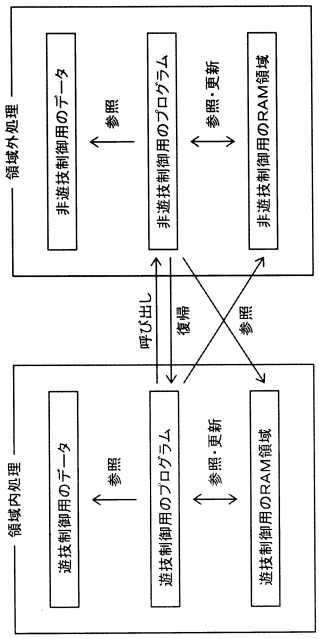
【図３８５】



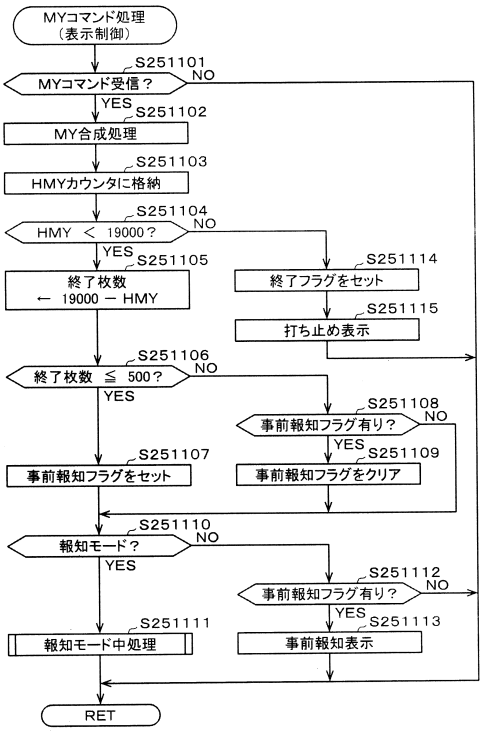
【図３８６】



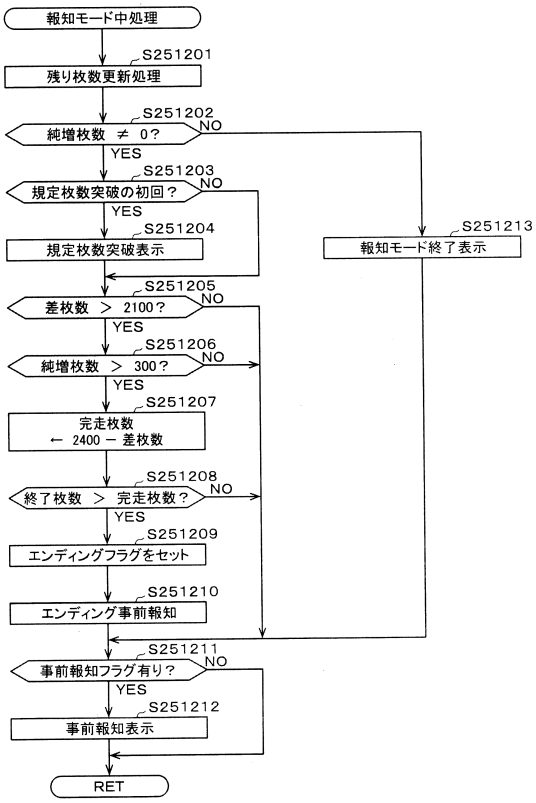
【図３８７】



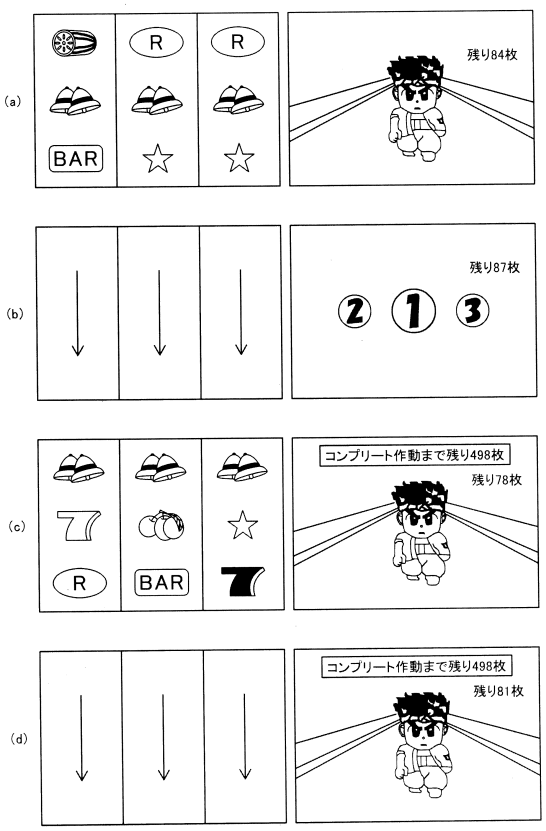
【図３８８】



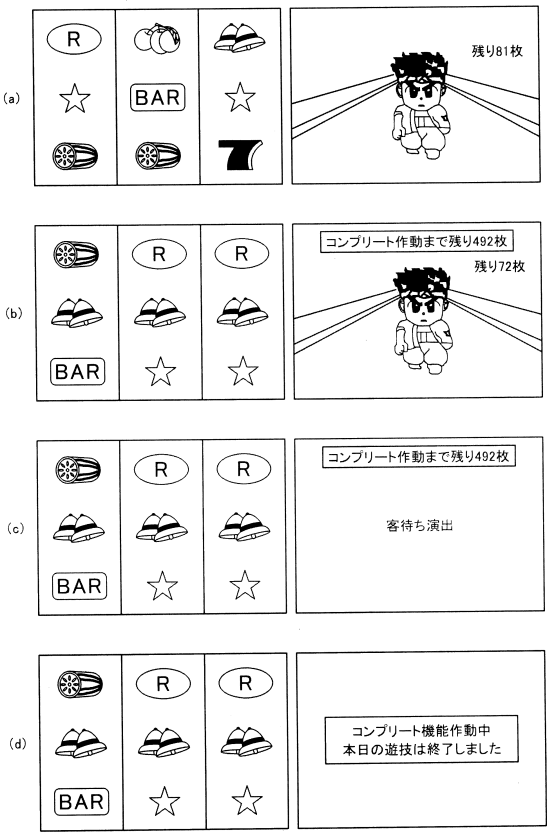
【図３８９】



【図３９０】



【図３９１】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１８－１７５７８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１９２１２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２４－０１０３２４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４
Ａ６３Ｆ　７／０２