

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6978682号
(P6978682)

(45) 発行日 令和3年12月8日(2021.12.8)

(24) 登録日 令和3年11月16日(2021.11.16)

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

請求項の数 1 (全 554 頁)

(21) 出願番号	特願2018-35981 (P2018-35981)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成30年2月28日(2018.2.28)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2019-150171 (P2019-150171A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43) 公開日	令和1年9月12日(2019.9.12)	(74) 代理人	100105315
審査請求日	令和3年1月27日(2021.1.27)		弁理士 伊藤 温
早期審査対象出願		(74) 復代理人	100206678
			弁理士 谷口 誠
		(72) 発明者	飯塚 立樹
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	鈴木 和徳
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ストップスイッチと、
 内部抽せん手段と
 を備え、

内部抽せん手段により、所定の結果が決定される場合と、特定の結果が決定される場合と、特別の結果が決定される場合と、を少なくとも有するよう構成されており、

内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、

前記所定図柄組合せが停止された場合は、前記所定図柄組合せに対応した数の遊技媒体が付与され得るよう構成されており、

内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、

前記特定図柄組合せが停止された場合は、再遊技が付与され得るよう構成されており、

内部抽せん手段によって前記特別の結果が決定され、その後遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別図柄組合せが停止された場合は、特別遊技状態が開始され得るよう構成されており、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第1区間と、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知し得る第2区間と、

前記第2区間に移行してから、当該第2区間における差数をカウント可能な差数カウン

10

20

タと

を有し、

前記第2区間且つ前記特別遊技状態においても差数カウンタを更新し得るよう構成されており、

前記第2区間の所定の遊技において、差数カウンタに関する演算結果が負の値となった場合は、差数カウンタに規定値を記憶可能とし、

差数カウンタが所定の条件を満たした場合は前記第2区間を終了し得ることを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

回胴式遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として1ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-116444

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

興趣性の高い回胴式遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係る回胴式遊技機は、

ストップスイッチと、

内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段により、所定の結果が決定される場合と、特定の結果が決定される場合と、特別の結果が決定される場合と、を少なくとも有するよう構成されており、

40

内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、

前記所定図柄組合せが停止された場合は、前記所定図柄組合せに対応した数の遊技媒体が付与され得るよう構成されており、

内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、

前記特定図柄組合せが停止された場合は、再遊技が付与され得るよう構成されており、

内部抽せん手段によって前記特別の結果が決定され、その後遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別図柄組合せが停止された場合は、特別遊技状態が開始され

50

得るよう構成されており、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第1区間と、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知し得る第2区間と、

前記第2区間に移行してから、当該第2区間における差数をカウント可能な差数カウンタと

を有し、

前記第2区間且つ前記特別遊技状態においても差数カウンタを更新し得るよう構成されており、

前記第2区間の所定の遊技において、差数カウンタに関する演算結果が負の値となった場合は、差数カウンタに規定値を記憶可能とし、

差数カウンタが所定の条件を満たした場合は前記第2区間を終了し得ることを特徴とする回胴式遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係る回胴式遊技機は、

遊技の進行を制御するメイン処理と、

前記メイン処理の実行中に、所定時間ごとの割り込みによって実行する割り込み処理と

、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽せん手段と、

情報を表示可能な情報表示部と、

を備え、

ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、当該有利な操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示する指示遊技と、

遊技区間のうち、前記指示遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示遊技を実行可能な有利区間と、

有利区間である報知態様と通常区間である報知態様とを少なくとも採り得る有利区間表示器と、

有利区間である場合にオンとなる有利区間フラグと、

新たに有利区間に移行してから、当該有利区間にて獲得した遊技価値数を計測可能な差枚数カウンタと

を備え、

前記差枚数カウンタのカウンタ値が所定の終了条件を満たした場合には、通常区間に移行するよう構成されており、

前記メイン処理として、

前記差枚数カウンタのカウンタ値をクリアする処理Aと、

前記有利区間表示器を前記通常区間である報知態様とするための処理Bと、

有利区間フラグをオンからオフにする処理Cと

を少なくとも実行可能であり、

有利区間から通常区間に移行する場合には、前記処理A及び前記処理Bを実行した後に前記処理Cを実行するよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、興趣性の高い遊技機を提供することができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

10

20

30

40

50

【図 1】図 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

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

【図 5】図 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

10

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

。

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

。

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

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

【図 12】図 12 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

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

20

【図 14】図 14 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

30

【図 19】図 19 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

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

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

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

40

【図 24】図 24 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状

50

態開始制御処理のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回

50

胴停止受付時処理のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

【図 6 4】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 5】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 6 6】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

【図 6 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

20

【図 6 8】メダル補助タンク H S と満杯検知電極 D E との配置を示す斜視図である。

【図 6 9】満杯検知電極とビス B S の大きさ及び位置を示す概略図である。

【図 7 0】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 1】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

30

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 開始演出実行イメージ図である。

【図 7 7】図 7 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。

【図 7 8】図 7 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。

【図 7 9】図 7 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。

40

【図 8 0】図 8 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 1 である。

【図 8 1】図 8 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 2 である。

【図 8 2】図 8 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 3 である。

【図 8 3】図 8 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 4 である。

【図 8 4】図 8 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 1 である。

50

【図 8 5】図 8 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 2 である。

【図 8 6】図 8 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 3 である。

【図 8 7】図 8 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 4 である。

【図 8 8】図 8 8 (a) は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第 1 の態様を示すタイミングチャートであり、図 8 8 (b) は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第 2 の態様を示すタイミングチャートである。

【図 8 9】図 8 9 (a) は、第 1 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 8 9 (b) は、第 2 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【図 9 0】図 9 0 は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す正面図である。

【図 9 2】図 9 2 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【図 9 3】図 9 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、本例に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。

【図 9 5】図 9 5 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 1 である。

【図 9 6】図 9 6 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 2 である。

【図 9 7】図 9 7 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 3 である。

【図 9 8】図 9 8 は、本例に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。

【図 9 9】図 9 9 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 1 である。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 2 である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 3 である。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 4 である。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、本例に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。

【図 1 0 6】図 1 0 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 9】図 1 0 9 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での

10

20

30

40

50

復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図110】図110は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。

【図111】図111は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。

【図112】図112は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。

【図113】図113は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図114】図114は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理（1枚目）のフローチャートである。 10

【図115】図115は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理（2枚目）のフローチャートである。

【図116】図116は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理（3枚目）のフローチャートである。

【図117】図117は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理（4枚目）のフローチャートである。

【図118】図118は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、ATに関する状態の移行の一例テーブルである。

【図119】図119は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT抽選実行処理のフローチャートである。 20

【図120】図120は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図121】図121は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図122】図122は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図123】図123は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図124】図124は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。 30

【図125】図125は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのRT状態移行制御処理のフローチャートである。

【図126】図126は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、RT状態遷移図である。

【図127】図127は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT中状態開始制御処理のフローチャートである。

【図128】図128は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、AT状態遷移図である。

【図129】図129は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。 40

【図130】図130は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図131】図131は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図132】図132は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図133】図133は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図134】図134は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 50

サブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図135】図135は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での1コマンド処理のフローチャートである。

【図136】図136は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。

【図137】図137は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図138】図138は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時AT中処理のフローチャートである。

【図139】図139は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

10

【図140】図140は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図141】図141は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利BB内部中処理のフローチャートである。

【図142】図142は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第1回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図143】図143は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第2回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図144】図144は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第3回胴停止受付時処理のフローチャートである。

20

【図145】図145は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図146】図146は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【図147】図147は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（A）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（B）とを示す表である。

【図148】図148は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。

【図149】図149は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

30

【図150】図150は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図151】図151は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図152】図152は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図153】図153は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図154】図154は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

40

【図155】図155は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図156】図156は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図157】図157は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図158】図158は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図159】図159は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における

50

、A T状態遷移図である。

【図160】図160は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのA T状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図161】図161は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのA T状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図162】図162は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における、A Tに関する状態の移行の一例テーブルである。

【図163】図163は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図164】図164は、第3実施形態からの変更例1-1に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル(A)と、シナリオ選択確率テーブル(B)とである。

【図165】図165は、第3実施形態からの変更例1-2に係る回胴式遊技機における、A T状態遷移図である。

【図166】図166は、第3実施形態からの変更例1-2に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのA T状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図167】図167は、第3実施形態からの変更例1-2に係る回胴式遊技機における、A Tに関する状態の移行の一例テーブルである。

【図168】図168は、第3実施形態からの変更例1-2に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図169】図169は、第3実施形態からの変更例1-2に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル(A)と、シナリオ選択確率テーブル(B)とである。

【図170】図170は、第3実施形態からの変更例1-3に係る回胴式遊技機における、R T状態遷移図を示すブロック図(A)と、A T状態遷移図を示すブロック図(B)とである。

【図171】図171は、第4実施形態のA T状態遷移図を示すブロック図である。

【図172】図172は、第4実施形態における、主制御基板側でのA T状態移行制御処理(1枚目)のフローチャートである。

【図173】図173は、第4実施形態における、主制御基板側でのA T状態移行制御処理(2枚目)のフローチャートである。

【図174】図174は、第4実施形態において実行される演出を示す図である。

【図175】図175は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

【図176】図176は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

【図177】図177は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

【図178】図178は、本例に適用可能なレア役示唆演出の選択態様の一例である。

【図179】図179は、第5実施形態における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図180】図180は、第5実施形態における、ボタン演出実行イメージ図である。

【図181】図181は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図182】図182は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図183】図183は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図184】図184は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図185】図185は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。

【図186】図186は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。

【図187】図187は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。

【図188】図188は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。

【図189】図189は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。

【図190】図190は、本例に適用可能な音量とBGMのテンポの構成の一例である。

【図191】図191は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図192】図192は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧で

10

20

30

40

50

ある。

【図193】図193は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧1である。

【図194】図194は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧2である。

【図195】図195は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧3である。

【図196】図196は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図197】図197は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。 10

【図198】図198は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図199】図199は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図200】図200は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図201】図201は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。

【図202】図202は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。 20

【図203】図203は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。

【図204】図204は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図205】図205は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理のフローチャートである。

【図206】図206は、低確時有利区間テーブル（左）と、高確時有利区間テーブル（右）と、を示す図である。

【図207】図207は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。 30

【図208】図208は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図209】図209は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図210】図210は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのRT状態移行制御処理のフローチャートである。

【図211】図211は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、RT状態遷移図である。

【図212】図212は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態開始制御処理のフローチャートである。 40

【図213】図213は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、AT状態遷移図である。

【図214】図214は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図215】図215は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。

【図216】図216は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図217】図217は、第6実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での 50

回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、内蔵 R A M C 1 2 0 の一定の記憶領域に記憶されている有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの概略を示す図である。

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、有利区間の終了処理の順序を示すタイミングチャートである。

【図 2 2 2】7 セグメントディスプレイの構成と、8 つの L E D を点灯又は消灯させるための記憶領域と関係を示す図である。

【図 2 2 3】4 つの 7 セグメントディスプレイをダイナミック制御によって点灯制御をする状態を示すである。図 2 2 3 (a) は、7 セグメントディスプレイ D を点灯制御している状態を示し、図 2 2 3 (b) は、7 セグメントディスプレイ A を点灯制御している状態を示し、図 2 2 3 (c) は、7 セグメントディスプレイ B を点灯制御している状態を示し、図 2 2 3 (d) は、7 セグメントディスプレイ C を点灯制御している状態を示し、図 2 2 3 (e) は、7 セグメントディスプレイ D を点灯制御している状態を示す。

【図 2 2 4】図 2 2 4 (a) は、遊技毎 (単位遊技ごと) の差枚数カウンタの処理を示す図である。図 2 2 4 (b) は、遊技毎 (単位遊技ごと) の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。

【図 2 2 8】図 2 2 8 は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。

【図 2 2 9】図 2 2 9 (a) は、遊技毎 (単位遊技ごと) の差枚数カウンタの処理を示す図である。図 2 2 9 (b) は、遊技毎 (単位遊技ごと) の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。

【図 2 3 0】図 2 3 0 は、複数の遊技状態の各々において、条件装置の各々の当選確率を定めるための値数を示す表である。

【図 2 3 1】図 2 3 1 は、図 2 3 0 に示したテーブルによって実現される R T 状態遷移図 (上段) と、A T 状態遷移図 (下段) とである。

【図 2 3 2】図 2 3 2 (a - 1) は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図 2 3 2 (a - 2) は、B B 内部中における有利区間移行抽選 (a - 2) とを対比するテーブルであり、図 2 3 2 (b - 1) は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図 2 3 2 (b - 2) は、B B 内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図 2 3 2 (c - 1) は、一般中における有利区間移行抽選と A T 当選の関係を示すテーブルであり、図 2 3 2 (c - 2) は、B B 内部中における有利区間移行抽選と A T 当選の関係を示すテーブルである。

【図 2 3 3】図 2 3 3 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図 2 3 4】図 2 3 4 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図 2 3 5】図 2 3 5 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。

【図 2 3 6】図 2 3 6 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 2 である。

10

20

30

40

50

【図 2 3 7】図 2 3 7 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。

【図 2 3 8】図 2 3 8 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 2 3 9】図 2 3 9 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 5 である。

【図 2 4 0】図 2 4 0 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図 2 4 1】図 2 4 1 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。

10

【図 2 4 2】図 2 4 2 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。

【図 2 4 3】図 2 4 3 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 遷移図である。

【図 2 4 4】図 2 4 4 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、R B 未作動中と R B 作動中における入賞 0 1 の当選率である。

【図 2 4 5】図 2 4 5 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図 2 4 6】図 2 4 6 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

20

【図 2 4 7】図 2 4 7 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。

【図 2 4 8】図 2 4 8 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 2 である。

【図 2 4 9】図 2 4 9 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。

【図 2 5 0】図 2 5 0 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 2 5 1】図 2 5 1 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

30

【図 2 5 2】図 2 5 2 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。

【図 2 5 3】図 2 5 3 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 2 5 4】図 2 5 4 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 2 5 5】図 2 5 5 (a) 及び (b) は、R T 状態と A T 状態の変化を示す図である。

【図 2 5 6】図 2 5 6 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図 2 5 7】図 2 5 7 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

40

【図 2 5 8】図 2 5 8 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。

【図 2 5 9】図 2 5 9 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 2 である。

【図 2 6 0】図 2 6 0 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。

【図 2 6 1】図 2 6 1 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 2 6 2】図 2 6 2 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一

50

覧 5 である。

【図 2 6 3】図 2 6 3 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 6 である。

【図 2 6 4】図 2 6 4 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図 2 6 5】図 2 6 5 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧である。

【図 2 6 6】図 2 6 6 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 遷移図である。

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボーナス当選ゲームにおけるイメージ図である。 10

【図 2 6 8】図 2 6 8 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、R T 遷移図である。

【図 2 6 9】図 2 6 9 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、状態比率に関する表である。

【図 2 7 0】図 2 7 0 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 2 7 1】図 2 7 1 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 2 7 2】図 2 7 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なその他の構成に係る作用図である。 20

【図 2 7 3】図 2 7 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な状態比率に関する図である。

【0 0 0 8】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、C P U を含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「C P U」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（C I S C、R I S C、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「R O M」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。R A M とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる。尚、R A M 内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり遊技であり、ボーナス遊技や第 1 種 B B ・第 2 種 B B 等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（R T 状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得る A T （アシストタイム）中状態、前記 R T 状態と A T 中状態とが複合した A R T （アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、R T 状態、A T 中状態、A R T 中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選 30 40 50

状態と称している)が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない{更に、これらの遊技状態や機能(例えば、A T中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等)は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない}。また、本例においては、A Tに関する状態とR T状態とを個別に記載し、R T状態が「R T 1」且つA Tに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、R T状態とA Tに関する状態とを纏めてA R Tに関する状態としてA R Tに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選(内部注抽せんと称することがある)により当選した条件装置の種類(又は、条件装置番号)である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なA Tに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、A Tに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。

「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、A T残りゲーム数もしくはA TカウンタM 6 0のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が1以上(「0」となった当該遊技も含めても良い)である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役(主に、押し順ベル役)が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数(払出し枚数から投入枚数を引いた枚数)や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、A Tに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、A Tカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役(例えば、押し順ベル役)が当選した、等が特定条件となる。

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

【0009】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせ

10

20

30

40

50

であってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0010】

(本実施形態)

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

【0011】

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

【0012】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置(押し順表示装置)D270(押し順表示装置D270と称することもある)、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【0013】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット(一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること)されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED(ランプ)によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:消灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:点灯となる(再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する)。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効(操作を受け付けている)である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効(操作を受け付け

ていない)である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンD220の操作が有効である場合に点灯(点滅としてもよい)し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンD220の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40(第二情報表示部とも称することがある)にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数(クレジット数)が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順)によって入賞する役が相違し得る条件装置{いわゆる押し順役(押し順あり役とも称することがある)}であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率(払出枚数、その後のRT状態等)が異なり得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている(当該報知を押し順ナビと称することがある)。このように、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D280は、ATに関する状態(詳細は後述する)のうち、押し順表示装置D270(第一情報表示部とも称することがある)に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態(本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する)に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D280を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S40にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0014】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている(点灯及び消灯タイミングについては後述する)。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態(いわゆる大当たり遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する)、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い(又は低い)状態である再遊技確率変動遊技状態(RT状態)、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT(アシストタイム)中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART(アシストリプレイタイム)状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者に

10

20

30

40

50

として相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であると、有利区間表示器Y Hが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器Y Hの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するA Tに関する状態も強制的に終了させられる（A T中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いA T中状態やA R T状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまふことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「B B、R B、M B、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（4 0 G 1セットのループ抽選に非当選（A T）、固定3 2 G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1 5 0 0 G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：R T状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として1 1枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、1 1枚のメダルが獲得可能（1 1枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【0 0 1 5】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口D 1 7 0は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサD 1 0 sと、第1投入センサD 2 0 sと、第2投入センサD 3 0 sと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンD 2 2 0は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンD 6 0は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD 6 0の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D 2 4 0に払い出されるよう構成されている。

【0 0 1 6】

<リールユニットを操作するための機構>

次に、スタートレバーD 5 0は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンD 4 0は、遊技者によ

って操作可能な左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【0017】

＜前扉D Uに設けられたその他の機構＞

次に前扉D Uに設けられたその他の機構の要部について図2の前扉D Uを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉D Uには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S 4 0、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD 2 6（不図示）、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトアD S、サウンドを出力し得るスピーカS 2 0、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルD 1 3 0及び下パネルD 1 4 0、等が設けられている。演出表示装置S 4 0は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉D Uの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD 1 5 0及びLEDランプユニットS 1 0は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD 1 4 0を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD 1 5 0が設けられ、上パネルD 1 3 0を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS 1 0が設けられている（装飾ランプユニットD 1 5 0とLEDランプユニットS 1 0とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉D Uの背面におけるリール窓D 1 6 0の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD 4 0や、スタートレバーD 5 0、精算ボタンD 6 0等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D 1 7 0に対応し、前扉D Uの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトアD Sが設けられており、メダル投入口D 1 7 0から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH 4 0に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D 2 3 0に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS 2 0が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD 1 3 0の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D 1 9 0に取り付けられているサブ入力ボタンS B及び十字キーS B 2とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板S側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンS Bを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「A T中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉D Uには、放出口D 2 4 0から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿D 2 3 0、前扉D Uの開閉状態を検出可能な扉スイッチD 8 0が設けられている。また、前扉D Uには鍵穴D 2 6 0が設けられており、鍵穴D 2 6 0の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴D 2 6 0に差し込む {加えて、所定の方法（例えば、時計回り）に捻る} ことで、前扉D Uを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込む {加えて、所定の方法（例えば、反時計回り）に捻る} ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンD 2 2 0の内部にはベットボタンランプS 5 0が設けられており、ベットボタンランプS 5 0は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、ベットボタンランプS 5 0が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンD 2 2 0の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンD 4 0の内部には停止ボタンランプS 6 0が設けられており（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3の3つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプS 6 0は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、停止ボタンランプS 6 0の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンD 4 0の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンD 4 0に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンD 4 0に対応した停止ボタンランプ

10

20

30

40

50

S 6 0のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンD 4 1が無効、中停止ボタンD 4 2が有効、右停止ボタンD 4 3が有効である場合には、左停止ボタンD 4 1に対応した停止ボタンランプS 6 0が消灯、中停止ボタンD 4 2に対応した停止ボタンランプS 6 0が点灯、右停止ボタンD 4 3に対応した停止ボタンランプS 6 0が点灯のように、3つの停止ボタンランプS 6 0の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS 6 0の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

10

【0018】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D 1 6 0を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM 5 0とリールM 5 0の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM 5 0は、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯MO上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD 5 0及び停止ボタンD 4 0における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の内部にはLED（以下、リールバックライト、回胴バックライトと呼ぶことがある）が設けられており、LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている（回胴バックライトを用いた演出であるバックランプ演出についての詳細は後述する）。また、リールM 5 0の上方には、各リール（左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

20

30

【0019】

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

40

【0020】

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

【0021】

50

<メダルセレクトア D S>

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

【0022】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサ D 1 0 s を通過する。投入受付センサ D 1 0 s は機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2 つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（規格を満足していない異物であり、例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、2 つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）、前述したようにコインシュータ D 9 0 を通って放出口 D 2 4 0 に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサ D 1 0 s は、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカ D 1 0 0 がオフとなり得る）よう構成されている。

【0023】

遊技メダルがブロッカ D 1 0 0 を正常に通過した場合に、通過直後に第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過することとなる。この投入センサ（第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s）は 2 つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s のオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【0024】

<メダル払出装置 H>

次に、図 4 のメダル払出装置 H の正面図及び上面図を用いてメダル払出装置 H を詳細に説明する。メダル払出装置 H は、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータ H 8 0 が駆動することにより、ディスク回転軸 H 5 0 a を中心にディスク H 5 0 が回転する。回転によりメダル払出装置 H 内の遊技メダルは放出付勢手段 H 7 0 を変位させて遊技メダル出口 H 6 0 から放

出口D 2 4 0に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H 6 0を正常に通過する際には、放出付勢手段H 7 0の変位により、第1払出センサH 1 0 s＝オフ・第2払出センサH 2 0 s＝オフの状態から、第1払出センサH 1 0 s＝オフ・第2払出センサH 2 0 s＝オフ→第1払出センサH 1 0 s＝オン・第2払出センサH 2 0 s＝オフ→第1払出センサH 1 0 s＝オン・第2払出センサH 2 0 s＝オン→第1払出センサH 1 0 s＝オフ・第2払出センサH 2 0 s＝オン→第1払出センサH 1 0 s＝オフ・第2払出センサH 2 0 s＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

10

【0025】

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

20

30

【0026】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

40

【0027】

次に、図7～図9は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示され

50

るよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせとして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態の詳細については後述する）。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞-A1」～「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・-・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【0028】

次に、図10は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-D3（当選番号1～6）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせのうち同一の当選番号となる図柄組み合わせを纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技01」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技01」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技01」等の名称や「再遊技-A」等の条

10

20

30

40

50

件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の名称や「入賞-A1」等の条件装置等の停止表示することで遊技メダルが払い出されることとなる図柄組み合わせを有するものを小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21~23及び25~27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、「入賞12」又は「入賞13」であるチェリーと、「1種BB-B」である黒セブンのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM51→中リールM52→右リールM53の順番にリールを停止させる場合において、（1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号0~4番（図6のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。（2）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5~12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。（3-1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13~19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。（3-2）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14~18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13~17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。（3-3）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19~13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0029】

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

技に係る条件装置であるが、順押し（左リールM51→中リールM52→右リールM53の順にリールを停止させること）にて、左リールM51の図柄番号13～19番の範囲、中リールM52の図柄番号14～18番の範囲、右リールM53の図柄番号13～17番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Cに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リ

10

20

30

40

50

ール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

10

【0033】

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

20

【0034】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～18までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～18入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【0035】

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

30

【0036】

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

40

【0037】

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

50

を図示している。

【0038】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」及び「RT2」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、RT状態によって当選役（特に、再遊技役）の抽選確率が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した抽選確率）は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも抽選確率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる）は「RT1」にて主に当選し、「RT0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「RT2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示）を実行し、「RT0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないATに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非AT遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るATに関する状態（例えば、「AT中状態」であり、AT遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「RT1」に滞在することがある。このとき、「RT1」から「RT0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非AT遊技状態においては「RT0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、RT状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、RT状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（AT状態にて停止表示された場合にAT上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「RT1」で出現し、その他のRT状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うRT状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【0039】

また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のBB役（小役とは重複していない単独のBB役であり、単独BB役、単独BBと称することがある）に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2

10

20

30

40

50

」であり、且つ、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号24の「1種BB-C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種BB-Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号21～23及び当選番号25～27の小役とBB役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種BB-Bは無効となり、入賞-Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞-C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ（RT状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「AT中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止さ

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

【0043】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値(押し順ナビあり時のメダル増減期待値)が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役(入賞-A1～入賞-I)の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい(再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなるため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい

）。尚、本例の「R T 2」においては、すべての小役を合算した当選確率は1 8 7 8 4 / 6 5 5 3 6であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、1 2 5 0 1 / 6 5 5 3 6であり、ハズレとなる確率は、3 4 2 5 1 / 6 5 5 3 6となっており（図1 1参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0 0 4 4】

また、図1 1に示すように、本実施形態においては、1種B B-Aの抽選確率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である4 0が割り当てられている。また、1種B B-Cの抽選確率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である1 6 0が割り当てられている。これに対して、1種B B-Bの抽選確率は、設定1に対して1 6 0が割り当てられ、設定2に対して1 8 0が割り当てられ、設定3に対して2 0 0が割り当てられ、設定4に対して2 2 0が割り当てられ、設定5に対して2 4 0が割り当てられ、設定6に対して2 7 0が割り当てられている。即ち、1種B B-Bの抽選確率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種B B-A及び1種B B-Cは、設定差のないB B（1種B B-A、1種B B-Cを設定差なしB B、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、1種B B-Bは、設定差のあるB B（1種B B-Bを設定差ありB B、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、1種B B-A、1種B B-Bと1種B B-CのいずれもR T状態に拘らず（「R T 0」と「R T 1」とで）抽選確率は一律である。尚、1種B B-A及び1種B B-C（合算）の抽選確率は設定値に拘らず同一であるが、1種B B-B（合算）の抽選確率は設定値によって相違する。尚、1種B B-Bの抽選確率として合算した抽選確率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の抽選確率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも1種B B-Bを設定差ありB Bと称してもよい。

【0 0 4 5】

次に、図1 2のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板I N、設定キースイッチM 2 0、設定／リセットボタンM 3 0等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板I Nや扉基板Dに電源を供給しても良い。

【0 0 4 6】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、C P U C 1 0 0（C P U M Cとも称することがある）、内蔵R O M C 1 1 0、内蔵R A M C 1 2 0等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉D Uに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD 5 0等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S 4 0上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

【0 0 4 7】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップS Cが搭載されており、副制御チップS Cには、C P U S C 1 0 0や、R O M、R A M等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種L E DランプS 1 0（ベットボタンランプS 5 0や停止ボタンランプS 6

0が含まれている)、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト(バックランプとも称する)S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の9個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライトS30として複数のLEDが設けられている。一例としては、左リールの上段に対応するLEDが点灯し、その他のLEDがすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライトS30の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出(バックライト演出と称することがある)を実行可能に構成されている(詳細は後述する)。

10

【0048】

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

20

30

【0049】

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

40

【0050】

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

50

ている。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

10

【0057】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPUC100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

20

【0058】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0059】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1030又はステップ1032

30

40

50

にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【0060】

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

10

【0061】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

20

30

40

【0062】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基

50

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

10

【0063】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

20

30

【0064】

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

40

50

制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

10

20

【0065】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロッカD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロッカD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。なお、有効ラインとは異なる一直線のラインを無効ラインと称している。

30

40

【0066】

50

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

【0067】

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

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU

100は、ホップ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホップ駆動信号をホップモータH80に送信している（ホップモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

ここで、本例におけるATに関する状態を列举し詳述する（図30のAT状態遷移図でも示されている）。（1）「低確率状態」とは、ATに当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（2）「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。（3）「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（4）「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている（5）「AT中状態」とは、AT（押し順ナビ）を行い、且つ、AT残りゲーム数（ATカウンタ値）の減算を行う状態である。尚、ATカウンタ値が0となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ATカウンタに所定値がセットされ、「AT中状態」が継続する（6）「特化前兆状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（7）「上乘せ特化状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である。（8）「有利BB内部中遊技」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役が入賞していない状態である。（9）「待機BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役が入賞していない状態である。（10）「有利BB状態」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選しBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。（12）「復活可否演出用状態」とは、ATカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するATに関する状態であり、「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「AT中状態」に移行（ATカウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【0074】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他

10

20

30

40

50

のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、い
10
づれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269
20
で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作状態で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった(内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった)場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダル
30
の払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261-1に移行する。

【0075】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPU100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する{入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数(本例では、50)を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPU
40
100は、ホップ駆動フラグ(ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ)をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【0076】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動後(ステップ1276の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ12
50

80で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1281で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【0080】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0081】

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

【0082】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUC100は、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乘せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれ

10

20

30

40

50

の範囲内に収まっているか否かで判定する)。尚、A T上乗せゲーム数を決定すること、A T上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPU C100は、当該決定したA T上乗せゲーム数をA TカウンタM60のカウンタ値に加算し、当該加算後のA Tカウンタ値をA TカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU C100は、当該決定したA T上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信することにより、A Tゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号19～27）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7～11の場合にもA Tに関する抽選（A T抽選、A T上乗せ抽選）が実行され得る。

10

【0083】

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

20

【0084】

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

【0085】

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

30

【0086】

次に、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(600) \times \text{A T上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(124) \times \text{A T上乗せゲーム数}(50) \} / \text{置数の総数}(1024) = 26.61$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合にA Tゲーム数が上乗せされるのはA Tに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【0087】

40

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

【0088】

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

【0089】

50

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

10

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1518 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技－B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白 7 リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ 1518 で Y e s の場合、ステップ 1520 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、再遊技－B による A T ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技－B に当選したことによる A T 上乗せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1520 で Y e s の場合、ステップ 1522 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、逆押し指示コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ 1526 に移行する。他方、ステップ 1520 で N o の場合、ステップ 1524 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、逆押し回避コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ 1526 に移行する。尚、ステップ 1518 で N o の場合にも、ステップ 1526 に移行する。次に、ステップ 1526 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技－C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒 7 リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ 1526 で Y e s の場合、ステップ 1528 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、再遊技－C による A T ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技－C に当選したことによる A T 上乗せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1528 で Y e s の場合、ステップ 1530 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、順押し指示コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ 1400 の処理）に移行する。他方、ステップ 1528 で N o の場合、ステップ 1532 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、順押し回避コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ 1400 の処理）に移行する。尚、ステップ 1526 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1400 の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S がこれらコマンドを受信することによって、副制御基板 S 側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、A T 上乗せ抽選に当選した場合に、A T 上乗せ抽選に当選した旨及び A T 上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ 1517 の処理に係る A T 上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板 S 側に送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板 S 側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技－B が当選した遊技であって、副制御基板 S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数上乗せがある

20

30

40

50

ゲーム)にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、特定の再遊技役(例えば、再遊技-B又はC)に当選した)を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、所定ゲーム数後(同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出(演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出(例えば、所定の連続演出)を実行しているとき(ボーナス内部中では再遊技-Bの当選確率が低い(0%も含む)ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう)等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときに挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乘せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乘せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果として得られたAT上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、AT上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乘せがなかったゲーム)にて中押し(第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてAT上乘せ抽選が実行されたが、AT残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する(前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報から今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にAT上乘せ抽選に当選しなかったと判断する)、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果としてAT上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【0091】

次に、図21は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてBBに当選することにより「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされ

10

20

30

40

50

ることとなる。尚、「低確率状態」にてBBに当選しても、「通常BB内部中遊技」に移行して、その後「AT中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BBを揃えることで「有利BB状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（本例では、設定差なしBB役である第1種BB-A又は第1種BB-C）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしBB単独の当選番号（当選番号19、24）と設定差なしBBと小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【0092】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

【0093】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPU100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタ

10

20

30

40

50

イミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426又はステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウンタ値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0094】

次に、図22は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の $1/2$ の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状

10

20

30

40

50

態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値が1(ATカウンタ値が1の場合はAT最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率(本例では、2/3)で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する(AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることになる)。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ATカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、ATゲーム数上乘せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのATが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはAT最終ゲームには限定されず、例えば、ATの最初のゲーム(新たに「AT中状態」となった最初のゲームやATカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム)に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次回のセット(継続抽選の当選に係るAT)が実行されるか否か(ATが継続するか否か)が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでAT中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ATカウンタM60のカウント値が1以上の状況(ATの実行途中)にてBGMを変更(歌が流れる、等)したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【0095】

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

10

20

30

40

50

行態様が相違している。

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

次に、図24は、本実施形態における、図18のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPU100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号

をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

10

【0099】

20

また、ステップ1451又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

30

40

【0100】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPUC100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPUC100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側

50

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

【0101】

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

【0102】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70(減算タイマ)のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)から次のゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)までに担保されるべき時間(本例では、4.1秒)を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間(本例では、4.1秒)をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマン

ドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【0103】

次に、図26は、本実施形態における、図18のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

10

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用

20

30

40

50

いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御することができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

10

【0105】

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

20

【0106】

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

30

40

【0107】

また、RT状態が「RT0」又は「RT1」の場合に、BB役に当選し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させない（1種BB-A、B、Cに係る条件装置が作動したままとなる）とRT状態が「RT2」に移行する。また、「RT2」にてBB役を入賞させる（1種BB-A、B、Cのいずれかが作動する）と「1種BB-A、B、C作動時」に移行する。また、「1種BB-A、B、C作動時」にてBBが終了（1種BB-A、B、Cのいずれかの作動が終了）すると「RT1」に移行する。尚、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなるが、ATに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技-D1～D3」に当選した際に不正解の押し順（第1停止

50

が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される)にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「RT1」から「RT0」に移行することとなる。また、ATに関する状態が「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなると共に、ATに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技-D1~D3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「RT1」を維持することができることとなる。

【0108】

次に、図29は、本実施形態における、図18のステップ1750のサブルーチンに係る、AT状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてAT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT状態移行可能条件とは、例えば、(1)「高確率状態」にて当選した設定差なしBBが終了した場合、(2)継続抽選に当選した場合、(3)復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPU100は、新たに「AT前兆状態」に移行したことを契機として、AT初期ゲーム数(本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をATカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPU100は、次のゲームのATに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPU100は、高確保障ゲーム数(本例では、10)を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80(初期値50+上乗せ30)がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中(例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態)に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のAT状態移行制御処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数(AT初期ゲーム数)は、BBが終了した後の遊技(ATに関する状態が「AT中状態」)になったときから減算されるよう構成されている(BB中には減算開始しない)。また、ATカウンタM60のカウンタ

10

20

30

40

50

値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0109】

次に、図30は、本実施形態における、AT状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の10個のATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の7つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる7つのATに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

10

【0110】

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

20

【0111】

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

30

【0112】

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

40

【0113】

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

50

【0114】

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

【0115】

次に、図31は、本実施形態における、図18のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のA Tに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3528に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1のカウント値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3515で、主制御基板MのCPU100は、A Tに関連する情報をすべてクリアする（それにより、A Tカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1のカウント値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、A Tカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、A Tに関連する情報（A T継続ゲーム数、A T残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間

」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

10

20

【0116】

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

30

【0117】

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

40

【0118】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し

50

、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【0119】

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

【0120】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【0121】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPU100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダ

10

20

30

40

50

ル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くて良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0122】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱

10

20

30

40

50

数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUC100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUC100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

次に、ステップ6120で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ6120でYesの場合、ステップ6122で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速状態となってから（ステップ6116の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、

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

10

20

【0127】

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

30

【0128】

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

40

【0129】

次に、ステップ6134で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態は、リール減速待機状態であるか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態終了タイミング（リール減速処理を実行開始

50

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

【0130】

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

10

【0131】

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

20

【0132】

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

30

【0133】

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

40

【0134】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中(1)のタイミングで、スタートレバーD50が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーD50が操作されてからステッピングモータの加速処理(リール加速処理)を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状

50

態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約 4. 1 秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバー D 5 0 が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

【0135】

次に、図中（2）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を 220 回（「100 + 60 + 30 + 15 + 8 + 4 + 2 + 1 = 220」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（3）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと 1 回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（4）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が 220 回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理 1 回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「φ3、φ0」では割り込み処理を 1 回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を 1 回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【0136】

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

【0137】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（TA）「φ0」にて割り込み処理を 1 回→（TB）「φ0、φ1」にて割り込み処理を 1 回→（TC）「φ1」にて割り込み処理を 1 回→（TD）「φ1、φ2」にて割り込み処理を 1 回→（TE）「φ2」にて割り込み処理を 1 回→（TF）「φ2、φ3」にて割り込み処理を 1 回→（TG）「φ3」にて割り込み処理を 1 回→（TH）「φ3、φ0」にて割り込み処理を 1 回→（TA）「φ0」にて割り込み処理を 1 回→（TB）「φ0、φ1」にて割り込み処理を 1 回→・・・、の

ように（T A）～（T G）を割り込み処理 1 回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1 の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて 1 回となるよう構成されている。

【0138】

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

10

【0139】

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

20

【0140】

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

30

40

【0141】

<作用 1>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行

50

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

尚、リール回転不良とは、リール窓 D 1 6 0 等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される（リール窓 D 1 6 0 にリールが擦れる等）、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

【0142】

<作用2>

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

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

【0143】

<作用3>

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

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

【0144】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

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

【0145】

<作用1>

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

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

【0146】

<作用2>

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用2においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作

10

20

30

40

50

(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行

尚、前述又は後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役(例えば、共通ベル)としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役(例えば、スイカA、スイカB、チェリー)としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト(バックランプと称することがある)が点滅する演出(バックランプ演出と称することがある)として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい(他の作用についても同様に適用可能である)。

【0147】

<作用3>

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

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第3停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である(以下に例示する電源断を含む作用についても同様である)。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直前(又は直後)に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせ

を停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホップの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することとも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【0148】

<作用4>

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

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

【0149】

<作用 5>

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

10

常にと完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→遊技メダルの払出が実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用5はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常

20

30

【0150】

<作用 6>

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回

50

転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

10

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

20

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

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

30

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

【0151】

<作用7>

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

40

50

に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

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

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

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

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

【0152】

<作用8>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付

ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見てリールにボーナス役(例えば、BB役)に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

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

【0153】

<作用9>

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

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

【0154】

<作用10>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作

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

10

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

20

30

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

40

のような作用となる。

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

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

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止

50

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

のような作用を例示することができる。

【0155】

<作用11>

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

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

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表

10

20

30

40

50

示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない
のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

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

【0156】

<作用12>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用12において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0157】

<作用13>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3

10

20

30

40

50

リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用13において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0158】

<作用14>

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

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

【0159】

<作用15>

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

10

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

20

【0160】

<作用16>

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

30

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

40

【0161】

<作用17>

R T状態が移行する役（R T移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停

50

止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行しない

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

【0162】

<作用18>

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

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

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

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

10

20

30

40

50

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

10

【0163】**<作用19>**

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

20

また、

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

30

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

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

40

また、

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

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

50

てもよい。

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

【0164】

<作用20>

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

また、

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

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

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

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リール

の停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

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

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

10

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった(第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した)場合としてもよい。

20

【0165】

＜作用21＞

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

30

また、

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

40

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

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

50

第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力される
また、

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

10

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

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった(第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した)場合としてもよい。

20

30

【0166】

<作用22>

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

40

また、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない(第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に

50

対応する図柄組み合わせが停止表示する)→スピーカからボーナス確定テンパイ音出力される

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

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

10

また、

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

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

20

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

30

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった(第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した)場合としてもよい。

40

【0167】

<作用23>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見

50

て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

10

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

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

20

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

30

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

40

【0168】

<作用24>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（

50

回転)できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

10

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

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

20

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

30

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

40

【0169】

<作用25>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボ

50

タンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

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

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

10

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

20

【0170】

<作用26>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

30

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

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊

50

技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【0171】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間 = A

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間 = B

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間 = C

とした場合、

$$A = B + C$$

となるよう構成されている。

また、

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = D

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数 = E

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = F

とした場合、

$$D = E + F$$

となるよう構成されている。

【0172】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0173】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくよう

10

20

30

40

50

に、押し順表示装置 D 2 7 0 には、「= 1」のように左側の桁には「=」を表示するように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示が 2 桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置 D 2 7 0 の右下部に備えられた、有利区間表示器 Y H において、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「A T 中状態」）の残りゲーム数を示す「残り 4 0 ゲーム」の表示が演出表示装置 S 4 0 上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A 3」）の押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器 Y H が点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り 2 5 ゲーム」の表示が演出表示装置 S 4 0 上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示方式は 7 セグメントに限定されるものではなく、例えば、L E D 表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数の L E D を点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の右下部に、有利区間表示器 Y H を備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器 Y H を点灯させるタイミングは、精算ボタン D 6 0 の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置 D 2 0 0 を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタン D 6 0 が操作される。即ち、精算ボタン D 6 0 が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0 1 7 4】

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

【0 1 7 5】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置 S 4 0 上の表示については、例えば、「A T 前兆状態」や「A T 準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板 M 側に制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器

を設置するよう構成することが好ましい。

【0176】

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

【0177】

＜サブ側プログラム開始処理＞

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

【0178】

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

10

【0179】

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

【0180】

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

20

【0181】

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

【0182】

＜サブメインループ処理＞

30

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

【0183】

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

40

【0184】

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

【0185】

＜サブ側電源断処理＞

50

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

【0186】

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

10

【0187】

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

20

【0188】

<1コマンド処理>

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

【0189】

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

30

【0190】

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

【0191】

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

40

【0192】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPU SCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ3200で、副制御基板SのC

50

P U S Cは、後述する第3回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのC P U S Cは、後述する第3回胴停止受付時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

【0193】

次に、ステップ2262でY e sの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのC P U S Cは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でY e sの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのC P U S Cは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ7100に移行する。他方、ステップ2266でN oの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのC P U S Cは、直ちに、ステップ7100に移行する。

10

【0194】

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

【0195】

次に、図42は、図41のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームのA Tに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でY e sの場合、ステップ3004で、副制御基板SのC P U S Cは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でY e sの場合、ステップ3008で、副制御基板SのC P U S Cは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのA Tに関する状態と、次ゲームのA Tに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でN oの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でN oの場合、ステップ3010で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームのA Tに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でY e sの場合、ステップ3012で、副制御基板SのC P U S Cは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのA Tに関する状態と、次ゲームのA Tに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でN oの場合、ステップ3014で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームのA Tに関する状態は「A T中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でY e sの場合、ステップ3100で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するA T中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でN oの場合、ステップ3016で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームのA Tに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でY e sの場合、ステップ3150で、副制御基板SのC P U S Cは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でN oの場合、ステップ3018で、副制御基板SのC P U S Cは、現在の滞在ステージと当該ゲームのA Tに関する状態と、次ゲームのA Tに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージ

20

30

40

50

が設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【0196】

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

【0197】

また、ステップ3054でNoの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）となっており、BB役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、BB役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ3064でYesの場合、ステップ3066で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、 $1/3$ であり、ステップ3056における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3068で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3066で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3068でYesの場合、ステップ3070で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。また、ステップ3052、ステップ3064又はステップ3068でNoの場合、ステップ3072で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【0198】

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

【0199】

また、レア役に当選しているときには、バトル演出（敗北）などの連続演出を実行し得

るよう構成されているので、バトル演出の実行頻度を担保でき常に期待感を持って遊技を進行することができる。

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

10

【0208】

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

20

【0209】

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

【0210】

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

30

【0211】

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

40

【0212】

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

【0213】

50

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

【０２１４】

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

10

【０２１５】

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

20

【０２１６】

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

30

【０２１７】

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

【０２１８】

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

40

【０２１９】

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

【０２２０】

50

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの2つのステージが選択され得る（図42のステップ3012）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの4つのステージが選択され得る（図42のステップ3008）。換言すると、「有利区間」である場合には4つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては2つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る2の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、AT抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、

10

【0221】

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

【0222】

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

20

【0223】

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

30

【0224】

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

40

50

ットされることが確定的とならず、次ゲームのA Tに関する状態が「A T中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出)に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、A T継続煽り演出(成功)対A T継続煽り演出(失敗)は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、A T継続煽り演出(失敗)が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出(成功)が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている(実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはA T継続煽り演出(成功)が実行された場合と同様)。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2 3 2 0 / 6 5 5 3 6 (設定1の場合)の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出(成功)を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出(成功)が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

10

【0 2 2 5】

また、ステップ3 1 0 6でN oの場合、ステップ3 1 1 0で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T継続煽り演出(失敗)に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。また、ステップ3 1 0 4でN oの場合、ステップ3 1 1 2で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T終盤演出に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。また、ステップ3 1 0 2でN oの場合、ステップ3 1 1 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A T継続煽り演出(失敗)が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3 1 1 4でY e sの場合、ステップ3 1 1 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出(成功)（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出(成功)と同様の演出態様であり、本処理では「A T中状態」が継続していた旨に係る演出)に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。他方、ステップ3 1 1 4でN oの場合にも、ステップ3 1 2 6に移行する。

20

【0 2 2 6】

次に、ステップ3 1 2 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにてA Tゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ3 1 2 6でY e sの場合、ステップ3 0 2 8で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を上乗せ演出(A T残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する演出であり、例えば、「+ 5 0 G E T」等)に決定し、次の処理(ステップ2 3 0 0の処理)に移行する。他方、ステップ3 1 2 6でN oの場合、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T中演出（「A T中状態」等のA T中に実行される演出)に決定し、次の処理(ステップ2 3 0 0の処理)に移行する。

30

【0 2 2 7】

次に、図4 6は、図4 2のステップ3 1 5 0の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3 1 5 2で、副制御基板SのC P U S Cは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3 1 5 2でY e sの場合、ステップ3 1 5 4で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出(成功)（前述した、ステップ3 1 1 6にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「A T中状態」に移行し、A TカウンタM 6 0に初期値がセットされることとなる)に決定し、次の処理(ステップ2 3 0 0の処理)に移行する。他方、ステップ3 1 5 2でN oの場合、ステップ3 1 5 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出(失敗)（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる)に決定し、次の処理(ステップ2 3 0 0の処理)に移行する。

40

【0 2 2 8】

尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利

50

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

【0229】

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

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

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

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

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

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

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

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

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

（6）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第2停止となる停止ボタンを押下した

10

20

30

40

50

後停止ボタンを離したタイミング（第2停止オン→オフとなったタイミング）、
 （7）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下した
 タイミング（第3停止オンとなったタイミング）、
 （8）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下した
 後停止ボタンを離したタイミング（第3停止オン→オフとなったタイミング）、
 等としてもよいし、
 （9）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミン
 グ（遊技メダル投入タイミング）、
 （10）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイ
 ミング、
 等としてもよい。また、上記の（1）～（10）のような様々なタイミングのうちいずれ
 のタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第1停止となる停
 止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選し
 ていない場合にも有利区間表示器YHが継続して点灯しているため、遊技者は、第3停止
 となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング、又は、復活演出が実行さ
 れるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミングまで、ATが継続することに
 期待感を抱きながら遊技をすることができる。

10

【0230】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

20

【0231】

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

【0232】

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

30

【0233】

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

40

【0234】

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

【0235】

50

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

10

【0236】

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

20

【0237】

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

30

【0238】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

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

【0239】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例

40

50

えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【0240】

次に、ステップ 2358 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 A 1 ～入賞 A 6 のいずれかとなっている。

10

【0241】

ステップ 2358 で Yes の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2360 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 1 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

20

【0242】

次に、ステップ 2358 で No の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ 2362 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 D 1 ～D 3 のいずれかとなっている。

【0243】

ステップ 2362 で Yes の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2364 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、数字の 1 のみが、押し順ナビ表示として表示される。

30

【0244】

ステップ 2362 で No の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2366 で、副制御基板 S の CPU SC は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ 2366 で Yes の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2368 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

40

【0245】

次に、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 2366 で No の場合、前述したステップ 2360、2364 又は 2368 の処理を実行した後、ステップ 2370 で、AT 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0246】

次に、ステップ 2372 で、副制御基板 S の CPU SC は、AT 残りゲーム数が 3 ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ 2372 で Yes の場合、換言すれば、AT 残りゲーム数が 3 ゲーム以下である場合には、ステップ S 2374 で、副制御基板 S の CPU SC は、AT 残りゲーム数を表示態様 B（後述する表示態様 A よりも目立たない表示態

50

様)で演出表示装置S40に表示する。

【0247】

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

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え!」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え!」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」(押し順ナビが実行され得るATに関する状態)が継続するか否かを煽る連続演出(例えば、バトル演出)を実行するよう構

10

20

30

40

50

成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

10

【0254】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

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

【0255】

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

20

【0256】

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

30

【0257】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

40

【0258】

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

【0259】

ステップ2412でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技

50

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

10

【0260】

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

【0261】

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

20

【0262】

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

30

【0263】

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

【0264】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

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

40

【0265】

次に、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）に

50

において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

10

【0272】

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

20

【0273】

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

【0274】

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

30

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

【0275】

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

40

【0276】

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

50

ルは、前述した入賞－A 1～入賞－A 6、入賞－Bのいずれかとなっている。

【0277】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞－A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

10

【0278】

次に、前述したステップ2710でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技－D1～D3のいずれかとなっている。

20

【0279】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

30

【0280】

次に、前述したステップ2714でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、7リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して7リプレイコマンドと称する。ステップ2718でYesの場合、換言すれば、7リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

40

【0281】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0282】

ステップ2708でNoの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過した場合には、ステップ2726で、副制御基板SのCPUS

50

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

【0283】

＜第1回胴停止受付時処理＞

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

【0284】

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

10

【0285】

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

【0286】

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

20

【0287】

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

【0288】

＜第2回胴停止受付時処理＞

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

30

【0289】

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

40

【0290】

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

【0291】

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

50

10の処理)に移行させる。

【0292】

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

【0293】

<第3回胴停止時演出関連決定処理>

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

BB役が設定差ありBB(1種BB-B)であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/2$

10

20

30

40

50

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

【0300】

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

10

【0301】

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

20

【0302】

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

【0303】

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

30

【0304】

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

40

50

【0305】

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

10

【0306】

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

20

【0307】

＜第3回胴停止受付時処理＞

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

30

【0308】

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

40

【0309】

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

【0310】

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

50

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

次に、図56は、本実施形態における、図41のステップ7100のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40上にてメニュー画面が非表示であるか否

かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタン S B を押下する等して演出表示装置 S G に表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キー S B 2（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの 4 つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することにより、現在選択されている（カーソルがっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

10

【0316】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

（１）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。

（２）光量調整：L E D ランプ S 1 0（停止ボタンランプ S 6 0、ベットボタンランプ S 5 0）等の副制御基板 S にて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キー S B 2 の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。

20

（３）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置 S 4 0 に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キー S B 2 で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することで決定する。

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

30

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

【0317】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

40

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

50

いずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。

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

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

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

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

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

【０３１８】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０４でＹｅｓの場合、ステップ７１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタンＳＢの操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ７１０６でＹｅｓの場合、ステップ７１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示する。次に、ステップ７１０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ７１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ７１１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ｂ（本例では、３００秒であり、後述する所定時間Ａよりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ７１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。

【０３１９】

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

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

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

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

【0320】

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

10

【0321】

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

20

30

【0322】

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

40

【0323】

ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ7204でYesの場合、ステップ7206で、副制御基板SのCPUSCは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第3停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ7206でYesの場合、ステップ7208で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間A（本例では、180秒であり、前述した所定時間Bよりも短時間となっている）をセットして、当

50

該タイマをスタートする。次に、ステップ7210で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ7212に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ7208及びステップ7210の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタンSBを操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

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

10

20

30

40

50

人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

【0328】

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

10

【0329】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

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

20

【0330】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1)最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2)表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3)入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4)遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5)遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間A(待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒)をセットしてもよい。

30

【0331】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

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

40

【0332】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間B(メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒)をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに300秒をセットして計時を開始し、100秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が200秒である状況下、十字キーSB2を操作したことにより、メニュー待機タイマに300秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBを操作するこ

50

とによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンS Bや十字キーS B 2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キーS B 2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンS Bや十字キーS B 2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタンS B又は十字キーS B 2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【0333】

＜停止ボタンに関する構成＞

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

【0334】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンD 2 2 0を操作してベットした場合、又はメダル投入口D 1 7 0に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

【0335】

＜待機画面の表示条件＞

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

【0336】

＜精算ボタンに関する構成＞

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

【0337】

＜設定キースイッチに関する構成＞

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

10

【0338】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

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

20

【0339】

＜前扉に関する構成＞

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

30

【0340】

＜AT中に関する構成1＞

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

40

50

【0341】

＜A T中に関する構成2＞

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

【0342】

＜A T中に関する構成3＞

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

【0343】

＜その他の構成1＞

待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（1）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（2）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（3）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口D170から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚以上の状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚未満である状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【0344】

＜その他の構成2＞

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワー

10

20

30

40

50

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

【0345】

＜その他の変更例＞

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

【0346】

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

【0347】

尚、本例においては、

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

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

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

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

即ち、本来であれば小役Aよりも優先して停止制御する第1 B B役を報知するものを、第1停止や第2停止の結果（第1停止や第2停止の実行後の停止態様）によって、第3停止をどの位置で停止させるかに拘らず第1 B B役が入賞不可能である場合（小役Aは入賞可能である）には、小役Aに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Aが入賞した場合には小役Aに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置S 4 0等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

10

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

【0348】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S 4 0では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

20

【0349】

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

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

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

(3) イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

30

【0350】

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

40

【0351】

尚、本例においては、

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

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

50

行するよう構成してもよいし「R T 3」（新たに設けたR T状態）に移行するよう構成してもよい。

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

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

【0352】

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

【0353】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（1）「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるA T消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T残りゲーム数が0となったことにより「A T中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度A T抽選に当選し「A T中状態」に移行した場合には、前回のA T消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500ゲーム）連続したことにより「A T中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度A T抽選に当選し「A T中状態」に移行した場合には、前回のA T消化ゲーム数を引き継がず、あらたに0ゲームからA T消化ゲーム数をカウントする。

（2）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置S 40にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（2-1）演出表示装置S 40における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（2-2）リールを停止することを促す表示が表示されない。

（3）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置D 270における表示及び／又は演出表示装置S 40における表示）が再表示される。

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

（5）最も再遊技の当選確率が高いR T状態（本例では「R T 1」）である場合には、押

し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が $1/2$ 以上となっている。このように構成することにより、A T中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。以上のように構成してもよい。

【0354】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0355】

《通常区間》

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。
- (4) B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

10

【0356】

《待機区間》

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。
- (4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。
- (5) 「待機状態」にて B B が入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

20

【0357】

《有利区間》

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示され得る。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示され得る。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信され得る。
- (4) 「有利区間」の性能を変更する（例えば、A Tに関する状態として「高確率状態」から「A T中状態」に移行する）抽選や、A Tゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。
- (5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器 Y H が常時点灯している。
- (6) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 のカウンタ値が 0 となった場合には、「有利区間」にて B B 又は押し順ナビが 1 回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、1 5 0 0）継続した場合には「有利区間」にて B B 及び押し順ナビが 1 回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
- (7) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、B B 実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。

30

【0358】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
- (3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
- (4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定 1 では「高確率状態」に移行し、設定 6 では「A T中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。

40

50

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

【0359】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

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

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

10

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

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

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

【0360】

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

20

【0361】

<<ポイント1>>

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

(2) 連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。

(3) AT抽選に100%で当選しない通常役とAT抽選に100%で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つAT抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中でであってもAT抽選に当選している旨を報知する演出を実行する(連続演出を差し替える)。

30

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

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

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

40

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

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

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

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

50

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

【0362】

<<ポイント2>>

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

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

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

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

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

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

【0363】

<<ポイント3>>

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

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

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

【0364】

<<ポイント4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にて B B に当選した場合には、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【0365】

<<ポイント5>>

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

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

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

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

【0366】

<<ポイント6>>

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

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

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

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

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

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

(6) 「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

(7) 転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構

10

20

30

40

50

成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

【0367】

<<ポイント7>>

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

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

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

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

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

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

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

【0368】

<<ポイント8>>

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

（1-1）「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数）が相違する。

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

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

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

【0369】

<<ポイント9>>

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

【0370】

<<ポイント10>>

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

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

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

【0371】

10

<<ポイント11>>

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

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

20

【0372】

<<ポイント12>>

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

(1-1) 「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

30

(1-2) 「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

(1-3) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

(1-4) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

(1-5) 所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【0373】

<<<本例に適用可能な構成>>>

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

【0374】

40

<<メモリマップの構成>>

まず、図59を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM(第1RAMと称することがある)におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、(3)「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための

50

領域、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、(7)「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7FF8H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない（遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない）データとなっている。

【0375】

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

(A) 総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するため

10

20

30

40

50

の領域（総得点データを図59における（1）の領域に記憶する場合には、図59における（1）の領域として2バイトを有するよう構成してもよい）

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

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

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

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

【0376】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

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

【0377】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、3ベットランプD213が点灯すると共に、3ベットランプD213の点灯タイミングと略同時に、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する（投入可能ランプD300は点滅するよう構成してもよい）。

【0378】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【0379】

<構成1>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプD300をスタートランプD180よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプD180が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入が

10

20

30

40

50

できないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプD180を投入可能ランプD300よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプD300とスタートランプD180とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーD50の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーD50の操作を防ぐことができる。

【0380】

<構成2>

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

10

【0381】

<構成3>

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

20

【0382】

<構成4>

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

【0383】

<構成5>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、3ベットランプD213の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【0384】

<構成6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、2ベットランプD212の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【0385】

<構成7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212と3ベットランプD213の点灯は、2ベットランプD212が点灯した後に3ベットランプD213が点灯する（2ベットランプD212と3ベットランプD213とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0386】

<構成8>

50

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

【0387】

<構成9>

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

10

【0388】

<構成10>

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

20

【0389】

<構成11>

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

【0390】

<<その他の作用1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、その他の作用1として以下に詳述する。

30

【0391】

<構成12>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、２ベットランプD 2 1 2及び３ベットランプD 2 1 3は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

。

【0392】

40

<構成13>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD 2 9 0の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の２ベットランプD 2 1 2の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（２ベットランプD 2 1 2）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプD 2 1 2を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD 2 9 0を再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプD 2 1 2の点灯タイミング（投入可能ランプD 3 0 0の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0393】

50

<構成 1 4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の 3 ベットランプ D 2 1 3 の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（3 ベットランプ D 2 1 3）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦 2 ベットランプ D 2 1 2 を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプ D 2 9 0 を再遊技が停止表示した次ゲームに係る 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯タイミング（投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0 3 9 4】

10

<構成 1 5>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0 3 9 5】

<構成 1 6>

第 3 停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプ D 2 9 0、3 ベットランプ D 2 1 3、2 ベットランプ D 2 1 2、1 ベットランプ D 2 1 1、スタートランプ D 1 8 0、投入可能ランプ D 3 0 0、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

20

【0 3 9 6】

<構成 1 7>

再遊技ランプ D 2 9 0 とスタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【0 3 9 7】

30

<構成 1 8>

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

【0 3 9 8】

<構成 1 9>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3 ベットランプ D 2 1 3 と 2 ベットランプ D 2 1 2 と 1 ベットランプ D 2 1 1 とが略同時に消灯し、その後、3 ベットランプ D 2 1 3 と 2 ベットランプ D 2 1 2 と 1 ベットランプ D 2 1 1 と再遊技ランプ D 2 9 0 とスタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が 3 枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

40

【0 3 9 9】

<<その他の作用 2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図 6 0 の構成とは異なる作用を、図 6 1 ～図 6 3 を用いてその他の作用 2 として以下に詳述する。

50

【0400】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図61を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【0401】

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

10

【0402】

<再遊技停止表示時に関する作用図3>

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

20

【0403】

<再遊技停止表示時に関する作用図4>

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

30

40

【0404】

<再遊技停止表示時に関する作用図5>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD21

50

2と再遊技ランプD 2 9 0とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、3ベットランプD 2 1 3とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。

【0405】

＜再遊技停止表示時に関する作用図6＞

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

10

【0406】

＜再遊技停止表示時に関する作用図7＞

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

20

【0407】

＜再遊技停止表示時に関する作用図8＞

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

30

40

【0408】

＜再遊技停止表示時に関する作用図9＞

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

50

2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1は点灯したままとなっている。

【0409】

<再遊技停止表示時に関する作用図10>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）の
10
タイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

【0410】

尚、図61～図63に例示した構成のうち、上述した構成1～構成19と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成1～構成19同様の効果を創出することができる。
20

【0411】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプD 2 9 0の点灯・消灯タイミング、3ベットランプD 2 1 3の点灯・消灯タイミング、2ベットランプD 2 1 2の点灯・消灯タイミング、1ベットランプD 2 1 1の点灯・消灯タイミング、スタートランプD 1 8 0の点灯タイミング、投入可能ランプD 3 0 0の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【0412】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプD 3 0 0が消灯したままとなる。
30

【0413】

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

【0414】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプS 5 0に関する構成として、以下のように構成してもよい。
40

【0415】

主制御基板Mの処理によってベットボタンD 2 2 0を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンランプS 5 0を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンD 2 2 0が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信したベットボタンランプS 5 0を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプS 5 0を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプS 5 0は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じてベットボタンD 2 2 0
50

が有効である状況にて確実にベットボタンランプS50を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプS50の点灯を視認してベット（ベットボタンD220）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【0416】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

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

【0417】

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

【0418】

<<本例に適用可能なリールユニットRUに関する構成>>

図64及び図65に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールM50（M51、M52及びM53）の各々を、リールユニットRUを介して回転可能に備える。尚、図64は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図65は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットRUは、3つのリールM51、M52及びM53の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットRUは、略半円筒状の形状を有し、開口部RU10が形成されている。3つのリールM51、M52及びM53の図柄が開口部RU10を介して視認できるように、3つのリールM51、M52及びM53は、リールユニットRUに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3つのリールは夫々、リール枠MWにリール帯MOが取り付けられることにより形成されている。

【0419】

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

【0420】

<貫通孔RU40>

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

【0421】

<<台座部BU>>

台座部BUは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部BUの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部B

10

20

30

40

50

Uは、裏箱に固定されている。台座部BUは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部BUには、リールユニットRUが載置される。

【0422】

<ネジ穴BU10>

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

【0423】

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

【0424】

<<リールユニットRUの固定方法>>

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

【0425】

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

【0426】

<<ホッパH40及びメダル補助タンクHS>>

図66（a）は、ホッパH40の背面右側からの斜視図であり、図66（b）は、ホッパH40の背面左側からの斜視図である。尚、図66（a）及び（b）には、後述するビスBSの移動を示す矢印も記載している。このビスBSの移動を示す矢印は、ビスBSとホッパH40の位置（1）及び（2）の双方について、図66（a）及び（b）に記載している。

【0427】

ホッパH40は、ABS（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図66に示すように、ホッパH40は、前側側壁H42と、左側側壁H44と、後側側壁H46と、右側側壁H48とを有する。前側側壁H42と左側側壁H44と後側側壁H46と右側側壁H48とは、周回するように配置され、前側側壁H42と左側側壁H44と後側側壁H46と右側側壁H48とによって開口部H30が形成される。開口部H30は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口D170から投入されたメダルは、開口部H30を介してホッパH40の内部に導入される。

【0428】

さらに、ホッパH40は、ホッパ底部H52と右側傾斜部H54及び左側傾斜部H56とを有する。右側傾斜部H54は、ホッパH40の右側に配置され、ホッパH40の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部H52に向かって案内される。左側傾斜部H56は、ホッパH40の左側に配置され、ホッパH40の左側に導入された

10

20

30

40

50

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

【0429】

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

10

【0430】

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

【0431】

<排出案内部H 6 2>

20

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

【0432】

排出案内部H 6 2は、遊技メダルがホッパH 4 0に貯留されていき、遊技メダルがホッパH 4 0から溢れるよりも前に、ホッパH 4 0の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクH Sに案内し、ホッパH 4 0に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面H 6 4の右側には、排出口H 6 6が形成されており、傾斜面H 6 4によって案内された遊技メダルは、排出口H 6 6を介して、メダル補助タンクH Sに排出される。このように、排出案内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7は、遊技メダルをホッパH 4 0の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部H 5 4及び左側傾斜部H 5 6とは逆の機能を有する。

30

【0433】

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

40

【0434】

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

【0435】

<メダル補助タンクH S>

50

メダル補助タンクH Sは、略四角柱状の形状を有し、底面と4つの側面とを有する。メダル補助タンクH Sは、上部に開口部H S 10を有し、ホップH 40から排出されたメダルは、開口部H S 10を介して導入されメダル補助タンクH Sの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクH Sの詳細な構造及び機能については、後述する。

【0436】

<<リールユニットR UのビスB Sの脱落>>

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

10

【0437】

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

20

【0438】

<<ビスB SとホップH 40の位置（1）>>

図64及び図65に示すように、ホップH 40（メダル払出装置H）及びメダル補助タンクH Sは、リールユニットR Uの下部に配置されている。図64に示す例では、前述した3つのビスB Sのうち、少なくとも右側ビスB Sの下方に、ホップH 40の傾斜面H 64が位置する。

【0439】

右側ビスB Sが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印1A）。落下した右側ビスB Sは、傾斜面H 64に達し、右側ビスB Sの自重によって、傾斜面H 64に案内されながら傾斜面H 64を転動し傾斜面H 64に沿って移動する（矢印1B）。右側ビスB Sが、排出口H 66に達すると、メダル補助タンクH Sに向かって自由落下し（矢印1C）、メダル補助タンクH Sに収納される。

30

【0440】

このように、右側ビスB Sが衝撃によって脱落した場合であっても、ホップH 40から排出することができ、脱落したビスB Sが、ホップH 40に進入することを未然に防止し、脱落したビスB SによってディスクH 50の回転動作を妨げたりディスクH 50を破損させたりすることを防ぎ、ホップH 40を安定的に動作させることができる。

40

【0441】

なお、前述した例では、右側ビスB Sのみを対象にしたが、3つの左側ビスB S、中央ビスB S、右側ビスB Sの全てが、ホップH 40の傾斜面H 64の上方に位置するように、ホップH 40及びリールユニットR Uを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスB Sが脱落した場合でも、脱落したビスB Sをメダル補助タンクH Sに案内することができる。また、本例においては、リールユニットR Uを台座部B Uに載置するためのビスB Sを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉D Uの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクH Sに収納されるよう構成してもよい。

【0442】

50

<<ビスBSとホッパH40の位置(2)>>

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

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

前述したように、排出案内部H62の傾斜面H64の奥行き側に、傾斜面H64の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H58を形成するのが好ましい。突出壁H58を設けたことにより、脱落して傾斜面H64に載ったビスBSもホッパ底部H52に落下することを防止することができる。突出壁H58の高さは、ビスBSが傾斜面H64に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスBSが、ホッパ底部H52に落下しないようにし、ビスBSがディスクH50の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【0448】

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

【0449】

<<ホッパH400>>

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

【0450】

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

10

20

30

40

50

をホッパH 4 0内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクH Sに案内することができる。

【0 4 5 1】

<<延出部R U 5 0>>

前述した例では、ビスB Sが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクH Sに向かって自由落下するものであった。これに対して、図6 5の破線で示すように、リールユニットR Uや台座部B Uの下部に延出部E Nを設けてもよい。延出部E Nを設けることで、ビスB Sが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部E Nによって案内した後に、メダル補助タンクH Sに落下させることができる。このように、延出部E Nによって、ビスB Sが取り付けられる位置と、メダル補助タンクH Sの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクH Sを配置する位置の自由度を高めることができる。

10

【0 4 5 2】

<<メダル補助タンクH Sの構成>>

<満杯検知電極用貫通孔H S 2 0>

図6 8に示すように、メダル補助タンクH Sには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔H S 2 0が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極D Eと、導通検出基板C C（図6 5参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極D Eは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクH Sの2つの満杯検知電極用貫通孔H S 2 0は、2本の満杯検知電極D Eに対応して形成されている。メダル補助タンクH Sを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極D Eは、対応する満杯検知電極用貫通孔H S 2 0を通過して、メダル補助タンクH Sの内側に向かって突出する。

20

【0 4 5 3】

メダル補助タンクH Sにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分U L（図6 9（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極D Eに近づいていく。なお、図6 9（c）は、メダル補助タンクH Sに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図6 9（c）に示した最上部分U Lの線は、メダル補助タンクH Sに貯留された遊技メダルのうち最上部分U Lに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分U Lを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクH Sに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極D Eに接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極D Eが導通すると、2本の満杯検知電極D Eの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板C Cは、2本の満杯検知電極D Eの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極D Eの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

30

【0 4 5 4】

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

40

【0 4 5 5】

<<ビスB Sの素材及びメダルの素材>>

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

50

を用いることにより、簡便にメダル補助タンクHSからビスBSを取り出せることとなる。

【0456】

<<ビスBSの全長BLと2本の満杯検知電極DEの間の距離ELとの関係>>

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

10

【0457】

<<ビスBSの座面の長さHRと満杯検知電極DEの直径EDとの関係>>

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

20

【0458】

特に、図69(c)に示すように、2本の満杯検知電極DEのうちの一方の満杯検知電極DE(例えば、図69(c)の右側の満杯検知電極DE)が既に貯留されているメダルと接触している状態(最上部分UL)となっていたときに、他方の満杯検知電極DE(例えば、図69(c)の左側の満杯検知電極DE)とビスBSが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスBSが満杯検知電極DEに掛止されることはなく、直ちにビスBSは満杯検知電極DEから離脱することができ(図69(c)の矢印F参照)、ビスBSを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクHSの満杯状態を誤判断されることはない。

30

【0459】

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

【0460】

<<リール帯の構成>>

40

図70(a)は、リール帯MOの全体を示す正面図である。図70(b)は、リール帯MOを湾曲させた状態を示す斜視図である。図70(c)は、リール帯MOの切れ目M59の近くを拡大して示した拡大正面図である。図70(d)は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりBBが開始されることとなる。リール帯MOは、薄い板状の長尺な形状(帯状)を有する。前述したように、リール帯MOには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯MOは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【0461】

50

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

【0462】

10

<重畳部分M 5 8及び切れ目M 5 9>

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

【0463】

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

20

【0464】

30

一方、リール帯M Oを第1の端部M 5 5からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM 5 0の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯M Oを第1の端部M 5 5から第2の端部M 5 7に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M 5 5の上側にリール帯M Oを貼って、第2の端部M 5 7まで貼り終わる。このような順序でリール帯M Oを貼った場合には、第2の端部M 5 7は、リールM 5 0の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯M Oの上に第2の端部M 5 7が重なった状態となる。

【0465】

ここで、リール帯M Oを第1の端部M 5 5からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M 5 7をリールM 5 0の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯M Oの上に第2の端部M 5 7が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM 5 0が回転したときに、第2の端部M 5 7の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第2の端部M 5 7とその下側のリール帯M Oとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M 5 7近傍のリール帯M Oが徐々に剥がれやすい状態となる。

40

【0466】

これに対して、リール帯M Oを第2の端部M 5 7からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M 5 5をリールM 5 0の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯M Oの上に第1の端部M 5 5が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM 5 0が回転したときに、前述したリール帯M Oの上に第2の端部M 5 7が重なった状態と比較して、第1の端部M 5 5の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、

50

第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

【0467】

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

【0468】

<各種の誤差>

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

【0469】

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

【0470】

<ボーナス図柄の場合>

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

【0471】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M55及び第2の端部M57に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M58（切れ目M59）から離隔した位置に配置することができ、リール帯MOによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のSLとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるLLよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目M

59の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M59の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さ、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

<小役図柄の場合>

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

【0475】

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

【0476】

図71は、リール帯MOの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図において

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

10

【0477】

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

20

【0478】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄（20コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ（図柄）の振り分けとして、17ステップのコマ（図柄）が16個と16ステップのコマ（図柄）が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

30

【0479】

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

40

【0480】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成

50

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

10

【0481】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態（いわゆるAT）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

20

【0482】

はじめに、図72は、第2実施形態における、図16のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ4100（第2）及びステップ4200（第2）であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

30

【0483】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第2実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーD50操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第3リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

40

【0484】

次に、図73は、第2実施形態における、図72のステップ4100（第2）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合（AT初当たりとも称することがある）であり、一例としては、（1）「高確率状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、新たに「AT中状態」に移行、（2）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に1/2でAT抽選に当選する、且つAT抽選に当選し

50

た後は前兆状態 {A T 抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるための A T に関する状態であり、チェリーの当選に係る A T 抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい} に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づく A T 抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「A T 中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たに A T 中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たに A T 中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（１）「A T 中状態」に滞在している→A T カウンタ値が 0 となったため「A T 継続バトル状態」 {「A T 中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態} に移行する→再度「A T 中状態」に移行する、（２）「A T 中状態」にて B B に当選する→「有利 B B 内部中状態」に移行→B B 図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利 B B 状態」に移行→B B が終了し、再度「A T 中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たに A T 中状態となった」に該当しないこととなる。

10

【0485】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 4102 で Y e s の場合、ステップ 4104 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ 4106 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 開始フリーズ実行コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板 S 側が受信することにより、副制御基板 S 側にて、A T 開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ 1550 の処理）に移行する。尚、ステップ 4102 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1550 の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

20

【0486】

次に、図 74 は、第 2 実施形態における、図 72 のステップ 1550 のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1568（第 2）～ステップ 1574（第 2）であり、即ち、ステップ 1568（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1568（第 2）で Y e s の場合、ステップ 1570（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1572（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「A T 中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「A T 中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、5 秒であり、新たに「A T 中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ 1574（第 2）に移行する。次に、ステップ 1574（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、フリーズ実行タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 1574（第 2）で Y e s の場合には、ステップ 1552 に移行する。他方、ステップ 1574（第 2）で N o の場合、「A T 中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ 1574（第 2）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ 1568（第 2）で N o の場合にも、ステップ 1552 に移行する。

30

40

【0487】

このように、第 2 実施形態においては、新たに「A T 中状態」が開始された場合にフリーズ（A T 開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板 S 側にて A T 開始演出が実行されることとなる。本例においては、A T 開始時のフリーズの実行時間を 5 秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、A T 開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述する A T 終了時のフリーズ実行時間は 3 秒となっており、A T 終了時のフリーズ実行時間よりも A T 開始時のフリーズ実行時間

50

の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるA T開始時のフリーズ実行時間をA T終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0488】

次に、図75は、第2実施形態における、図75のステップ4200（第2）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにてA Tカウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「A Tカウンタ値が新たに0となった」とは、「A T中状態」などのA Tカウンタ値が減算していく状況にて、A Tカウンタ値が「1→0」となった場合であり、A Tに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、A Tカウンタ値が常に0である場合は含んでいない。

10

【0489】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4202でYesの場合、ステップ4206に移行する。他方、ステップ4202でNoの場合、ステップ4204で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となった」とは、「A T中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1→0」となった場合であり、A Tに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に0である場合は含んでいない。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206に移行することとなる。次に、ステップ4206で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「A T中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「A T中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、3秒であり、「A T中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ4208で、主制御基板MのCPUMCは、A T終了フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、A T終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ4210に移行する。次に、ステップ4210で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。他方、ステップ4210でNoの場合、「A T中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ4210の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ4204でNoの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

20

30

【0490】

次に、図76は、第2実施形態における、A T開始演出実行イメージ図である。同図においては、A T開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【0491】

まず、同図における（a）にて、A T開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、A Tに関する状態が新たに「A T中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、A T開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、A T開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（A T開始演出の実行中は、常時A T開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、A T開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、A T開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、A T開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「A T50G S T A R T !!」と1秒間表示

40

50

される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、A T開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、A T開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S 4 0の「A T 5 0 G S T A R T ! !」の表示が消去されると共に、A T開始演出実行時専用の背景演出から、A T中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、A T中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、(1)フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置S 4 0にて押し順ナビを表示、(2)フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S 4 0にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

10

【0492】

次に、同図における(b)にて、A T開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、A Tに関する状態が新たに「A T中状態」となるゲームに係るスタートレバーD 5 0が操作された(ゲームの開始条件を充足した)ことにより、A T開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、A T開始演出の演出態様として、演出表示装置S 4 0に「ワープ実行!」と1秒間表示される(A T開始演出の実行中は、常時A T開始演出実行時専用の背景演出が実行される)。尚、本例においては、A T開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている(電源断中の時間は除く)。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S 4 0にて「ワープ実行!」との表示が消去される。尚、A T開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S 4 0に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から2秒経過した時点で、電源断が発生する(例えば、遊技場が停電する)。その後、電源が復帰すると、演出表示装置S 4 0に「A T 5 0 G S T A R T ! !」と3秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が5秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、A T開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中(A T開始演出の実行中)に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が5秒である場合において、フリーズの実行開始から1秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から4秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から3秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から2秒間フリーズが実行されることとなる。

20

30

【0493】

また、A T開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、A T開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、A T開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、A T開始演出の演出態様はA T開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、A T開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T開始演出の実行開始から4秒が経過したタイミングにて、「A T 5 0 G S T A R T ! !」と演出表示装置S 4 0に表示される一方、A T開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「A T 5 0 G S T A R T ! !」と演出表示装置S 4 0に表示されることとなる。尚、「A T 5 0 G S T A R T ! !」との表示を、A T開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、A T開始時ゲーム数表示として、A T開始時の(A T中状態開始時の)A T残りゲーム数が50ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、A T中状態に移行する直前に実行された「有利B B状態」にてA Tゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利

40

50

ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選にて獲得したＡＴ残りゲーム数をＡＴ初期ゲーム数である５０ゲームに上乗せしたＡＴ残りゲーム数を、ＡＴ開始時ゲーム数表示として演出表示装置５４０に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選によって３０ゲームのＡＴ残りゲーム数を獲得した場合には、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、「ＡＴ８０Ｇ ＳＴＡＲＴ！！」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、ＡＴ開始演出についてのみ例示したが、ＡＴ終了演出についても同様に、ＡＴ終了演出の演出態様はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ終了演出の開始から２秒後に「ＡＴ終了 ＧＥＴ〇〇」と表示される一方、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「ＡＴ終了 ＧＥＴ〇〇」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

10

【０４９４】

以上のように構成することにより、第２実施形態に係る遊技機によれば、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにＡＴ中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ開始演出を実行し、ＡＴ中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、ＡＴ残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

20

【０４９５】

尚、第２実施形態においては、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、ＢＢ開始時やＢＢ終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

30

【０４９６】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃ
とした場合、
 $A = B + C$
となるよう構成されている。

40

【０４９７】

尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【０４９８】

<<<<本例に適用可能な構成 ２>>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適

50

用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0499】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図77及び図78を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【0500】

図77は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図77に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

【0501】

<要素1>

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色+青色」の場合は、合計のLEDの個数であるN個のLEDのうち、M個のLEDが赤色にて点灯し、L個のLEDが青色にて点灯することを示している（ $N=M+L$ ）。尚、赤色にて点灯するLEDと青色にて点灯するLEDの順序の組み合わせは1通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色+青色1」、「赤色+青色2」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素1～要素6を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素1においては、「赤色+青色+緑色」等、3つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

【0502】

<要素2>

要素2は点灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「点灯なし」の7種類の点灯時間を要素2として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【0503】

<要素3>

要素3は消灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「消灯なし」の7種類の消灯時間を要素3として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【0504】

<要素4>

要素4は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」、「0.1秒点灯→0.3秒消灯」、「0.2秒点灯→0.3秒消灯」、「1秒点灯→0.1秒消灯」、「3秒点灯→0.3秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の7種類の点灯時間パターンを要素4として有している。点灯時間パターンの一例としては、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」の場合、要素2である「0.1秒」の点灯時間と要素3である「0.1秒」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「常時」の点灯時間と要素3である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。また、「常

時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「点灯なし」の点灯時間と要素3である「常時」の消灯時間とを組み合わせで構成されている。

【0505】

<要素5>

要素5は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素1である点灯色と要素4である点灯時間パターンとを組み合わせで構成されている。換言すると、点灯要素は、要素1である点灯色と要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせで構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素とし

10

点灯要素種別a：「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」

点灯要素種別b：「0. 1秒青色点灯→0. 1秒消灯」

点灯要素種別c：「0. 1秒赤色点灯→0. 3秒消灯」

点灯要素種別d：「0. 1秒赤色+青色点灯→0. 3秒消灯」

点灯要素種別e：「0. 2秒赤色+青色点灯→0. 3秒消灯」

点灯要素種別f：「0. 2秒青色+緑色点灯→0. 3秒消灯」

点灯要素種別g：「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」

点灯要素種別h：「1秒青色+白色点灯→0. 1秒消灯」

点灯要素種別i：「3秒緑色点灯→0. 3秒消灯」

20

点灯要素種別j：「3秒青色+緑色点灯→0. 3秒消灯」

点灯要素種別k：「常時赤色点灯」

点灯要素種別l：「常時青色点灯」

点灯要素種別m：「常時緑色点灯」

点灯要素種別n：「常時白色点灯」

点灯要素種別o：「常時赤色+緑色点灯」

点灯要素種別p：「常時青色+緑色点灯」

点灯要素種別q：「常時青色+白色点灯」

点灯要素種別r：「常時消灯（色なし）」

の18種類の点灯要素を要素5として有している。点灯要素の一例としては、「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」の場合、要素1である「赤色」と要素4である「0. 1秒点灯→0. 1秒消灯」の点灯時間パターン（上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである）とを組み合わせで構成されている。また、「常時赤色+緑色点灯」は、要素1である「赤色+緑色」と要素4である「常時点灯」とを組み合わせで構成されている。また、「常時消灯（色なし）」は、要素1である「色なし」と要素4である「常時消灯」とを組み合わせで構成されている。

30

【0506】

<要素6>

要素6は、点灯パターンとなっており、要素5である点灯要素を1又は複数組み合わせで構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、

40

パターン1：「a→a→a→a」

パターン2：「b→b→b→b」

パターン3：「a→b→a→b」

パターン4：「a→a→g→g」

パターン5：「g→f→j」

パターン6：「i→h→b」

パターン7：「g→f→b」

パターン8：「i→j→g」

50

パターン 9 : 「g → g → g」

パターン 10 : 「k」

パターン 11 : 「l」

パターン 12 : 「m」

パターン 13 : 「n」

パターン 14 : 「o」

パターン 15 : 「p」

パターン 16 : 「q」

パターン 17 : 「r」

の 17 種類の点灯パターンを要素 6 として有している。点灯パターンの一例としては、パターン 1 : 「a → a → a → a」の場合、要素 5 である「0. 1 秒赤色点灯 → 0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返すよう構成されている。また、パターン 8 「i → j → g」の場合、点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0. 3 秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0. 3 秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 → 0. 1 秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせ、パターン 1 → パターン 4 のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン 1 → パターン 4 → パターン 1 → パターン 4 → パターン 1 → … のように、「パターン 1 → パターン 4」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【0507】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素 6 の点灯パターンは、要素 5 の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素 5 の点灯要素は、要素 1 の点灯色と要素 4 の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素 4 の点灯時間パターンは、要素 2 の点灯時間と要素 3 の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【0508】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素 1 ~ 要素 6 から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素 1 ~ 要素 6 の内容を変更してもよい（例えば、要素 1 を点灯輝度にする等）。

【0509】

次に、図 78 は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックライト S30 の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカ S20 から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、BB 実行中に実行される点灯パターンはパターン 7 の 1 種類のみには限定されず、BB の種類（BB に係る条件装置の種類）や BB に当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、1 回の BB において、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）を BB が終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成 1 ~ 構成 6 のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態や AT 中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。

換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、1秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【0510】

<<構成1>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常的光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

10

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常的光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン12（常時緑色点灯）

20

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン9（「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」を3回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン7（「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」→「0. 2秒青色+緑色点灯→0. 3秒消灯」→「0. 1秒青色点灯→0. 1秒消灯」）

30

バックランプ点灯態様：通常的光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【0511】

構成1のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判

40

50

別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、B B実行中と通常遊技中（B B実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、B B実行中と通常遊技中（B B実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

10

【0512】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素1）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素2）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素3）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素4）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素5）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素6）を有するよう構成してもよい。

20

【0513】

<<構成2>>

30

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

40

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

50

スピーカのサウンド：出力なし

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 7（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0 5 1 4】

<<構成 3>>

<メダル空エラー発生中>

10

ランプユニット点灯パターン：パターン 1（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

20

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 0（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 0（常時赤色点灯）

30

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 6（「3 秒緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「1 秒青色+白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0 5 1 5】

<<構成 4>>

40

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 4（常時赤色+緑色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

50

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 1（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 3（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 3（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 6（「3 秒緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「1 秒青色+白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

【0516】

<<構成5>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0 5 1 7】

<<構成 6>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返す） 10

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 1（常時青色点灯） 20

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 4（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 4（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」） 30

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。 40

【0 5 1 8】

尚、同図においては、構成 1～構成 6 の 6 種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

【0519】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、BB実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図77参照）のいずれかを相違させてもよい。

10

【0520】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素1～要素6のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

20

【0521】

<<<前扉開放と払出に関する構成>>>

次に、図79を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞ーB（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示して11枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞ーB（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、50）である場合について詳述している。

30

【0522】

<<構成1>>

<通常の払出の場合>

構成1における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

40

【0523】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが

50

開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉DUは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉DUが開放された場合に出力開始され、その後前扉DUが開放されたままであっても出力開放から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉DUを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

10

【0524】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉DUの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

20

【0525】

構成1のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状態がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成1のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

30

【0526】

<<構成2>>

<通常の払出の場合>

構成2における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

40

【0527】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つ

50

のリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

【0528】

10

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞04に対応する払出音出力される。その後、入賞04に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

20

【0529】

構成2のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成2において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量0も含む）するよう構成してもよい。

30

【0530】

<<その他の構成>>

図79に例示した構成を適用した場合、前扉DUの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンD220）の操作、及びベットボタンランプS50（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉DUの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカS20から出力するよう構成してもよい（前扉DUが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

40

【0531】

<<<電源断と払出に関する構成>>>

50

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトS30の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【0532】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

10

【0533】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成1のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

20

【0534】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板M側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

30

【0535】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

40

【0536】

<構成2>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除す

50

る（例えば、ドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルが払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【0537】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成2のように、第3停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

10

【0538】

<構成3>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンから指を離す（第3停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記のように構成してもよい。

20

【0539】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成3のように、第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第3停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

30

【0540】

尚、上記構成1、構成2又は構成3のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第3停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第3停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第3停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第3停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音出力とバックランプ演出とを実行する）。

40

【0541】

<<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D 2 3 0に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、す

50

すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉D Uを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置S 4 0にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

【0 5 4 2】

<構成1>

小役（例えば、入賞0 4の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉D Uを開放（前扉D Uを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第3停止ボタンを押下したまま前扉D Uを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込んで所定の方に捻る）→第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない
上記のように構成してもよい。

【0 5 4 3】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置S 4 0には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成1のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉D Uを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉D Uを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉D Uを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成してもよい。

【0 5 4 4】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図8 0～図8 3を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプS 5 0とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板S側又は主制御基板M側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、1ベットランプD 2 1 1が点灯していることをON、1ベットランプD 2 1 1が消灯していることをOFF、2ベットランプD 2 1 2が点灯していることをON、2ベットランプD 2 1 2が消灯していることをOFF、3ベットランプD 2 1 3が点灯していることをON、3ベットランプD 2 1 3が消灯していることをOFF、スタートランプD 1 8 0が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD 1 8 0が消灯していることをOFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D 1 7 0から投入する場合（投入受付センサD 1 0 s、第1投入センサD 2 0 s、第2投入センサD 3 0 s等のメダル投入口D 1 7 0に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを1枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダ

ルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入（投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、又は第2投入センサD30sによる1枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。

【0545】

<<構成1>>

まず、図80における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

10

【0546】

構成1のように、マックスベットランプが遊技メダル1枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口D170から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

20

【0547】

また、構成1のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、3ベットランプD213が点灯するよう構成することにより、3ベットランプD213が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である3枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

30

【0548】

<<構成2>>

次に、図80における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

40

【0549】

構成2のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

50

【0550】

<<構成3>>

次に、図81における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、3ベットランプD213が点灯する。

10

【0551】

構成3のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプD180が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0552】

<<構成4>>

20

次に、図81における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

30

【0553】

<<構成5>>

次に、図82における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212及び3ベットランプD213が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

40

【0554】

構成5のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプD211、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213をすべて点灯させるよう構成した場合において

50

も、遊技メダルの投入枚数（１枚目、２枚目、３枚目）によって、スタートランプD 1 8 0、２ベットランプD 2 1 2、及び３ベットランプD 2 1 3の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【0555】

<<構成6>>

次に、図82における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプD 2 1 1が消灯しており、２ベットランプD 2 1 2が消灯しており、３ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD 1 8 0及び３ベットランプD 2 1 3の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD 1 8 0が点灯すると共に、３ベットランプD 2 1 3が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

10

【0556】

構成6のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプD 2 1 3が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプD 2 1 3を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプD 2 1 3を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

20

【0557】

<<構成7>>

次に、図83における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプD 2 1 1が消灯しており、２ベットランプD 2 1 2が消灯しており、３ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、スタートランプD 1 8 0が点灯する（点滅を開始する）。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、３ベットランプD 2 1 3が点灯する。

30

【0558】

構成6のように、３枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と３ベットランプD 2 1 3の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、３ベットランプD 2 1 3を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプD 2 1 3を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

40

【0559】

尚、上述した構成1～構成4、構成6及び構成7において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成5と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成5においても、マ

50

ックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成1～構成6については、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯としたが、スタートレバーD50の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成7と同様に、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点滅となるよう構成してもよい。また、構成7においても、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板S側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板M側で制御するよう構成してもよい。

【0560】

<<<精算ボタン操作時に関する構成>>>

次に、図84～図87を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンD60操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に3枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が4である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、精算ボタンの操作を新たに検出したことをON、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをOFF、1ベットランプD211が点灯していることをON、1ベットランプD211が消灯していることをOFF、2ベットランプD212が点灯していることをON、2ベットランプD212が消灯していることをOFF、3ベットランプD213が点灯していることをON、3ベットランプD213が消灯していることをOFF、スタートランプD180が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD180が消灯していることをOFF、投入可能ランプD300が点灯（又は点滅）していることをON、投入可能ランプD300が消灯していることをOFF、クレジット数表示装置D200が1減算されることを、OFF→ON→OFFで1減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D170から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口D240から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「0・5秒以上オン」となったこととしてもよい。

【0561】

<<構成1>>

まず、図84における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD300が点灯する。

【0562】

構成1のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが0になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が1～2枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成1においては、クレジット数表示装置D200

10

【0563】

<<構成2>>

次に、図84における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプD180が消灯すると共に、投入可能ランプD300が消灯する。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯すると共に投入可能ランプD300が点灯する。尚、構成2においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

20

【0564】

構成2のように、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンD60が操作された場合において、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180及び投入可能ランプD300の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

30

【0565】

<<構成3>>

次に、図85における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出されることとなる。また、精

40

50

算ボタンD 6 0から指を離したタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3→2ベットランプD 2 1 2→1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。

【0 5 6 6】

<<構成4>>

次に、図85における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0 5 6 7】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD 3 0 0の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD 6 0を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD 3 0 0を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0 5 6 8】

<<構成5>>

次に、図86における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0、及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0 5 6 9】

<<構成6>>

次に、図86における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されたタイミ

ング（オフ→オンとなったタイミング）で、投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。その後、スタートランプD 1 8 0が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0が操作されたタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3→2ベットランプD 2 1 2→1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【0570】

10

<<構成7>>

次に、図87における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプD 1 8 0が消灯する。その後、投入可能ランプD 1 8 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯する。その後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

20

【0571】

<<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>>

図88は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図88（a）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第1の態様を示すタイミングチャートであり、図88（b）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。

30

【0572】

第1の態様は、主制御基板Mのメインプログラムや、副制御基板Sのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第2の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【0573】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。

40

【0574】

図88（a）及び図88（b）において、ΔT1は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Mへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、ΔT2は、給電の開始から主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、ΔT3は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Mへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、ΔT4は、主制御基板Mへの供給電圧

50

が供給レベルに達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間であり、 $\Delta T 5$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 $\Delta T 5 < \Delta T 1$ 、 $\Delta T 2 < \Delta T 3$ 、 $\Delta T 5 > \Delta T 3$ 、 $\Delta T 4 < \Delta T 5$ という関係が成立する。

【0575】

<<<第1の態様>>>

<<電源の状態の変化>>

時刻 $t 1$ で遊技機の給電が開始され、時刻 $t 3$ で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【0576】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

前述したように、時刻 $t 1$ から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 $t 1$ から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 $t 1$ ）から供給レベル（時刻 $t 2$ ）まで増加し、時刻 $t 2$ から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【0577】

その後、時刻 $t 3$ で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 $t 3$ ）から維持レベル（時刻 $t 4$ ）まで徐々に低下し、時刻 $t 4$ から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットEには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットEは、一定の時間（時刻 $t 4$ ～時刻 $t 5$ ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 $t 3$ から時刻 $t 5$ までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図32）を20回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。

【0578】

その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 $t 5$ から徐々に低下し、時刻 $t 6$ でオフレベルとなる。

【0579】

<メインプログラムの起動>

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 $t 2$ から $\Delta T 5$ まで経過した時刻 $t a$ から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図13に示した主制御基板START（電源投入）の処理が実行される。

【0580】

前述したように、図13のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ1016～1022、1036～1046及び1300の処理が実行され、ステップ1040の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【0581】

また、図13のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ1028～1034及び1100の処理が実行される。

【0582】

<タイマ割り込みの起動>

設定キースイッチがオフである場合には、図13のステップ1040の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期T毎に、図32に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期Tは、1.8msecである。

【0583】

<電源断の発生の検知>

電源断の発生が発生した場合には、電源供給ユニットEから電源断検知信号が出力される。主制御基板Mは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Mは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【0584】

本例では、主制御基板Mは、図32のステップ1604の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Mは、連続する2回のタイマ割り込み処理において、2回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【0585】

このように、本例では、連続する2回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図13のステップ1040の処理や、図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断の発生が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することはできない。

【0586】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図13のステップ1040の処理や図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図36に示す電源断時処理を実行することができる。

【0587】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

副制御基板Sで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図38に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 ΔT_4 は、前述した ΔT_5 よりも短く、副制御基板Sを主制御基板Mよりも先に起動させることで、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Mに給電を開始してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Sに給電を開始してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板M側の電源電

10

20

30

40

50

圧が供給レベルに到達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板S側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

【0588】

<<<第2の態様>>>

図88(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。第2の態様は、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットEから副制御基板Sに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻t2からΔT5まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

10

【0589】

このように、第2の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で(タイマ割り込みが起動する前の時点で)電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図36に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する(供給電圧がローレベルに到達する)。

【0590】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

時刻t1から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻t1から主制御基板Mに給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル(時刻t1)から供給レベル(時刻t2)まで増加し、時刻t2から供給レベルで一定となる。

20

【0591】

その後、時刻t13で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル(時刻t13)から維持レベル(時刻t14)まで徐々に低下し、時刻t14から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻t15から徐々に低下し時刻t16でオフレベルとなる。

【0592】

このように、第2の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図13のステップ1040の処理や図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。

30

【0593】

尚、同図においては、第1の態様と第2の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

(1) 主制御基板Mに給電を開始した直後(例えば、主制御基板Mに給電を開始してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後)に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる(メインプログラムの実行が開始されないこととなる)

40

(2) 主制御基板Mに給電を開始

→電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後(例えば、主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後)に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる(メインプログラムの実行が開始されないこととなる)

上記のように構成してもよい。

【0594】

50

<<<設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>>

図89(a)は、第1の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図89(b)は、第2の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【0595】

<<第1の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

まず、図89(a)の状態1では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

10

【0596】

<状態2>

状態2では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図36の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0597】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0598】

20

<状態4>

次に、状態4では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。前述したように、第1の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態5）よりも前に、図13の主制御基板START（電源投入）処理を実行することができる。

【0599】

前述した図13のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ1028～1034の処理が実行されて、ステップ1100で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図14に示すステップ1102の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図32のステップ1622の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Sに送信されることにより、副制御基板S側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

30

【0600】

<状態5>

40

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図36の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ1902の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0601】

<状態6>

状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【0602】

50

<状態 7>

状態 7 では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 13 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。図 13 のステップ 1014 の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」とであると判断されて、ステップ 1022 の処理が実行される。このステップ 1022 の処理によって、状態 5 で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態 5 で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第 1 の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

10

【0603】

<<第 2 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態 1>

20

図 89（b）の状態 1 は、第 1 の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【0604】

<状態 2>

状態 2 も、第 1 の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図 36 の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0605】

<状態 3>

30

状態 3 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0606】

<状態 4>

状態 4 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【0607】

<状態 5>

状態 5 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第 2 の態様では、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第 2 の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態 4）、状態 4 に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を 1 回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図 13 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態 5）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態 2 で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

40

【0608】

<状態 6>

50

次に、状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【0609】

<状態7>

状態7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。図13のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態2で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態2で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第2の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Mのメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第2の態様のよう構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生してしまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

10

20

【0610】

<<<メダルの付与の制御及び払出音の出力制御>>>

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【0611】

<<メダル付与の処理>>

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【0612】

<クレジット数の加算処理>

主制御基板MのCPU100は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、50未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板MのCPU100の演算処理により実行される。

30

【0613】

<遊技メダルの払い出し処理>

主制御基板MのCPU100は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Hからの払出し処理は、主制御基板MからホッパH40に駆動信号を出力することで実行される。

40

【0614】

<<メダル付与の態様>>

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との3種類の態様がある。

【0615】

<クレジット数の加算処理のみの態様>

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板MのCPU100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する

50

。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【0616】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板MのCPU100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板MのCPU100は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPU100は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Hから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

10

【0617】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板MのCPU100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【0618】

＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板MのCPU100は、ホッパH40に駆動信号を出力してメダル払出装置Hから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

20

【0619】

＜＜具体例＞＞

例えば、図90に示すように、現在のクレジット数が47であるときに、払出枚数5枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板MのCPU100は、クレジット数を1つずつ加算する。具体的には、主制御基板MのCPU100は、クレジット数を48、49、50と増やす。図90に示す例では、クレジット数表示装置に表示されているクレジット数が、47→48（1枚目（時刻t1））→49（2枚目（時刻t2））→50（3枚目（時刻t3））と変化する。クレジット数が50となることで、最大貯留数（50枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

30

【0620】

次に、主制御基板MのCPU100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパH40に駆動信号を出力し、払出し枚数5枚から、クレジットの加算分の3枚を減じた残りの2枚をメダル払出装置Hから払い出す。

【0621】

図90に示す例では、主制御基板MのCPU100は、時刻t4でホッパH40に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻t4～時刻t5で4枚目の遊技メダルが払い出され、時刻t6～時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

40

【0622】

＜＜各種時間＞＞

＜クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間＞

主制御基板MのCPU100によるクレジットの加算処理では、クレジット数mからクレジット数m+1に増やすのに単位処理時間aを要する。例えば、図90に示すように、クレジット数48（1枚目）からクレジット数49（2枚目）に増やすのに、時刻t2－時刻t1=aを要し、クレジット数49（2枚目）からクレジット数50（3枚目）に増やすのに、時刻t3－時刻t2=aを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間aは略一定である。

50

【0623】

また、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す処理では、n枚目の遊技メダルの払い出しからn+1枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間cを要する。例えば、図90に示すように、4枚目の遊技メダルの払い出しから5枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻t6-時刻t4=cを要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間cは略一定である。

【0624】

1つの単位処理時間aは、連続する2つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間aは、47から48への(1枚目の)加算処理のタイミング(時刻t1)と48から49への(2枚目の)加算処理のタイミング(時刻t2)との差や、48から49への(2枚目の)加算処理のタイミング(時刻t2)と49から50への(3枚目の)加算処理のタイミング(時刻t3)との差である。

10

【0625】

また、1つの単位処理時間cは、連続する2つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間cは、5枚目の処理の開始のタイミング(時刻t6)と4枚目の加算処理の開始のタイミング(時刻t4)との差である。このように、単位処理時間a及びcは一定の周期となるように規定すればよい。

【0626】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間e>

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間eを要する。

20

【0627】

<<時間の比較>>

【0628】

<単位処理時間aと単位処理時間c>

前述した単位処理時間aは、単位処理時間cと相違する。単位処理時間aは、主制御基板MのCPUC100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間cは、主制御基板MのCPUC100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間cを単位処理時間aよりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

30

【0629】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間cを単位処理時間aと等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【0630】

<切り替え時間e>

切り替え時間eは、単位処理時間aと相違する。切り替え時間eを単位処理時間aよりも長くすることができる。切り替え時間eを長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPUC100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

40

【0631】

また、切り替え時間eを単位処理時間aよりも短くすることもできる。切り替え時間eを短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【0632】

50

このように、切り替え時間 e を単位処理時間 a と相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0633】

切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させることもできる。切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0634】

<<遊技媒体付与音の出力>>

10

主制御基板 M の $CPU C100$ は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻 $t1$ ）、払い出し開始コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【0635】

また、主制御基板 M の $CPU C100$ は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻 $t7$ ）、払い出し終了コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板 M の $CPU C100$ は、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板 M の $CPU C100$ は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板 S への出力を終了して、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

20

【0636】

30

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも1回再生することでスピーカ $S20$ から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板 S の RAM に予め記憶されている。図90に示すように、単位付与音データの1回分の再生時間は d であり、副制御基板 S の $CPU SC$ は、単位付与音データを RAM から読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカ $S20$ から出力する。

【0637】

<第1の態様>

図90に示す遊技媒体付与音の第1の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

40

【0638】

<第2の態様>

また、図90に示す遊技媒体付与音の第2の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後、時間 f だけ単位付与音データを再生し、その後、時刻 $t4$ で遊技メダルの払い出し処

50

理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0639】

なお、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパH40の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ1279の処理にてYesと判定した場合）には、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力する。ホッパH40に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Mは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量＝0としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【0640】

<<<基板における集積回路の配置>>>

図91は、主制御基板Mに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図92は、主制御基板Mに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【0641】

主制御基板Mは、略板状で長形状のプリント基板MPを有する。プリント基板MPの表側には、主に、C P U C 1 0 0、I C、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板MPの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板M（プリント基板MP）は、互いに平行で長手方向に沿った2つの長手端部M L 1及びM L 2と、互いに平行で短手方向に沿った2つの短手端部M S 1及びM S 2とからなる長形状を有する。

【0642】

本例では、主制御基板Mは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Mが、立設して取り付けられたときには、長手端部M L 1及びM L 2が水平方向に沿って配置され、短手端部M S 1及びM S 2が鉛直方向に沿って配置される。長手端部M L 1は上側に位置し、長手端部M L 2は下側に位置する。また、プリント基板MPの表側から見て、短手端部M S 1は、短手端部M S 2よりも左側に位置し、短手端部M S 2は、短手端部M S 1よりも右側に位置する。

【0643】

以下では、長手端部M L 1側を上側と称し、長手端部M L 2側を下側と称し、短手端部M S 1側を左側と称し、短手端部M S 2側を右側と称する。

【0644】

<C P U C 1 0 0>

C P U C 1 0 0は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはC L Lであり、短手方向の長さはC S Lである。C P U C 1 0 0は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。C P U C 1 0 0がプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、C P U C 1 0 0をプリント基板MPに取り付ける作業では、C P U C 1 0 0に所望の動作をさせるべく、C P U C 1 0 0を適正な向きに取り付ける必要がある。C P U C 1 0 0の第1番目のピン（図91に示す1 P）をC P U C 1 0 0を配置するための基準ピンとしている。C P U C 1 0 0の本体部には、第1番目のピン（1 P）を視認するためのマークが形成されたり、C P U C 1 0 0の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【0645】

本例では、CPUC100の長手方向が、主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、CPUC100はプリント基板MPに取り付けられる。本例では、図91に示すように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、CPUC100を、後述するICの向きと揃えて配置することになり、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業の際に、CPUC100の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。

【0646】

さらに、一般的に、CPUC100の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、CPUC100の長手方向に沿って第1番目のピン側から離隔するように印字されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられた状態で、型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きでCPUC100を配置することができる。

【0647】

なお、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、CPUC100のピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【0648】

<IC>

プリント基板MPの表側には、各種のIC（集積回路）も取り付けられている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはILLであり、短手方向の長さはISLである。CPUC100と同様に、ICも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ICをプリント基板MPに取り付ける作業においても、ICに所望する動作をさせるべく、ICを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ICの第1番目のピン（図91に示す1P）もICを配置するための基準ピンとしている。ICの本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、ICの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【0649】

本例では、ICの長手方向が、CPUC100の長手方向や主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、ICはプリント基板MPに取り付けられる。さらに、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICをプリント基板MPに配置している。このように、ICの第1番目のピンが、常に左下側に位置するようにICを配置することで、全てのICの向きを揃えて配置することになり、ICをプリント基板MPに取り付ける作業の際に、ICの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。

【0650】

さらに、一般的に、ICの本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第1番目のピン側からICの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ICがプリント基板MPに取り付けられている状態で、ICの型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICを配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きになるようにICを配置することもできる。

【0651】

なお、ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、ICのピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【0652】

<抵抗>

プリント基板MPの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはRLLであり、短手方向の長さはRSLである。

【0653】

<コネクタ>

プリント基板MPの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Mは、コネクタを介して副制御基板Sなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

10

【0654】

<CPUC100とICとの間隔>

図91の破線で示すように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側には、抵抗のみが配置され、ICは配置されていない。所定の範囲CSR1は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともCPUC100の短手方向の長さCSLにすることができる。ICには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ICがノイズの発生源となり得るため、CPUC100の動作に影響を与える可能性がある。このように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側にICを配置しないことで、ICをCPUC100からある程度の距離（例えば、長さCSL）だけ離隔した位置に配置し、ICから発せられるノイズを、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

20

【0655】

また、CPUC100の外周CORからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLLにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、CPUC100の動作に影響を与える可能性がある。このため、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をCPUC100からある程度の距離（例えば、長さRLL）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

【0656】

<CPUC100の高さとICの高さと他の部品の高さとの関係>

図92は、図91に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図92に示すように、CPUC100の高さCHTが最も高く、次に、ICの高さIHTが高く、抵抗の高さRHTが最も低い。図91に示すように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみが配置される。所定の範囲CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さRLLにすることができる。

30

【0657】

CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持してプリント基板MPに近づけて取り付けられる用具である。取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持する構造であるため、CPUC100が挟持されているときには、CPUC100の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、CPUC100を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板MPに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

40

【0658】

このため、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域CSR2には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板MPに最も近づいた状態であっても、取り付け

50

用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLにすることができる。

【0659】

尚、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置するのは、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板MPにおけるCPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域外には、CPUC100の高さCHT以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板MPに取り付けられるすべての部品がCPUC100の高さCHT未満の部品となるよう構成してもよい。

10

【0660】

このように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHTよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、CPUC100をプリント基板MPに取り付けることができる。

【0661】

なお、前述した例では主制御基板Mを一例として説明したが、副制御基板Sや扉基板Dや回胴基板Kや電源基板Eなど、CPUやICなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

20

【0662】

<<<AT抽選に関する構成>>>

次に、図93を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ATを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【0663】

はじめに、図93は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1401-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在のATに関する状態はAT抽選可能な状態であるかを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のAT抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の1の遊技状態においてのみAT抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、BBの当選に基づいてAT抽選は実行しないよう構成されている。

30

【0664】

ステップ1401-1でYesの場合、ステップ1401-2で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別として「2」をセットし、所定のRAM領域に一時記憶する。ここで、AT抽選種別とは、AT抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、AT抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ1401-3で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるかを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカB、チェリー、スイカA、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、AT抽選種別を記憶する前記所定のRAM領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するRAM領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域である

40

50

A T抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【0665】

ステップ1401-3でYesの場合、ステップ1401-4で、主制御基板MのCPUMCは、A T抽選種別テーブルを参照して、A T抽選種別をセットして前記所定のRAM領域（ステップ1401-2に係る所定のRAM領域と同一のRAM領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ1401-5に移行する。尚、ステップ1401-3でNoの場合にも、ステップ1401-5に移行する。ここで、同図右中段のA T抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、A T抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカBに当選した場合はA T抽選種別として「0」を、チェリーに当選した場合はA T抽選種別として「0」を、スイカAに当選した場合はA T抽選種別として「1」を、再遊技に当選した場合はA T抽選種別として「2」を、押し順ベルに当選した場合はA T抽選種別として「2」を、セットするよう構成されている。

10

【0666】

次に、ステップ1401-5で、主制御基板MのCPUMCは、セットされているA T抽選種別に基づき、A T抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、A T抽選に当選する確率は、A T抽選種別が「0」の場合には $56/256$ であり、A T抽選種別が「1」の場合には $18/256$ であり、A T抽選種別が「2」の場合には $1/256$ であり、A T抽選に当選し易いものから順に、「0→1→2」となっている。次に、ステップ1401-6で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1401-5で実行したA T抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1401-6でYesの場合、ステップ1401-7で、主制御基板MのCPUMCは、A TカウンタにA T初期ゲーム数として所定値（例えば、50）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、A T状態移行制御処理にてA TカウンタにA T初期ゲーム数をセットするよう構成しており、A T状態開始制御処理ではA T初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（A Tゲーム数上乘せに当選した場合には、A Tゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ1401-8で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。尚、ステップ1401-1又はステップ1401-6でNoの場合にも、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。

20

30

【0667】

従来の遊技機においては、A T抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、A T抽選を少なくとも2回実行する必要があったが、同図のようにA T抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ1401-2の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ1401-4の処理が対応している）とを1回の抽選処理（同図においては、ステップ1401-6の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

40

【0668】

<<<本例に適用可能なボーナス当選情報、入賞・再遊技当選情報、演出グループ番号及び出玉グループ番号を決定するための処理>>>

以下では、本例に適用可能な当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号の決定する処理について説明する。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板MのROMに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。尚、以下に詳述する処理は、前述した実施形態や構成と、後述する実施形態や構成のいずれにも適用可能であることを補足しておく。

【0669】

50

<<<当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理>>>

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の2種類の当選情報を生成する処理について説明する。前述したように、条件装置番号を当選番号と称することができ、以下では、当選番号と称する。当選番号は、役抽選手段によって決定される。決定された当選番号からボーナス当選情報と、入賞・再遊技当選情報との2種類の当選情報を生成し内蔵RAMC120の別の記憶領域に記憶する。なお、ここでの処理では、当選番号自体は、内蔵RAMC120に記憶しない。

【0670】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図94に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。

10

【0671】

<具体的な方法>

当選番号として、0～27の数値が規定されている。図10に示すように、当選番号0～18は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号19～27は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号0～18であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が19以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

20

【0672】

<当選情報生成用テーブル>

当選情報生成用テーブルの具体例を図94に示す。図94に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図94に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

【0673】

図94に示すように、アドレス1300Hには、データ19Dが記憶され、アドレス1301Hには、データ38Dが記憶され、アドレス1302Hには、データ52Dが記憶され、アドレス1303Hには、データ53Dが記憶され、アドレス1304Hには、データ54Dが記憶され、アドレス1305Hには、データ57Dが記憶され、アドレス1306Hには、データ71Dが記憶され、アドレス1307Hには、データ72Dが記憶され、アドレス1308Hには、データ73Dが記憶されている。

30

【0674】

なお、アドレス1300Hは、当選番号19に対応し、アドレス1301Hは、当選番号20に対応し、アドレス1302Hは、当選番号21に対応し、アドレス1303Hは、当選番号22に対応し、アドレス1304Hは、当選番号23に対応し、アドレス1305Hは、当選番号24に対応し、アドレス1306Hは、当選番号25に対応し、アドレス1307Hは、当選番号26に対応し、アドレス1308Hは、当選番号27に対応する。

40

【0675】

当選情報生成用テーブルのデータは、図10に示す(ボーナス当選情報)と(入賞・再遊技当選情報)とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、(データ) = (当選番号に対応するボーナス当選情報) × 19D + (当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報) によって決定される。

【0676】

例えば、アドレス1300Hは、当選番号19に対応するものであり、図10を参照すると、(当選番号19のボーナス当選情報) = 1Dであり、(当選番号19に対応する入賞・再遊技当選情報) = 0Dである。したがって、アドレス1300Hのデータは、1D

50

× 19D + 0D を算出することによって、19D となる。また、アドレス 1303H は、当選番号 22 に対応するものであり、図 10 を参照すると、（当選番号 22 のボーナス当選情報）= 2D であり、（当選番号 22 に対応する入賞・再遊技当選情報）= 15D である。したがって、アドレス 1303H のデータは、2D × 19D + 15D を算出することによって、53D となる。さらにまた、アドレス 1308H は、当選番号 27 に対応するものであり、図 10 を参照すると、（当選番号 27 のボーナス当選情報）= 3D であり、（当選番号 27 に対応する入賞・再遊技当選情報）= 16D である。したがって、アドレス 1308H のデータは、3D × 19D + 16D を算出することによって、73D となる。このようにして予め算出された値が、内蔵 ROMC 110 のアドレス 1300H ~ 1308H の各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵 ROMC 110 のアドレス 1300H ~ 1308H の各々に記憶されている。

10

【0677】

< 当選情報の決定の処理 >

役抽選手段によって決定された当選番号を A レジスタと L レジスタとに記憶する。次に、A レジスタに記憶されたデータと、値 19D との比較演算を実行する。具体的には、A レジスタに記憶されたデータから、19D を減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ = 1 とならなかった場合に、図 94 に示す当選情報生成用テーブルを参照する。この A レジスタに記憶されたデータと、値 19D との比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

20

【0678】

なお、A レジスタに記憶されたデータと、値 19D とを比較した結果、A レジスタに記憶されたデータが、19D 未満である場合（キャリーフラグ = 1 となった場合）には、L レジスタに記憶されているデータを入賞・再遊技当選情報として内蔵 RAMC 120 に記憶させる。

【0679】

A レジスタに記憶されたデータと、値 19D とを比較した結果、A レジスタに記憶されたデータが、19D 以上である場合（キャリーフラグ = 1 とならなかった場合）には、以下の処理を実行する。

【0680】

まず、HL レジスタに 12EDH を記憶する。この 12EDH は、1300H から 13H (19D) を減算したアドレス値である。以下の処理では、この 12EDH を基準のアドレスとして、目的のアドレスを定める。

30

【0681】

HL レジスタに記憶されたアドレス値 (12EDH) に、A レジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、HL レジスタに記憶されたアドレス値 (12EDH) が基準アドレスとなり、A レジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、A レジスタに記憶する。

【0682】

次に、A レジスタに記憶されている値を 19D で除算し、その商を A レジスタに記憶し、余りを L レジスタに記憶させる。A レジスタの値 (商) が、（ボーナス当選情報）であり、L レジスタの値 (余り) が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。

40

【0683】

次に、A レジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵 RAMC 120 に記憶し、L レジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵 RAMC 120 に記憶する。

【0684】

< 例 1 役抽選手段によって決定された当選番号が 19D (13H) であり、19D が A

50

レジスタに記憶された場合＞

Aレジスタに記憶されたデータ19Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝1となる。この結果により、12EDH（HLレジスタ）＋13H（Aレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが1300Hとなり、1300Hのデータ19Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ＝19Dとなる。

【0685】

次に、Aレジスタに記憶されている19Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は、1Dであり、余りは、0Dである。上述したように、アドレス1300Hは、当選番号19に対応する。したがって、当選番号19の（ボーナス当選情報）は1であり、当選番号19の（入賞・再遊技当選情報）は0であると、デコードすることができる。

10

【0686】

＜例2 役抽選手段によって決定された当選番号が21D（15H）であり、21DがAレジスタに記憶された場合＞

Aレジスタに記憶されたデータ21Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝1となる。この結果により、12EDH（HLレジスタ）＋15H（Aレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが1302Hとなり、1302Hのデータ52Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ＝52Dとなる。

【0687】

次に、Aレジスタに記憶されている52Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は2Dであり、余りは14Dである。上述したように、アドレス1302Hは、当選番号21に対応する。したがって、当選番号21の（ボーナス当選情報）は2であり、当選番号21の（入賞・再遊技当選情報）は14であると、デコードすることができる。

20

【0688】

＜＜＜入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理＞＞＞

入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。

主制御基板M側の処理では、入賞・再遊技当選番号がRAMに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がRAMの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Mでは、演出グループ番号決定テーブルがROMに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

30

【0689】

＜演出グループ番号＞

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Mから副制御基板Sに送信される。例えば、RTの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

40

【0690】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例1＞＞

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図95は、演出グループ番号決定テーブルの第1の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル1と称する。図95に示す演出グ

50

ループ番号決定テーブル1は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図95に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

【0691】

図95に示すように、アドレス1200Hには、データ0Dが記憶され、アドレス1201Hには、データ1Dが記憶され、アドレス1202Hには、データ2Dが記憶され、アドレス1203Hには、データ3Dが記憶され、アドレス1204Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1205Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1206Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1207Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1208Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1209Hには、データ5Dが記憶され、アドレス120AHには、データ5Dが記憶され、アドレス120BHには、データ5Dが記憶され、アドレス120CHには、データ5Dが記憶され、アドレス120DHには、データ6Dが記憶され、アドレス120EHには、データ7Dが記憶され、アドレス120FHには、データ8Dが記憶され、アドレス1210Hには、データ9Dが記憶され、アドレス1211Hには、データ10Dが記憶され、アドレス1212Hには、データ11Dが記憶されている。

10

【0692】

なお、アドレス1200Hは、当選番号0に対応し、アドレス1201Hは、当選番号1に対応し、アドレス1202Hは、当選番号2に対応し、アドレス1203Hは、当選番号3に対応し、アドレス1204Hは、当選番号4に対応し、アドレス1205Hは、当選番号5に対応し、アドレス1206Hは、当選番号6に対応し、アドレス1207Hは、当選番号7に対応し、アドレス1208Hは、当選番号8に対応し、アドレス1209Hは、当選番号9に対応し、アドレス120AHは、当選番号10に対応し、アドレス120BHは、当選番号11に対応し、アドレス120CHは、当選番号12に対応し、アドレス120DHは、当選番号13に対応し、アドレス120EHは、当選番号14に対応し、アドレス120FHは、当選番号15に対応し、アドレス1210Hは、当選番号16に対応し、アドレス1211Hは、当選番号17に対応し、アドレス1212Hは、当選番号18に対応している。

20

【0693】

<演出グループ番号の決定の処理>

30

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をCレジスタに記憶させる。次に、HLレジスタの値にCレジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ROMC110のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、HLレジスタに記憶した1200Hが基準アドレスとなり、Cレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

【0694】

例えば、役抽選手段によって当選番号7が決定された場合には、1200H+7Dによって1207Hが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス1207Hに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号12が決定された場合には、1200H+12Dによって120CHが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス120CHに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。

40

【0695】

<<演出グループ番号決定テーブルの例2>>

前述した演出グループ番号決定テーブルの例1では、内蔵ROMC110の1つのアドレスに対して1つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、1つのアドレスに対して2つの演出グループ番号を対応付けて演出

50

グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図96は、演出グループ番号決定テーブルの第2の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル2と称する。図96に示す演出グループ番号決定テーブル2は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図96に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(D)で示した。なお、図96では、上位の4ビットのデータと下位の4ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「/」を入れて示した。実際には、データは、0及び1のみによって構成されている。

【0696】

演出グループ番号決定テーブル2に記憶されているデータのうちの下位の4ビットのデータが、偶数の当選番号に対応し、上位の4ビットのデータが、奇数の当選番号に対応する。具体的には、以下のような対応になっている。

【0697】

図96に示すように、アドレス1200Hには、0001/0000Bが記憶されている。下位4ビットの0000が当選番号0に対応し、上位4ビットの0001が当選番号1に対応する。アドレス1201Hには、0011/0010Bが記憶されている。下位4ビットの0010が当選番号2に対応し、上位4ビットの0011が当選番号3に対応する。アドレス1202Hには、0100/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0100が当選番号4に対応する。アドレス1203Hには、0101/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。

【0698】

さらに、アドレス1204Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1205Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1206Hには、0110/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0110が当選番号6に対応する。アドレス1207Hには、1000/0111Bが記憶されている。下位4ビットの0111が当選番号7に対応し、上位4ビットの1000が当選番号8に対応する。アドレス1208Hには、1010/1001Bが記憶されている。下位4ビットの1001が当選番号9に対応し、上位4ビットの1010が当選番号10に対応する。アドレス1209Hには、0000/1011Bが記憶されている。下位4ビットの1011が当選番号11に対応する。

【0699】

<演出グループ番号の決定の処理>>

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をAレジスタに記憶させる。次いで、Aレジスタのデータを右にシフトさせるシフト演算を実行する。このシフト演算によって、キャリーフラグが1であれば、入賞・再遊技当選情報は奇数であると判断することができ、キャリーフラグが0であれば、入賞・再遊技当選情報は偶数であると判断することができる。入賞・再遊技当選情報が奇数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの上位4ビットを読み出せばよく、入賞・再遊技当選情報が偶数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの下位4ビットを読み出せばよい。

【0700】

また、前述したように、Aレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を2で除算した値となっている。この値が、アドレス1200Hからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、HLレジスタにAレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

【0701】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位4ビットと下位4ビットとを入れ替え、00001111Bと論理積をとることで、上位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま00001111Bと論理積をとることによって、下位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【0702】

このようにして、アドレスと、上位4ビット又は下位4ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル2に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。

10

【0703】

<<演出グループ番号決定テーブルの例3>>

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図97は、演出グループ番号決定テーブルの第3の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル3と称する。図97に示す演出グループ番号決定テーブル3は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図97に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(B)で示した。

【0704】

20

図97に示す演出グループ番号決定テーブル3は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値(1(又は0))をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【0705】

図97に示すように、アドレス1200Hには、データ01111001Bが記憶され、アドレス1201Hには、データ00000111Bが記憶され、アドレス1202Hには、データ11100000Bが記憶されている。

【0706】

アドレス1200Hは、当選番号0~7に対応し、アドレス1201Hは、当選番号8~15に対応し、アドレス1202Hは、当選番号16~18に対応する。具体的には、アドレス1200Hの第7ビットが当選番号0に対応し、アドレス1200Hの第6ビットが当選番号1に対応し、アドレス1200Hの第5ビットが当選番号2に対応し、アドレス1200Hの第4ビットが当選番号3に対応し、アドレス1200Hの第3ビットが当選番号4に対応し、アドレス1200Hの第2ビットが当選番号5に対応し、アドレス1200Hの第1ビットが当選番号6に対応し、アドレス1200Hの第0ビットが当選番号7に対応する。

30

【0707】

また、アドレス1201Hの第7ビットが当選番号8に対応し、アドレス1201Hの第6ビットが当選番号9に対応し、アドレス1201Hの第5ビットが当選番号10に対応し、アドレス1201Hの第4ビットが当選番号11に対応し、アドレス1201Hの第3ビットが当選番号12に対応し、アドレス1201Hの第2ビットが当選番号13に対応し、アドレス1201Hの第1ビットが当選番号14に対応し、アドレス1201Hの第0ビットが当選番号15に対応する。

40

【0708】

さらに、アドレス1202Hの第7ビットが当選番号16に対応し、アドレス1202Hの第6ビットが当選番号17に対応し、アドレス1202Hの第5ビットが当選番号18に対応する。

【0709】

図10に示すように、当選番号0~18では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合と、値は変わらずに同じ

50

演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えている。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化しない。

【0710】

演出グループ番号決定テーブル3は、このような演出グループ番号の変化に着目して構成したテーブルである。一の当選番号の演出グループ番号が、直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合には、一の当選番号に対応する値を1とし、直前の演出グループ番号に対して変化しない場合には、一の当選番号に対応する値を0として演出グループ番号決定テーブル3を規定する。

10

【0711】

前述した例で、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えているので、当選番号3に対応する値を1とする（アドレス1200Hの第4ビット参照）。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化していないので、当選番号11に対応する値を0とする（アドレス1201Hの第4ビット参照）。すなわち、演出グループ番号の変化分の値を、当選番号に対応させて演出グループ番号決定テーブル3に記憶させたものである。

20

【0712】

このように、演出グループ番号決定テーブルの例3では、一の当選番号について1ビット分の領域を確保すればよく、内蔵ROMC110に記憶すべきテーブルデータも圧縮することができる。

【0713】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出しHLレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に1Hを加えた値をCレジスタに記憶させる。さらに、Bレジスタに8Hを記憶させる。次に、HLレジスタに記憶されているデータに対して、Cレジスタに記憶されている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

30

【0714】

なお、Cレジスタに記憶されている値が8未満である場合には、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行する。このシフト演算でキャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、計数した結果を演出グループ番号とする。

40

【0715】

さらに、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H及び1201Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

50

【0716】

さらにまた、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加える。さらに、内蔵ROMC110の1202Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H、1201H及び1202Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

10

【0717】

このようにすることで、Cレジスタに記憶されている値に応じて、内蔵ROMC110の1200H～1202Hに記憶されているデータを読み出し、キャリーフラグが1Hとなる回数の総計を算出することで、演出グループ番号を取得することができる。

【0718】

＜例1 入賞・再遊技当選情報が0Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が0Dであるので、シフトさせる回数は、0D+1Dにより1回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して1回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は0Dとなり、演出グループ番号として「0」が決定される。

20

【0719】

＜例2 入賞・再遊技当選情報が5Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、5D+1Dにより6回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して6回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は4Dとなり、演出グループ番号として「4」が決定される。

30

【0720】

＜例3 入賞・再遊技当選情報が10Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、10D+1Dにより11回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、まず8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなる。

40

【0721】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、2回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなり、演出グループ番号として「5」が決定される。

【0722】

＜例4 入賞・再遊技当選情報が18Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が18Dであるので、シフトさせる回数は、18D+1Dにより19回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶され

50

ている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなる。

【0723】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は3Dが加えられて8Dとなる。

【0724】

さらに、シフトさせる回数が16以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1202Hに記憶されている11100000Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、3回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は、さらに3Dが加えられて11Dとなり、演出グループ番号として「11」が決定される。

【0725】

前述した例では、演出グループ番号決定テーブル3に記憶されているデータに含まれている1Bの数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル3に記憶されているデータに含まれている0Bの数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。

【0726】

上記にて例示した決定方法により演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号によって後述するレア役と非レアを定義することにより、複雑な処理を削減した遊技機を創出することができる。

【0727】

<<<出玉グループ番号の決定処理>>>

役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（AT抽選、AT上乘せ抽選、ATの係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。

【0728】

この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも1対1に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板Mにおける処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板Mにおける処理を簡素にして効率化を図ることができる。

【0729】

図98は、抽選テーブルの例を示す表である。尚、図98においては、出玉グループ番号が2である当選番号が当選番号7～12の6つである場合を例示している。図98に示す表の1行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が7Dであることを示すデータである。図98に示す表の2行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が6Dであることを示すデータである。図98に示す表の3行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グ

10

20

30

40

50

ループ番号が2Dであることを示すデータである。図98に示す表の4行目は、置数（判定値、確率データ）が2バイトであることを示すデータである。図98に示す表の5行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が2034Dであることを示すデータである。

【0730】

この図98に示す例は、当選番号が7であり、条件装置（名称）が入賞-A1のデータである（図10参照）。図10に示すように、当選番号8の条件装置（名称）は、入賞-A2であり、当選番号9の条件装置（名称）は、入賞-A3であり、当選番号10の条件装置（名称）は、入賞-A4であり、当選番号11の条件装置（名称）は、入賞-A5であり、当選番号12の条件装置（名称）は、入賞-A6である。これらの当選番号7～12の出玉グループ番号は、いずれも共通する2であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号7～12について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。

10

【0731】

図98に示すように、2行目には、重複の回数が6であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号8～12について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号8～12については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

【0732】

以上のように構成することにより、ATに関する状態を複数設け、主制御基板M側における押し順表示装置D270上での押し順ナビと副制御基板S側における演出表示装置上での押し順ナビとをATに関する状態に基づいて適切な表示態様にて報知することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。

20

【0733】

次に、図99は、本例に適用可能な、AT中演出実行イメージ図1である。まず、同図左は、ATに関する状態が「AT中状態」である状況下、演出表示装置S40にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ATに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置S40にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第2の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置S40にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置S40における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置S40における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、本例においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とではAT残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

30

40

【0734】

次に、図100は、本例に適用可能な、AT中演出実行イメージ図2である。まず、同図上段左において、ATに関する状態が「AT中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞-A1」に当選し、演出表示装置S40にて、円状の図形内部に描かれた数字（第1の数字表示態様グループ）により、停止ボタンD40を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置D270に、「左→中→右」

50

の停止ボタンD40の押し順に対応する表示である「＝1」の表示がされている。遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンD41の操作がされると、第2停止として、中停止ボタンD42の操作を促す表示がされる（演出表示装置S40の押し順ナビ表示における「2」の表示が大きくなる）。次に、第2停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンD42の操作がされると、第3停止として、右停止ボタンD43の操作を促す表示がされる（演出表示装置S40の押し順ナビ表示における「3」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンD43の操作がされると、全ての停止ボタンD40の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である11枚の払出となるベルが入賞することにより、11枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置S40には「GET!!」との表示がされる。

10

【0735】

他方、同図上段左において、遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンD41とは異なる停止ボタンである中停止ボタンD42の操作がされると、演出表示装置S40における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Bad・・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタンD43、左停止ボタンD41の順に操作がされ、全ての停止ボタンD40の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタンD40が操作されたこととなり、条件装置「入賞08」～「入賞10」のいずれかが入賞し、1枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置S40には、「GET!!」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタンD40を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置S40にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタンD40が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタンD40の操作が終了した場合も、演出表示装置S40にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である11枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「GET!」が表示されるわけではなく、演出表示装置S40にて表示されている押し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「GET!」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S40に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置S40にて「GET!」の表示はされないこととなる。尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されないATに関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま6択の押し順に正解して11枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置S40にて「GET!」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である11枚の払出とならない（1枚の払出となる）押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置S40にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S40に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置S40にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置D270における押し順ナビ表示を、（1）第3停止に係るリールが停止するまで、（2）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（3）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（4）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（5）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

20

30

40

【0736】

次に、図101は、本例に適用可能な、AT中演出実行イメージ図3である。まず、同図左において、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、RTに関する状態

50

が「R T 1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技-C」に当選し且つ A T ゲーム数上乘せ抽選に当選（1 / 2 で当選する）し、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図1の装飾ランプユニット D 1 5 0 を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニット D 1 5 0 にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に7を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本例では7揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置 S 4 0 の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニット D 1 5 0 を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置 S 4 0 に不具合が発生したとしても、押し順表示装置 D 2 7 0 により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニット D 1 5 0 の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタン D 4 0 が操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乘せゲーム数として「50ゲーム」が上乘せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第1停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「7を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乘せゲーム数として「50ゲーム」が上乘せされた旨の表示がされる。順押し黒7揃いリプレイ当選時に A T ゲーム数上乘せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、A T ゲーム数が上乘せされることとなる。また、同図右において、A T に関する状態が「上乘せ特化状態」であり、且つ、R T に関する状態が「R T 1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技-C」に当選し且つ A T ゲーム数上乘せ抽選に非当選（1 / 2 で非当選となる）となった場合、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第1停止に係る停止ボタンとして中停止ボタン D 4 2 を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示となっている。次に、その後、第1停止ボタンとして、中停止ボタン D 4 2 が操作されたが、ゲーム数上乘せに係る演出は発生しない。このように、本例においては、「再遊技-C 1」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、A T 上乘せ抽選が実行される、即ち、A T 上乘せ抽選に当選するかどうかはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によって A T 上乘せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技-C」に当選且つ A T 上乘せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによって A T ゲーム数上乘せが発生したかのように感じることで遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技-C」に当選且つ A T 上乘せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、A T ゲーム数上乘せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることもなく遊技を進行することができ

10

20

30

40

50

る。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、R T状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技01）が停止表示することとなるため、このことから遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、A Tゲーム数上乘せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、A Tゲーム数上乘せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「A T中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態（A T中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しないA Tに関する状態（非A T中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、A T中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技-C」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非A T中に偶発的に黒7が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける7揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒7リプレイである「再遊技-C」に当選し、且つ、A T上乘せ抽選に当選した場合におけるA Tゲーム数上乘せに関する演出の一例を例示しているが、A Tゲーム数上乘せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてA T上乘せ抽選に当選してA T残りゲーム数が50ゲーム上乘せされた場合に、当該A T上乘せ抽選に当選したゲームにおいてはA T残りゲーム数が上乘せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒7リプレイである「再遊技-C1」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記A T残りゲーム数が50ゲーム上乘せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白7リプレイである「再遊技-B」についても同様に、例えば、あるゲームにてA T上乘せ抽選に当選してA T残りゲーム数が50ゲーム上乘せされた場合に、当該A T上乘せ抽選に当選したゲームにおいてはA T残りゲーム数が上乘せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白7リプレイである「再遊技-B」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記A T残りゲーム数が50ゲーム上乘せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技-C」や「再遊技-B」に当選し且つA Tゲーム数上乘せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にA T上乘せ抽選に当選し且つ当該当選に係るA T上乘せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るA T上乘せゲーム数と以前のゲームに係るA T上乘せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける7リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。

【0737】

次に、図102は、本例に適用可能な、A T中演出実行イメージ図4である。図中左上に示すように、A T中状態である状況下で、条件装置として入賞-E（スイカB）に当選し入賞した場合には、演出表示装置S40に「GET!」と表示され、上乘せに当選したことが示される。入賞-Eに当選したことで、特化状態移行抽選に当選し、中央上の図の状態に移行する。

【0738】

中央上の図に示すように、バトル演出が実行され、第2の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのA Tに関する状態は、「特化前兆状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右上の図の状態に移行する。

【0739】

右上の図に示すように、バトル演出に勝利したことを示す背景画像に変化する。これにより、ATに関する状態は、「上乗せ特化状態」に移行する。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。

【0740】

一方、左上の図の段階で、条件装置として入賞E（スイカB）に非当選の場合には、特化状態移行抽選に非当選となり、中央下の図の状態に移行する。

【0741】

中央下の図に示すように、バトル演出が実行され、第1の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのATに関する状態は、「AT中状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右下の図の状態に移行する。

【0742】

右下の図に示すように、バトル演出に敗北し、「AT中状態」のままとなる。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。尚、本例では、「特化前兆状態」においては、押し順ナビ発生時の1/2で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示され、「AT中状態」且つバトル演出中においては、押し順ナビ発生時の1/5で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示されるよう構成されており、遊技者はバトル演出に実行される押し順ナビが第2の数字表示態様である回数をカウントすることによってバトル勝利、即ち、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなる。尚、バトル演出の実行中には第1の数字表示態様である押し順ナビも表示され得るよう構成されている。尚、バトル演出の実行中には前述した「GET!」を演出表示装置S40に表示しないよう構成してもよい。具体的には、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があると共に演出表示装置S40にて「GET!」が表示される一方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があるが演出表示装置S40にて「GET!」は表示されない。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。また、前述した、押し順ナビに従わなかった（押し順ナビと異なる押し順にて停止ボタンを操作した）場合に、画面全体が暗転するような構成を、押し順ベルにも適用してもよく、一例としては、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には画面全体が暗転すると共に1枚の払出があり、他方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には1枚の払出となるが画面全体は暗転しないよう構成してもよい。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。

【0743】

以上のように構成することにより、「AT中状態」にてスイカBに当選し、特化移行抽選に当選しなかった場合においても、10ゲーム間のバトル演出を実行するよう構成することにより、遊技者は「AT中状態」にてスイカBに当選する毎に、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなり遊技の興趣性が向上することとなる。また、バトル演出の実行中においては、ATに関する状態が「AT中状態」であるバトル演出（敗北）の実行中においても、ATに関する状態が「特化前兆状態」であるバトル演出（勝利）の実行中においても、ゲーム消化毎に演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数の表示が減算されていくよう構成されている。このように構成することにより、遊技者はバトル演出の実行中にATに関する状態がいずれであるのかを判別し難く構成することができバト

10

20

30

40

50

ル演出の結果に注目することとなる。

【0744】

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

【0745】

<<ポイント1>>

(1-1) メイン制御手段(主制御基板)で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報(条件装置の組合せ)に基づきAT抽選を行うが、非当選(完全ハズレ)の場合には、必ずAT抽選が行われない。

(1-2) AT抽選には、AT抽選状態の昇格(低確率→高確率)抽選があり、その場合には、上記の(1-1)が適用されるが、AT抽選状態の降格(高確率→低確率)抽選を行う場合には、上記の(1-1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(a) AT抽選状態(高確率)の継続期間をゲーム数で定める場合、そのゲーム数抽選には(1-1)が適用されない。

例1: 同一の条件装置の組合せであっても、ゲーム数がランダムに可変する。

例2: AT抽選状態の昇格抽選に当選後、次ゲーム以降での役抽選結果(ハズレ含む)に基づきゲーム数抽選を別途行う。

(b) AT抽選状態(高確率)の継続期間をゲーム数で定める方式と、AT抽選状態の降格抽選を行う方式との併用する(いわゆる保障期間後に降格抽選へ移行)。

(1-3) AT抽選には、AT状態の昇格抽選(非AT→AT)があり、その場合にも、上記の(1-1)が適用されるが、AT状態の降格(AT→非AT)抽選を行う場合には、上記の(1-1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(1-4) AT抽選には、特化型ATへの移行抽選状態の昇格(低確率→高確率)抽選があり、その場合には、上記の(1-1)が適用されるが、特化型ATへの移行抽選状態の降格(高確率→低確率)抽選を行う場合には、(1-1)は、適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(1-5) AT抽選には、特化型ATへの昇格抽選(AT→特化型AT)があり、その場合にも(1-1)が適用されるが、AT状態の降格(特化型AT→AT)抽選を行う場合には、上記の(1-1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

その他、AT抽選((1-2)～(1-5)のいずれか)に当選した後、状態移行までの猶予期間(いわゆる潜伏・前兆ゲーム)を設ける場合、その猶予期間の決定には(1-1)が適用されない。

【0746】

<<ポイント2>>

(2-1) メイン制御手段で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報(条件装置の組合せ)に基づきAT抽選を行うが、いずれの抽選契機もスタートレバーON時である。

(2-2) (2-1)での抽選契機(スタートレバーON時)にて、メイン制御手段からサブ制御手段へ、ATに関する情報を送信可能である。

(2-3) (2-2)で送信可能な情報には、当該ゲームでのAT状態種別及び次ゲームでのAT状態種別が少なくとも含まれる。

(2-4) サブ制御手段は、(2-2)で送信された(2-3)の情報に基づき、AT状態の移行報知を含む当該ゲームに対応した一連の演出内容を決定して実行する。

(2-5) メイン制御手段は、外端信号・試験信号として、(2-1)での抽選契機にて、ATに関する情報を出力しない。

当該ゲーム終了後に、メイン制御手段が確定させたAT状態種別を出力するのみである。

【0747】

<<ポイント3>>

(3-1) メイン制御手段は、AT状態にあるとき(AT、特化型AT)、押し順によ

10

20

30

40

50

って払い出し枚数及び／又はR T状態が変化する小役に当選した場合、特定の表示器に対して、遊技者にとって最も有利となる押し順を特定できる情報を表示するが、当該小役に当選しなかった場合（ハズレ、押し順不問の小役、R T状態を変化させない逆押し7揃いリプレイ、等）には、何も表示しない。

（3-2） サブ制御手段は、A T状態にあるとき（A T、特化型A T）、当該A T状態の継続残りゲーム数（以下、A T残りゲーム数）とA T状態時に消化した総ゲーム数（以下、A T総ゲーム数※総純増枚数を表示する場合もあり）とを表示可能である。

（3-3） A T残りゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される当該A T状態の継続残りゲーム数に基づき更新されるが、A T総ゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信されるA T状態種別に基づき更新される。

10

有利区間の話を踏まえると、A T→非A Tとなった時点でA T総ゲーム数は（総純増枚数等も）クリアされる。

（3-4） A T残りゲーム数は、A T状態にあるときに非表示（又は非更新）とされ得るが、A T総ゲーム数に関してはA T状態にあるときに非表示（又は非更新）とされない。

A T状態終了前のバトル演出状態、特化型A T状態中、等が想定される。

（3-5） A T残りゲーム数は、メイン制御手段から送信される当該A T状態の継続残りゲーム数を超える表示は行わないが、それ未満となる表示は行い得る。

【0748】

<<ポイント4>>

20

（4-1） メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「=1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。

（4-2） 特定の表示態様（例：「=1」）で表示するときにおいて、画像表示器に操作指示画像（例：1・2・3）を表示する。

（4-3） 指示に従う操作を行った場合、画像表示器には、当該操作に応じた一連の演出画像A（例：1・2・3を順次消去し、押し順正解を示す演出画像（例：敵を倒す画像））が表示される。

（4-4） 指示に従う操作を行わなかった場合、指示に従う操作を行わないことが確定したときに、演出画像Aから演出画像B（例：操作指示画像をすべて消去し、押し順不正解を示す演出画像（例：敵に攻撃される画像））へ切り替える。

30

（4-5） （4-3） の場合には小役（例：6択ベル正解時の9枚小役）が入賞すると、画像表示器に入賞報知画像（例：GET）が表示されるが、（4-4）の場合には小役（例：6択ベル不正解時の1枚小役）が入賞しても、画像表示器に入賞報知画像（例：GET）が表示されない。

（4-6） （4-4）の場合であっても、当該ゲームが終了するときには、A Tに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。

（4-7） 特定の表示態様（例：「=1」）及び操作指示画像（例：1・2・3）が表示されている際に、所定のエラー（ドアエラー等）が発生した場合、特定の表示態様は表示を維持するが操作指示画像は非表示となる。

メイン制御手段は、別途の表示器でエラー表示を行うことを想定。

40

（4-8） 特定の表示態様（例：「=1」）で表示する場合よりも、特定の表示器に何も表示されない場合の方が、サブボタンの操作を促す演出（サブボタン操作を要する上乗せ演出）が発生し易い。

【0749】

<<ポイント5>>

（5-1） メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「=1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。

（5-2） 特定の表示態様（例：「=1」）で表示するときにおいて、画像表示器に第1演出画像（例：1・2・3の押し順+A T中画像）を表示する場合と、第2演出画像（例：1・2・3の押し順+特化型A T中画像や上乗せ確定演出発生時）を表示する場合と

50

を有する。

(5-3) 第1演出画像の表示時よりも、第2演出画像の表示時の方が、AT状態の滞在期間が延長される期待度が高い。

(5-4) 第2演出画像を表示するゲームよりも前のゲームで、当該第2演出画像の表示を示唆する前兆演出を実行可能である。

(5-5) 第2演出画像(及び前兆演出)は、AT残りゲーム数が所定値未満(例:バトル演出状態時、LAST?ゲーム表示時)になると表示されない。

【0750】

<<ポイント6>>

(6-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)10
で表示する場合を有する。

(6-2) 特定の表示態様(例:「=1」)で表示するときにおいて、画像表示器に第1表示態様(例:1・2・3)で表示する場合と、第2表示態様(例:→(矢印の記号))で表示する場合とを有する。

(6-3) 第1表示態様(例:1・2・3)は数字によって構成される押し順が特定可能な表示態様であり、第2表示態様(例:→(矢印の記号))は数字以外で構成される押し順が特定可能な表示態様である。

(6-4) 第1表示態様の表示時と、第2表示態様の表示時とでは、AT状態の滞在期間が延長される期待度が異なる。

第2表示態様の表示時も、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。20

【0751】

<<ポイント7>>

(7-1) 押し順によって払出し数が異なる第1抽選結果(例:正解押し順が左→中→右の押し順ベル)と、押し順によらず払出し数が同一の第2抽選結果(例:共通ベル)を備える。

(7-2) 第1抽選結果が決定されたときと、第2抽選結果が決定されたときとでは、指示機能に関する利益が異なる(例:ATの上乗せ・・・第1抽選結果>第2抽選結果)。

(7-3) 報知遊技中のとき第1抽選結果が決定されたとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。30

(7-4) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合を有する。

(7-5) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合と表示しない場合とでは、報知遊技の滞在期間が延長される期待度が異なる
※報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

【0752】

<<ポイント8>>

(8-1) 第1抽選結果は押し順によって払出し数が異なる抽選結果である。

(8-2) ボーナス内部中に第1抽選結果が決定された場合には、押し順に関わらず払出し数が同じになるようにリールを停止制御する。

(8-3) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。

(8-4) 報知遊技中、且つ、ボーナス非内部中のときに第1抽選結果が決定された場合と、報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合とで、特定の表示器には同一の特定の表示態様(例:「=1」)を表示するが、画像表示器には異なる態様の押し順表示がされ得る(例:前者では、1・2・3、後者では、→(矢印の)50

記号))。

後者の場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

(8-5) (8-3)のケースの場合、前ゲームでボーナスを入賞させる旨の演出が表示されている場合には、その表示を消去する。

(8-6) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときには、ATに関する情報(例：上乗せゲーム数)が表示され得ない。

上乗せが確定しているものの当該上乗せ分が未報知の場合、ボーナス内部中を脱した後(ボーナス遊技中、ボーナス終了後)まで報知を先延ばし。

【0753】

<<ポイント9>>

(9-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例：第1停止が左で高RTを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例：特殊リプレイ)を備える。

(9-2) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行う遊技(例：ATの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(9-3) 特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行うとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器には押し順を報知せず、サブ制御手段に制御される画像表示器では押し順を報知する。

(9-4) 第2抽選結果が決定され、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知(以下、逆押し7報知)を行う場合、特定の図柄組み合わせ(例：7リプレイ)が揃わなくても(目押しミスがあっても)、当該ゲームの終了時にはATに関する情報(例：上乗せゲーム数)が表示され得る。

(9-5) 第2抽選結果が決定され、逆押し7報知を行わない場合、特定の図柄組み合わせ(例：777リプレイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはATに関する情報(例：上乗せゲーム数)が表示されない。

(9-6) 第1抽選結果が決定された場合には、逆押し7報知が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、逆押し7報知が表示され得る。

(9-7) 逆押し7報知に従う操作を行わなかった場合(逆押ししなかった場合、第1停止で7が停止しなかった場合)であっても、当該逆押し7報知を維持し得る。

【0754】

<<ポイント10>>

(10-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例：第1停止が左で高RTを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例：特殊リプレイ)を備える。

(10-2) 第2抽選結果は、第1のRTよりも第2のRT(報知遊技中において滞在している可能性が高い高RT)で当選する確率が高い。

(10-3) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行う遊技(例：ATの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(10-4) 報知遊技が終了した後であって第2のRTから第1のRTに転落する前に第2抽選結果が決定されたときには、特定の図柄組合せが停止表示不可能な押し順を報知する。

報知遊技が終了した後であって第2のRTから第1のRTに転落する前では、AT抽選されないことが確定

(10-5) (10-4)のケースにおいて、特定の図柄組み合わせ(例：777リブ

10

20

30

40

50

レイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはA Tに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示されない。

(10-6) 第1抽選結果が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示され得る。

【0755】

<<ポイント11>>

(11-1) 押し順小役(又はリプレイ)の正解押し順は6択であり、報知遊技のときに画像表示器に第1停止から第3停止までの操作順序を報知する。

(11-2) 押し順リプレイ(又は小役)の正解押し順は3択であるが、報知遊技のときに画像表示器に第1停止から第3停止までの操作順序を報知する。

(11-3) (11-1)のケースと、(11-2)のケースとでは、画像表示器で操作順序を報知する際の表示態様が同一である(色や形等で、成立役を報知しない)。

(11-2)のケースの場合、押し順に従う操作を行わなかった場合として、3択には正解し残りの押し順が不正解or 3択に不正解の2通りがあるので、夫々別々の演出動作とする。

【0756】

(第3実施形態)

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様は、前述した構成のみには限定されない。そこで前述した構成とは異なる演出の実行態様に関する構成を有する回胴式遊技機の構成を第3実施形態として以下に詳述する。

【0757】

はじめに、図103は、第3実施形態における図柄組み合わせ一覧である。同図においては、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。まず、図104の68番に対応する「再遊技06」は、RT1へ移行(昇格)し得る図柄組み合わせであり、RT状態が「RT0」や「RT4」である場合に、「再遊技06」となる図柄組み合わせが停止表示されると「RT1」へ移行(昇格)する。また、69番に対応する「再遊技07」は、「RT4」へ移行し得る図柄組み合わせであり、RT状態が「RT1」である場合に、「再遊技07」となる図柄組み合わせが停止表示されると「RT4」へ移行する。

【0758】

次に、図104は、第3実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第3実施形態においては、再遊技役は再遊技-A~再遊技-D3(当選番号1~6)と再遊技-E1~E3(当選番号28~30)と再遊技-F1~F3(当選番号31~33)とが、設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第3実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBを開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21~23及び25~27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作

10

20

30

40

50

するとBB役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、「入賞12」又は「入賞13」であるチェリーと、「1種BB-B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM51→中リールM52→右リールM53の順番にリールを停止させる場合において、（1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号0～4番（図6のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。（2）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。（3-1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13～19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。（3-2）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14～18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13～17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。（3-3）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19～13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0759】

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

10

20

30

40

50

詳細は後述する)を実行することにより、A T上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【0760】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1** (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1* (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1 (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。

【0761】

また、当選番号7~12及び35~40に対応する、「押し順ベル123」~「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51:1、中リールM52:2、右リールM53:3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A-1」(当選番号7)の場合には、「123」=「左→中→右」の順に停止させる(押し順に正解する)と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順(リール停止順)を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「A T中状態」等のA Tに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ(押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示)し、「通常遊技状態」等のA Tに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、A Tに関する状態については後述する。

【0762】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04~入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レ

ア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【0763】

また、当選番号28に対応する「RT昇格RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。また、当選番号29に対応する「RT昇格RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技02」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。また、当選番号30に対応する「RT昇格RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。

【0764】

また、当選番号31に対応する「特化用移行RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。また、当選番号32に対応する「特化用移行RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技02」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。また、当選番号33に対応する「特化用移行RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。

【0765】

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

10

20

30

40

50

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

【０７６６】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～２４までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第３実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号０とボーナスに対応する当選番号１９・２０・２４）は入賞・再遊技当選情報を０とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して１～２４の入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

10

【０７６７】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信することによって、副制御基板Ｓ側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【０７６８】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１７までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乘せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乘せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行され得よう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

20

30

【０７６９】

次に、図１０５は、第３実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【０７７０】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「ＲＴ４」及び「非ＲＴ」における抽選確率について詳述する。第３実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の抽選確率が相違し得よう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した抽選確率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも抽選確率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は、「ＲＴ１」で当選（出現）し易く、「ＲＴ０」、「ＲＴ２」及び「ＲＴ３」では、「ＲＴ１」よりも出現しにくく、「ＲＴ４」では、全く出現しないように構成されている。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出

40

50

である転落演出（例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示）を実行し、「RT2」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないATに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非AT遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るATに関する状態（例えば、「AT中状態」であり、AT遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「RT1」に滞在することがある。このとき、「RT1」から「RT0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非AT遊技状態においては「RT0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、RT状態を移行させることが可能となる。一方、AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、RT状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、RT状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（AT状態にて停止表示された場合にAT上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は「RT1」で出現するようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うRT状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第3実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第3実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA（入賞-D）、スイカB（入賞-E）、チェリー（入賞-C）、再遊技（再遊技-A）、押し順ベル（入賞-A1～A6）の一部と重複している。具体的には、当選番号21～23、当選番号25～27及び当選番号34～40がボーナスと小役又は再遊技役とが重複している条件装置となっている。尚、「RT0」と「非RT」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似したり重複したりするように構成しても良く、そのように構成した場合には、副制御基板S側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、RAMクリア実行後に「非RT」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」に移行する場合にも、遊技者は常に「RT0」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0771】

また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のBB役（小役とは重複していない単独のBB役であり、単独BB役、単独BBと称することがある）に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号24の「1種BB-C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種BB-Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号21～23及び当選番号25～27の小役とBB役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例

10

20

30

40

50

えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種BB-B+入賞C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種BB-Bは無効となり、入賞Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナスと重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ（RT状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。10
なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【0772】

また、「RT3」は、1種BB-A～1種BB-Cが終了した後のRT状態である。AT抽選に当選していない場合には、押し順ナビが発生しないため、再遊技-D1～D3に当選して「再遊技04」が停止表示することによって「RT0」に移行することとなる（本例では、AT抽選に当選していない状況におけるBB終了後は「低確率状態」に移行するよう構成されている）。他方、AT抽選に当選している場合には、BB終了後のATに関する状態はAT準備状態1であり、AT準備状態1においては押し順ナビが発生するため、「AT準備状態1→AT準備状態2→AT中状態」と移行していくこととなる。「RT3」では、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号28～30）及び再遊技-F1～再遊技-F3（当選番号31～33）が当選しないように構成されている。一方、再遊技-D1～再遊技-D3（当選番号4～6）に含まれる「再遊技04」に対応する図柄組合せが停止表示されることで、「RT0」（AT準備状態2）に移行する。20

【0773】

さらに、「RT4」は、後述する特化前兆状態（RT1）であるときに、再遊技-F1～再遊技-F3（当選番号31～33）に含まれる「再遊技07」に対応する図柄組合せが停止表示されることで移行するRT状態である。具体的には、特化前兆状態（RT1）であるときに再遊技-F1～再遊技-F3に当選し、押し順ナビに従って「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、上乗せ特化状態（RT4）に移行する。また、特化前兆状態（RT1）でないとき、換言すると、上乗せ特化状態に移行する権利を遊技者が有していないときに（例えば、AT中状態）、押し順ナビに従うことなく、「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、転落後特化状態（RT4）に移行する。「RT4」では、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号28～30）が当選するように構成されている。このため、上乗せ特化状態であっても、転落後特化状態であっても、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号31～33）に含まれる「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示されることでRT1に戻る。30
40

【0774】

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

【0775】

また、図105の下側の図は、設定値が1である場合の小役抽選確率を例示しており、50

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

10

【0776】

次に、図106のブロック図を参照しながら、第3実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第3実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

20

【0777】

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

30

【0778】

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

40

【0779】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレ

50

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

10

【0780】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第3実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータK10には、所謂ステップモータ(ステッピングモータ)が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、480ステップが設定されている。また、各リール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)には略均一の大きさで所定数(例えば、20個)の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ(=480/20)が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

20

【0781】

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

30

【0782】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E(電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板)から供給されている。図106では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板(扉基板D、回胴基板K、中継基板IN)には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量(例えば、100V)の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

40

【0783】

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

【0784】

次に、図107～図131は、第3実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処

50

理の流れを示したフローチャートである。

【0785】

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

10

【0786】

まず、図107は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的の後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

20

30

【0787】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1018にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

40

【0788】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPUC100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述す

50

る、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0789】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPU C100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU C100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0790】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPU C100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【0791】

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

【0792】

次に、図108は、図107におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）

10

20

30

40

50

ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0793】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ1122で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のRT状態を「非RT」に決定する。尚、「非RT」とはRAMクリア実行後に移行することとなるRT状態であり、「非RT」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「RT0」に移行することとなる（RT状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ1124で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ1126で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ1128で、主制御基板MのCPU100は、有利区間表示器YHを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。このように、第3実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、RAMクリアが実行された場合には、RT状態が「非R

10

20

30

40

50

T」、A Tに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。

【0794】

ここで、ステップ1122、ステップ1124、ステップ1126及びステップ1128の処理を、前述した図107のステップ1034の処理（決定された初期化範囲でRAMの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ1034の処理として、（1）RT状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「非RT」に対応するデータ）を記憶する、（2）ATに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（3）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（4）有利区間表示器YHの点灯・消灯を管理するアドレスに「0」（有利区間表示器YHの消灯に対応するデータ）を記憶、の4つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、RT状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ1028でYesと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ1028でNoと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ1028でYesと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ1028でNoと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ1034のRAM初期化の処理をステップ1118の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ1028でYesの場合には、ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してRAMの初期化を実行し、ステップ1028でNoの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してRAMの初期化を実行し、その後ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してRAMの初期化を実行するよう構成してもよい。

【0795】

次に、図109は、図107におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0796】

次に、図110は、図108におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセット

10

20

30

40

50

する。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ〔例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報〕をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるRT状態は、「非RT」である。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図25のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるATに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、前述した各ステップで実行してもよい。また、ATに関する状態を副制御基板S側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【0797】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPU100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロッカD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロッカD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技

10

20

30

40

50

で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0798】

次に、図111は、図108におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPU100は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPU100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第3実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0799】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、ホップ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚

10

20

30

40

50

の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第3実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0800】

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

【0801】

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

【0802】

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

【0803】

次に、図112は、図108におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。

次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第3実施形態に係るAT上乗せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乗せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乗せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、AT上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはATカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、AT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはAT上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、ATカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にATカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、AT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ3100に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ3100に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ3100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【0804】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する（図128のAT状態遷移図でも示されている）。

（1）「低確率状態」とは、ATに当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。

（2）「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはAT抽選には当選しない）状態である。

（3）「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてBB役に当選し、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

（4）「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。

(5) 「A T 中状態」とは、A T (押し順ナビ) を行い、且つ、A T 残りゲーム数 (A T カウンタ値) の減算を行う状態である。

(6) 「特化前兆状態」とは、「A T 中状態」よりも A T ゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。

(7) 「上乗せ特化状態」とは、「A T 中状態」よりも A T ゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。

(8) 「有利 B B 内部中遊技」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役が入賞していない状態である。

(9) 「待機 B B 内部中遊技」とは、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役によって A T 抽選に当選しており、且つ、B B 役が入賞していない状態である。

10

(10) 「有利 B B 状態」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」において B B 役に当選し B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役によって A T 抽選に当選しており、且つ、B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。

(11) 「転落待ち状態」とは、「A T 中状態」が終了した (例えば、A T カウンタ値が 0 となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値 (1500 ゲーム) に達したとき) 後に移行することがある状態であり、R T 状態は「R T 1」が維持されている状態となっている。尚、「A T 中状態」が終了したときの R T 状態が「R T 0」 (滞在比率の最も高い R T) であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。

20

【0805】

(12) 「A T 準備状態 1」とは、有利 B B 状態が終了したことを条件に移行する状態であり、R T 状態は「R T 3」である。換言すると、A T 抽選に当選している状況にて B B が終了すると「A T 準備状態 1」に移行する。

(13) 「A T 準備状態 2」とは、A T 準備状態 1 が終了したことを条件に移行する状態であり、R T 状態は「R T 0」である。

30

(14) 「転落後 A T 中状態」とは、「A T 中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる (無視した) 押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T 中状態」にて「再遊技 - D 1」～「再遊技 - D 3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技 0 4」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T 状態は、再遊技役の当選確率が「R T 1」よりも相対的に低い「R T 0」である。「転落後 A T 中状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T 中状態」に復帰することができる。

(15) 「転落後特化状態」とは、「A T 中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる (無視した) 押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T 中状態」にて「再遊技 - F 1」～「再遊技 - F 3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技 0 7」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T 状態は、「R T 1」と同程度の再遊技役の当選確率となる「R T 4」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T 中状態」に復帰させることができる。

40

(16) 「ベル溢し後状態」とは、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後 A T 中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し

50

順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「転落後A T中状態」又は「転落後特化状態」にて「入賞－A 1」～「入賞－A 6」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞0 8」～「入賞1 1」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T状態は、「R T 0」及び「R T 3」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非R T」である。「ベル溢し後状態」且つ「非R T」であるときに、再遊技－D 1」～「再遊技－D 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技0 4」を停止表示させることによって、「R T 0」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「R T 0」であるときに、再遊技－E 1」～「再遊技－E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技0 6」を停止表示させることによって、「A T中状態」に移行（復帰）することができる。

10

【0 8 0 6】

次に、ステップ1 5 5 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1 2 6 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1 2 6 1－1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1 2 6 1－1でY e sの場合、ステップ1 2 6 1－2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、「B B内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「B B内部中遊技」とは、「通常B B内部中遊技」と「有利B B内部中遊技」との総称であり、B B役に当選し、且つ、B Bが入賞していない状態である。ステップ1 2 6 1－2でY e sの場合にはステップ1 2 6 2に移行する。他方、ステップ1 2 6 1－2でN oの場合、ステップ1 2 6 1－3で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞－A 1～入賞－A 6）であるか否かを判定する。ステップ1 2 6 1－3でY e sの場合、ステップ1 2 6 1－4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、最大払出枚数（本例では、1 1枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ1 2 6 3に移行する。尚、ステップ1 2 6 1－3でN oの場合には、ステップ1 2 6 2に移行する。次に、ステップ1 2 6 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、引き込みポイントを作成し、ステップ1 2 6 3に移行する。他方、ステップ1 2 6 1－1でN oの場合にも、ステップ1 2 6 3に移行する。このように、「B B内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを1 1枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞－A 1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって1 1枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1 2 6 3で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1 2 6 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3）の操作があったか否かを判定する。ステップ1 2 6 4でY e sの場合、ステップ1 2 6 5で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD 4 1には左リールM 5 1が対応）の停止位置を決定し、ステップ1 2 6 6に移行する。他方、ステップ1 2 6 4でN oの場合にも、ステップ1 2 6 6に移行する。次に、ステップ1 2 6 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1 2 6 7で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、すべてのリール（左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）が停止したか否かを判定する。ステップ1 2 6 7でY e sの場合、ステップ1 2 6 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、R A M内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1 2 6 9で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ1 2 6 9

20

30

40

50

でY e sの場合にはステップ1 2 7 4に移行する。他方、ステップ1 2 6 9でN oの場合、ステップ1 2 7 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1 3 0 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1 2 6 7でN oの場合、ステップ1 2 6 1に移行する。

【0 8 0 7】

次に、ステップ1 2 7 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1 2 7 5で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する {入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、5 0）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ1 2 7 5でY e sの場合、ステップ1 2 7 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホップ駆動フラグ（ホップモータH 8 0を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1 2 7 7で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1払出センサH 1 0 s又は第2払出センサH 2 0 sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH 1 0 s又は第2払出センサH 2 0 sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1 2 7 7でY e sの場合にはステップ1 2 8 6に移行する。

【0 8 0 8】

他方、ステップ1 2 7 7でN oの場合、ステップ1 2 7 9で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホップ駆動後（ステップ1 2 7 6の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1 2 7 9でY e sの場合、ステップ1 2 8 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、R A M領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1 2 8 1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラー表示を7セグL E Dで実行する。次に、ステップ1 2 8 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM 3 0が押下されたか否か）を判定する。ステップ1 2 8 2でY e sの場合、ステップ1 2 8 3で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、R A M領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1 2 8 6に移行する。他方、ステップ1 2 8 2でN oの場合、ステップ1 2 8 1に移行する。

【0 8 0 9】

次に、ステップ1 2 8 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH 1 0 s又は第2払出センサH 2 0 sがオンとなった後、第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1 2 8 6でY e sの場合、ステップ1 2 8 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1 2 9 0に移行する。尚、ステップ1 2 7 9又はステップ1 2 8 6でN oの場合には、ステップ1 2 7 7に移行する。次に、ステップ1 2 9 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該入賞（ステップ1 2 7 5でY e sとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1 2 9 0でY e sの場合にはステップ3 4 0 0に移行する。尚、ステップ1 2 8 6でN oの場合には、ステップ1 2 7 7に移行し、ステップ1 2 7 5でN oの場合には、ステップ3 4 0 0に移行し、ステップ1 2 9 0でN oの場合には、ステップ1 2 7 6に移行する。

【0 8 1 0】

次に、ステップ3 4 0 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ1 7 0 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、R T状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1 7 5 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、A T中状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ3 5 0 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行す

る。次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPU100は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ1202の処理）に移行する。

【0811】

次に、図113は、第3実施形態における、図112のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【0812】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPU100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0813】

次に、図114～図117は、第3実施形態における、図112のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、第3実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてBBに当選した場合には「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了するこ

10

20

30

40

50

とにより、「A T 中状態」に移行すると共に、A T カウンタに A T ゲーム数の初期値である 50 回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にて B B に当選した場合の 1 / 5 で、「待機 B B 内部中遊技」に移行して、その後 B B 役が入賞することにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、「A T 中状態」に移行すると共に、A T カウンタに A T ゲーム数の初期値である 50 回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にて B B に当選すると共に A T 抽選にも当選し、且つ、B B を揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ 1402 で Y e s の場合、ステップ 3000 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、後述する、A T 抽選実行処理を実行し、ステップ 1408 に移行する。他方、ステップ 1402 で N o の場合にも、ステップ 1408 に移行する。尚、第 3 実施形態においては A T に関する状態が相違した場合に A T 抽選に係る A T 当選率（A T 抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、A T に関する状態が同一である場合には、設定値が相違しても A T 抽選に係る A T 当選率は同一となっている（「高確率状態」にて B B に当選した場合には設定値に拘らず必ず A T に当選する＝その後「A T 中状態」に移行する）。

【0814】

次に、ステップ 1408 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 1408 で Y e s の場合、ステップ 1410 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ 1410 で Y e s の場合、ステップ 1412 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、所定確率（本例では、1 / 2 であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ 1414 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1414 で Y e s の場合、ステップ 1416 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ 1802 に移行する。

【0815】

また、ステップ 1408 で N o の場合、ステップ 1418 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 1418 で Y e s の場合、ステップ 1420 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A）であるか否かを判定する。ステップ 1420 で Y e s の場合、ステップ 1422 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、所定確率（本例では、1 / 5 であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ 1424 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1424 で Y e s の場合、ステップ 1426 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第 3 実施形態においては、A T に関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが 1 回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500 ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが 1 回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中に B B 役が当選し、B B を実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを 1 回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るよう構成されていても良い。ステップ 1426 で Y e s の場合、ステップ 1428 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ 1430 に移行する。尚、ステップ 1410、ステップ 1414、ステップ 1418、ステップ

10

20

30

40

50

1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1802に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、1/20）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0816】

次に、図115に示すステップ1802で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が有利BB状態であるか否かを判定する。

10

【0817】

ステップ1802でYesの場合には、ステップ1804で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームでBB終了条件を充足するか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合には、ステップ1806で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態をAT準備状態1に決定し、本サブルーチンを終了する。

【0818】

前述したステップ1802でNoの場合、又はステップ1804でNoの場合には、ステップ1808で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態がAT準備状態1であるか否かを判定する。ステップ1808でYesの場合には、ステップ1810で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1～D3であるか否かを判定する。ステップ1810でYesの場合には、ステップ1812で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

20

【0819】

ステップ1812の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT準備状態2が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT準備状態1である場合には、選択候補として、AT準備状態1及びAT準備状態2の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態1が選択され、「再遊技04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態2が選択される。

30

【0820】

前述したステップ1808でNoの場合、又はステップ1810でNoの場合には、ステップ1814で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT準備状態2であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合には、ステップ1816で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合には、ステップ1818で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

40

【0821】

ステップ1818の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT準備状態2である場合には、選択候補として、AT準備状態2及びAT中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態2が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択される。

【0822】

前述したステップ1814でNoの場合、又はステップ1816でNoの場合には、ス

50

ステップ1820で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ1820でYesの場合には、ステップ1822で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、11）以上であるか否かを判定する。ここで、第3実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が11以上である、換言するとAT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が10以下である、換言するとAT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が10以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1822でYesの場合には、ステップ1824で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合には、ステップ1826で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1828で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1828でYesの場合には、ステップ1830で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【0823】

ステップ1830の処理の後、ステップ1820、ステップ1822、ステップ1824又はステップ1828でNoの場合には、ステップ1832に移行する。ステップ1832で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1832でYesの場合には、ステップ1834で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技F1～F3であるか否かを判定する。ステップ1834でYesの場合には、ステップ1836で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0824】

ステップ1836の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【0825】

前述したステップ1832でNoの場合、又はステップ1834でNoの場合には、ステップ1840で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態はAT中

10

20

30

40

50

状態であるか否かを判定する。ステップ1840でYesの場合には、ステップ1842で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-F1」～「再遊技-F3」であるか否かを判定する。ステップ1842でYesの場合には、ステップ1844で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0826】

ステップ1844の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び転落後特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

10

【0827】

前述したステップ1842でNoの場合には、ステップ1846で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-D1」～「再遊技-D3」であるか否かを判定する。ステップ1846でYesの場合には、ステップ1848で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0828】

20

ステップ1848の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、転落後AT中状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び転落後AT中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「再遊技04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、転落後AT中状態が選択される。

【0829】

前述したステップ1840でNoの場合には、ステップ1850で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は上乘せ特化状態又は特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1850でYesの場合、ステップ1846でNoの場合には、ステップ1852で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は「入賞-A1」～「入賞-A6」であるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合には、ステップ1854で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

30

【0830】

ステップ1854の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのATに関する状態が、AT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのATに関する状態が、上乘せ特化状態である場合には、選択候補として、上乘せ特化状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、上乘せ特化状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのATに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合に

40

50

は、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

【0831】

ステップ1850でN oの場合、ステップ1852でN oの場合には、ステップ1856で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は転落後特化状態又は転落後A T中状態であるか否かを判定する。ステップ1856でN oの場合、ステップ1862で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ1862でY e sの場合、ステップ1864で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のR T状態はR T 0であるか否かを判定する。

【0832】

ステップ1856でY e sの場合、ステップ1864でY e sの場合には、ステップ1858で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E 1～E 3であるか否かを判定する。ステップ1858でY e sの場合には、ステップ1860で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補を、現在のA Tに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0833】

ステップ1860の処理の次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補には、A T中状態が含まれる。図118に示すように、当該ゲームのA Tに関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

【0834】

また、当該ゲームのA Tに関する状態が転落後A T中状態である場合には、選択候補として、転落後A T中状態及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、転落後A T中状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

【0835】

さらに、当該ゲームのA Tに関する状態がベル溢し後状態でありR T状態がR T 0である場合（以下、ベル溢し後状態（R T 0）と称する）には、選択候補として、ベル溢し後状態（R T 0）及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態（R T 0）が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

【0836】

前述したステップ1858でN oの場合、ステップ1862でN oの場合、ステップ1864でN oの場合には、ステップ1870で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームにて転落待ち状態への移行条件を充足したか否かを判定する。ここで、現在のA Tに関する状態が、A T中状態であり、且つ、当該ゲームにてA Tカウンタ値が新たに0となる（A T残りゲーム数がなくなる）場合に、転落待ち状態への移行条件を充足する。ステップ1870でY e sの場合には、ステップ1872で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を転落待ち状態に決定する。

【0837】

ステップ1872の後、又はステップ1870でN oの場合には、ステップ1440で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1440でY e sの場合、ステップ1442で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A Tに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1442でY e sの場合、ステップ1444で、主制御基板MのC P U C 1 0

0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ 1 4 4 0 で N o の場合、ステップ 1 4 4 2 で N o の場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0 8 3 8】

尚、第 3 実施形態においては、抽選状態によって A T 当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にて B B 役に当選した場合には $1/5$ で A T 抽選に当選する（当選した場合にはその後「A T 中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にて B B 役に当選した場合にはかならず A T 移行抽選に当選する（その後「A T 中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置 A を A T 抽選役とし、「有利区間」である A T に関する状態として「高確率状態 A」と「高確率状態 B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態 A」にて条件装置 A に当選した場合には $1/10$ で A T 移行抽選に当選し、「高確率状態 B」にて条件装置 A に当選した場合には $1/2$ で A T 移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T 移行抽選に当選した場合には、A T に関する状態として「A T 中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T 準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T 準備状態」に移行してから 10 ゲーム経過）を充足した場合に「A T 中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0 8 3 9】

次に、図 1 1 9 は、第 3 実施形態における、図 1 1 4 のステップ 3 0 0 0 のサブルーチンに係る、A T 抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 0 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は A T 抽選役（本例では、B B 役）であるか否かを判定する。尚、小役と B B 役が重複している条件装置も含まれている。ステップ 3 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ 3 0 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利 B B 内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。ここで、移行契機となった B B が終了すると A T カウンタに初期値（本例では、50）がセットされ A T 中状態に移行する。他方、ステップ 3 0 0 4 で N o の場合、ステップ 3 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、所定確率（本例では、 $1/5$ ）で当選する A T 抽選を実行する。次に、ステップ 3 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T 抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3 0 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 0 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を待機 B B 内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。ここで、移行契機となった B B が終了すると A T カウンタに初期値（本例では、50）がセットされ A T 中状態に移行する。他方、ステップ 3 0 1 0 で N o の場合、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を通常 B B 内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。

【0 8 4 0】

尚、A T 中状態は、A T 準備状態 2 状態が終了し、A T カウンタに初期値（50）がセットされてから開始される。また、A T 準備状態 1 と A T 準備状態 2 と上乘せ特化状態と特化前兆状態と有利 B B 内部中遊技と有利 B B 状態と転落後 A T 中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とでは A T カウンタ値は減算されない（図 1 2 4 参照）。

【0 8 4 1】

次に、図 1 2 0 は、第 3 実施形態における、図 1 1 2 のステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板 S 側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ 1 4 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は押し順

あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、「入賞－A1」等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第3実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「＝1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0842】

また、ステップ1451でNoの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理（入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理）を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第3実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入

10

20

30

40

50

賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0843】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、次の処理(ステップ1259の処理)に移行する。尚、第3実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には、(1)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)ベル(1枚役・11枚役)の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第3実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報(当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号)や指示番号(遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号)を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号(当選役の概要のみ特定できる番号)を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【0844】

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

【0845】

次に、図121は、第3実施形態における、図112のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。なお、転落後AT中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではATゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役(「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「入賞-D」となっている)に関する出玉グループ番号(本例では、1、3)であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関

10

20

30

40

50

する出玉グループ番号はB B中上乗せ役（「有利B B状態」において、残りA Tゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「入賞－H」、「入賞－I」）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、A Tに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りA Tゲーム数を上乗せし得る且つ「A T中状態」においては残りA Tゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、「再遊技－A」、「再遊技－D1」～「再遊技－D3」、「入賞－A1」～「入賞－A6」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【0846】

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

【0847】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第3実施形態においては、押し順ナビが実行されるA Tに関する状態の一部（本例では、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、A T上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がA TカウンタM60のカウント値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはA T残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、A T上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【0848】

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

【0849】

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

【0850】

次に、当選役が「再遊技－A」又は「再遊技－D1」～「再遊技－D3」、「入賞－A1」～「入賞－A6」である場合には、 $\{置数(300) \times AT上乗せゲーム数(10) + 置数(600) \times AT上乗せゲーム数(30) + 置数(124) \times AT上乗せゲーム数(50)\} / 置数の総数(1024) = 26.61$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。尚、当選役が「再遊技－A」又は「再遊技－D1」～「再遊技－D3」、「入賞－A1」～「入賞－A6」である場合にATゲーム数が上乗せされるのはATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【0851】

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

10

【0852】

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

【0853】

尚、第3実施形態においては、AT上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってAT上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはAT上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第3実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのAT上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

20

【0854】

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

30

40

50

上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技－Cに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1 5 2 8でY e sの場合、ステップ1 5 3 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3 1 0 0の処理）に移行する。他方、ステップ1 5 2 8でN oの場合、ステップ1 5 3 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3 1 0 0の処理）に移行する。尚、ステップ1 5 2 6でN oの場合にも、次の処理（ステップ3 1 0 0の処理）に移行する。尚、第3実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、A T上乗せ抽選に当選した場合に、A T上乗せ抽選に当選した旨及びA T上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1 5 1 7の処理に係るA T上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技－Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技－B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技－Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてA Tゲーム数上乗せ演出（演出表示装置S 4 0にて表示されるA T残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+ 3 0 G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S 4 0においても、A T残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているA T残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技－Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてA Tゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技－Bの当選確率が低い（0 %も含む）ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてA T上乗せ抽選に当選し、A T残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）A T残りゲーム数に関する情報をA T上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乗せ抽選で当選したA T上乗せゲーム数を把握する、（2）主制御基板M側のA T上乗せ抽選の結果として得られたA T上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、A T上乗せ抽選に当選しなかった場合には、A T上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技－Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第1停止として中停止ボタンを操作することであり

10

20

30

40

50

、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてA T上乗せ抽選が実行されたが、A T残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1) A T残りゲーム数に関する情報をA T上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乗せ抽選で当選したA T上乗せゲーム数を把握する(前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報から今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にA T上乗せ抽選に当選しなかったと判断する)、(2) 主制御基板M側のA T上乗せ抽選の結果としてA T上乗せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

10

【0855】

次に、図122は、第3実施形態における、図112のステップ3100のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームのA Tに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第3実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間(本例では、60秒)が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない(ステップ1554以降の処理を実行しない)ようにする主制御基板M側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第3実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間(「通常区間」及び「待機区間」)よりも「有利区間」の方が実行され易い(実行される確率が高い)よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の(所定のフリーズ演出の)実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のA Tに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるA Tに関する状態毎の(所定のフリーズ演出の)実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のR T状態にて実行され得るよう構成した場合におけるR T状態毎の(所定のフリーズ演出の)実行確率を相違させてもよい。また、第3実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間(フリーズ演出実行期間)にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第3実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし(次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし)、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数(又は、A Tによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計)を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよいし、A T終了時、換言すると、A Tカウンタ値が0となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にA Tにおける獲得メダル数(又は、A Tによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計)を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよい。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役(「A T中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、BB役)であるか否かを

20

30

40

50

判定する。ステップ3102とステップ3104とでは、「AT中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、AT抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/20）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3108で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ3106の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ3112で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ3102、ステップ3104又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0856】

次に、図123は、第3実施形態における、図112のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1568で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568でYesの場合、ステップ1570で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行タイマFZt（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、60秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1574で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行タイマFZtのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574でNoの場合にはフリーズ実行タイマFZtのタイマ値が0になるまで、ステップ1574の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ1568でNoの場合には、ステップ1552に移行する。次に、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。

【0857】

次に、図124は、第3実施形態における、図112のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、

主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【0858】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402又はステップ3408でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、第3実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、ATに関する状態が、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。一例としては、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S4

10

20

30

40

50

0に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【0859】

次に、図125は、第3実施形態における、図112のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第3実施形態においては、RT状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のRAMクリアの実行（RAMの初期化）、停止表示（本例では、再遊技04、再遊技06及び再遊技07の停止表示並びに入賞08～11の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU100は、当該充足したRT移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定（図126のRT状態遷移図を参照）し、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、第3実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0860】

次に、図126は、第3実施形態における、RT状態遷移図である。第3実施形態においては、「非RT」、「RT0」～「RT4」及び「1種BB-A、B、C作動時」の7つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行する。RT状態の具体的な移行例としては、RAM初期化が実行された場合には「非RT」となる。また、RT状態が「非RT」である場合に、再遊技04図柄が停止表示されると「RT0」となる（図126のRT状態遷移図に示す（1）の矢印参照）。再遊技04の停止表示とは、一例としては、RT状態が「非RT」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01～03が停止表示し、RT状態として「非RT」が維持される。一方、RT状態が「非RT」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「非RT」から「RT0」に移行する。

【0861】

RT状態が「RT0」、「RT1」、「RT3」又は「RT4」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非RT」に移行する（図126のRT状態遷移図に示す（2）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞-A1」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図104参照）。具体的には、入賞08～入賞11の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【0862】

RT状態が「RT0」又は「RT4」である場合に、再遊技06が停止表示された場合には「RT1」に移行する（図126のRT状態遷移図に示す（3）の矢印参照）。再遊技06の停止表示とは、一例としては、RT状態が「RT0」である状況において「再遊技-E1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、

再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ０」が維持される。また、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ４」が維持される。

【０８６３】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合には「ＲＴ０」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。

【０８６４】

さらに、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、再遊技０７が停止表示された場合には「ＲＴ４」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（７）の矢印参照）。再遊技０７の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技－Ｆ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。尚、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する場合においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「転落後特化状態」となり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」となる。

【０８６５】

また、ＲＴ状態が、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、ＢＢ役に当選（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させないとＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（４）の矢印参照）。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかが作動する）と「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（５）の矢印参照）。また、「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」にてＢＢが終了（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかの作動が終了）すると、「ＲＴ３」に移行する。尚、本例における７つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「ＡＴ中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、ＡＴ抽選（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

【０８６６】

次に、図１２７は、第３実施形態における、図１１２のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このＡＴ開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利ＢＢ状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２を経て次のゲームから「ＡＴ中状態」に移行する場合に充足する（図１２８参照）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行

10

20

30

40

50

した後から減算が開始されるゲーム数)をA TカウンタM 6 0にセットし、次の処理(ステップ3 5 0 0の処理)に移行する。尚、ステップ1 7 5 2でN oの場合にも、次の処理(ステップ3 5 0 0の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてB B役に当選し「有利B B内部中遊技」に移行した後、B Bを入賞させることにより「有利B B状態」に移行し、当該「有利B B状態」にてA Tゲーム数が上乗せされていた場合には、「A T中状態」に移行した時点で、A Tカウンタにセットされる初期値は5 0を超過していることとなる。具体的には、「有利B B状態」でA Tゲーム数が3 0ゲーム上乗せされた後、「A T準備状態1」及び「A T準備状態2」を経由して「A T中状態」に移行した場合には、A Tカウンタに8 0(初期値5 0+上乗せ3 0)がセットされていることになる。このとき、「有利B B状態」において3 0ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、

「A T中状態」の開始時に、A T初期ゲーム数として8 0ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利B B状態」において3 0ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「A T中状態」等の開始時に初期値である5 0ゲームを遊技者に提示した後、A T中状態(例えば、開始直後の状態や、演出表示装置S 4 0におけるA T残りゲーム数が少ない状態)に3 0ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利B B状態」でA Tゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、

ステップ1 7 6 0にてA T初期ゲーム数をA TカウンタM 6 0にセットするよう構成しているが、A T初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ3 0 0 0のA T抽選実行処理を実行するタイミングにA T初期ゲーム数をA TカウンタM 6 0にセットするよう構成してもよい。また、A TカウンタM 6 0にセットされたゲーム数(A T初期ゲーム数)は、B Bが終了した後に「A T準備状態1」及び「A T準備状態2」を経由して「A T中状態」になったときから減算されるよう構成されている。また、A TカウンタM 6 0のカウント値は主制御基板MのR A Mの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0 8 6 7】

次に、図1 2 8は、第3実施形態における、A T状態遷移図である。第3実施形態においては、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B内部中遊技」、「有利B B状態」、「待機B B内部中遊技」、「転落待ち状態」、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「転落後A T中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の1 6のA Tに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってA Tに関する状態が移行することとなる。例えば、「A T中状態」にてスイカBに当選し、1 / 2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから1 0ゲームが経過(消化)した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」、「転落待ち状態」の4つのA Tに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機B B内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B内部中遊技」、「有利B B状態」、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「転落後A T中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の1 1つのA Tに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる1 1個のA Tに関する状態を遷移(移行)していても(有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても)、「通常区間」に設定せずに合計で1 5 0 0ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。

【0 8 6 8】

尚、A Tに関する状態は第3実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」

又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってA T抽選が実行され、当該A T抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「A T中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってA T抽選が実行され、当該A T抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第3実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてB Bに当選し、当該B Bに基づくA T抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、B B役以外の条件装置によってA T抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってA T抽選が実行される遊技性とした場合に、B Bとチェリーが重複した「B B+チェリー」に当選し、A T抽選に当選した場合には、「B B+チェリー」の「B B」が入賞するまでのB B内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてB Bに当選、且つ、A T抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてB Bに当選、且つ、A T抽選に当選している場合とのいずれの場合も、B Bの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器Y Hが点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器Y Hが消灯しているため、A T抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器Y Hを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器Y Hが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器Y Hの点灯・消灯に基づいて副制御基板Sにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてB Bが当選した場合には、当該B B終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該B B中は「上乗せ特化状態」において当選したB Bとして「A T中状態」にて当選したB Bとは異なるA T上乗せ抽選を実行する（例えば、「A T中状態」にて当選したB BよりもA T上乗せ抽選に当選し易い、A Tゲーム数上乗せ1回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてB Bが当選した場合には、当該B B終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該B B中は「上乗せ特化状態」において当選したB Bと同様にA T上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【0869】

次に、図129は、第3実施形態における、図112のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3502でYesの場合、ステップ3504で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているA Tに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3502でNoの場合、ステップ3506で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ3506でYesの場合、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、B Bが作動したか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、ステップ3506で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3506でNoの場合、ステップ3522で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタY Kc-1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3522でYesの場合、ステップ3526で、主制御基板

MのCPU C100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3522でNoの場合、ステップ3524で、主制御基板MのCPU C100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3524でYesの場合、ステップ3532で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3524でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3526に移行する。このように、第3実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3526の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0870】

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

【0871】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ3530に移行する。次に、ステップ3530で、主制御基板MのCPU C100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3534に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定す

る際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第3実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。

【0872】

次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3534でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3538で、主制御基板MのCPU100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3534でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、第3実施形態においては、ステップ3538のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【0873】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が1500ゲームに近い場合にBBが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が5の場合（有利区間の継続ゲーム数が1495の場合）にBBが実行開始され、その後BBの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0（有利区間の継続ゲーム数が1500）となった時点で、「通常区間」となる。

【0874】

次に、図130は、第3実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【0875】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【0876】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースwitchフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きい
10
か否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUC100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロックD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エ
20
ラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUC100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPUC100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエ
30
ラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0877】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーD50の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコ
40
50

マンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、A Tに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、A T残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板M側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0878】

次に、図131は、図130におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0879】

次に、図132～図146を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0880】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図132は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【0881】

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

10

【0882】

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

【0883】

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

20

【0884】

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

【0885】

＜サブメインループ処理＞

次に、図133は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図132に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

30

【0886】

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

40

【0887】

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

【0888】

＜サブ側電源断処理＞

50

次に、図134は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【0889】

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

10

【0890】

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

20

【0891】

<1コマンド処理>

次に、図135は、図133のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【0892】

まず、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2250でNoの場合には、ステップ2251で、副制御基板SのCPUSCは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図40のステップ2110の処理）に移行する。ステップ2251の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ2251の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ2800の処理）で決定された内容に従って実行される。

30

【0893】

ステップ2250でYesの場合には、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2252でYesの場合にはステップ2253に移行する。他方、ステップ2252でNoの場合、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ2300の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行する。

40

【0894】

次に、ステップ2253で、副制御基板SのCPUSCは、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ2253でYesの場合にはステップ2255に移行する。他方、ステップ2253でNoの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行する。ステップ2254の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ2254の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行され

50

た演出内容決定処理（後述するステップ2800の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、3つのリールのうち最初に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよいし、3つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（3つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【0895】

次に、ステップ2255で、副制御基板SのCPUSCは、第1リール停止受付（第1停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2255でNoの場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、第1回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2500の処理は、第1回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ2500の処理によって、第1回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

10

【0896】

次に、ステップ2254でYesの場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付（第2停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、第2回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2550の処理は、第2回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ2550の処理によって、第2回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

20

【0897】

次に、ステップ2258でYesの場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付（第3停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合には、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、第3回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2600の処理は、第3回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ2600の処理によって、第3回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

30

【0898】

次に、ステップ2262でYesの場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、図柄の停止表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2266でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、次の処理（図133のステップ2110の処理）に移行させる。ステップ2268の処理によって、第3回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ2268の処理は、第3回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

40

【0899】

<第3実施形態における演出の内容>

前述したように、第3実施形態では、ベットボタンの操作タイミングや、スタートレバーの操作タイミングや、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングや、図柄の停止表示タイミングを契機にして、演出の内容を決定する。以下で、第3実施形態における演出の種類を説明する。

【0900】

50

演出は、主に、ステージ演出（背景演出とも称することがある）、予告演出、押し順ナビ演出などがある。

【0901】

<ステージ演出>

ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図148（A）～図148（C）に示す演出グループ1の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置S40の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。

10

【0902】

ステージ演出は、主に、RT状態やATに関する状態などによって定まる遊技の状態によって決定され得るもので、遊技の全体的な状態を示唆可能に実行され得る。また、実行するステージ演出を変更するステージ移行抽選をゲーム毎に実行し得るよう構成されている。RT状態やATに関する状態によって決定され得るステージ演出の候補数やステージ移行抽選に関する置数が相違するよう構成してもよい。また、ステージ演出には、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる（例えば、ステージ演出が変更されたゲームにおいて、ステージ演出を説明するための音声出力される）。また、ランプD26の点灯又は点滅などによる演出もステージ演出に含めることができる。

20

【0903】

ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタンD220の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーD50の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタンD220（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーD50の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第1停止、第2停止、第3停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタンD220の操作、メダル投入の検出、スタートレバーD50の操作、第1停止、第2停止、第3停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。

30

【0904】

<予告演出>

予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やRT状態やATに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図148（A）～図148（C）に示す演出グループ2の「キャラ演出」、演出グループ3の「会話演出」、演出グループ4の「カットイン演出」、演出グループ5の「対決演出」、演出グループ6の「上乗せバトル」、演出グループ7「共通ナビ演出」及び演出グループ8の「狙え演出」に対応する。

40

【0905】

予告演出の態様は、予告演出を示す画像が、演出表示装置S40に背景画像（ステージ演出）と重畳して表示されるものや、演出表示装置S40の画面の全体に単独で表示されるものなどがある。予告演出は、ステージ演出に対して、より動的で経時的な変化が多い画像によって構成され得る。予告演出は、ステージ演出と同様に、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力した

50

り、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる。また、ランプD26の点灯又は点滅や、可動体役物（図示せず）の動作などによる演出も含まれる。

【0906】

予告演出の内容は、一般的に、1ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第1停止や第2停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第3停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーD50の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第3停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナスが当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。

10

【0907】

予告演出を切り替える契機は、ベットボタンD220の操作、スタートレバーD50の操作、第1停止、第2停止、第3停止などであるが、必ずしもこれらの契機の全てを用いる必要はなく、演出の内容に応じた契機を任意に用いることができる。また、これらの契機と同時である必要もなく、操作されたタイミングから所定の時間だけ遅延させた後に演出を開始することができる。さらにまた、これらの契機と同時に演出を開始し所定の期間が経過するまで動的な態様で画像を表示し、その後に、静止した態様で画像を表示することもできる。

20

【0908】

また、遊技者の各種の操作には、遊技者が力を加えてボタンやレバーを変位させるタイミング（オフ→オンとなるタイミング）と、遊技者がボタンやレバーから手を離して復帰させるタイミング（オン→オフとなるタイミング）との双方がある。これらのうちのいずれか一方のタイミングを契機としても、双方のタイミングを契機にしても、いずれのタイミングも契機としなくてもよい。オンのタイミングとオフのタイミングとを用いることにより、演出を切り替えることが可能なタイミングを増やすことができ、演出を多様に展開させて進行させることができる。

30

【0909】

例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第1停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第2停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第3停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第3停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。

【0910】

前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やRT状態やATに関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。

40

【0911】

例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。

【0912】

50

＜押し順ナビ演出＞

第3実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－B、再遊技－C、再遊技－D 1～再遊技－D 3、入賞－A 1～入賞－A 6、再遊技－E 1～再遊技－E 3、再遊技－F 1～再遊技－F 3などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置（押し順役とも称することがある）が当選したときに、その押し順を画像や文字で演出表示装置 S 4 0に表示したり（例えば、第1停止が左リールの場合には、演出表示装置 S 4 0における左リールの上方の領域に「1」と表示する等）、スピーカ S 2 0から音声で出力したり（例えば、「左だっ!」と出力）する演出である。

【0913】

遊技者は、演出表示装置 S 4 0に表示されたりスピーカ S 2 0から出力されたりする情報に従って停止ボタン D 4 0を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。

【0914】

以下では、図148（A）～図148（C）に示す各演出グループについて説明する。

【0915】

＜演出グループ1の「演出なし」＞

第3実施形態では、グループ1の「演出なし」は、全く演出が実行されないという意味ではなく、前述した予告演出が実行されないという意味であり、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される場合がある。すなわち、演出グループ1の「演出」は、前述した予告演出を意味し、演出グループ1の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれない。したがって、グループ1の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビは実行され、ステージ演出や押し順ナビとして、画像の表示や音声の出力やランプの点灯などが実行される。

【0916】

＜演出グループ2の「キャラ演出」＞

グループ2の「キャラ演出」は、演出表示装置 S 4 0に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である（図155（A）参照）。具体的には、当該ゲームでのベットボタン D 2 2 0の操作又はスタートレバー D 5 0の操作から、次ゲームでのベットボタン D 2 2 0の操作又はスタートレバー D 5 0の操作までの間に、演出表示装置 S 4 0に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である（図155（A）参照）。

【0917】

例えば、ベットボタン D 2 2 0の操作又はスタートレバー D 5 0の操作を契機にして背景画像が表示され（ステージ演出の開始）、次に、第1停止や第2停止を契機にしてキャラクタの移動などの様々な動作をし、第3停止を契機にして、キャラクタの最終的な動作をする（例えば、消えるなど）などがある。

【0918】

キャラ演出は、演出表示装置 S 4 0に背景画像（ステージ演出と称することがある）とともに表示されるものであればよく、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。キャラクタを登場させるか否かや登場させるキャラクタの種類などは、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。さらにまた、キャラクタが表示される位置や数や色などの各種の表示態様を当選した条件装置に基づいて異ならしめてもよい。キャラクタの表示態様は、遊技者に視認可能に相違する態様であればよい。

【0919】

なお、ここで、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等のオブジェクトもキャラクタに含めることができる。

【0920】

＜演出グループ3の「会話演出」＞

演出表示装置S40に背景画像とともに下部などの一部に表示枠（ウインドウとも称することがある）などを表示し、その表示枠の内側の領域に遊技の状態や物語などに関する文字情報を表示する演出である。例えば、表示する文字情報は、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。なお、表示情報の色や文字の色や、表示されるタイミング等で期待度を示唆してもよい。

10

【0921】

会話演出も、演出表示装置S40に背景画像とともに表示されるものであればよく、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカS20から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカS20から出力したりすることもできる（図155（B）参照）。

【0922】

例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止や第2停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第3停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクタAの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第1停止にて、キャラクタBの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクタAとキャラクタBとが会話をしている演出態様を例示することができる。

20

【0923】

なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置S40の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。

【0924】

＜演出グループ4の「カットイン演出」＞

30

「カットイン演出」は、演出表示装置S40に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図155（C）参照）。例えば、スタートレバーD50の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置S40の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバーD50の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ4に該当する演出の一例であり、演出グループ4に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ4に該当する演出は、スタートレバーD50の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、AT抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。

40

【0925】

尚、前述したグループ2の「キャラ演出」やグループ3の「会話演出」は、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。

【0926】

50

カットイン演出用画像の表示は、スタートレバーD50の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置S40の全体に表示するように切り替える態様の他に、演出表示装置S40に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置S40の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。

【0927】

このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。

10

【0928】

＜演出グループ5の「対決演出」＞

「対決演出」は、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図155（A）参照）。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第2停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第3停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

20

【0929】

尚、この対決は、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗等が定まるものであればよい。例えば、1ゲームで競い合いの勝敗が完結する演出であり、一のキャラクタが勝利することで、勝ったキャラクタの種類によって、ボーナス当選やAT当選の期待度などを示唆することができる。また、当選した条件装置やRT状態や設定値などを示唆するようにしてもよい。なお、1ゲームの最後には、「WIN!」などのような文字情報が表示される。尚、対決演出の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選したことを報知したり、次ゲーム以降からAT中状態に移行する旨を報知したりする。他方、対決演出の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利でない旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選しなかったことを報知したり、次ゲーム以降もAT中状態に移行しない旨を報知したりする。尚、対決演出を実行する場合、対決演出の結果が勝利・成功等となる演出態様と、対決演出の結果が敗北・失敗等となる演出態様とは、演出開始から結果報知直前（例えば、第3停止ボタンを操作する前）までは同様の演出態様とし、結果報知タイミングにて（例えば、第3停止操作タイミング）対決演出の結果が勝利・成功であるか敗北・失敗等であるかによって演出態様を相違させるよう構成してもよい。

30

40

【0930】

＜演出グループ6の「上乗せバトル（ART中専用）」＞

「上乗せバトル（ART中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図157（B）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

【0931】

特に、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2

50

種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、次に、第 1 停止を契機にして、2 種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第 2 停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第 3 停止を契機にして最終的な勝敗を示す画像とともに、上乗せされる A T ゲーム数を示す情報が表示される。尚、上乗せバトル（A R T 中専用）の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにて A T ゲーム数上乗せに当選したことを報知したりする。他方、上乗せバトル（A R T 中専用）の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームにて A T ゲーム数上乗せに当選しなかったことを報知することとなるが、当該ゲームにて A T ゲーム数上乗せに当選しているが、上乗せバトル（A R T 中専用）の結果として、敗北、失敗等を報知し、その後所定の条件（次回の上乗せバトル（A R T 中専用）が実行される、所定ゲーム数経過、次ゲームのためのベットボタン D 2 2 0 の操作等）を充足することにより A T ゲーム数上乗せに当選していることを報知することがある。

10

【0932】

なお、「対決演出」においても、「上乗せバトル（A R T 中専用）」においても、「キャラ演出」と同様に、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等の物もキャラクタに含めることができる。

【0933】

20

<演出グループ7の「共通ナビ演出」>

「共通ナビ演出」は、演出表示装置 S 4 0 に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などが表示されたまま、共通ナビ演出用画像を表示する演出である。例えば、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像を演出表示装置 S 4 0 の一部の領域に所定時間表示し、その後、当該ゲームにてレア役に当選している旨を示唆する演出を実行する。詳細は後述するが、共通ナビ演出は A T 準備状態 1 や A T 準備状態 2 等にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。A T 準備状態 1 や A T 準備状態 2 においては、遊技者は A T 中状態に移行した後の出玉に期待感を抱いているため、A T 準備状態 1 や A T 準備状態 2 にて過度に遊技者を煽る演出を実行すると遊技意欲が削がれる恐れがある。そのため、A T 準備状態 1 や A T 準備状態 2 においては、レア役が当選した場合には、当該レア役に当選した旨は報知するが、A T 中状態のように A T ゲーム数上乗せが発生していない場合にも上乗せバトルを実行して A T ゲーム数上乗せの可否を煽るような演出態様としていない。

30

【0934】

<演出グループ8の「狙え演出」>

「狙え演出」は、例えば、逆押し 7 揃いリプレイ（再遊技－B）や順押し 7 揃いリプレイ（再遊技－C）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置 S 4 0 に表示することによって実行される演出である（図 1 5 8 参照）。例えば、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、図柄 7 を揃えるよう促す画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。遊技者は、画像に従って図柄 7 を狙って停止操作をし、図柄 7 を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。A T に関する状態が A T 中状態であるとき等の A T ゲーム数上乗せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄 7 を揃えることができた場合には、A T ゲーム数上乗せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し 7 揃いリプレイ（再遊技－B）や順押し 7 揃いリプレイ（再遊技－C）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し 7 揃いリプレイ（再遊技－B）や順押し 7 揃いリプレイ（再遊技－C）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、A T ゲーム数上乗せに当選したことを報知はしないが A T ゲーム数上乗せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乗せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様と

40

50

して、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「?・?・?」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるAT中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【0935】

＜「押し順ナビ演出」＞

また、詳細は後述することとなるが、「押し順ナビ演出」は、前述したように、再遊技－B、再遊技－C、再遊技－D1～再遊技－D3、入賞－A1～入賞－A6、再遊技－E1～再遊技－E3、再遊技－F1～再遊技－F3などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置が当選したときに、遊技の状況に応じた遊技者に最も有利な役が停止表示する押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする演出である。遊技者は、表示されたり出力されたりした情報に従って停止ボタンD40を操作することで、最も有利となる図柄を停止表示させ、規定されている数のメダルを獲得したり有利な遊技状態に移行したりすることができる。尚、前述した再遊技－B、再遊技－C等の押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技（押し順再遊技ではない再遊技）に当選した場合にも、押し順ナビ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【0936】

尚、前述したように、演出グループ1の「演出なし」の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれず、グループ1の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される。また、押し順ナビ演出は、ステージ演出や予告演出とともに実行することができる。例えば、ステージ演出とともに押し順ナビ演出を実行したり、カットイン演出とともに、押し順ナビ演出を実行したりすることができる。

【0937】

＜＜演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係＞＞

図136は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図136に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレバーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第1リール停止受付タイミングと、第2リール停止受付タイミングと、第3リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Mからの信号を受信することで、副制御基板Sで判断することができる。

【0938】

また、演出の種類には、演出グループ1の「演出なし」と、演出グループ2の「キャラ演出」と、演出グループ3の「会話演出」と、演出グループ4の「カットイン演出」と、演出グループ5の「対決演出」と、演出グループ6の「上乘せバトル」と、演出グループ7の「共通ナビ演出」と、演出グループ8の「狙え演出」とがある。

【0939】

＜演出グループ1の「演出なし」＞

演出グループ1の「演出なし」では、スタートレバーの操作タイミングから、次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでに亘って、背景画像（ステージ演出）が継続的に表示される。即ち、背景画像はゲーム全体に亘って表示され続けているが、その他に新たな予告演出用画像等は表示されない。

【0940】

＜演出グループ2の「キャラ演出」＞

演出グループ2の「キャラ演出」では、スタートレバーの操作タイミングで演出を実行することなく、その後のリール回転開始タイミングにて背景画像に重畳するようにキャラクタの画像を表示させる。前述したように、キャラクタの画像の表示は、背景画像に対し

10

20

30

40

50

て付加的に装飾するものであればよく、リール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、キャラクタの画像が表示される又は予め表示されているキャラクタの画像がアクションを実行すればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングのいずれかのタイミングでキャラクタの動作が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎にキャラクタの動作を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングでキャラクタの動作を変化させることができる。

【0941】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乗せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乗せバトル）へ発展するように構成してもよい。

10

【0942】

＜演出グループ3の「会話演出」＞

演出グループ3の「会話演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する場合例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第1停止タイミングにてキャラAの画像と共にキャラAに対応するセリフが表示される。その後、第3停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラBの画像及びキャラBに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。

20

【0943】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乗せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乗せバトル）へ発展するように構成してもよい。

30

【0944】

＜演出グループ4の「カットイン演出」＞

演出グループ4の「カットイン演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミングで、小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。

【0945】

40

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、AT抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。

50

【0946】

＜演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乗せバトル（ART中専用）」＞
演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乗せバトル（ART中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも2種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乗せバトル（ART中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乗せバトル（ART中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ5の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乗せバトル（ART中専用）は、主にATゲーム数の上乗せ告知用に用いられる。また、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。

10

【0947】

＜グループ7の「共通ナビ演出」＞

20

グループ7の「共通ナビ演出」では、前述したように、スタートレバーD50の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像が表示される。

【0948】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。

【0949】

＜グループ8の「狙え演出」＞

グループ8の「狙え演出」では、前述したように、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技-C）が当選したときに、7を揃える旨の情報が表示される。または、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「?・?・?」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行するようにすることもできる。

30

【0950】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、所定役を停止表示させることができたか否かに応じて背景画像（ステージ演出）を切り替えることもできる。

【0951】

＜「押し順ナビ演出」＞

「押し順ナビ演出」では、前述したように、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする。

40

【0952】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。

【0953】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図137は、図135のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【0954】

まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、換言すれば、ATに関

50

する状態がA T中状態である場合には、ステップ2 3 5 0で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するスタートレバー操作時A T中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2 8 0 0の処理）に移行させる。尚、ステップ2 3 0 2の判断処理は、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合だけでなく、「転落後A T中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合にもY E Sと判定される。

【0 9 5 5】

次に、ステップ2 3 0 2でN oの場合、換言すれば、A Tに関する状態がA T中状態でない場合には、ステップ2 3 0 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2 3 0 4でY e sの場合、換言すれば、A Tに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2 4 0 0で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2 8 0 0の処理）に移行させる。

10

【0 9 5 6】

次に、ステップ2 3 0 4でN oの場合、換言すれば、A Tに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2 3 0 6で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2 3 0 6でY e sの場合、換言すれば、A Tに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ2 4 5 0で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2 8 0 0の処理）に移行させる。

20

【0 9 5 7】

次に、ステップ2 3 0 6でN oの場合、換言すれば、A Tに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ2 3 0 7で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態は「有利B B内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2 3 0 7でY e sの場合、換言すると、A Tに関する状態は「有利B B内部中遊技」である場合には、ステップ2 7 0 0で、副制御基板SのC P U S Cは、スタートレバー操作時有利B B内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2 8 0 0の処理）に移行させる。

【0 9 5 8】

ステップ2 3 0 7でN oの場合、換言すると、A Tに関する状態は「有利B B内部中遊技」でない場合には、ステップ2 3 0 8で、副制御基板SのC P U S Cは、R T状態は、「R T 1」であるか否かを判定する。ステップ2 3 0 8でY e sの場合、換言すれば、R T状態は、「R T 1」である場合には、ステップ2 3 1 0で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないA Tに関する状態であり、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ2 3 1 0でY e sの場合、換言すれば、A Tに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ2 3 1 2で、副制御基板SのC P U S Cは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板S側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、A T上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板M側がA T上乗せ抽選に当選した旨及びA T上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

30

40

【0 9 5 9】

ステップ2 3 1 2でY e sの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2 3 1 4で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 4 0に表示し、次の処理（ステップ2 1 1 0の処理）に移行させる。このように、第3実施形態においては、「R T 1」且つ「A T中状態」である状況からゲーム数が経過してA Tカウンタ値が0となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技0 4が停止表示される前に）、

50

逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、A Tゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過してA Tカウンタ値が0となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【0960】

副制御基板SのC P U S Cは、ステップ2308でN oの場合、ステップ2310でN oの場合、ステップ2312でN oの場合には、ステップ2316で、A Tに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

10

【0961】

<スタートレバー操作時A T中処理>

次に、図138は、図137のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時A T中処理を示すサブルーチンである。

【0962】

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

20

30

【0963】

次に、ステップ2358で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞－A 1～入賞－A 6のいずれかとなっている。

【0964】

ステップ2358でY e sの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞－A 1に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

40

【0965】

次に、ステップ2358でN oの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームの条

50

件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技－A、再遊技－D 1～D 3のいずれかとなっている。

【0966】

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

10

【0967】

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

【0968】

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

20

【0969】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0970】

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

30

【0971】

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

40

【0972】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0973】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップ2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0974】

次に、ステップ2386で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信

50

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

【0975】

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

10

【0976】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乗せゲーム数を報知する、即ち、AT上乗せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

20

30

【0977】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図139は、図137のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

40

【0978】

まず、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演

50

出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【0979】

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

【0980】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

10

【0981】

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

20

【0982】

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

30

【0983】

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

40

【0984】

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

50

【0985】

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

【0986】

次に、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0987】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

次に、図140は、図137のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0988】

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

【0989】

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

【0990】

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

【0991】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順

10

20

30

40

50

再遊技は、再遊技－A、再遊技－D 1～D 3のいずれかとなっている。

【0992】

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

10

【0993】

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

20

【0994】

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

30

【0995】

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

40

【0996】

次に、前述したステップ2474でNoの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ2478で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示はしない。

【0997】

50

次に、副制御基板SのCPU SCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476又は2478の処理を実行した場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0998】

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

次に、図141は、図137のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0999】

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

【1000】

次に、ステップ2708で、副制御基板SのCPU SCは、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していない場合には、ステップ2710で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6のいずれかとなっている。

【1001】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【1002】

次に、前述したステップ2710でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2714で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-A、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【1003】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表

10

20

30

40

50

示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【1004】

10

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

【1005】

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

20

【1006】

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

【1007】

30

< 第 1 回胴停止受付時処理 >

次に、図 1 4 2 は、図 1 3 5 のステップ 2 5 0 0 の処理で呼び出されて実行される第 1 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1008】

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

【1009】

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

40

【1010】

次に、ステップ 2 5 0 4 で N o の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白 7 リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 8 で、Y e s の場合には、ステップ 2 5 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ス

50

テップ2110の処理)に移行させる。

【1011】

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

【1012】

尚、第3実施形態では転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第1回胴停止受付時処理によって表示を消去したり、暗転表示したりすることができる。

10

【1013】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図143は、図135のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1014】

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

20

【1015】

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

【1016】

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

30

【1017】

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

【1018】

尚、第3実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第2回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。

40

【1019】

＜第3回胴停止受付時処理＞

次に、図144は、図135のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1020】

次に、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ス

50

ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【1021】

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

【1022】

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

【1023】

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

【1024】

尚、第3実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第3回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。

【1025】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではAT上乗せ抽選をしていない）。

【1026】

<<演出内容決定処理>>

<シナリオの決定及び演出の決定の概要>

シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第3実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る3つのシナリオ（シナリオ1～3）と、その選択確率が規定されている。まず、ATに関する状態とRT状態とに基づいて、6つのシナリオ抽選テーブルから1つのシナリオ抽選テ

10

20

30

40

50

ブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ1～3のうちから1つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【1027】

次いで、選択した1つのシナリオ抽選テーブルを用いて、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて、3つのシナリオから1つのシナリオを選択する。シナリオの各々には、使用される演出抽選テーブルと、その順序が規定されている。演出抽選テーブルは、複数の演出のうちから1つの演出を抽選処理によって選択するためのテーブルである。決定されたシナリオによって、演出抽選テーブルの順序が決定され、決定された順序に従い演出抽選テーブルを用いた抽選処理によって、各ゲームの演出の内容（演出グループ）が決定される。すなわち、シナリオにより、連続した複数回のゲームにおける演出の流れを定めることができる。

10

【1028】

なお、第3実施形態では、図147（B）のシナリオ1に示すように、1ゲーム目（当該ゲーム）で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ1の2ゲーム目以降は、「シナリオ無（なし）」と規定されている。このため、1ゲーム目にシナリオ1が選択された場合には、シナリオ1の2ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、2ゲーム目の後述するステップ4002の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ1が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ1が選択される場合には、1ゲームで完結する演出を実行することができる。

20

【1029】

一方、図147（B）のシナリオ2及びシナリオ3に示すように、複数回（例えば、1ゲーム目～4ゲーム目）のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ2又は3が選択された場合には、シナリオ2又は3で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ2又は3が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ2又は3の場合には、5ゲーム目が「シナリオなし」であるので、5ゲーム目まで、後述するステップ4002の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。

30

【1030】

第3実施形態では、6つのシナリオ抽選テーブルの各々が3つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。

40

【1031】

<シナリオの決定及び演出の決定の詳細>

図145は、図135のステップ2800の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【1032】

最初に、ステップ4002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か（シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か）を判定する。前述したように、シナリオは、1回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第3実施形態では、図147（A）に示すように、シナリオ抽選テーブルには、3つの

50

シナリオ1～3が規定されている。シナリオ1～3の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図147(A)に示したテーブルの置数は、分母の値を256とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【1033】

なお、図147(A)に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間（通常区間又は有利区間など）や、RT状態（RT0、RT1など）に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル（入賞-B）、チェリー（入賞-C）、スイカA（入賞-D）、スイカB（入賞-E）であり、非レア役は、レア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞-B）を非レア役としてもよいし、再遊技-Bや再遊技-Cをレア役としてもよい。

10

【1034】

図147(A)に示した例では、シナリオ1は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が250）。また、シナリオ1は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が24又は12）、条件装置がレア役（置数の値が12）よりも非レア役（置数の値が24）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ1は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が0）。

20

【1035】

また、図147(A)に示した例のシナリオ2は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が192）。次いで、シナリオ2は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ2は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が4）。

30

【1036】

さらに、図147(A)に示した例のシナリオ3は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ3は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が64）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置数の値が2）には、最も選択されにくい。

【1037】

図147(B)に示すように、シナリオ1は、1ゲーム目（当該ゲーム）では演出抽選テーブルAが割り当てられている。シナリオ1では、2ゲーム目以降（当該ゲームの次のゲーム以降）のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ1は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。

40

【1038】

また、シナリオ2では、1ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルBが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルCが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ2は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【1039】

50

さらに、シナリオ3では、1ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルDが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルEが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【1040】

このように第3実施形態では、シナリオ2及び3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものであるが、連続するゲームの数は、4回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、シナリオ2又はシナリオ3に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやAT抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ2又はシナリオ3を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。

【1041】

ステップ4002でNoの場合には、ステップ4004で、副制御基板SのCPUSCは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理（図146）を呼び出して実行する。前述したように、第3実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、1つのシナリオ抽選テーブルが決定される。

【1042】

次に、ステップ4006で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4004で決定したシナリオ抽選テーブルを用いて、シナリオ1～3のうちの1つのシナリオを決定する。

【1043】

ステップ4002でYesの場合、又は、ステップ4006の処理を実行したときには、ステップ4008で、副制御基板SのCPUSCは、演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理は、ステップ4006の処理で決定したシナリオに規定されている演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理によって、当該ゲームで用いる演出抽選テーブルを決定することができる。

【1044】

次に、ステップ4010で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な1つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ4010の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ4010の処理によって、図148（A）～図148（C）に示す演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループ（演出の内容）が、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルによって決定される。

【1045】

尚、第3実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図148（A）～図148（C）に示す演出グループ1～演出グループ8の各々は、演出グループ1には「演出なし」が属し、演出グループ2には「キャラ演出」が属し、演出グループ3には「会話演出」が属し、演出グループ4には「カットイン演出」が属し、演出グループ5には「対決演出」が属し、演出グループ6には「上乘せバトル」が属し、演出グループ

7には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ8には「狙え演出」が属する。したがって、第3実施形態では、演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループを決定することによって、演出グループに属する1つの具体的な演出内容が決定される。

【1046】

また、図147に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合がある。グループ「ハズレ」には、図104及び図105に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図104及び図105に示す条件装置の「再遊技-A」、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「再遊技-D1～D3」、「再遊技-E1～E3」、「再遊技-F1～F3」が属する。グループ「ベル」には、図104及び図105に示す条件装置の「入賞-A1～A6」、「入賞-H」、「入賞-I」が属する。グループ「レア役」には、図104及び図105に示す条件装置の「入賞-B」、「入賞-C」、「入賞-D」、「入賞-E」が属する。グループ「1種BB」には、図104及び図105に示す条件装置の「1種BB-A」、「1種BB-B」、「1種BB-C」が属する。

10

【1047】

また、図147に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する（図104参照）。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号0が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号1、2、3、4、12、13が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号6、7、8、9が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「1種BB」には、演出グループ番号0が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号2が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号7、8、9が対応する。

20

【1048】

さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。

【1049】

前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mから副制御基板S側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順（リール停止順）が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信する（図120のステップ1458、1466参照）が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演出グループ番号を副制御基板S側に送信する（図120のステップ1468、1470参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板S側に送信される（図120のステップ1472参照）。このため、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。

30

40

【1050】

<シナリオ抽選テーブル決定処理>

図146は、図145のステップ4004の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【1051】

最初に、ステップ4102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板Mから送信された特定のフリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。

【1052】

50

ステップ4102でYesの場合には、ステップ4104で、副制御基板SのCPUSCは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第3実施形態では、フリーズ演出とは、主制御基板Mにおいて、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過するまで停止ボタンの操作を無効にしている間に、副制御基板Sにおいて実行される演出のことであり、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行されるように構成されている。このステップ4104によって、当該ゲームで実行するための特定のフリーズ演出を決定することができる。また、同図に示すように、特定のフリーズが発生した場合には、遊技状態（ATに関する状態、RT状態）がいずれであるかに拘らず、専用の特定のフリーズ時テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出の内容を決定するように構成されている。

10

【1053】

ステップ4102でNoの場合には、ステップ4106で、副制御基板SのCPUSCは、遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。

【1054】

ステップ4106でYesの場合には、ステップ4108で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ4108でYesの場合、すなわち、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ4110で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT3を選択する。

【1055】

次に、ステップ4112で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブル選択条件が成立したか否かを判定する。ステップ4112の判定処理は、遊技区間やRT状態やATに関する状態などに応じて、他のシナリオ抽選テーブルを選択するための条件を充足したか否かを判定する処理である。なお、第3実施形態では、他のシナリオ抽選テーブルは省略した。ステップ4112でYesの場合には、ステップ4114で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。

20

【1056】

ステップ4108でNoの場合には、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT準備状態1中又はAT準備状態2中であるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合には、ステップ4118で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT2を選択する。

30

【1057】

ステップ4116でNoの場合には、ステップ4120で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中転落状態又は特化転落状態であるか否かを判定する。ステップ4120でYesの場合には、ステップ4122で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT8を選択する。

【1058】

ステップ4120でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、処理をステップ4112に移す。

【1059】

ステップ4106でNoの場合には、ステップ4124で、副制御基板SのCPUSCは、遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。

40

【1060】

ステップ4124でYesの場合には、ステップ4126で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が転落待ち状態であるか否かを判定する。

【1061】

ステップ4126でYesの場合には、ステップ4128で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT6を選択する。

【1062】

ステップ4126でNoの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSC

50

は、A Tに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。

【1063】

ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUS Cは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【1064】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUS Cは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【1065】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUS Cは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

10

【1066】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、ステップ4112に処理を移す。

【1067】

このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブルT1、T2、T3、T6、T7、T8の6つから1つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間やRT状態やATに関する状態などに応じて決定される。

【1068】

<<演出抽選テーブルの例>>

図148(A)～図148(C)は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ1～3の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである(図147(B)参照)。図148に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図148(A)～図148(C)に示したテーブルの置数は、分母の値を256とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

20

【1069】

図148(A)は、演出抽選テーブルAを示し、図148(B)は、演出抽選テーブルBを示し、図148(C)は、演出抽選テーブルCを示す。図147(B)に示したように、シナリオ2及び3には、演出抽選テーブルD及びEも規定されているが、図148では、演出抽選テーブルA～Cの3つのみを示した。これらの演出抽選テーブルA～Eは、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブルA～Eの少なくとも1つは他の遊技状態でも選択され得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

30

【1070】

図148(A)～図148(C)は、演出グループ1の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図148(A)～図148(C)に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ1の「演出なし」、演出グループ2の「キャラ演出」、演出グループ3の「会話演出」、演出グループ4の「カットイン演出」、演出グループ5の「対決演出」、演出グループ6の「上乗せバトル」、演出グループ7の「共通ナビ演出」及び演出グループ8の「狙え演出」の8種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は1つずつではなく、一例としては、演出グループ2に該当する演出内容はキャラ演出のみには限定されない。

40

【1071】

尚、第3実施形態では、演出グループ1～演出グループ8の各々には、図148(A)

50

～図148(C)に示す1つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。このように構成した場合には、まず、図145のステップ4010で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する1つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい(図示せず)。

【1072】

＜その他の演出内容＞

さらに、図148(A)～図148(C)に示した演出内容に限られることなく、演出内容(ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出)には、「W告知」、「小役告知(色)」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「BGM変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乘せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【1073】

＜W告知＞

「W告知」は、主に、当該ゲームで当選した条件装置などを示唆するための演出であり、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する演出である。「W告知」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」などに属する。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。遊技者は、いずれの条件装置であるのかを想像しながら、第1停止及び第2停止をし、第3停止を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。一例としては、スタートレバーの操作を契機として、演出表示装置S40に赤色の服を着たキャラAと黄色の服を着たキャラBとが表示される画像(動画像)が表示され、当該演出によって当該ゲームにて当選した条件装置がチェリー又はベル(押し順ベル又は共通ベル)であることを示唆する。尚、このような演出を実行する場合には、キャラAが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合よりもキャラBが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合の方が、遊技者にとって高利益となる(ボーナス又はAT抽選に当選する確率が高い)よう構成してもよいし、W告知にて表示する条件装置に対応した情報(色)が2つとも同一となる演出態様にてW告知を実行し得るよう構成してもよく、このような演出態様にてW告知が実行された場合には、すべてのW告知が実行される場合において相対的に遊技者にとって高利益となるよう構成してもよい。

【1074】

＜小役告知(色)＞

「小役告知(色)」は、当該ゲームで当選した条件装置を色によって示唆する演出であり、「小役告知(色)」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」などに属する。前述したように、予告演出では、演出表示装置S40に表示するアイテム、グッズなどの色などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にしてキャラクタが表示され、第1停止を契機にしてキャラクタが所有しているグッズなどが表示される。このときに表示されたグッズの色によって、当選した条件装置を示唆したり、このときに表示されたグッズ数やグッズが表示されるタイミング(第3停止等)によってRT状態やATに関する状態やAT抽選に当選しているか否か等を示唆することができる。

【1075】

＜曖昧告知＞

曖昧告知は、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作などを契機にして、演出表示装置S40で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニットD150を点灯させたり、バックライトS30を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲー

ムで当選している条件装置や現在のR T状態や現在のA Tに関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述したW告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【1076】

<連続演出>

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ5の「対決演出」や演出グループ6の「上乘せバトル」等が複数ゲームに亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、A T抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ2又はシナリオ3が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音とは異なる音程や異なる長さの第2の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音及び第2の効果音とは異なる音程や異なる長さの第3の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選やA T抽選当選への期待度などを示唆することができる。

【1077】

<サブ入力ボタン>

「サブ入力ボタン」は、遊技者が操作できる演出用のボタンであるサブ入力ボタンS Bの操作を促す演出であり、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作（例えば、単発押しや連打や長押しなどの操作）することで、演出表示装置S 4 0に画像情報や文字情報などを表示し（サブ入力ボタンS Bに対する所定の操作がなかった場合と異なる表示態様にて演出を表示し）、演出の途中のタイミングや最終結果を報知する直前のタイミングにてボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆することができる。例えば、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作後、第3停止を契機にしてサブボタンの操作を促す画像や文字情報などを演出表示装置S 4 0に表示する。遊技者がサブボタンを操作することで、ボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆する情報が演出表示装置S 4 0に表示される。

【1078】

また、サブ入力ボタンS Bは、遊技者の操作を検出する検出装置だけでなく、駆動装置（モータやソレノイドなど）を有するように構成してもよい。例えば、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作すると、駆動装置によってサブ入力ボタンS Bが振動するようにし、振動の大きさや長さなどでボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆することもできる（振動した時点でなんらかの高利益な事象が確定的となるよう構成してもよい）。さらに、所定の契機、例えば、第3停止操作終了などの契機で、サブ入力ボタンS Bを遊技者が視認することで認識可能である態様にて振動させることで、遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すようにすることもできる。即ち、演出表示装置S 4 0にサブ入力ボタンS Bの操作を促す画像を表示してもよいし、サブ入力ボタンS B自体が振動することにより遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンS Bの位置や構成は本例ものには限定されず、例えば、下パネルD 1 4 0をサブ入力ボタンS Bとして操作可能に構成してもよい（ボタン有効期間になると操作可能状態に駆動する）。

【1079】

さら、サブ入力ボタン S B に、ランプなどを内蔵させてもよい。ランプの発光色や明るさや点滅の態様などによってボーナス当選や A T 抽選当選の期待度などを示唆することもできる。

【1080】

<ステージチェンジ>

「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、R T 状態や A T に関する情報などによって1つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作後に、R T 状態や A T に関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置 S 4 0 の画面に表示する。R T 状態や A T に関する状態に基づいて背景画像を決定するので、R T 状態や A T に関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。

10

【1081】

また、当該ゲームの第3停止から次ゲームのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、R T 状態や A T に関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。

20

【1082】

<エピソード演出>

「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置 S 4 0 の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作後に、R T 状態や A T に関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置 S 4 0 の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、1ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選や A T 当選などの期待度が高くなるようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置 S 4 0 の画面に表示してもよい。

30

【1083】

<ムービー演出>

「ムービー演出」は、1回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置 S 4 0 の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作から、次ゲームのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置 S 4 0 の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、R T 状態や A T に関する情報などによって1つのムービーを決定して演出表示装置 S 4 0 の画面に表示することができる。

40

【1084】

<BGM変化>

「BGM変化」は、スピーカ S 2 0 から出力する B G M を変化させる演出である。1ゲームで用いる B G M でも、連続する複数回のゲームで用いる B G M でもよい。ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置や R T 状態や A T に関する状態に基づいて B G M を決定し、決定された B G M をスピーカ S 2 0 から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置や R T 状態や A T に関する状態に基づいて B G M を決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置や R T 状態や A T に関する状態によって決定される B G M が変わる場合がある。また、

50

歌なしのBGMと歌有りのBGMとを準備しておき、残存するATゲーム数が多い場合（例えば、50以上の場合）には、歌有りのBGMが選択され得るよう構成することができ、このように構成することで、遊技者が歌ありのBGMが出力されていることを認識した場合に、ATゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

【1085】

<当り告知>

「当り告知」は、ボーナス当選やAT当選の期待度などを示唆する画像を演出表示装置S40に表示したり、これらの期待度を示唆する効果音をスピーカS20から出力したりする演出である。特に、ボーナス当選やAT当選が確定した場合には、他の画像や効果音とは異なる画像（虹色のアイテムやグッズ等）や効果音（「キューイン」等の効果音）を用いることで、遊技者を満足させることができる。

10

【1086】

<発展告知>

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第3停止操作タイミングにて「発展！」と演出表示装置S40に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

【1087】

「上乗せ告知」は、ATに関する状態がAT中状態等のATゲーム数上乗せが発生し得る遊技状態であるときに、ATゲーム数上乗せが決定したことに基づいて実行される演出である。例えば、ATゲーム数上乗せに当選したゲームにおける第3停止後に、上乗せされるゲーム数とともにゲーム数の上乗せが決定したことを示す情報を演出表示装置S40に表示する。また、前述した「サブ入力ボタンSB」とともに行うことができる。例えば、10ゲームが上乗せされる場合には、ゲーム数をそのまま演出表示装置S40に表示し、50ゲームが上乗せされる場合には、第3停止ボタン操作後に「サブ入力ボタンSB」を操作を促す情報を演出表示装置S40に表示し、遊技者が「サブ入力ボタンSB」を操作した場合には、ゲーム数を演出表示装置S40に表示する等のように、遊技者にとって高利益である場合（相対的に上乗せゲーム数が多い場合）にはサブ入力ボタンSBの操作を促すよう構成してもよい。

20

30

【1088】

「レバー予告音」は、スタートレバーD50の操作を契機にしてリール回転時に音声を出力する演出である。スタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態に基づいてレバー予告音の種類を決定し、リール回転時にレバー予告音を出力する。尚、レバー予告音の出力タイミングを通常のタイミングよりも所定時間（例えば、0.2秒）遅いタイミングで出力し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該遅いタイミングにてレバー予告音を出力した場合には、通常のタイミングにてレバー予告音を出力した場合よりも相対的に高利益となる期待度が高くなるよう構成してもよい。

【1089】

40

特に、RT状態やATに関する状態によって、出力する音色や、出力されるまでの遅延時間などを決定することで、遊技者の期待感を高めることができる。

【1090】

図148（A）に示す演出抽選テーブルAで規定されている演出内容の選択は、以下のように構成されている。

【1091】

条件装置がボーナス非重複である場合でありハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」（置数の値が64）、「会話演出」（置数の値が62）の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

50

【1092】

また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が64）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【1093】

条件装置がボーナス重複である場合であり非レア役である場合には、「会話演出」が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「カットイン演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

10

【1094】

条件装置がボーナス重複である場合でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「会話演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【1095】

このように、図148（A）に示す演出抽選テーブルAが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が192）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能性が高い。

20

【1096】

次に、ボーナス非重複であれば、「演出なし」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が128）。「演出なし」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複でありレア役である可能性が高い。

【1097】

このように、図148（A）に示す演出抽選テーブルAが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のいずれかのレア役である可能性が高い。

30

【1098】

また、図148（B）に示す演出抽選テーブルBで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【1099】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「キャラ演出」（置数の値が256）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【1100】

また、図148（C）に示す演出抽選テーブルCで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

40

【1101】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「対決演出」（置数の値が256）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【1102】

<<演出の進行の具体例>>

図149は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【1103】

<1ゲーム目>

50

図149に示すように、まず、1ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、1ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、1ゲーム目では演出なしと決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この1ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、2ゲーム目は、シナリオ無し（図149の演出抽選テーブルの段）と決定される（図147（B）参照）。 10

【1104】

<2ゲーム目>

2ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、2ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が再び選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、2ゲーム目では演出なしと決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この2ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、3ゲーム目もシナリオ無し（図149の演出抽選テーブルの段）と決定される（図147（B）参照）。 20

【1105】

<3ゲーム目>

3ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-A1である。また、3ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、3ゲーム目では会話演出と決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この3ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、4ゲーム目もシナリオ無し（図149の演出抽選テーブルの段）と決定される（図147（B）参照）。 30

【1106】

<4ゲーム目>

4ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-Cである。また、4ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ2が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、3ゲーム目ではカットイン演出と決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この4ゲーム目では、シナリオ2が選択されたことにより、5ゲーム目は演出抽選テーブルBと決定され、6ゲーム目は演出抽選テーブルBと決定され、7ゲーム目は演出抽選テーブルCと決定され、8ゲーム目はシナリオ無しと決定される 40 50

（図149の演出抽選テーブルの段）（図147（B）参照）。

【1107】

<5ゲーム目>

5ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、5ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図145のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルBが選択され（図145の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルBを用いた抽選処理によって、5ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この5ゲーム目では、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図149の演出抽選テーブルの段）（図147（B）参照）。

10

【1108】

<6ゲーム目>

6ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、6ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図145のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルBが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルBを用いた抽選処理によって、6ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この6ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図149の演出抽選テーブルの段）（図147（B）参照）。

20

【1109】

<7ゲーム目>

7ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-Bである。また、7ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図145のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルCが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルCを用いた抽選処理によって、7ゲーム目では対決演出と決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この7ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図149の演出抽選テーブルの段）（図147（B）参照）。

30

【1110】

<8ゲーム目>

8ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、8ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているが、8ゲーム目はシナリオ無し（図147（B）のシナリオ2の5ゲーム目参照）となるため（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、8ゲーム目では演出なしと決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この8ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、9ゲーム目もシナリオ無し（図149の演出抽選テーブルの段）と決定される（図147（B）参照）。

40

【1111】

<9ゲーム目>

9ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、9ゲーム目では、シナリ

50

オが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図149の演出抽選テーブルの段）、図145のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、9ゲーム目では演出なしと決定される（図149の演出抽選の段）。尚、この9ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、10ゲーム目もシナリオ無し（図149の演出抽選テーブルの段）と決定される（図147（B）参照）。

10

【1112】

<10ゲーム目>

10ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-A1である。また、10ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図149のシナリオ有無の段）、図145のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図145のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図145のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図149のシナリオ抽選の段）。次いで、図145のステップ4008で、演出抽選テーブルAが選択され、図145のステップ4010で、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

20

【1113】

<<<演出選択結果の例>>>

図150（A）～図155（A）は、前述した8種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ART中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図150（B）～図155（B）は、前述した3つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図150（A）及び図150（B）～図155（A）及び図155（B）は、遊技区間と、RT状態と、ATに関する状態とについて、代表的な6種類について着目して示したテーブルである。以下

30

【1114】

図150（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第1の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図151（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である場合（以下、第2の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図152（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である場合（以下、第3の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図153（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第4の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図154（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第5の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図155（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である場合（以下、第6の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

40

【1115】

50

図150(A)及び(B)～図155(A)及び(B)の各々に示した確率を示す数値は、設定1に設定され、且つ、前述した第1の対象遊技状態～第6の対象遊技状態の各々について集計した結果を示す値である。

【1116】

<<第1の対象遊技状態>>

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。図150(A)は、第1の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図150(B)は、第1の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1117】

10

図150(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、シナリオ2及び3が選択される場合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすいが、シナリオ1が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ2又は3のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ1が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすく、シナリオ1が選択される場合もある。

【1118】

20

図150(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

30

【1119】

<<第2の対象遊技状態>>

前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。図151(A)は、第2の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図151(B)は、第2の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1120】

図151(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、次いで、シナリオ2又は3が選択されやすい。

40

【1121】

図151(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出

50

」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【1122】

<<第3の対象遊技状態>>

前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。図152(A)は、第3の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図152(B)は、第3の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1123】

図152(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、次いで、シナリオ2、シナリオ3の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすいが、シナリオ1が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすく、シナリオ1が選択される場合もある。

10

【1124】

図152(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル(ART中専用)」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル(ART中専用)」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

20

【1125】

<<第4の対象遊技状態>>

前述したように、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。図153(A)は、第6の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図153(B)は、第6の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

30

【1126】

図153(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ1又は3のいずれかが同確率で選択されやすい。

40

【1127】

図153(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。

【1128】

<<第5の対象遊技状態>>

50

前述したように、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が低確率状態である。図154（A）は、第5の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図154（B）は、第5の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1129】

図154（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、シナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ2又は3のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ1が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすく、シナリオ1が選択される場合もある。

10

【1130】

図154（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

20

【1131】

<<第6の対象遊技状態>>

前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。図155（A）は、第6の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図155（B）は、第6の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

30

【1132】

図155（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。

【1133】

図155（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル（ART中専用）」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

40

【1134】

<<<対象遊技状態の比較>>>

以下では、

50

- (比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態
- (比較2) 第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態
- (比較3) 第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態
- (比較4) 第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態

の5通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、BB中を除くとともに、設定1に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「1種BB」に属する条件装置を、単に「1種BB」や「単独1種BB」と称する場合がある。グループ「1種BB」は、「1種BB-A」と、「1種BB-B」と、「1種BB-C」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

10

【1135】

<<(比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態>>

<第1の対象遊技状態>

まず、第1の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

- (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
- (b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
- (c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
- (d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。

20

【1136】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 = 5204 / 65536 \quad \text{式(1-1)}$$

となる(図105のRT0の列の置数参照)。尚、式(1-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図105のRT0の列の置数参照)。

30

【1137】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図150のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図150に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100 = 5204 / 65536 \quad \text{式(1-2)}$$

40

となる。ここで、式(1-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【1138】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 = 59965 / 65536 \quad \text{式(1-3)}$$

となる。ここで、式(1-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置

50

が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【1139】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図105のRTOの列の置数参照)。

【1140】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図105のRTOの列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図105のRTOの列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

【1141】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(1-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(1-3)の数値「5204」は、式(1-1)の結果である。式(1-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【1142】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも50%の確率で実行される(図150のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図150に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも50%であり、何らかの演出が実行される確率は、100-50=50となる。具体的には、図150に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(24%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

【1143】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 50 / 100$$

$$29983 / 65536$$

式(1-4)

となる。ここで、式(1-3)の結果(「59965/65536」)を利用した。

【1144】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-2)及び式(1-4)から

$$5204 / 65536 + 29983 / 65536$$

$$= 35187 / 65536$$

式(1-5)

となる。

【1145】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算

することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-6)}$$

となる。尚、式(1-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図105のRTOの列の置数参照)。

【1146】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図150に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図150のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

【1147】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-6)を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 93.75 / 100 \\ & = 225 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-7)}$$

となる。

【1148】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-8)}$$

となる。尚、式(1-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図105のRTOの列の置数参照)。

【1149】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも93.75%の確率で実行される。すなわち、図150に示すように、グループ「1種BB」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図150のボーナス重複で「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「1種BB」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(75%)のいずれかの演出が選択される。

【1150】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 93.75 / 100 \\ & = 119 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-9)}$$

となる。

【1151】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-7)及び式(1-9)から

$$\begin{aligned} & 225/65536 + 119/65536 \\ & = 344/65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-10)}$$

となる。

【1152】

＜第1の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第1の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(1-5)及び式(1-10)から、

$$\begin{aligned} & 35187/65536 + 344/65536 \\ & = 35531/65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-11)}$$

となる。

【1153】

＜第2の対象遊技状態＞

次に、第2の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第1の対象遊技状態と同様に、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。

【1154】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-1)}$$

となる(図105のRT0の列の置数参照)。尚、式(2-1)において、式(1-1)と同様に、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図105のRT0の列の置数参照)。

【1155】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図151のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図151に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-2)}$$

となる。ここで、式(2-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【1156】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 = 59965 / 65536 \quad \text{式(2-3)}$$

となる。ここで、式(2-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる(図105のR T Oの列の置数参照)。

【1157】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図151のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

10

【1158】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 0 / 100 = 0 / 65536 \quad \text{式(2-4)}$$

となる。

【1159】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(2-2)及び式(2-4)から

20

$$5204 / 65536 + 0 / 65536 = 5204 / 65536 \quad \text{式(2-5)}$$

となる。

【1160】

<(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536 = 240 / 65536 \quad \text{式(2-6)}$$

30

となる。尚、この式(2-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる(図105のR T Oの列の置数参照)。

【1161】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図151のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$240 / 65536 \times 100 / 100 = 240 / 65536 \quad \text{式(2-7)}$$

40

となる。ここで、式(2-6)の結果(「240 / 65536」)を利用した。

【1162】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536 = 127 / 65536 \quad \text{式(2-8)}$$

となる。尚、この式(2-8)は、第1の対象遊技状態の式(1-8)と同様に算出することができる(図105のR T Oの列の置数参照)。

50

【1163】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも0%の確率で実行される（図151参照）。

【1164】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-9)}$$

となる。ここで、式(2-8)の結果（「127 / 65536」）を利用した。

【1165】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(2-7)及び式(2-9)から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-10)}$$

となる。

【1166】

<第2の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第2の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(2-5)及び式(2-10)から、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 240 / 65536 \\ & = 5444 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-11)}$$

となる。

【1167】

<第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444 / 65536$$

である。

【1168】

したがって、

$$35531 / 65536 > 5444 / 65536 \quad \text{式(2-12)}$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。したがって、対象遊技状態のRT状態がともにRT0である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器YHをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第1の対象遊技状態においては、第2の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやAT抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高く

10

20

30

40

50

するよう構成してもよい。このように構成することにより遊技者は通常区間においても遊技を進行する意欲が向上することとなる。

【1169】

<< (比較2) 第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態 >>

【1170】

<第2の対象遊技状態>

前述したように、第2の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444 / 65536$$

である。

【1171】

<第3の対象遊技状態>

まず、第3の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。

【1172】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(3-1)

となる(図105のRT1の列の置数参照)。尚、式(3-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図105のRT1の列の置数参照)。

【1173】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図152のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図152に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乗せバトル(ART中専用)」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式(3-2)

となる。ここで、式(3-1)の結果(「5204 / 65536」)を利用した。

【1174】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536$$

式(3-3)

となる。ここで、式(3-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【1175】

10

20

30

40

50

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図105のRT1の列の置数参照)。

【1176】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図105のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図105のRT1の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

【1177】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(3-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(3-3)の数値「5204」は、式(3-1)の結果である。式(3-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【1178】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも13.5%の確率で実行される(図152のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図152に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも86.5%であり、何らかの演出が実行される確率は、100-86.5=13.5となる。なお、具体的には、図152に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

【1179】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 13.5 / 100$$

$$8095 / 65536$$

式(3-4)

となる。ここで、式(3-3)の結果(「59965/65536」)を利用した。

【1180】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-2)及び式(3-4)から

$$5204 / 65536 + 8095 / 65536$$

$$= 13299 / 65536$$

式(3-5)

となる。

【1181】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536$$

10

20

30

40

50

$$= 240 / 65536$$

式(3-6)

となる。尚、式(3-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図105のRT1の列の置数参照)。

【1182】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、87.5%の確率で実行される。すなわち、図152に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、12.5%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 12.5 = 87.5$ となる。具体的には、図152のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乘せバトル(ART中専用)」(25%)のいずれかの演出が選択される。

10

【1183】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-6)を用いて、

$$240 / 65536 \times 87.5 / 100$$

$$= 210 / 65536$$

式(3-7)

となる。

20

【1184】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536$$

$$= 127 / 65536$$

式(3-8)

となる。尚、式(3-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図105のRT1の列の置数参照)。

30

【1185】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも43.75%の確率で実行される。すなわち、図152に示すように、グループ「1種BB」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも56.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。具体的には、図152のボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「1種BB」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(6.25%)、「対決演出」(12.5%)のいずれかの演出が選択される。

40

【1186】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$127 / 65536 \times 43.75 / 100$$

$$56 / 65536$$

式(3-9)

となる。

【1187】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

50

以上から、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-7)及び式(3-9)から

$$\begin{aligned} & 210/65536 + 56/65536 \\ & = 266/65536 \end{aligned} \quad \text{式(3-10)}$$

となる。

【1188】

<第3の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第3の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(3-5)及び式(3-10)から、

$$\begin{aligned} & 13299/65536 + 266/65536 \\ & = 13565/65536 \end{aligned} \quad \text{式(3-11)}$$

となる。

【1189】

<第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態との比較結果>

第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444/65536$$

である。また、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565/65536$$

である。

【1190】

したがって、

$$5444/65536 < 13565/65536 \quad \text{式(3-12)}$$

が成立し、第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態と比較すると、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1191】

前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。一方、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第2の対象遊技状態は、AT準備状態2であり、第3の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第3の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない(演出によって過剰に遊技者を煽る必要がない)ので、なるべく簡素な演出にして第2の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。

【1192】

<<(比較3)第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態>>

【1193】

<第1の対象遊技状態>

前述したように、第1の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531/65536$$

である。

【1194】

<第4の対象遊技状態>

まず、第4の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

10

20

30

40

50

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。

【1195】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式(4-1)}$$

となる(図105のRT1の列の置数参照)。尚、式(4-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図105のRT1の列の置数参照)。

【1196】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図153のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図153に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式(4-2)}$$

となる。ここで、式(4-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【1197】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる(図105のRT1の列の置数参照)。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536 \quad \text{式(4-3)}$$

となる。ここで、第4の対象遊技状態のRT状態はRT1であり、式(4-3)は、式(3-3)と同様にして算出することができる。

【1198】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも5%の確率で実行される(図153のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図153に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも95%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 95 = 5$ となる。なお、具体的には、図153に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」(2.5%)、「会話演出」(2.5%)のいずれかの演出が選択される。

【1199】

したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 5 / 100$$

$$2998 / 65536 \quad \text{式(4-4)}$$

となる。ここで、式(4-3)の結果(「59965/65536」)を利用した。

【1200】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(4-2)及び式(4-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 2998 / 65536 \\ & = 8202 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(4-5)}$$

となる。

【1201】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(4-6)}$$

となる。尚、式(4-6)は、式(3-6)と同様にして算出することができる(図105のRT1の列の置数参照)。

【1202】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図153のボーナスと重複し「レア役」の欄参照)。図153に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。

【1203】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(4-7)}$$

となる。ここで、式(4-6)の結果(「240 / 65536」)を利用した。

【1204】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(4-8)}$$

となる。尚、式(4-8)は、式(3-8)と同様にして算出することができる(図105のRT1の列の置数参照)。

【1205】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図153のボーナス重複で「1種BB」及び「非レア役」の欄参照)。図153に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。

【1206】

したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(4-9)}$$

となる。

【1207】

10

20

30

40

50

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(4-7)及び式(4-9)から

$$\frac{240}{65536} + \frac{127}{65536} = \frac{367}{65536} \quad \text{式(4-10)}$$

となる。

【1208】

<第4の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第4の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(4-5)及び式(4-10)から、

$$\frac{8202}{65536} + \frac{367}{65536} = \frac{8569}{65536} \quad \text{式(4-11)}$$

となる。

【1209】

<第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$\frac{35531}{65536}$$

である。また、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(4-11)より、

$$\frac{8569}{65536}$$

である。

【1210】

したがって、

$$\frac{35531}{65536} > \frac{8569}{65536} \quad \text{式(4-12)}$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1211】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、RT状態がRT0である場合の方がRT状態がRT1である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第4の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してART状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次回のAT当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が

【1212】

<<(比較4)第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態>>

【1213】

<第3の対象遊技状態>

前述したように、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$\frac{13565}{65536}$$

である。

【1214】

＜第6の対象遊技状態＞

まず、第6の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。

10

【1215】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-1)}$$

となる(図105のRT0の列の置数参照)。尚、式(2-1)は、式(1-1)と同様にして算出することができる(図105のRT0の列の置数参照)。

【1216】

20

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図155のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図155に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乘せバトル(ART中専用)」(37.5%)のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-2)}$$

となる。ここで、式(6-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

30

【1217】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-3)}$$

となる。ここで、式(6-3)における数値「367」は、単独ボーナス当選の置数とボーナス重複当選の置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる。

40

【1218】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図151のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

【1219】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-4)}$$

となる。

50

【1220】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-2)及び式(6-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-5)}$$

となる。

【1221】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-6)}$$

となる。尚、この式(6-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる。

【1222】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも12.5%の確率で実行される(図155のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 12.5 = 87.5$ となる。なお、具体的には、図155に示すように、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

【1223】

したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-6)を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 87.5 / 100 \\ & = 210 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-7)}$$

となる。ここで、式(6-6)の結果(「 $240 / 65536$ 」)を利用した。

【1224】

<(d)条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-8)}$$

となる。尚、この式(6-8)は、第1の対象遊技状態の式(1-8)と同様に算出することができる。

【1225】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも43.75%の確率で実行される(図155のボーナスと重複し「レア役」の欄参照)。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。なお、具体的には、図155に示すように、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(6.25%)、「対決演出」(12.5%)のいずれかの演出が選択される。

【1226】

したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 43.75 / 100 \\ & = 56 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-9)}$$

となる。ここで、式(6-8)の結果(「 $127 / 65536$ 」)を利用した。

【1 2 2 7】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-7)及び式(6-9)から

$$\begin{aligned} & 210/65536 + 56/65536 \\ & = 266/65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-10)}$$

となる。

【1 2 2 8】

＜第6の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第2の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(6-5)及び式(6-10)から、

$$\begin{aligned} & 5204/65536 + 266/65536 \\ & = 5470/65536 \end{aligned} \quad \text{式(6-11)}$$

【1 2 2 9】

＜第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態との比較結果＞

第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565/65536$$

である。また、第6の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(6-11)より、

$$5470/65536$$

である。

【1 2 3 0】

したがって、

$$5470/65536 < 13565/65536 \quad \text{式(6-12)}$$

が成立し、第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態と比較すると、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第6の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1 2 3 1】

前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。一方、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較2の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、RT状態がRT1であるときに演出が実行されやすい。この場合は、AT中状態であるにもかかわらず、RT状態がRT1からRT0に移行してしまった場合であり、RT状態がRT0である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早くRT状態をRT1に戻るのが好ましいため、第6の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。

【1 2 3 2】

＜＜＜変形例1-1＞＞＞

前述した第3実施形態では、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタを減算し、ATカウンタの値が0になったことを条件に、ATに関する状態を転落待ち状態に移行させ、ATに関する状態が転落待ち状態であるときにRT状態がRT1からRT0に移行したことを条件に、ATに関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。

【1 2 3 3】

図159は、変形例1-1のAT状態遷移図を示すブロック図である。変形例1-1では、図159に示すように、遊技区間が有利区間である状況で、ATカウンタの値が0に

10

20

30

40

50

なったときには、A T 転落待ち状態に移行させ、ナビがされないためにR T 状態がR T 1 からR T 0 になったときには、A T に関する状態を引き戻し（弱）状態に移行させる。このように、変形例1-1は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態がR T 0 であり、A T に関する状態が引き戻し（弱）状態である遊技状態（以下、第7の対象遊技状態と称する）を設ける。

【1234】

そして、この引き戻し（弱）状態であるとき（10ゲームの間）に、レア役（入賞-C、入賞-D、入賞-E）に当選した場合には、A T に関する状態を引き戻し（弱）状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技06図柄を停止表示させることができた場合には、A T 中状態に戻ることができる。尚、

10

【1235】

<<A T 状態移行制御処理>>

図160及び図161は、変形例1-1におけるA T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例1-1では、第3実施形態の図114の処理は、同様に実行される。図160は、第3実施形態の図116に対応する処理であり、図115のステップ1832又は1834でN o の場合に図160に示す処理が実行される。また、図161は、第3実施形態の図117に対応する処理であり、図117と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例1-1では、先ず、第3実施

20

【1236】

まず、図115のステップ1832又は1834でN o の場合には、図160のステップ1952で、主制御基板MのC P U C 100は、現在のA T に関する状態はA T 中状態であるか否かを判定する。ステップ1952でY e s の場合には、ステップ1954で、主制御基板MのC P U C 100は、当該ゲームでA T カウンタ値が0でなるか否かを判定する。ステップ1954でY e s の場合には、ステップ1956で、主制御基板MのC P U C 100は、次ゲーム以降のA T に関する状態をA T 転落待ち状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1954でN o の場合には、直ちに、本サブルーチンを終了

30

【1237】

ステップ1952でN o の場合には、ステップ1958で、主制御基板MのC P U C 100は、現在のA T に関する状態はA T 転落待ち状態であるか否かを判定する。ステップ1958でY e s の場合には、ステップ1960で、主制御基板MのC P U C 100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1~D3であるか否かを判定する。ステップ1960でY e s の場合には、ステップ1962で、主制御基板MのC P U C 100は、次ゲーム以降のA T に関する状態の選択候補を、現在のA T に関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1960でN o の場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

40

【1238】

ステップ1962の処理の次ゲーム以降のA T に関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図162に示すように、当該ゲームのA T に関する状態がA T 転落待ち状態である場合には、選択候補として、A T 転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA T に関する状態として、A T 転落待ち状態が選択され、再遊技04が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA T に関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

【1239】

ステップ1958でN o の場合には、ステップ1964で、主制御基板MのC P U C 1

50

00は、現在のATに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ1964でYesの場合には、ステップ1966で、主制御基板MのCPUC100は、引き戻し（弱）状態で10ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ1966でYesの場合には、ステップ1968で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1240】

ステップ1966でNoの場合には、ステップ1970で、主制御基板MのCPUC100は、入賞-C、入賞-D、入賞-Eに当選したか否かを判定する。ステップ1970でYesの場合には、ステップ1972で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を復帰前兆状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1970でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

10

【1241】

ステップ1964でNoの場合には、ステップ1974で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は復帰前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1974でYesの場合には、ステップ1976で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1976でYesの場合には、ステップ1978で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

20

【1242】

ステップ1978の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図162に示すように、当該ゲームのATに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びAT中状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技06が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択される。

【1243】

ステップ1974又はステップ1976でNoの場合には、図161のステップ1440に処理を移す。図161のステップ1440、1442及び1444は、図117に示した処理と同様のものである。

30

【1244】

<<シナリオ抽選テーブル決定処理>>

図163は、変形例1-1におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例1-1では、ATに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図163に示すフローチャートにおいて、第3実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【1245】

まず、ステップ4120でNoの場合には、ステップ4152で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が引き戻し（弱）であるか否かを判定する。

40

【1246】

ステップ4152でYesの場合には、ステップ4154で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT4を選択する。このようにして、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルT4が選択される。

【1247】

尚、ステップ4152でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4112に処理を移す。

【1248】

また、図159のAT状態遷移図に示すように、変形例1-1では、ATに関する状態

50

として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ4124でYesの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【1249】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【1250】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

10

【1251】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4112に処理を移す。

【1252】

<<第7の対象遊技状態>>

前述したように、第7の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し（弱）状態である。図164（A）は、第7の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図164（B）は、第7の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1253】

20

図164（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。

【1254】

図164（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【1255】

30

次に、第7の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第7の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し（弱）状態である。

【1256】

<（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

40

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ = 5204 / 65536$$

式（7-1）

となる（図105のRT0の列の置数参照）。尚、式（7-1）において、式（2-1）と同様に、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた（図105のRT0の列の置数参照）。

【1257】

50

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図164のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図164に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-2)}$$

となる。ここで、式(7-1)の結果（「5204/65536」）を利用した。

【1258】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-3)}$$

となる。ここで、式(7-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第2の対象遊技状態の式(2-3)と同様にして算出することができる（図105のRT0の列の置数参照）。

【1259】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり（図164のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【1260】

したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-4)}$$

となる。

【1261】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(7-2)及び式(7-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-5)}$$

となる。

【1262】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-6)}$$

となる。尚、この式(7-6)は、第2の対象遊技状態の式(2-6)と同様に算出することができる（図105のRT0の列の置数参照）。

【1263】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図164のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合

には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-7)}$$

となる。ここで、式(7-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

【1264】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-8)}$$

となる。尚、この式(7-8)は、第2の対象遊技状態の式(2-8)と同様に算出することができる(図105のRTOの列の置数参照)。

【1265】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも100%の確率で実行される(図164のボーナス重複の「1種BB」及び「非レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。

【1266】

したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-9)}$$

となる。ここで、式(7-8)の結果(「127/65536」)を利用した。

【1267】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(7-7)及び式(7-9)から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 127 / 65536 \\ & = 367 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-10)}$$

となる。

【1268】

＜第7の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第7の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(7-5)及び式(7-10)から、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 367 / 65536 \\ & = 5571 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-11)}$$

となる。

【1269】

＜第1の対象遊技状態と第7の対象遊技状態との比較結果＞

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第7の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(7-11)より、

$$5571 / 65536$$

である。

【1270】

したがって、

$$35531 / 65536 > 5571 / 65536 \quad \text{式(7-12)}$$

10

20

30

40

50

が成立し、第1の対象遊技状態と第7の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第7の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1271】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第7の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し（弱）状態である。したがって、対象遊技状態のRT状態がともにRT0である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第7の対象遊技状態は、AT中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てAT中状態に戻れる可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過程の状態である。このため、AT中状態に戻れる期待感を感じさせるよりも、簡素な演出によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第7の対象遊技状態は10ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生するとAT中状態に復帰（引き戻し）する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよう構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。

10

【1272】

<<<変形例1-2>>>

前述したように、第3実施形態では、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタを減算し、ATカウンタの値が0になったことを条件に、ATに関する状態をAT中状態から転落待ち状態に移行させ、ATに関する状態が転落待ち状態であるときにRT状態がRT1からRT0に移行したことを条件に、ATに関する状態を低確率状態に移行させる。

20

【1273】

図165は、変形例1-2のAT状態遷移図を示すブロック図である。変形例1-2では、図165に示すように、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタの値が0になった場合でも、ATに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し（強）状態に移行させる。このように、変形例1-2は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である遊技状態（以下、第8の対象遊技状態と称する）を設ける。

30

【1274】

この引き戻し（強）状態では、RT状態がRT1であるので、AT中状態のRT状態と同じ状態を維持している。このため、引き戻し（強）状態で所定の条件を満たしたことを条件にAT中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができるという期待感を高めることができる。

【1275】

<<AT状態移行制御処理>>

図166は、変形例1-2におけるAT状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例1-2でも、第3実施形態の図114の処理及び変形例1-1の図161の処理は、同様に実行される。図166は、第3実施形態の図116に対応する処理であり、図116のステップ1832又は1834でNoの場合に図166に示す処理が実行される。また、図166に示す処理を終了した後は、変形例1-1の図161の処理に移る。このように、変形例1-2では、先ず、第3実施形態の図114及び図115の処理が実行され、その後、図166及び図161の処理が実行される。

40

【1276】

まず、図115のステップ1832又は1834でNoの場合には、図166のステップ2952で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2952でYesの場合には、ステップ2954で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームでATカウンタ値が0でなり、且つRT状態がRT1であるか否かを判定する。ステップ2954でYesの場合には、ステップ

50

2956で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を次ゲーム以降のATに関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ2954でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【1277】

ステップ2952でNoの場合には、ステップ2958で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態を引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ2958でYesの場合には、ステップ2960で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1～D3であるか否かを判定する。ステップ2960でYesの場合には、ステップ2962で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ2960でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

10

【1278】

ステップ2962の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図167に示すように、当該ゲームのATに関する状態を引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び低確率状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、再遊技04が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、低確率状態が選択される。

20

【1279】

<<シナリオ抽選テーブル決定処理>>

図168は、変形例1-2におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例1-2では、ATに関する状態を引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図168に示すフローチャートにおいて、第3実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【1280】

まず、ステップ4108でNoの場合には、ステップ4162で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態を引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ4162でYesの場合には、ステップ4164で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT5を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルT5が選択される。

30

【1281】

尚、ステップ4162でNoの場合には、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT準備状態2であるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合には、ステップ4118で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT2を選択する。

【1282】

また、図166のAT状態遷移図に示すように、変形例1-2では、ATに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ4124でYesの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

40

【1283】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【1284】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【1285】

50

ステップ4124でN oの場合、ステップ4130でN oの場合には、副制御基板SのCPU SCは、ステップ4112に処理を移す。

【1286】

<第8の対象遊技状態>

前述したように、第8の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である。図169（A）は、第8の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図169（B）は、第8の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【1287】

図169（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、次いで、シナリオ2及び3のいずれかが同確率で選択されやすい。

【1288】

図169（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【1289】

<第8の対象遊技状態>

第8の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第8の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である。

【1290】

<（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式（8-1）

となる（図105のRT1の列の置数参照）。尚、式（8-1）において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた（図105のRT1の列の置数参照）。

【1291】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図1690のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図169に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式（8-2）

10

20

30

40

50

となる。ここで、式(8-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【1292】

＜(b)条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-3)}$$

となる。ここで、式(8-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

10

【1293】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図105のRT1の列の置数参照)。

【1294】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図105のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図105のRT1の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

20

【1295】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(8-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(8-3)の数値「5204」は、式(8-1)の結果である。式(8-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

30

【1296】

また、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

$$19827 / 65536 \quad \text{式(8-3-1)}$$

である(図105のRT1の列の置数参照)。さらに、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$\begin{aligned} & (59965 - 19827) / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-3-2)}$$

40

である。

【1297】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、100%であり、演出が実行されることはない(図169のグループ「ハズレ」の欄参照)。

【1298】

さらに、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図169のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

50

【1299】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 0 / 100 \\ & + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 0 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-4)}$$

となる。ここで、式(8-3-1)及び式(8-3-2)の結果を利用した。

【1300】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

10

以上から、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-2)及び式(8-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 45342 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-5)}$$

となる。

【1301】

<(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-6)}$$

となる。尚、式(8-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図105のRT1の列の置数参照)。

【1302】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図169のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

30

【1303】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-6)を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-7)}$$

となる。

【1304】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

40

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-8)}$$

となる。尚、式(8-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図105のRT1の列の置数参照)。

【1305】

50

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図169のグループ「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【1306】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127/65536 \times 100/100 \\ & = 127/65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-9)}$$

となる。

10

【1307】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-7)及び式(3-9)から

$$\begin{aligned} & 240/65536 + 127/65536 \\ & = 367/65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-10)}$$

となる。

【1308】

<第8の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第8の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(8-5)及び式(8-10)から、

$$\begin{aligned} & 45342/65536 + 367/65536 \\ & = 45709/65536 \end{aligned} \quad \text{式(8-11)}$$

となる。

【1309】

<第3の対象遊技状態と第8の対象遊技状態との比較結果>

第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565/65536$$

である。また、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(8-11)より、

$$45709/65536$$

である。

【1310】

したがって、

$$13565/65536 < 45709/65536 \quad \text{式(8-12)}$$

が成立し、第3の対象遊技状態と第8の対象遊技状態と比較すると、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1311】

前述したように、第8の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し(強)状態である。一方、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。第8の対象遊技状態は、RT状態がRT1を維持したままAT中状態を終了した場合に移行する引き戻し(強)状態であり、引き戻しの条件(本例においては、再遊技D1~D3当選時に再遊技04以外が停止表示する)が成立した場合には、AT中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、AT中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第8の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第3の対象遊技状態よりも高くしている。

【1312】

なお、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合にお

50

20

30

40

いて、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。

【1313】

<<<変形例1-3>>>

前述した第3実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、ATに関する状態をAT中状態に移行させるものであった。

【1314】

図170(A)は、変形例1-3のRT状態遷移図を示すブロック図である。図170(B)は、AT状態遷移図を示すブロック図である。なお、図170(A)に示すRT状態遷移及び図170(B)に示すAT状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のRT状態やATに関する状態を有することができる。

【1315】

図170(A)に示すように、変形例1-3では、RT状態として、「RT0」、「RT1」、「RT2」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「RT0」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いRT状態であり、「RT1」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いRT状態である。

【1316】

例えば、RT状態が「RT0」であるときに、再遊技04図柄が停止表示されると「RT1」に移行する(矢印(1))。また、RT状態が「RT1」であるときに、再遊技06図柄が停止表示されると「RT2」に移行する(矢印(2))。RT状態が「RT1」又は「RT2」であるときに、入賞08~11図柄が停止表示されると「RT0」に移行する(矢印(3))。

【1317】

さらにまた、RT状態が「RT0」、「RT1」又は「RT2」であるときに、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄組み合わせを停止表示させることで「1種BB-A、B、C」に移行し、「1種BB-A、B、C」が終了すると元のRT状態に戻る。

【1318】

また、図170(B)に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ATに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、RT状態は、「RT0」又は「RT1」のいずれかとなる。また、ATに関する状態が通常状態であるときに、RT状態が「RT2」に移行することで、ATに関する状態は、AT中状態となる。AT中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、ATカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、ATに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例1-3では、自力でRT1に移行させた状態において、RT2に移行し得る押し順再遊技(例えば、3択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させるとRT1→RT2に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させるとRT1→RT0に移行する再遊技が停止表示する(RT1を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい))に当選すると押し順当てゲームが発生し(演出表示装置S40に「?・?・?」と表示)、自力でRT2に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、RT2に移行すると共にAT中状態に移行するよう構成されている。

【1319】

尚、遊技区間が通常区間又は有利区間のいずれの区間である場合でも、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄

10

20

30

40

50

を停止表示させることで「1種BB-A、B、C」に移行し、「1種BB-A、B、C」が終了すると元のATに関する状態に戻る。

【1320】

変形例1-3は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が通常状態（低確率状態）である状態を第5の対象遊技状態と称する。

【1321】

＜第5の対象遊技状態＞

まず、第5の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が低確率状態である。

【1322】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(5-1)

となる(図105のRT1の列の置数参照)。尚、式(5-1)は、式(3-1)と同様にして算出することができる(図105のRT1の列の置数参照)。

【1323】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図154のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図154に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式(5-2)

となる。ここで、式(5-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【1324】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる(図105のRT1の列の置数参照)。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536$$

式(5-3)

となる。ここで、第5の対象遊技状態のRT状態はRT1であり、式(5-3)は、式(3-3)と同様にして算出することができる。

【1325】

また、第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

$$19827 / 65536$$

式(5-3-1)

である(図105のRT1の列の置数参照)。さらに、第5の対象遊技状態で遊技を実行

10

20

30

40

50

した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$\begin{aligned} & (59965 - 19827) / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-3-2)}$$

である。

【1326】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は50%の確率で実行される。「演出なし」の確率は、50%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 50 = 50$ となる。具体的には、図154のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(24%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

10

【1327】

さらに、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図154のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【1328】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 50 / 100 \\ & + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & 9914 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 50052 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-4)}$$

20

となる。ここで、式(5-3-1)及び式(5-3-2)の結果を利用した。

【1329】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(5-2)及び式(5-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 50052 / 65536 \\ & = 55256 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-5)}$$

となる。

【1330】

30

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-6)}$$

となる。尚、式(5-6)は、式(3-6)と同様にして算出することができる(図105のRT1の列の置数参照)。

【1331】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図154に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図154のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

40

【1332】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$240 / 65536 \times 93.75 / 100$$

50

$$= 225 / 65536 \quad \text{式(5-7)}$$

となる。ここで、式(5-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

【1333】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536 = 127 / 65536 \quad \text{式(5-8)}$$

となる。尚、式(5-8)は、式(3-8)と同様にして算出することができる(図105のRT1の列の置数参照)。 10

【1334】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図61に示すように、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図154のボーナス重複でグループ「1種BB」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(75%)のいずれかの演出が選択される。 20

【1335】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$127 / 65536 \times 93.75 / 100 = 119 / 65536 \quad \text{式(5-9)}$$

となる。

【1336】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(5-7)及び式(5-9)から

$$225 / 65536 + 119 / 65536 = 344 / 65536 \quad \text{式(5-10)} \quad 30$$

となる。

【1337】

＜第5の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第5の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(5-5)及び式(5-10)から、

$$55256 / 65536 + 344 / 65536 = 55600 / 65536 \quad \text{式(5-11)}$$

となる。

【1338】

＜第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態との比較結果＞

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第5の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(5-11)より、

$$55600 / 65536$$

である。

【1339】

したがって、

$$35531 / 65536 < 55600 / 65536 \quad \text{式(5-12)} \quad 50$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態と比較すると、第5の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【1340】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が通常状態（低確率状態）である。一方、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が通常状態（低確率状態）である。したがって、対象遊技状態の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。

10

【1341】

前述したように、遊技者が有利区間表示器YHをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる。さらに、RT状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができる。演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行することで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができる。

20

【1342】

<<<変形例1-4>>>

前述した図145の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行していない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定していない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。

【1343】

<<<変形例1-5>>>

また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナリオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナリオに沿って演出を実行する。

30

【1344】

例えば、演出内容の抽選処理の置数1～99を、1ゲームの対決演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数100～199を、1ゲームのキャラ演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が200～299を、4ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。4ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから4ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。

40

【1345】

<<<変形例1-6>>>

さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、ATに関する状態及びRT状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、ATに関する状態及びRT状態は、主制御基板Mで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のRT状態及び元のRT状態、並びに現在のATに関する状態及び元のATに関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選

50

テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。

【1346】

例えば、通常区間の低確率状態において自力でRT1に移行した場合と、RT1を維持したまま有利区間から通常区間に戻って低確率状態である場合とでは、遊技区間、ATに関する状態及びRT状態は、同じであるが、状態の変化の方向は異なる。このような変化の方向を含めることで、演出を展開させやすくできる。

【1347】

<<<変形例1-7>>>

さらにまた、主制御基板M側でフリーズ演出を決定した場合には、副制御基板S側では、特定の演出抽選テーブルを参照するようにしてもよい。

10

【1348】

<<<第4実施形態>>>

前述したように、第3実施形態では、有利区間では、単一の有利BB状態を有するものであった。

【1349】

図171は、第4実施形態のAT状態遷移図を示すブロック図である。第4実施形態では、図171に示すように、有利区間に状態A～状態Dの4つの状態を有し、通常区間から状態A～状態Dのいずれかに移行できるように構成されている。また、状態Dへは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

20

【1350】

尚、第4実施形態では、条件装置としてチェリー1、チェリー2、チェリー3、チェリー4+1種BB-Cを含む。また、第2実施形態では、通常区間及び有利区間の状態A～状態Cで主に滞在するRT状態は、RT0であり、有利区間の状態Dで主に滞在するRT状態は、RT0よりも有利な（再遊技の当選率が高い）RT1であり、BB内部中や有利BB内部中のRT状態は、RT0及びRT1と異なるRT2である。

【1351】

<状態A>

ATに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー1に当選した場合には、有利区間の状態Aの「有利状態A」に移行する。「有利状態A」でBBに当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後に、BB役の図柄を停止表示させることにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、有利状態Aに戻る。状態Aは、これらの「有利状態A」と「有利BB内部中遊技」と「有利BB状態」とからなる状態である。状態Aにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Aに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Aとして500ゲームなどに行うことができる。

30

【1352】

<状態B>

ATに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー2に当選した場合には、有利区間の状態Bの「有利状態B」に移行する。「有利状態B」でBBに当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後に、BB役の図柄を停止表示させることにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、有利状態Bに戻る。状態Bは、これらの「有利状態B」と「有利BB内部中遊技」と「有利BB状態」とからなる状態である。状態Bにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Bに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Bとして300ゲームなどに行うことができる。

40

【1353】

<状態C>

ATに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー3に当選した場合には、有利区間の状態Cの「有利状態C」に移行する。「有利状態C」でBBに当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後に、BB役の図柄を停止表示さ

50

せることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｃに戻る。状態Ｃは、これらの「有利状態Ｃ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｃに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｃとして１００ゲームなどにすることができる。このように、第２実施形態においては、「ゲーム数Ａ＞ゲーム数Ｂ＞ゲーム数Ｃ」となっている。また、図１７１に示すように、状態Ａ、状態Ｂ及び状態Ｃに移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）にておいては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態Ｄに移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態Ｄは状態Ａ～Ｃよりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

10

【１３５４】

<状態Ｄ>

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃの当選により、「状態Ｄ」に移行する。第２実施形態の「状態Ｄ」は、本実施形態の有利区間と同様の構成である。

【１３５５】

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー４＋１種ＢＢ－Ｃに当選した場合には、有利区間の状態Ｄの「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する。「有利ＢＢ内部中遊技」でＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行する。実行されたＢＢが終了することにより、ＡＴ準備状態１に移行し、ＡＴ準備状態２を経て「ＡＴ中状態」に移行する。「ＡＴ中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、本実施形態と同様である。

20

【１３５６】

ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１１以上である場合には、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合には、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）は実行されず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。

30

【１３５７】

さらに、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技０７図柄の停止表示を条件にＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技０６図柄の停止表示を条件に「ＡＴ中状態」に戻る。

【１３５８】

また、前述したように、第３実施形態と同様に、「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。

【１３５９】

<<ＡＴ状態移行制御処理>>

図１７２及び図１７３は、第４実施形態におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

40

【１３６０】

図１７２は、第３実施形態の図１１４に対応する処理であり、図１１４と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【１３６１】

ステップ１４０２でＮｏの場合、ステップ３０００の処理を実行したときには、ステップ５００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ５００２でＹｅｓの場合には、ステップ５００４で、副制

50

御基板 S の CPU S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 1）であるか否かを判定する。ステップ 5004 で Yes の場合には、ステップ 5006 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 A に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1362】

また、ステップ 5002 で No の場合には、副制御基板 S の CPU S C は、ステップ 5020 に移行させる。

【1363】

ステップ 5004 で No の場合には、ステップ 5008 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 2）であるか否かを判定する。ステップ 5008 で Yes の場合には、ステップ 5010 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 B に決定し、本サブルーチンを終了する。

10

【1364】

ステップ 5008 で No の場合には、ステップ 5012 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 3）であるか否かを判定する。ステップ 5012 で Yes の場合には、ステップ 5014 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 C に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1365】

ステップ 5012 で No の場合には、ステップ 5016 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 4 + 1 種 BB - C）であるか否かを判定する。ステップ 5016 で Yes の場合には、ステップ 5018 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 D（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。

20

【1366】

また、ステップ 5016 で No の場合には、副制御基板 S の CPU S C は、ステップ 5020 に移行させる。

【1367】

ステップ 5002 又はステップ 5016 で No の場合には、ステップ 5020 で、副制御基板 S の CPU S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 A であるか否かを判定する。

30

【1368】

ステップ 5020 で Yes の場合には、ステップ 5022 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数 A に達したか否かを判定する。

【1369】

ステップ 5022 で Yes の場合には、ステップ 5024 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1370】

ステップ 5020 で No の場合には、ステップ 5026 で、副制御基板 S の CPU S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 B であるか否かを判定する。

40

【1371】

ステップ 5026 で Yes の場合には、ステップ 5028 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数 B に達したか否かを判定する。

【1372】

ステップ 5028 で Yes の場合には、ステップ 5030 で、副制御基板 S の CPU S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1373】

ステップ 5026 で No の場合には、ステップ 5032 で、副制御基板 S の CPU S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 C であるか否かを判定する。

50

【1374】

ステップ5032でYesの場合には、ステップ5034で、副制御基板SのCPUS Cは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Cに達したか否かを判定する。

【1375】

ステップ5034でYesの場合には、ステップ5036で、副制御基板SのCPUS Cは、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1376】

ステップ5034でNoの場合にも、副制御基板SのCPUS Cは、本サブルーチンを終了する。

10

【1377】

図174は、遊技状態が変化するときに行われる演出の例を示す図である。図174(A)は、有利状態Aから通常区間に移行するときに行われる演出である。有利状態Aであるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利(成功)する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図174(B)は、通常区間から有利状態Aに移行するときに行われる演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北(失敗)する演出が実行されて、有利状態Aに移行する。なお、図174(A)は、有利状態B又は有利状態Cから通常区間に移行するときに行われる演出でもあり、図174(B)は、通常区間から有利状態B又は有利状態Cに移行するときに行われる演出でもある。なお、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cから通常区間に移行しないとき(いまだゲーム数が残っているとき)に、図174(B)の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図174(A)は、通常区間から状態Dに移行するときに行われる演出でもある。ちなみに、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cから状態Dに移行することはないので、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cにおいて、図174(A)が実行されることはない。

20

【1378】

<<<変形例2-1>>>

前述した例では、有利区間の状態A～状態Cの終了条件は、所定のゲーム数A～Cの消化によるものであったが、所定の条件装置、例えば、入賞-A1～入賞-A6に当選した遊技で入賞01、入賞02又は入賞03の図柄を停止表示させたことを契機に通常区間に
30
戻すようにしてもよい。所定のゲーム数A～Cを消化する前に通常区間に戻ることができ、有利区間の状態Dに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Dへの移行に期待させることができる。また、入賞-C、入賞-D又は入賞-Eに当選したことに基づいて、所定のゲーム数A～Cを減算するようにしても、有利区間の状態Dに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Dへの移行に期待させることができる。

【1379】

<<<変形例2-2>>>

また、前述した例では、有利区間の状態A～状態Dへの移行は、通常区間を一旦介する必要があったが、有利区間の状態A～状態Dのいずれかの状態から他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。特に、有利区間の状態A～状態Cのいずれかの状態から状態Dに移行できるようにする。例えば、レア役(「入賞-B」、「入賞-C」、「入賞-D」、「入賞-E」)などの当選により、他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態A～状態Cであっても、状態Dに直接に移行できることを期待させることができる。

40

【1380】

<<<変形例2-3>>>

さらにまた、前述した例では、有利区間の状態A～状態Cの終了条件は、一定のゲーム数A～Cの消化によるものであったが、これらのゲーム数A～Cを抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態A～状態Cの各々で置数が異なるテーブル
50

ルを参照することでゲーム数A～Cを決定することができる。具体的には、状態Aの場合には、10ゲームが10%、50ゲームが10%、100ゲームが10%、300ゲームが30%、500ゲームが40%となるように置数を定め、平均ゲーム数を306ゲームにすることができる。また、状態Bの場合には、10ゲームが20%、50ゲームが20%、100ゲームが20%、300ゲームが20%、500ゲームが20%となるように置数を定め、平均ゲーム数を192ゲームにすることができる。さらに、状態Cの場合には、10ゲームが50%、50ゲームが30%、100ゲームが20%、300ゲームが0%、500ゲームが0%となるように置数を定め、平均ゲーム数を40ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態A～状態Cに移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【1381】

<<<変形例2-4>>>

また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態A～状態Cで主に滞在するRT状態は、いずれもRT0であるが、最も滞在率の高いRT状態として、有利区間の状態A～状態Cにおける滞在率の高いRT状態をRT5（チェリー1～3が停止表示することにより移行するRT状態）とし、通常区間における滞在率の高いRT状態をRT0とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、RT0の方がRT5よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態A～状態Cである場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。

20

【1382】

<<<レア役示唆演出>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様について以下に詳述する。レア役示唆演出とは、レア役に当選したゲームにて実行される演出であり、当該ゲームにてレア役に当選した旨を遊技者に対して示唆する予告演出である。レア役に当選したゲームでのみ実行される予告演出をレア役示唆演出としてもよいし、レア役に当選したゲームにて実行されるすべての予告演出をレア役示唆演出としてもよい。

【1383】

また、遊技者がレア役に当選したことを認識できるタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよいし、遊技者が実行中のゲームの当選役を推測し得る画像等が表示開始されたタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよい。レア役示唆演出の開始タイミングの一例としては、（1）レア役に関連する図柄の色の画像（赤いリングはチェリーに関連しており、緑のリングはスイカに関連している、等）が表示開始される、（2）レア役の期待度が相対的に高い色（その色に関連する図柄が存在していない色であり、例えば紫色）の画像が表示開始される、（3）レア役に関連する記号や文字の表示（「CHANCE」、「!」、「!？」等）開始タイミング、（4）レア役の期待度が相対的に高いアクションの実行開始タイミング（キャラがジャンプするなどの派手なアクション）、（5）レア役に当選する可能性のある予告演出開始タイミング（例えば、キャラクタが相対的にレア役の期待度が低いアクションとして、「石に躓く」というアクションを開始した場合にも、当該アクションがレア役に当選している可能を有していればよい）。

30

40

【1384】

また、レア役示唆演出は演出表示装置S40にて表示する演出には限定されず、スピーカS20から出力される演出音にてレア役を示唆してもよいし、装飾ランプユニットD150の点灯態様にてレア役を示唆してもよい。即ち、後述する、連続演出の実行中と非実行中とでレア役示唆演出の実行タイミングを比較する構成におけるレア役示唆演出を、スピーカS20から出力される演出音としてもよいし、装飾ランプユニットD150の点灯態様としてもよい。また、それらを組み合わせてもよく、例えば、演出表示装置S40における表示であるレア役示唆演出と装飾ランプユニットD150の点灯態様であるレア役示唆演出との実行タイミングを比較するよう構成してもよい。

50

【1385】

また、レア役の定義として以下のように定義してもよい。

<定義1>

相対的に抽選確率が少ない役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス中を除くすべてのRT状態にて抽選確率（当選確率）が $1/50$ 以下である条件装置であり、ボーナス役と除く役をレア役としてもよい。本実施形態に適用した場合には、再遊技-B、再遊技-C、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。尚、当選番号21の「1種BB-B+入賞-C」等の、「BB役+レア役」（BB役とレア役との重複役）となっている当選番号についても、レア役に含めてもよい。

【1386】

10

<定義2>

遊技メダルの獲得以外の、遊技者にとって高利益となる可能性がある（もしくは相対的に高い）役をレア役としてもよい。例えば、ATに関する状態が有利な状態に移行（「低確率状態→高確率状態」等）する等であり、本実施形態に適用した場合には、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。

【1387】

<定義3>

ボーナス役と重複している期待度が相対的に高い役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス内部中でない状況にて、 $1/100$ （1%）以上の確率でボーナスと重複している役をレア役としてもよい。より具体的には、入賞-Cのチェリーを含む役としては、ボーナス役と重複していない当選番号14に当選する置数が「1000」であり、ボーナス役と重複している当選番号21と当選番号25当選する置数が「 $40+40=80$ 」であるため、入賞-Cを含む役に当選した場合にボーナス役に当選している期待度は、「 $80 \div 1080 \times 100 = 7.4\%$ 」となっており、入賞-Cはレア役となる。本実施形態に適用した場合には、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。

20

【1388】

<定義4>

ボーナス役及びハズレを含む当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する当選番号が1つのみとなっている役をレア役としてもよい（ボーナス実行）。本実施形態に適用した場合には、再遊技-A、再遊技-B、再遊技-C、入賞-B、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。また、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役をレア役としてもよい。このように定義した場合には、当選番号14の入賞-Cと当選番号21の1種BB-B+入賞-Cとは、当選番号は相違しているが、いずれも入賞-Cを含む当選番号であるため、ボーナスを除く条件相違は同一（重複）しており、レア役となる。本実施形態に適用した場合には、再遊技-A、再遊技-B、再遊技-C、入賞-B、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。

30

【1389】

また、前述した第3実施形態と同様の条件装置又は当選番号をレア役として定義してもよい。

40

【1390】

次に、図175は、レア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、「(a) 通常演出時」において、1ゲームにて完結する演出（連続演出ではない演出）として、入賞-Cのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合と、「(b) 連続演出時（夜モード）」の実行途中のゲームにおいて、入賞-Cのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合とを例示している。

【1391】

まず、「(a) 通常演出時」について説明する。尚、通常演出時とは連続演出が実行されていない状況にて実行されたゲームである。

【1392】

50

「(a) 通常演出時」において、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。尚、当該ゲームでは内部抽選の結果としてチェリー（入賞-C）に当選している。尚、スタートレバー操作後には（スタートレバーの操作を契機としては）レア役示唆演出が発生していない。その後、第1停止ボタン操作後及び第2停止ボタン操作後もレア役示唆演出が発生しない。その後、第3停止ボタン操作後に、レア役示唆演出である「赤リング（多）」が発生し、実行中のゲームにてチェリーに当選している可能性があることを示唆している。尚、「赤リング（多）」とは、木から大量の赤色のリングが落ちてくる演出であり、チェリー図柄が赤色を基調としたデザインであることからチェリーに当選していることを示唆している。尚、チェリーに当選していることを示唆するとは、チェリーを含む当選番号に当選していることであり、より具体的には、本実施形態を例とすると、当選番号14の「入賞-C」、当選番号21の「1種BB-B+入賞-C」又は当選番号25の「1種BB-C+入賞-C」に当選していることを示唆することを示している。また、「左リール→中リール→右リール」の順でリールを停止させた場合には、第1停止：左リール、第2停止：中リール、第3停止：右リールとなる。このように、同図における(a)通常演出時においては、第3停止ボタンの操作を契機としてレア役示唆演出が実行開始されることとなる。

10

【1393】

次に、「(b) 連続演出時（夜モード）」について説明する。同図においては、ボーナスに当選していない場合を例示することとする。まず、4ゲームに亘って実行される連続演出の1ゲーム目にて、背景演出が夜モードとなっている状況にてスタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果がハズレとなっており、当該ゲームにおいては、レア役示唆演出は実行されない。次に、4ゲームに亘って実行される連続演出の2ゲーム目にて、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果としてチェリー（入賞-C）に当選しており、スタートレバーの操作を契機として（言い換えると、第1停止ボタンの操作前）、レア役示唆演出である「CHANCE!」が表示開始される。尚、当該「CHANCE!」は、次ゲームが開始されるまで継続して表示される（第3停止ボタン操作後に表示が消去されるよう構成してもよい）。このように、連続演出時においてレア役に当選した際には、非連続演出時においてレア役に当選した際よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナスやATに当選している可能性が非連続演出時よりも相対的に高い「連続演出時」におけるレア役に当選したゲームにおいては、非連続演出時よりも相対的に早いタイミングでレア役の当選を示唆することにより、目押しが必要なゲームであることを明確に報知することができ、連続演出の結果に遊技者が集中できることとなる。また、「連続演出中」にレア役を取りこぼすことによって遊技者が落胆することがない（つまり、レア役を取りこぼしたから連続演出の結果が成功とならなかった、等のような誤認を生じさせない）ように演出を展開することが可能である。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リング（多）」及び「CHANCE!」を例示したが、「赤リング（多）」及び「CHANCE!」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。また、チェリーに対応するレア役示唆演出として、赤リング（多）と赤リング（少）とを有するように構成してもよく、そのように構成した場合には、赤リング（少）よりも赤リング（多）の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等のように演出の出現頻度を調整することにより、興趣性の高い遊技機とすることができる。尚、同図においては、連続演出を実行していない状況にて実行されたゲームと連続演出の実行途中にて実行されたゲームとを比較したが、これには限定されず、連続演出を実行していない状況を、前述した「シナリオ無（なし）」が決定されているゲームとし、連続演出の実行途中にて実行されたゲームを、前述した「シナリオ無（なし）」以外が決定されているゲームとしてもよい。後述する連続演出に関する構成も、同様に換言してもよい。また、赤リング（多）を実行する場合においても、第1停止操作を契機とし

20

30

40

50

て赤リング（多）が表示される場合よりも、第3停止操作を契機として赤リング（多）が表示される場合の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等としてもよい。そのように構成することによって、レア役示唆演出が実行されるタイミングが遅いほど遊技者にとって利益となる可能性が高くなり、「スタートレバーオン→第1停止操作→第2停止操作→第3停止操作」となっていくにつれてレア役示唆演出がまだ実行されていないことに期待感を高めていくことができる。

【1394】

次に、図176は、有利区間表示器YHが点灯するゲームにおけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、図175と同様の作用であるため、相違点についてのみ説明する。「(a)通常演出時」及び「(b)連続演出時」のいずれも、通常区間であり、有利区間表示器YHが消灯している状況にて実行されたゲームにて、チェリーに当選し、その後、第3停止ボタンを操作して最終リールが停止した後に有利区間となることにより有利区間表示器YHが点灯している。つまり、前述した主制御基板MのCPU100により制御される有利区間表示器YHが新たに点灯することとなるゲームにおいて、非連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングよりも、連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングの方が相対的に早いタイミングとなるよう構成されている。このように構成することで、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した（例えば、レア役に当選した）可能性があることを相対的に早いタイミングで示唆することが可能であり、レア役の取りこぼしの可能性を軽減すると共に、連続演出に注目することができる。また、「通常区間であり有利区間表示器YHが消灯している→1回目のレア役に当選→通常区間であり有利区間表示器YHが消灯したままであり、当該1回目のレア役に当選を契機として4ゲームの連続演出が実行される→連続演出の2ゲーム目にて2回目のレア役に当選→当該2回目のレア役に当選したことにより、第3停止後に有利区間となると共に有利区間表示器YHが点灯」のような作用となった場合において、連続演出が1回目のレア役の当選を契機として実行されていることを認識できると共に、有利区間表示器YHを確認することにより、2回目のレア役の当選を契機として有利区間となったことを確認することができ、連続演出の契機となったレア役（1回目のレア役）と連続演出の途中で当選したレア役（2回目のレア役）とのどちらに期待すべきか混乱させてしまう事態を防止することができる。

【1395】

次に、図177は、通常演出時とボーナス確定時におけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。「(a)通常演出時」については、図175と同様の作用であるため省略する。「(b)ボーナス確定時」とは、ボーナスに当選していることを遊技者に対して報知するボーナス確定画面を表示する場合の作用を例示しており、ボーナス確定画面が表示される作用の一例としては、「レア役とボーナス役との重複役に当選→連続演出が実行→連続演出の結果として連続演出が成功したことが報知される→次のゲームからボーナス確定画面が表示される→ボーナス図柄が停止表示される→ボーナス確定画面が消去され、ボーナス中の画面表示となる」のような作用となる。尚、レア役とボーナス役との重複役に当選してから連続演出の結果を報知するよりも前（又は、連続演出の結果を報知するゲーム）にボーナス役を停止表示させた場合には、ボーナス確定画面を表示せずにボーナス中の画面表示となる。

【1396】

「(b)ボーナス確定時」の作用について詳述すると、既にボーナスに当選し、ボーナスが確定していることを示す「ボーナス確定！」の表示が行われており、ボーナス確定画面が表示されており、ボーナス内部中（例えば、ATに関する状態が「通常BB内部中遊技」）である状況にて実行されたゲームにおいて、チェリーに当選した場合、スタートレバーの操作後（言い換えると、第1停止ボタンの操作前であり、遊技開始条件を充足した後）に、レア役示唆演出として「CHANCE！」が表示される。当該「CHANCE！」

」は、次ゲームが開始されるまで（又は、最終リールが停止するまで）継続して表示される。即ち、ボーナス確定画面の表示中（ボーナス内部中）においてレア役に当選した場合には、通常演出時（連続演出が実行されておらず、且つ、ボーナス確定画面が表示されていない状況にて実行されたゲームであり、ボーナス非内部中であってもよいしボーナス内部中であってもよい）においてレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナス確定時は、既に遊技者にとって有利なボーナスに当選しており、遊技者はボーナス役を停止させることに集中している状況であるため、ボーナス役を停止させることが可能なゲーム以外では集中していない場合が想定されるため、相対的に早くレア役の可能性が高いことを示唆することでレア役を取りこぼすことを防止することができる。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「CHANCE！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「CHANCE！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。尚、同図に示すように、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様とを同一にしてもよいし、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、を異なる表示態様にしてもよい。

【1397】

次に、図178は、本例に適用可能なレア役示唆演出選択態様の一例である。同図上段の表は、レア役に当選した場合の一例として、チェリーに当選したゲームにて実行される演出の選択割合を状況別に例示している。尚、同図における選択率は、結果としてその演出が選択される割合となっている。

【1398】

まず、同図上段にてチェリー当選時におけるレア役示唆演出の選択態様について詳述する。AT中（押し順ナビが発生するATに関する状態であり、例えば、AT中状態）の連続演出の非実行中においてはレア役示唆演出として、共通演出、果物演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。共通演出（例えば、前述した共通ナビ演出と同様の演出）は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち50/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1399】

次に、果物演出（前述したリンゴ赤（多）等が果物演出となっている）は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち0/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、35/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、30/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、15/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1400】

次に、カットイン演出は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の96/256で選択され、そのうち36/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、15/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、10/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、35/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1401】

このように、A T中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第1停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第1停止→第2停止→第3停止」の順となっている。

【1402】

次に、A T中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、CHANCE演出が実行され得るよう構成されている。CHANCE演出は、A T中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の256/256で選択される、換言すると、A T中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはCHANCE演出のみが実行され、そのうち256/256（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

10

【1403】

次に、A T中（ボーナス確定画面が表示される場合のA Tに関する状態としては、例えば、有利BB内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、CHANCE演出が実行され得るよう構成されている。CHANCE演出は、A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の256/256で選択される、換言すると、A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはCHANCE演出のみが実行され、そのうち256/256（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

20

【1404】

このように、A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

30

【1405】

次に、非A T中（押し順ナビが実行されないA Tに関する状態であり、例えば、低確率状態）にて、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合には、レア役示唆演出として、共通演出、ジャンプ演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。

【1406】

共通演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち50/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

40

【1407】

次に、ジャンプ演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち0/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、35/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、30/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、15/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1408】

次に、カットイン演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した

50

場合の 9 6 / 2 5 6 で選択され、そのうち 3 6 / 2 5 6 がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、1 5 / 2 5 6 が第 1 停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、1 0 / 2 5 6 が第 2 停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、3 5 / 2 5 6 が第 3 停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1 4 0 9】

このように、非 A T 中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第 1 停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第 1 停止→第 2 停止→第 3 停止」の順となっている。

10

【1 4 1 0】

次に、非 A T 中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、C H A N C E 演出が実行され得るよう構成されている。C H A N C E 演出は、非 A T 中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の 2 5 6 / 2 5 6 で選択される、換言すると、非 A T 中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合には C H A N C E 演出のみが実行され、そのうち 2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

20

【1 4 1 1】

次に、非 A T 中（ボーナス確定画面が表示される場合の A T に関する状態としては、例えば、通常 B B 内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、C H A N C E 演出が実行され得るよう構成されている。C H A N C E 演出は、非 A T 中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の 2 5 6 / 2 5 6 で選択される、換言すると、非 A T 中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合には C H A N C E 演出のみが実行され、そのうち 2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【1 4 1 2】

このように、非 A T 中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、非 A T 中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

30

【1 4 1 3】

まず、同図下段にて押し順当選時における演出の選択態様について詳述する。A T 中（押し順ナビが発生する A T に関する状態であり、例えば、A T 中状態）においては、連続演出の実行中、連続演出の非実行中、ボーナス確定画面の表示中のすべてにおいて、スタートレバーの操作を契機として押し順ナビ演出が実行される。また、非 A T 中（押し順ナビが発生しない A T に関する状態であり、例えば、低確率状態）においては、連続演出の実行中にはすべて演出なしが選択され（すべてスタートレバーの操作を契機として図示しているが演出が実行されないためスタートレバーの操作を契機として押し順ベルの当選に対応した予告演出は実行されない）、ボーナス確定画面の表示中にてすべて押し順ナビ演出が選択され、連続演出の非実行中においては、共通演出、ジャンプ演出、会話演出、カットイン演出、演出なし、が選択され得るよう構成されている。また、非 A T 中における連続演出の非実行中（ボーナス確定画面の非表示中）に押し順ベルに当選した場合の予告演出実行開始タイミングは、スタートレバーの操作を契機とする場合もあれば、第 1 停止ボタン、第 2 停止ボタン、第 3 停止ボタンの操作を契機とする場合もある。また、連続演出の非実行中においては、押し順ベルに当選した場合とチェリー（レア役）に当選した場

40

50

合とで同様の演出（例えば、カットイン演出）が実行される場合があるが、連続演出の実行中やボーナス確定画面の表示中に実行されるレア役示唆演出であるCHANCE演出は、押し順ベル当選時には実行され得ない。即ち、遊技者はレア役示唆演出として、CHANCE演出を視認した場合には、レア役に当選したことを認識することができるよう構成されている。

【1414】

尚、同図においては、レア役としてチェリーに当選した場合のみ例示したが、レア役として、チェリーとスイカAを有するよう構成した場合には、AT中の連続演出の非実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、AT中の連続演出の非実行中にスイカAに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、AT中の連続演出の非実行中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、AT中の連続演出の実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、CHANCE演出として「CHANCE!」と表示され、AT中の連続演出の実行中にスイカAに当選したゲームにおいてもCHANCE演出として「CHANCE!」と表示されるように、AT中の連続演出の実行中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、AT中の連続演出の実行中においても、チェリーに当選した場合とスイカAに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、AT中の連続演出の非実行中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、AT中の連続演出の実行中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。

【1415】

また、同様に、レア役として、チェリーとスイカAを有するよう構成した場合には、AT中のボーナス確定画面の非表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、AT中のボーナス確定画面の非表示中にスイカAに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、AT中のボーナス確定画面の非表示中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、AT中のボーナス確定画面の表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、CHANCE演出として「CHANCE!」と表示され、AT中のボーナス確定画面の表示中にスイカAに当選したゲームにおいてもCHANCE演出として「CHANCE!」と表示されるように、AT中のボーナス確定画面の表示中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、AT中のボーナス確定画面の表示中においても、チェリーに当選した場合とスイカAに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、AT中のボーナス確定画面の非表示中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、AT中のボーナス確定画面の表示中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。尚、上記構成においては、AT中に限定して詳述したが、あくまで一例であり、非AT中におけるレア役示唆演出の演出態様においても同様の構成を適用可能である。

【1416】

このように構成することにより、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した可能性があるため、連続演出の実行中にレア役に当選した場合には、連

10

20

30

40

50

続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出を簡易的な表示で且つ早いタイミングで遊技者に報知することにより、遊技者がレア役を取りこぼす可能性を軽減することができると共に、遊技者はより連続演出の結果に集中することができる。また、遊技者が連続演出の実行契機となったレア役と、連続演出の実行中に当選したレア役とのどちらに期待すべきか混乱してしまうことを防止することができる。

【1417】

尚、本明細書において、AよりもBの方が実行されやすいとの記載は、Aが実行されない場合も含んでおり、Aが実行される割合よりもBが実行される割合の方が高いとの記載は、Aが実行されない場合も含んでいることを補足しておく。

【1418】

(第5実施形態)

尚、第3実施形態においては、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能とすることにより、興趣性の高い遊技機を創出可能に構成したが、フリーズの実行条件は第3実施形態のものには限定されない。そこで、第3実施形態の構成とは異なるフリーズを実行可能な回胴式遊技機の構成を第5実施形態として、以下、第3実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【1419】

はじめに、図179は、第5実施形態における、図112のステップ3100のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。第3実施形態との相違点は、ステップ3140であり、即ち、ステップ3140で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る条件装置がボーナスを含む役であるか否かを判定する。ステップ3140でYesの場合、ステップ3106で、主制御基板MのCPUMCは、所定確率（例えば、 $1/10$ ）で当選する特定フリーズ実行抽選を実行する。次に、ステップ3108で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ3106で実行した特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行フラグをオンにする。次に、ステップ3112で、主制御基板MのCPUMCは、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットして、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ3140又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【1420】

ここで、同図右側は、特定フリーズが実行され得る当選番号の一覧である。同図においては、設定値が1に設定されている場合の置数を例示している。また、置数の合計は65536となっており、例えば、置数が10の場合には、 $10/65536$ で当選することを示している。同図に示すように、ステップ3140の判定処理におけるボーナスを含む役とは、当選番号19～40となっており、当選番号19、20、24の単独ボーナス役（入賞役や再遊技役と重複当選していないボーナス役のみの役）と、当選番号21～23及び当選番号25～27のレア役とボーナス役との重複役である「レア役+ボーナス役」と、当選番号24～40の非レア役とボーナス役との重複役である「レア役+ボーナス役」と、から構成されている。ここで、同図におけるレア役とは、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）となっており、非レア役とは、再遊技-A、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、及び入賞-A6となっている。即ち、前述した「定義1」と同様に、第5実施形態においては、相対的に抽選確率が少ない役をレア役としており、ボーナス中を除くすべてのRT状態にて抽選確率（当選確率）が $1/50$ 以下である条件装置をレア役としている。このように構成することにより、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(40+40+40+40+40+40)/65536=240/65536$ であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(1+1+1+1+1+1+1)/65536=7/65536$ であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。尚

10

20

30

40

50

、特定フリーズが実行されるゲームにおいては、副制御基板 S 側にて特定フリーズ演出が実行されるよう構成されている。

【1421】

また、レア役の定義はこれには限定されず、前述した「定義4」と同様に定義した場合には、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）、再遊技-A、となり、非レア役とは、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、及び入賞-A6となる。即ち、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役をレア役とすることができる。

【1422】

このように構成した場合、入賞-Cに対応する演出グループ番号は、当選番号14、21、25のすべてにおいて「7」となっており、入賞-Dに対応する演出グループ番号は、当選番号15、22、26のすべてにおいて「8」となっており、入賞-Eに対応する演出グループ番号は、当選番号16、23、27のすべてにおいて「9」となっており、再遊技-A対応する演出グループ番号は、当選番号1、34のすべてにおいて「1」となっており、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている。一方、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、及び入賞-A6は異なる条件装置となっているが、対応する演出グループ番号がすべて「5」となっている。このように、レア役と非レア役とを定義した場合にも、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 1) / 65536 = 241 / 65536$ であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) / 65536 = 6 / 65536$ であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。このように構成することにより、遊技者にとって有利な事象（同図においてはボーナスの当選）が相対的に発生し易いレア役の当選時には、非レア役の当選時よりも特定フリーズが実行され易いよう構成することができ、フリーズを適切に実行する遊技機を構成することができる。

【1423】

また、レア役に当選した場合にのみ、特定フリーズを実行可能に構成してもよいし、レア役毎にフリーズの実行態様（フリーズ時間）や副制御基板 S 側の演出態様を相違させてもよい。そのように構成することにより、レア役となる条件装置（入賞役又は再遊技役）と演出グループ番号とを1対1に対応づけることができ、演出グループ番号から当選役を把握（限定）することができ、当選役固有のフリーズ演出を簡易的に実行することができる。

【1424】

次に、図180は、第5実施形態における、ボタン演出実行イメージである。尚、同図に例示するボタン演出を適用可能な実施形態は第5実施形態のみには限定されず、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1425】

まず、同図上段に示す(a)について詳述する。通常遊技状態（押し順ナビが実行されない遊技状態である非ATであり、例えば、「低確率状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行される（リールの回転が開始する）。その後、リールが回転しており、第1停止操作が実行されていない（第1停止ボタンが操作されておらず、すべてのリールが回転している）状況にて、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。その後、サブ入力ボタンが操作され、前述した赤リング（多）が表示される。尚、当該ゲームにおいては、チェリーに当選した場合を例示している。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したレア役示唆演出の実行契機としても表示可能に構成されている。尚、通常遊技状態にてボタン演出が実行され、サブ入力ボタンが操作されることにより、レア役示唆演出が実行される場合においては、前述した「AT中状態」にてスタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出が実行されるよりも遅いタイ

10

20

30

40

50

ミングでレア役示唆演出が実行開始されることとなる。このように構成した場合には、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→サブ入力ボタンが操作される→第1停止ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リング（多）が表示され、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→第1停止ボタンが操作される→サブ入力ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リング（多）が表示されないよう構成してもよい。

【1426】

次に、同図下段に示す（b）について詳述する。AT中（押し順ナビが実行され得る遊技状態であり、例えば、「AT中状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行され（リールの回転が開始する）、当該ゲームにてレア役であるチェリーに当選しているため、スタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出である「!!!」が表示される。その後、第3停止操作（最終停止操作）がされ、すべてのリールが停止した後、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。尚、同図においては、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と例示しているが、遊技者がリールの停止操作（目押し）を誤って、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にもボタン演出が実行され得るよう構成してもよい。その後、サブ入力ボタンが操作され、AT残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する表示として「+50G」が表示される。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したATゲーム数上乗せを報知する場合にも表示可能に構成されている。

【1427】

尚、同図にて例示したボタン演出は様々な状況にて実行可能に構成することができるが、レア役に当選した場合やAT抽選に当選した場合やATゲーム数上乗せが発生した場合（前ゲームまでにATゲーム数上乗せが発生しており、ATゲーム数上乗せを報知していない場合を含む）等の、遊技者にとって有利な結果が発生する期待度が相対的に高い場合に実行され易くなるよう構成してもよい。そのような構成の一例としては、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりもボタン演出が発生し易いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義4」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりもボタン演出が実行され易いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、ボタン演出を相対的に期待度の高い演出とすることができると共に、演出グループ番号でボタン演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。

【1428】

また、前述した、曖昧演出（曖昧告知）についても、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりも曖昧演出が発生し難いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義4」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりも曖昧演出が実行され難いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、曖昧演出を相対的に期待度の低い演出とすることができ、ボタン演出等のその他の演出との差異を設けることができると共に、演出グループ番号で曖昧演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。尚、同様に、前述したレア役当選時とレア役比当選時との演出発生確率に差異のある各種演出についても、演出グループ番号を用いてレア役を定義して演出発生確率を比較することが可能であることを補足しておく。

【1429】

また、演出グループ番号に対応する当選番号の種類数にてレア役を定義して演出発生確率を比較する構成を前述したが、演出グループ番号を主制御基板Mから副制御基板Sに、「通常区間」においてのみ送信可能に構成した場合には、「通常区間」における演出発生

確率を比較するよう構成してもよい。

【1430】

<<<キャラクタ選択画面>>>

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1431】

<<第1パターン>>

まず、図181は、第1パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示（AT開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される（AT開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、AT開始画面が表示されたゲームの第3停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「AT中状態」に移行する1ゲーム前の第3停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンと麒麟）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、3秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラクタが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。同図においては、決定操作として、規定数がベットされている状態にてスタートレバーを操作することによって（遊技開始操作することによって）、光っていたキャラクタ（ここでは、ゾウ）に決定され、AT（月面ステージ）が開始し、AT中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。尚、同図においては、決定操作として主制御基板M側で制御する操作部材であるスタートレバーを操作する場合を例示したが、主制御基板M側で制御する操作部材として、マックスベットボタンを操作してベットすることで決定可能に構成してもよい。尚、精算ボタンの操作（遊技メダルの精算）では、決定しないよう構成することが好適である。

【1432】

また、キャラクタ選択画面が表示されていない状況にて精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示され得る一方、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示されないよう構成してもよい。また、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合にも、待機画面が表示されるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該待機画面の表示中に遊技メダルを投入してもキャラクタが決定されないよう構成することが好適である。さらに、当該待機画面の表示中にサブ入力ボタンを操作してもキャラクタが決定されないよう構成してもよい。そのように構成することにより、キャラクタ選択画面が表示されていないにも拘わらず、キャラクタが決定されてしまう事態を防止することができ、遊技者はスムーズに所望のキャラクタを決定することができるよう構成することができる。

【1433】

次に、図182は、第1パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示（AT開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される（AT開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、AT開始画面が表示されたゲームの第3停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「AT中状態」に移行する1ゲーム前の第3停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンと麒麟）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、3秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラク

タが変わる)ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。次に、決定操作として、副制御基板S側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンが操作され、光っていたキャラクタに決定されると共に、「ゾウに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置S40に表示される。その後、所定時間(例えば、3秒)が経過すると決定報知画像である「ゾウに決定しました」との表示が消去され、AT(月面ステージ)が開始し、AT中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、前記所定時間(例えば、3秒)が経過するよりも前に、スタートレバーを操作して遊技を開始した場合には、当該遊技開始時点(スタートレバーの操作受付時点)で決定報知画像が消去され、AT中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

10

【1434】

このように、遊技者による選択操作時(ここでは、キャラクタを選択するための操作)において、遊技者が主制御基板M側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合と副制御基板S側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合とで、演出の表示態様が異なる、換言すると、遊技者が主制御基板M側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合には決定報知画像が表示されない一方、副制御基板S側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合には決定報知画像が表示されるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができると共に、演出を楽しみたい遊技者はサブ入力ボタンを操作することにより演出を楽しむことができ、遊技を進行したい遊技者はスタートレバーを操作することにより迅速に遊技を進行することができることとなる。

20

【1435】

尚、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるベットボタンが操作された場合にも、スタートレバーが操作された場合と同様に構成することで、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材が操作された場合と遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材とでは、演出遷移の違いにより明確に区別されており、遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、メイン側の操作部材(スタートレバー、ベットボタン)が操作された場合とサブ側の操作部材(サブ入力ボタン)が操作された場合とで、AT開始時における楽曲は同一となるよう構成してもよいし、異なるよう構成してもよい。

30

【1436】

<<第2パターン>>

次に、図183は、第2パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示(AT開始画面と称することがある)として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される(AT開始時のフリーズを実行してもよい)。その後、全リール停止中であり所定条件(例えば、全リールが停止してから5秒間主制御基板Mにて制御される操作部材が操作されてない)を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置S40にカスタマイズ画面(メニュー画面と称することがある)が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ(例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等)を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Aにカーソルが合わせられている。その後、楽曲が決定されていない状況であり、且つ規定数がベットされている状況にて遊技者がスタートレバーを操作すると(遊技開始条件を充足すると)、カーソルが合わせられている楽曲(ここでは、楽曲A)に決定し、次ゲームに係るリールの回転が開始すると共に、AT中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

40

50

【1437】

次に、図184は、第2パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示(AT開始画面と称することがある)として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される(AT開始時のフリーズを実行してもよい)。その後、全リール停止中であり所定条件(例えば、全リールが停止してから5秒間主制御基板Mにて制御される操作部材が操作されてない)を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置S40にカスタマイズ画面(メニュー画面と称することがある)が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ(例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等)を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Aにカーソルが合わせられている。その後、楽曲Aにカーソルが合わせられている状況にてサブ入力ボタンが再度操作されたことにより、カーソルが合わせられている楽曲(ここでは、楽曲A)に決定すると共に、「楽曲Aに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置S40に表示される。その後、所定時間(例えば、3秒)が経過すると決定報知画像である「楽曲Aに決定しました」との表示が消去され、AT(月面ステージ)が開始し、AT中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、サブ入力ボタンを操作して楽曲を決定した場合もスタートレバーを操作して楽曲を決定した場合も、決定される楽曲は、カーソルが合わせられている楽曲である、楽曲の決定態様は同一となっている。

10

20

【1438】

このように、カスタマイズ画面においても図181及び図182と同様に、遊技者がスタートレバーを操作した際とサブ入力ボタンを操作した際とで、演出の表示態様が異なるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【1439】

30

前述したように、カスタマイズ画面(メニュー画面)やキャラクタ選択画面やボタン演出の実行中において、副制御基板S側で制御される操作部材(例えば、サブ入力ボタン)が操作された場合には、特定演出(例えば、決定報知画像)を表示し、主制御基板M側にて制御する操作部材(例えば、スタートレバー)が操作された場合には、特定演出(例えば、決定報知画像)を表示しないよう構成することにより、遊技者が副制御基板S側で制御される操作部材を操作したのか主制御基板M側で制御される操作部材を操作したのかを判別することが容易となり、遊技者を混乱させない遊技機を構成することができる。尚、上記においては、主制御基板M側で制御される操作部材として、スタートレバーを操作して遊技開始条件を充足した場合に、決定操作がされた(例えば、キャラクタが決定された)と判定するよう構成したが、これには限定されず、マックスベットボタン等の各種ベットボタンを操作することで、決定操作がされた(例えば、キャラクタが決定された)と判定するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、マックスベットボタン等の各種ベットボタンは主制御基板M側で制御される操作部材であるため、マックスベットボタン等の各種ベットボタンの操作によって決定操作がされても前記特定演出は実行されないこととなる。

40

【1440】

<<<バックランプ演出に係る構成>>>

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

50

【1441】

次に、図185及び図186は、回胴バックライトS30によるリールの点灯パターンを示す図である。まず、図185を参照して「(a)リプレイ成立時」について説明する。尚、同図においては、有効ラインは中段横ラインの1ラインである、即ち、「左リール中段、中リール中段、右リール中段」が有効ラインとなっている。尚、同図においては有効ラインを中段横ラインの1ラインとしたが、これには限定されず、本実施形態と同様の右下がりのラインである、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のラインとしても問題ないし、有効ラインが1ラインでなくても問題ない。まず、有効ラインではないライン（右下がりのラインであり、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のライン）に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

10

【1442】

尚、再遊技役に対応するリール上の図柄は円の中に「R」の文字が描かれている図柄であるリプレイA図柄（リール上の図柄の名称については本実施形態と同一であるため、図7～9を参照）となっており、遊技者は当該リプレイA図柄が一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、再遊技役に当選したゲームにて、リプレイA図柄が前記有効ラインではない右下がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「黒セブン・リプレイA・ベル」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「黒セブン・リプレイA・ベル」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「リプレイA・リプレイA・リプレイA」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「黒セブン・リプレイA・ベル」でリプレイ（再遊技）であり、見た目上の図柄揃いであるリプレイA図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱しても再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、左リール→中リール→右リールの順にリールのバックライトを点灯するバックランプ演出を実行する（左→中→右の点灯パターン）よう構成している。尚、詳細は後述することとなるが、回胴バックライトS30は各リールの各図柄停止位置に対応した領域毎に点灯及び消灯可能に構成されており、より具体的には、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の9つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されている。

20

30

【1443】

尚、同図に示す左→中→右の点灯パターンは、再遊技役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない（あまり遊技をしたことがない）遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによって再遊技であることを把握し易くなっている。

【1444】

次に、図186を参照して「(b)ベル成立時」について説明する。尚、図186においても、図185の「(a)リプレイ成立時」と同様に、有効ラインは中段横ラインの1ラインである。まず、有効ラインではないライン（右上がりのラインであり、「左リール下段、中リール中段、右リール上段」のライン）に、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

40

【1445】

尚、ベル役に対応するリール上の図柄はベル図柄（リール上の図柄の名称については本実施形態と同一であるため、図7～9を参照）となっており、遊技者は当該ベル図柄が一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、ベル役に当選したゲームにて、ベル図柄が前記有効ラインではない右上がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効

50

ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「リプレイ B・ベル・リプレイ A」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「リプレイ B・ベル・リプレイ A」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「ベル・ベル・ベル」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「リプレイ B・ベル・リプレイ A」でベルであり、見た目上の図柄揃いであるベル図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱してもベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成している。

【1446】

10

尚、同図に示す反時計回りに渦巻くような点灯パターンは、ベル役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによってベルであることを把握し易くなっている。

【1447】

このように構成することで、遊技機の設計上、やむを得ず有効ラインに同一の図柄が停止表示しない（図柄揃いしない）場合があっても、遊技者が入賞役（停止表示役）を誤認しないよう構成することができる。

【1448】

次に、図187は、本例に適用可能なバックランプ演出の実行イメージである。前述したように、本例に係る回胴式遊技機においては、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の9つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されており、同図においては、左リール上段に対応した領域＝1、左リール中段に対応した領域＝2、左リール下段に対応した領域＝3、中リール上段に対応した領域＝4、中リール中段に対応した領域＝5、中リール下段に対応した領域＝6、右リール上段に対応した領域＝7、右リール中段に対応した領域＝8、右リール下段に対応した領域＝9として説明することとする。尚、有効ラインは、「2」、「5」、「8」となっている。

20

【1449】

まず、同図上段の「ベル停止表示」にてベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「1」～「9」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左上段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

30

【1450】

（1）まず、リールが回転中であり、「1」～「9」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第3停止操作（最終停止操作）が実行され、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

40

（2）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：消灯」、となる。

（3）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

（4）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（5）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：点灯」、「4：

50

点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(6) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：消灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：消灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(7) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：消灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(8) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

10

【1451】

上記のように、ベル役（押し順ベル役を例示している）に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、押し順ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、共通ベルに当選した場合にも上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、押し順ベル役当選時においても、最大払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行し、最大払出枚数よりも少ない払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出を実行しない又は上記とは異なる演出態様にてバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

20

【1452】

次に、同図右上段は、ベル役（押し順ベル役）に対応する図柄組み合わせの一例である。(a)に示すように、有効ラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、(b)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、(c)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるベル図柄は、有効ラインに3つすべて停止表示する場合と、1つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、1つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、ベル役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、ベル図柄が有効ラインに1つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、ベル役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「2」、「5」、「8」の領域）は、必ず1度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。

30

【1453】

次に、同図下段の「再遊技停止表示」にて再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「1」～「9」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左下段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

40

【1454】

(1) まず、リールが回転中であり、「1」～「9」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第3停止操作（最終停止操作）が実行され、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(2) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：

50

点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(3) バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(4) バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(5) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：消灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

10

(6) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：消灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(7) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

(8) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

20

【1455】

上記のように、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、左から右にリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、一部の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、全ての再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【1456】

次に、同図右下段は、再遊技役に対応する図柄組み合わせの一例である。(a)に示すように、有効ラインに「リプレイA、リプレイA、リプレイA」が停止する場合と、(b)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する(中リール中段が重複する図柄停止位置となっている)右上がりのラインに「リプレイA、リプレイB、リプレイA」が停止する場合と、(c)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「リプレイA、リプレイB、リプレイB」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる図柄として、リプレイA又はリプレイBが一直線に停止表示されていればよい。尚、前述した再遊技ーB等に当選した場合においてはこの限りでない。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるリプレイA図柄及びリプレイB図柄は、有効ラインに3つすべて停止表示する場合と、1つのみ(一部のみ)停止表示する場合と、1つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、再遊技役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、リプレイA図柄及びリプレイB図柄が有効ラインに1つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、再遊技役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域(同図においては、「2」、「5」、「8」の領域)は、必ず1度は消灯する(「点灯→消灯→点灯」となる)よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。尚、リプレイA図柄とリプレイB図柄は形状やデザインが類似しており、

30

40

50

遊技者は、「リプレイ A・リプレイ A・リプレイ A」のように同一の図柄が一直線に停止しても、「リプレイ B・リプレイ A・リプレイ A」のように類似の図柄が一直線に停止しても、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを認識できるように構成されている。尚、前記一直線とは、有効ラインでもよいし、有効ラインとは異なる一直線のラインでもよい。

【1457】

尚、前述したリール回転不良により、正常な回転時とは異なる図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合においても、内部処理として停止表示した入賞役や再遊技役に対応するバックランプ演出を実行することにより、遊技者はいずれの役に対応する図柄組み合わせが停止表示したのかを認識することができる。

10

【1458】

尚、点灯態様 A と点灯態様 B とのバックランプの点灯態様が相違するとは、点灯態様 A と点灯態様 B とでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置に対応する領域の順序、点滅時間（消灯時間）又は組み合わせが相違する場合を点灯態様が相違するとしてもよいし、点灯態様 A と点灯態様 B とでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置が同一の組み合わせであってもバックランプの点滅する速度が相違していれば点灯態様が相違するとしてもよい。

【1459】

また、上記においては、第 3 停止後の図柄組み合わせ停止表示後にバックランプ演出が実行される場合を例示したが、これには限定されず、第 1 停止後や第 2 停止後にバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。具体例としては、図 187 における有効ライン（「2」、「5」、「8」の停止位置）にベル図柄が停止表示する場合において、第 1 停止として左リールを停止させた場合に「1」及び「3」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第 2 停止として中リールを停止させた場合に「4」及び「6」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第 3 停止として右リールを停止させた場合に「7」及び「9」の領域に対応するバックランプが消灯した直後に図 187 にて例示したベル停止表示後のバックランプ演出が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、第 1 停止操作及び第 2 停止操作では有効ラインに対応する領域のバックランプは消灯しないが、第 3 停止操作（全リール停止後）では有効ラインに対応した領域のバックランプは消灯可能に構成することができ、いずれかのリールの回転中、換言すると、実行中のゲームにおいて遊技者が停止操作を実行する必要がある場合には、有効ラインの視認性が妨げないために有効ラインに対応する領域のバックランプは点灯するように構成し、全リール停止後においては、当該ゲームにおいて技者が停止操作を実行する必要がないため、有効ラインを含めてバックランプが点滅可能なすべての領域を使用してバックランプ演出を実行することにより、バックランプ演出の演出効果を高めることができる。

20

30

【1460】

また、ベル役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにベル図柄が揃うことがあったり、再遊技役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにリプレイ図柄が揃うことがあるよう構成することにより、リール上の図柄の配列の自由度が増し、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。

40

【1461】

また、上述した装飾ランプユニットも、ベル入賞時や再遊技停止表示時に、点灯（点滅）する枠ランプ演出を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合にも、当選した役に対応した演出態様にて枠ランプ演出を実行するよう構成することが好適である。換言すると、押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様と、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様とを相違させることが好適である。

【1462】

<<<押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用>>>

次に、本例に適用可能な、押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作

50

用を以下に詳述する。尚、以下に例示する作用は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1463】

まず、図188及び図189は、AT中の押しナビ発生時におけるイメージ図である。まず、「(a)押し順成功(連続演出中：ワープ演出)」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出(ワープ演出)の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【1464】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示(「1」の表示)が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第2停止に対応する表示(「2」の表示)が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第3停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示(「3」の表示)が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【1465】

次に、「(b)押し順失敗(連続演出中：ワープ演出)」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出(ワープ演出)の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【1466】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示(「1」の表示)が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示(「3」の表示)が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示は消去されることとなる。その後、第3停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚よりも少ない払出枚数である1枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【1467】

このように、連続演出中に押し順ナビが実行された場合には、正解の押し順にてリールを停止させた場合でも、不正解の押し順にてリール停止させた場合でも、背景演出は変化することがないように構成されている。尚、不図示であるが、連続演出の結果の報知として、連続演出の最終ゲームにて連続演出に失敗した旨(例えば、ATゲーム数上乘せに当選していない旨)を報知(示唆)する場合には、当該最終ゲームにおけるいずれかのタイミング(例えば、第3停止操作後)にて背景演出が暗転するよう構成されている。このように構成することにより、連続演出の実行中に押し順ナビが実行され、遊技者が停止ボタンの操作を誤って不正解の押し順にてリールを停止させてしまった場合にも、背景演出を暗転させないことにより、遊技者は連続演出の結果が報知されていないにも拘わらず、連続演出の結果が失敗となると誤認することがなく、引き続き連続演出に注目することができることとなる。

【1468】

次に、「(c)押し順成功(非連続演出中)」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出(ワープ演出)が実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

10

20

30

40

50

【1469】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第2停止に対応する表示（「2」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第3停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。つまり、押し順ナビ通りに停止ボタンを操作した場合、AT中における連続演出中と非連続演出中とでは、背景演出の違いはあるが、その他の演出遷移（背景演出が変化するかどうか等）については同様である。

10

【1470】

次に、「(d) 押し順失敗（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）は実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【1471】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示が消去されると共に、背景演出が暗転する。その後、第3停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚よりも少ない払出枚数である1枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。尚、正解の押し順とは異なるリールを停止させた場合にも、押し順ナビの表示を消去せずに継続して表示するよう構成してもよい。そのように構成する場合には、背景演出とともに、押し順のナビの表示も暗転するよう構成することが好適である。

20

30

【1472】

このように、連続演出を実行していない状況においては、正解とは異なる押し順にてリールを停止させた時点で、背景演出を暗転させても、遊技者を誤認させることがないため、遊技者に不利益となる操作があったことを的確に報知することにより、遊技者は、次の押し順ナビが実行されたゲームにて、押し順を間違えないように、より注意して遊技をすることとなり、遊技者の不利益を防止することができる。

【1473】

尚、本例においては、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転しない（画面の輝度が低下しない、視認性が低下しない）一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転する（画面の輝度が低下する、視認性が低下する）よう構成したが、これには限定されず、

40

（1）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と同様の演出（例えば、敵キャラが倒される演出）を実行する一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と異なる演出（例えば、敵キャラが切りつけてくる演出）を実行する、

（2）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音を出力しない一方、連続演出の非実行中に

50

押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力する、

（３）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出（例えば、画面が暗転する演出）を実行しない且つ特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力し、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出を実行する且つ特定の演出音を出力する、
上記のように構成してもよい。

【１４７４】

<<<音量とBGMのテンポ>>>

次に、本例に適用可能な、スピーカから出力される音量とBGMのテンポとの構成の一例を以下に詳述する。尚、以下に例示する構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【１４７５】

まず、図１９０は、スピーカから出力されるサウンドの音量及びBGMのテンポを示す図である。非AT中（押し順ナビを実行しないATに関する状態であり、例えば、「低確率状態」）は、滞在ステージとして、草原ステージ、砂漠ステージ、荒野ステージ、火山ステージの４種類の滞在ステージ、AT中（押し順ナビを実行可能なATに関する状態であり、例えば、「AT中状態」）は、滞在ステージとして、月面ステージ、土星ステージの２種類の滞在ステージが備えられている。尚、同図においては、１つの滞在ステージにて１種類のBGMのみが出力される場合を例示しているが、これには限定されず、１の滞在ステージにおいても、実行される演出内容等に基づいて出力されるBGMが複数種類の選択候補の中から決定されるよう構成してもよい。そのように構成した場合においては、１の滞在ステージにおけるBGMの平均のテンポを算出し、遊技状態毎に比較してもよく、例えば、（１）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１BGMとテンポ６０である第２BGMとが出力され得る場合には、 $(100 + 60) \div 2 = 80$ のように、平均のテンポが８０であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるテンポを合計した数値をBGMの種類数で除算して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、（２）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１BGMとテンポ６０である第２BGMとが出力可能であり、出力されるBGMの出力期間の比率が「第１BGM：第２BGM＝２：１」であった場合には、 $(100 \times 2 + 60) \div 3 = 86.6$ のように、平均のテンポが８６．６であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるBGMの出力期間の比率を考慮して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、よう構成してもよい。尚、出力されるBGMの出力期間の比率とは、１の滞在ステージにおけるBGMが出力される平均の時間の比率としてもよいし、１の滞在ステージにおける１ゲームにて出力されるBGMの選択比率としてもよい。また、BGMが出力されていない期間（時間）を有する場合には、１の滞在ステージにおけるBGMが出力される期間の平均のテンポを算出して遊技状態毎に比較するよう構成してもよい。尚、同図に示すテンポの単位は、同一の単位であれば問題ないが、例えば、BPMとなっている。

【１４７６】

また、ボリュームスイッチとは、前扉を開放することで操作可能な、管理者のみが操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であり、操作することでスピーカから出力される全体のサウンドの音量（マスタ音量とも称することがある）を調整することが可能であり、音量の段階として、「大」、「中」、「小」の３段階に調整することができる。尚、３段階はあくまで一例であり、回転操作可能なつまみによってより詳細に音量を調整可能に構成してもよい。また、遊技者が操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンや十字キーを操作することで、スピーカから出力されるサウンドの音量を調整可能であり、音量の段階として、「レベル１」、「レベル２」、「レベル３」、「レベル４」、「レベル５」、の５段階に調整することができる（当該音量をサブ入

10

20

30

40

50

力ボタン音量と称することがある)。尚、3段階はあくまで一例であり、より詳細に音量を調整可能に構成してもよい。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、ボリュームスイッチの音量設定(段階)とサブ入力ボタン音量の音量設定(段階)との組み合わせによりスピーカから出力される音量が決定されるよう構成されている。

【1477】

図190においては、非AT中の4種類の滞在ステージにおけるBGMのテンポ(平均のテンポ)はそれぞれ、草原ステージ:テンポ100、砂漠ステージ:テンポ90、荒野ステージ:テンポ95、火山ステージ:テンポ100となっている。また、AT中の2種類の滞在ステージはそれぞれ、月面ステージ:テンポ110、土星ステージ:テンポ120となっている。

10

【1478】

また、非AT中の4種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1:80(単位:dB)、レベル2:82、レベル3:85、レベル4:90、レベル5:90、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1:75、レベル2:78、レベル3:80、レベル4:85、レベル5:88、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1:1、レベル2:68、レベル3:70、レベル4:72、レベル5:75、となっている。また、AT中の2種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1:85、レベル2:89、レベル3:92、レベル4:92、レベル5:92、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1:80、レベル2:85、レベル3:90、レベル4:90、レベル5:90、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1:1、レベル2:75、レベル3:78、レベル4:82、レベル5:85、となっている。

20

【1479】

また、エラー時は、テンポ80のエラー音(例えば、「扉が開いています」「店員を呼んでください」等)が出力される。音量レベルは、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1~5:95、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1~5:90、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1~5:78、となっている。

【1480】

30

ここで、非AT中の滞在ステージとAT中の滞在ステージとを比較すると、AT中の滞在ステージにおけるBGMのテンポは、 $(110+120) \div 2 = 115$ となっており、非AT中の滞在ステージにおけるBGMのテンポは、 $(100+90+95+100) \div 4 = 96.25$ となっており、AT中の滞在ステージにおけるBGMのテンポの方が非AT中の滞在ステージにおけるBGMのテンポよりも相対的に速くなっている。

【1481】

さらに、同一のボリュームスイッチレベル(大、中、小)且つ同一音量レベル(レベル1~5)において、AT中の滞在ステージにおけるBGMの音量は、非AT中の滞在ステージにおけるBGMの音量よりも相対的に大きくなるよう構成されており(同一であるか大きくなっているため、AT中全体におけるBGMの音量は非AT中全体におけるBGMの音量よりも相対的に大きくなっている。このように、AT中よりも非AT中の方が、相対的に音量が大きく且つ相対的にテンポが速くなるよう構成することによって、遊技者にとって有利な期間であるAT中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくなるよう構成されている。また、エラー時には、AT中、非AT中と比較すると、遅いテンポ(テンポ80)でエラー音が出力される。しかし、エラー音の音量は、同一のボリュームスイッチの設定である場合において、AT中、非AT中と同じ又は大きくなるよう構成されており、遊技店の店員や遊技者はエラーが発生していることを明確に認識できることとなる。

40

【1482】

尚、AT中、非AT中、エラー時における、BGMのテンポ及び音量について例示したが、これに限られず、LEDの点灯態様に差を設けるよう構成することも可能である。例

50

えば、A T中と非A T中とを比較すると、A T中の方がL E Dの点灯態様の切り替え間隔が短くなる（L E Dが派手に点滅する）よう構成されていてもよく、また、A T中の方が一のタイミングにおける発光色数が多くなりやすく構成されていても、遊技者にとって有利な期間であるA T中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくすることができる。

【1483】

尚、図190においては、エラー音を1種類のみとしたが、これには限定されず、エラーの種類によってエラー音の態様や音量を相違させてもよい。そのような場合には、復帰不可能エラー等の遊技の結果に多大な影響を及ぼすエラー（重要度の高いエラーであり、例えば、表示判定エラー）の方が重要度の低いエラー（例えば、メダル空エラー）よりも相対的に大きい音量となるよう構成することが好適である。

10

【1484】

（第6実施形態）

前述した第5実施形態までの実施形態では、規定数によることなく共通した遊技性を有する遊技が実行可能な構成を例示したが、第6実施形態では、規定数2枚と3枚とで遊技性が互いに異なる遊技が実行可能な構成を示す。第5実施形態とは異なる構成を第6実施形態とし、主に、第5実施形態までの実施形態との相違点を以下に詳述する。

【1485】

次に、図191は、第6実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第6実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1遊技が実行可能となる遊技メダル数）が3枚又は2枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御（停止制御と称することがある）としては、正解の押し順で停止操作された場合には払出し枚数が相対的に多くなる図柄組み合わせを停止表示するよう制御し、正解の押し順とは異なる不正解の押し順且つ所定のタイミングで停止操作された場合には払出し枚数が相対的に少なくなる図柄組み合わせを停止表示可能に制御するよう構成されている（リール毎に枚数優先制御や個数優先制御を用いることにより実現しているが、枚数優先制御及び個数優先制御の詳細については後述する）。

20

30

【1486】

次に、図192は、第6実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「blank」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「blank」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「blank」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・blank」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

40

【1487】

次に、図193～図195は、第6実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。第6実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない

50

場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、第6実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、100枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、100枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」との2つの図柄組み合わせを有している。尚、第6実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役）を抽選可能に構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。尚、RB-Aが作動することとなる図柄組み合わせ及びRB-Bが作動することとなる図柄組み合わせを有するよう構成してもよい。

10

【1488】

また、後述する「入賞-A1」～「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、13番～19番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、31番～48番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、15番に対応する「ベル・-・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

20

【1489】

次に、図196は、第6実施形態における条件装置一覧である。第6実施形態においては、再遊技役として再遊技-A（当選番号1）が設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第6実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技01」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技01」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技01」等の名称や「再遊技-A」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の名称や「入賞-A1」等の条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の条件装置をBB役と称することがある。

30

40

【1490】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」（又は、停止表示し得る図柄組み合わせ）がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示される再遊技に係る条件装置である。

【1491】

50

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

10

【1492】

また、当選番号8に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても6枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号10に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし得るよう構成されており、例えば、図195における52番の入賞14は各リール中段にスイカA又はスイカBが3つ揃いすることとなる。また、当選番号11に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図195における58番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。

20

【1493】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～2までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第6実施形態においては、ボーナス（BB役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス（BB役）が含まれる当選番号として、1種BB-Aが含まれる当選番号（12）のボーナス当選情報を1、1種BB-Bが含まれる当選番号（13）のボーナス当選情報を2としている。ボーナス当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれのBB成立の有無やいずれのBB役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

30

【1494】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～11までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第6実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号12、13）は入賞・再遊技当選情報を0とし、小役又は再遊技役が含まれる当選番号に対して1～11入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの小役又は再遊技役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

40

【1495】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～6までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【1496】

次に、図197は、第6実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する

50

ことがある)を示す一覧である。同図においては、当選番号の抽選確率を図示している。図197は、設定値が1である場合を示し、図197の上段は、規定数3枚時における抽選確率を示し、図197の下段は、規定数2枚時における抽選確率を示す。

【1497】

まず、図197の上段に示す、規定数3枚時における抽選確率について詳述する。第6実施形態においては、BBに係る条件装置を除く「RT1」における抽選確率と、「RT2」における抽選確率は、同じになるように構成されている。なお、「RT1」では、1種BB-Aは当選しないように構成されている。

【1498】

次に、BB作動中(第6実施形態に係るBBはオールJACINタイプとなっている)のRT状態である「1種BB-A, B作動中」における抽選確率について詳述する。第6実施形態においては、BB作動中においては、当選番号8の「共通ベル」が当選する又はハズレとなるよう構成されている。

【1499】

次に、図197の下段に示す、規定数2枚時における抽選確率について詳述する。第6実施形態においては、規定数3枚と同様に、BBに係る条件装置を除く「RT1」における抽選確率と、「RT2」における抽選確率は、同じになるように構成されている。なお、「RT1」では、再遊技-Aと入賞-Bと1種BB-Aのみが当選するように構成されており、「RT2」では、再遊技-Aと入賞-Bのみが当選するように構成されている。

【1500】

次に、図198～図219は、第6実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【1501】

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

【1502】

まず、図198は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後(或いはシステムリセットやユーザリセット時において)、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する(ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される)。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定(速度、データの長さ、データ送信方法の設定)等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし(例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし)、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM2

0 がオフであるか否かを判定する。

【1503】

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

10

【1504】

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

20

【1505】

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

【1506】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域及びボーナス持ち越し情報を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。ここで、ボーナス持ち越し情報とは、当選しているボーナスに関する情報であり、設定変更を行っても当選しているボーナスの情報を初期化しないように構成されている。ここで、第6実施形態に係る遊技機では、遊技者は1種BB内部中である「RT2」にて3枚賭け（規定数3枚時を3枚賭けと称することがある）にて遊技を進行する遊技性となっている（第7実施形態においても同様の構成であり、詳細は第7実施形態にて後述する）。このように構成することによって、遊技場の管理者（又は、遊技機の工場出荷前における製造者）が「RT1」にて2枚賭け（規定数2枚時を2枚賭けと称することがある）にて遊技を実行し、1種BB-Aに当選したゲームにて1種BB-Aに係る図柄組み合わせを停止表示させないことで「RT2」に移行させることができる。本例においては、ステップ1030（第6）の処理を実行することにより、遊技場の管理者（又は、遊技機の工場出荷前における製造者）が「RT2」に移行させた後に設定変更を実行しても、「RT2」のままとなり、任意の設定値にて遊技場で稼働させることができることとなる。尚、遊技場の管理者が「RT2」に移行させ易くするために、「RT1」にて1種BB-Aに当選した場合には演出表示装置S40全体を白い表示にする、枠ランプを白く点灯させる等、1種BB-Aに当選したことを認識し易く構成することが

30

40

50

好適である。尚、1種BB-Aに当選した遊技においては、第1停止として左リールの4～16番が下段のタイミングで停止操作すれば、1種BB-Aに係る図柄組み合わせが停止表示せずに「RT2」に移行することとなる。

【1507】

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

【1508】

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

【1509】

次に、図199は、図198におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（例えば、払出数表

示装置 D 2 7 0) に設定変更装置作動中である旨 (例えば、全セグメントを点灯させる「8 8」) を表示し、設定表示 L E D (不図示) に設定値を表示 (設定値に係る表示は R A M 内で保持している設定値 (設定値データ) に 1 を加算した数値となっている) し、ステップ 1 1 1 2 に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置 D 2 7 0 は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7 セグ L E D の一部に故障が発生している (点灯できないセグがある) ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置 D 2 7 0 に 7 セグメントを全点灯「8 8」させることにより、7 セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値 (設定値データ) の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値 (設定値データ) に 1 を加算したデータを記憶しておく設定値表示用の R A M の記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ 1 1 1 0 の処理を実行した後、副制御基板 S 側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【1 5 1 0】

次に、ステップ 1 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定 / リセットボタン M 3 0 がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の設定値 (設定値データ) に 1 を加算し (加算した結果設定値 (設定値データ) が 5 を超過した場合には、設定値 (設定値データ) は 0 となる)、ステップ 1 1 1 6 に移行する。尚、ステップ 1 1 1 2 で N o の場合にも、ステップ 1 1 1 6 に移行する。次に、ステップ 1 1 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタートレバー D 5 0 がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 6 で N o の場合には、ステップ 1 1 1 2 に移行し、ステップ 1 1 1 2 ~ ステップ 1 1 1 6 の処理をループする。ステップ 1 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 1 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 8 で N o の場合には、ステップ 1 1 1 8 の処理をループする。他方、ステップ 1 1 1 8 で Y e s の場合、ステップ 1 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー表示 L E D (不図示) に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示 L E D (不図示) の設定値 (設定値データ) の表示を消去し、ステップ 1 2 0 0 の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ 1 1 2 0 の処理を実行した後、副制御基板 S 側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【1 5 1 1】

次に、図 2 0 0 は、図 1 9 8 におけるステップ 1 3 0 0 の (及び他のフローチャートにおいて呼び出された) サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込みを禁止する (以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない)。次に、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポート (本例では、0 ~ 6 であり、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力) をオフにする。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次のポート出力アドレスをセットする (この繰り返しにより、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される)。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ 1 3 1 0 で Y e s の場合には、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされているエラー表示を実行し (本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している)、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。 (即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない)。尚、ステップ 1 3 1 0 で N o の場合には、ステップ 1 3 0 6 に移行する。尚、ステップ 1 3 0 6 ~ ステップ 1 3 1 0 の処理は、L E D ・モータへの出力をクリアする処理である (但

し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【1512】

次に、図201は、図199におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT1」等）をセットする（図210のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図210のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図205のステップ1440-3、ステップ14240-6で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図214のステップ3510、ステップ3539、ステップ3542、ステップ3520-1で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【1513】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更

10

20

30

40

50

新し)、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し(再遊技役の次ゲームにおいては自動的に投入動作が実行されることとなる)、次の処理(ステップ1220の処理)に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理(メダル流路が形成する処理)を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数(クレジット)が所定値(本例では、50枚)未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数(クレジット)が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数(クレジット)が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役(小役に見せかけた再遊技:無効ライン上にペルーペルーペルーや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ)が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く(違和感なく)遊技を行うことができる。

10

【1514】

次に、図202は、図201におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(2枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない(クレジットが存在していない)か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定値表示条件を充足している(例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する)か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED(不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい)に設定値を表示し(設定確認モードに移行し)、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する(第6実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する)。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する)。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPUC100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPUC100は、クレジットが上限数(本例では、50)、且つ、ベット数が最大数(本例では、3)であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ(メダル流路を形成しない状態)に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

20

30

40

50

【1515】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPUC100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPUC100は、ホップ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第6実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

10

【1516】

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

20

【1517】

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

30

【1518】

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

40

50

。尚、ステップ1251でN oの場合には、ステップ1220に移行する。

【1519】

次に、図203は、図201におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPU100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。

【1520】

次に、ステップ1292-1で、主制御基板MのCPU100は、差枚数カウンタのカウンタ値から今回の遊技に係る規定数を減ずる。なお、このステップ1292-1では、再遊技図柄が停止表示した後の自動ベット後のゲーム開始時においても、差枚数カウンタのカウンタ値を減算ずる。

10

【1521】

ここで、差枚数カウンタとは有利区間が終了することとなる有利区間における遊技メダル最大の増加枚数（獲得枚数）を計測するためのカウンタである。有利区間における遊技メダル最大の増加枚数とは、遊技者視点で、1の連続する有利区間にて最も遊技メダルの獲得枚数が少ない状態から、最も遊技メダルの獲得枚数が多い状態までの遊技メダルの増加した枚数である。例えば、有利区間に移行したときから最大で50枚の遊技メダルが持ちメダルとして減少し（遊技機が払い出した遊技メダルよりも遊技機にベットした遊技メダルが50枚多い）、その後、持ちメダルが1000枚増加した場合には、差枚数カウンタのカウンタ値は1000となっており、遊技者の持ちメダルとして有利区間に移行したときから増加した遊技メダルは「 $1000 - 50 = 950$ 枚」となっている。この場合の「1000枚」（差枚数カウンタのカウンタ値も1000となっている）が有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数となっている。なお、本例においては、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数（有利区間にて獲得した遊技価値数、最大増加枚数等と称することがある）が2400枚に到達した場合には有利区間が強制的に終了するように構成されている。このように構成することで、短期間で想定している以上に遊技メダルが払い出されてしまうことを防止することができる。

20

【1522】

次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPU100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPU100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

30

【1523】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1261-1でY e sの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でN oの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するように構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でY e sの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でN oの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で

40

50

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

10

【1524】

20

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

30

【1525】

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

40

【1526】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基

50

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

【1527】

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

【1528】

次に、図204は、第6実施形態における、図203のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。

【1529】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【1530】

次に、図205は、第6実施形態における、図203のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1440-1

10

20

30

40

50

で、主制御基板MのCPUC100は、遊技区間が通常区間であるか否かを判断する。

【1531】

ステップ1440-1で、Yesの場合、ステップ1440-2で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は、有利区間抽選を実行可能な条件装置であるか否かを判断する。ステップ1440-2の処理では、図206の左側のテーブルの当該ゲームの条件装置の欄に列挙する条件装置によって判断する。

【1532】

ステップ1440-2で、Yesの場合、ステップ1440-3で、主制御基板MのCPUC100は、低確時有利区間抽選テーブル（図206の左側のテーブル）を参照し、有利区間抽選を実行し、次ゲームのATに関する状態を決定し、ステップ1440-7に処理を移す。また、ステップ1440-2で、Noの場合には、直ちにステップ1440-7に処理を移す。

10

【1533】

前述したステップ1440-1で、Noの場合、ステップ1440-4で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は高確率状態であるか否かを判断する。ここで、高確率状態は、高確率状態Aと高確率状態Bとの双方を含む。

【1534】

ステップ1440-4で、Yesの場合、ステップ1440-5で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は有利区間抽選を実行可能な条件装置であるか否かを判断する。ステップ1440-4の処理では、図206の右側のテーブルの当該ゲームの条件装置の欄に列挙する条件装置によって判断する。

20

【1535】

ステップ1440-5で、Yesの場合、ステップ1440-6で、主制御基板MのCPUC100は、高確時有利区間抽選テーブル（図206の右側のテーブル）を参照し、有利区間抽選を実行し、次ゲームのATに関する状態を決定し、ステップ1440-7に処理を移す。また、ステップ1440-4及びステップ1440-5で、Noの場合には、直ちにステップ1440-7に処理を移す。

【1536】

ステップ1440-7で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームのATに関する状態を決定していないか否かを判断する。

30

【1537】

ステップ1440-7で、Yesの場合、ステップ1440-8で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームのATに関する状態、当該ゲームに係る条件装置、及び現在の遊技の状況に基づき、次ゲームのATに関する状態の候補を決定し、次の処理に移行する。

【1538】

図206は、低確時有利区間テーブル（左）と、高確時有利区間テーブル（右）と、を示す図である。低確時有利区間テーブルは、前述した図205のステップ1440-3の処理で参照され、高確時有利区間テーブルは、図205のステップ1440-5の処理で参照される。低確時有利区間テーブル及び高確時有利区間テーブルは、当該ゲームで当選した条件装置に応じて、次ゲーム以降のATに関する状態を抽選処理によって決定するためのテーブルである。なお、低確時有利区間テーブル（左）及び高確時有利区間テーブル（右）の振分は、分母を65536としたときの置数を示す。

40

【1539】

低確時有利区間テーブルは、以下のように構成されている。尚、低確率状態は通常区間、高確率状態及びAT中状態は有利区間となっている。当該ゲームで1種BB-A又は1種BB-Bに当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、40000/65536で高確率状態に移行し、次ゲーム以降のATに関する状態は、25536/65536で低確率状態となるように構成されている。1種BB-A又は1種BB-Bに当選した場合には、低確率状態よりも高確率状態に移行し易いように構成されている。尚、本例

50

においては、通常区間（低確率状態）であり、且つ非内部中（ボーナスの当選を持ち越していない状態であり、RT1）にて1種BB-A（又は、1種BB-B）に当選した場合、有利区間移行抽選（通常区間にて新たに有利区間に移行するか否かの抽選を有利区間移行抽選と称している）を実行するよう構成されている。一方、通常区間（低確率状態）であり、且つ1種BB内部中（RT2）にて1種BB-A（又は、1種BB-B）が当選する乱数と同じ乱数を内部抽選の結果取得した場合には、RT2にてハズレとなった場合と同様の停止制御を取り、且つ、新たにBBに当選することはないため、有利区間移行抽選を実行しないよう構成されている。このように構成されていることから、1種BB-A（又は、1種BB-B）が当選する乱数の分だけ、通常区間（低確率状態）であり、且つ非内部中（ボーナスの当選を持ち越していない状態であり、RT1）の方が、通常区間（低確率状態）であり、且つ1種BB内部中（RT2）よりも有利区間移行抽選に当選し易い（有利区間に移行し易い）よう構成されている。

10

【1540】

また、当該ゲームでスイカA（入賞-D）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、33000/65536で高確率状態に移行し、2536/65536でAT中状態に移行し、30000/65536で低確率状態を維持するように構成されている。このように、スイカAに当選した場合には、AT中状態に移行するよりも高確率状態に移行又は低確率状態を維持し易く構成され、高確率状態への移行確率と低確率状態を維持する確率とは、ほぼ等しい確率となっている。

【1541】

20

また、当該ゲームでスイカB（入賞-E）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、53000/65536で高確率状態に移行し、12536/65536でAT中状態に移行するように構成されている。このように、スイカBに当選した場合には、AT中状態よりも高確率状態に移行し易いように構成されている。

【1542】

また、当該ゲームでチェリー（入賞-C）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、1536/65536で高確率状態に移行し、4000/65536でAT中状態に移行し、60000/65536で低確率状態を維持するように構成されている。このように、チェリーに当選した場合には、低確率状態を維持する確率が最も高く、次にAT中状態に移行し易く、高確率状態には最も移行し難いように構成されている。

30

【1543】

また、当該ゲームで通常リプレイ（再遊技-A）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、536/65536で高確率状態に移行し、65000/65536で低確率状態を維持するように構成されている。

【1544】

高確時有利区間テーブルは、以下のように構成されている。高確時有利区間テーブルとは、有利区間である高確率状態から、有利区間且つ他のATに関する状態に移行するか否かの抽選（例えば、AT中状態に移行するか否かのAT抽選）を実行する場合に参照するテーブルである。高確率状態にて1種BB-A又は1種BB-Bに当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、65536/65536で高確率状態となるように構成されている。すなわち、1種BB-A又は1種BB-Bに当選した場合には、AT抽選には当選しないよう構成されている。

40

【1545】

また、当該ゲームでスイカA（入賞-D）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、33000/65536で高確率状態を維持し、32536/65536でAT中状態に移行するように構成されている。

【1546】

また、当該ゲームでスイカB（入賞-E）に当選したときには、次ゲーム以降のATに関する状態は、23000/42536で高確率状態を維持し、32536/65536でAT中状態に移行するように構成されている。このように、スイカBに当選した場合に

50

は、高確率状態を維持するよりもA T中状態に移行し易いように構成されている。

【1547】

当該ゲームでチェリー（入賞－C）に当選したときには、次ゲーム以降のA Tに関する状態は、65536／65536でA T中状態に移行するように構成されている。すなわち、チェリーに当選した場合には、常にA T中状態に移行するように構成されている。

【1548】

当該ゲームで通常リプレイ（再遊技－A）に当選したときには、次ゲーム以降のA Tに関する状態は、65536／65536で高確率状態を維持するように構成されている。すなわち、通常リプレイに当選した場合には、高確率状態を維持するように構成されている。

10

【1549】

次に、図207は、第6実施形態における、図203のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPUC100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームは、指示を実行するゲームであるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第6実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「＝1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝1」で表示するよう構成されている。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

20

30

40

【1550】

また、ステップ1451又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入

50

賞・再遊技当選情報にマスク処理 {入賞・再遊技当選情報 (特に押し順に係る情報) を秘匿的にする処理} を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第 6 実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報 (同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によって払出枚数が相違し得る押し順ベルとなる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報) を 1 つの演出グループ番号として、演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を 1 つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい。尚、主制御基板 M における A T に関する状態等に基づき、操作情報 (押し順ナビ) を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板 S 側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

10

【1551】

次に、ステップ 1470 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド (サブ側へのコマンド) をセット (例えば、レジスタ領域内にセット) し、ステップ 1472 に移行する。次に、ステップ 1472 で、主制御基板 M の CPU C100 は、ボーナス当選情報 (ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる) に係るコマンド (サブ側へのコマンド) をセット (例えば、レジスタ領域内にセット) し、次の処理 (ステップ 1550 の処理) に移行する。尚、第 6 実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。このように、第 6 実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報 (当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号) や指示番号 (遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号) を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板 S 側に演出グループ番号 (当選役の概要のみ特定できる番号) を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板 S 側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。

20

30

【1552】

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

40

【1553】

次に、図 208 は、第 6 実施形態における、図 203 のステップ 1550 のサブルーチ

50

ンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPU100は、リール駆動状態を、リール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562～ステップ1566の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

10

20

【1554】

次に、図209は、第6実施形態における、図203のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

30

【1555】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3430で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3430でYesの場合、ステップ3432で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ3433の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3430でNoの場合にも、次の処理（ステップ3433の処理）に移行する。

40

【1556】

次に、ステップ3433で、主制御基板MのCPU100は、差枚数カウンタのカウンタ値に今回の遊技に係る払出数分を加算する。当該ゲームにて払出がなかった場合（小役も再遊技も停止表示しなかった場合）には、差枚数カウンタのカウンタ値に加算しない。また、再遊技図柄が停止表示した後の自動ベットが実行されるときにおいても、差枚数カウンタのカウンタ値を加算する。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の差枚数カウンタのカウンタ値の加算処理を実行するタイミングとしては、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示する前、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した後、再

50

遊技に係る自動ベットの実行タイミングよりも前、等としてもよい。

【1557】

次に、ステップ3434で、主制御基板MのCPU100は、差枚数カウンタのカウンタ値が0未満であるか否かを判断する。

【1558】

ステップ3434でYesの場合、ステップ3435で、主制御基板MのCPU100は、差枚数カウンタのカウンタ値を0に補正し、次の処理に移行する。ステップ3434でNoの場合には、直ちに次の処理に移行する。

【1559】

前述した処理のように、差枚数カウンタのカウンタ値が0未満になった場合には、遊技終了時に0に補正されるので、差枚数カウンタによって誤った処理が実行されたり、差枚数カウンタの値が誤判断されたりすることを防止し、差枚数カウンタを適切な状態に保つことができる。また、前述したように、有利区間における遊技メダル最大の増加枚数が2400枚に到達した場合には有利区間が強制的に終了するよう構成されているのだが、有利区間に移行してから遊技者の持ちメダルが減少する可能性もあるため、遊技機に投入された遊技メダル分を差枚数カウンタのカウンタ値から減算し、遊技機から払い出された遊技メダル分を差枚数カウンタのカウンタ値に加算するのみとし、差枚数カウンタのカウンタ値が0未満となった場合にも0に補正しないよう構成すると、差枚数カウンタのカウンタ値が有利区間が終了することとなる2400に到達した場合には、有利区間における遊技メダル最大の増加枚数が2400枚を超過（例えば、2500枚）する可能性があるため、上記ゼロ補正を実行するよう構成することで、差枚数カウンタのカウンタ値が2400に到達することが有利区間における遊技メダル最大の増加枚数が2400枚に到達することと同義となり、差枚数カウンタのカウンタ値が2400に到達した場合に有利区間を終了させればよく、有利区間における遊技メダル最大の増加枚数の計測に係る処理の負担を軽減させることができる。

【1560】

次に、図210は、第6実施形態における、図203のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第6実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行（RAMの初期化）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU100は、当該充足したRT状態移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定し（図211のRT状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、第6実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT2」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。具体例としては、「RT1」にて1種BB-A（1種BB-Aに係る条件装置）に当選した遊技に係るスタートレバーオン時に「RT2」（1種BB-Aの内部中）に移行するよう構成してもよい。

【1561】

次に、図211は、第6実施形態における、RT状態遷移図である。第6実施形態においては、「RT1」～「RT2」及び「1種BB-A、B作動中」の3つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。

【1562】

RT状態の具体的な移行例としては、RAM初期化が実行されたとき、又は、1種BB-A、Bの作動が終了したときに、「RT1」に移行する。

【1563】

10

20

30

40

50

R T状態が「R T 1」の場合に、1種B B-A、Bに係る条件装置が作動し、1種B B-A、Bに係る図柄組み合わせが停止表示しなかったときには、「R T 2」に移行する。また、R T状態が「R T 1」の場合に、1種B B-A又は1種B B-Bが作動したときには、「1種B B-A、B作動中」に移行する。

【1564】

R T状態が「R T 2」の場合に、1種B B-A、Bに係る条件装置が作動し、1種B B-A、Bに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、1種B B-A又は1種B B-Bが作動、R T状態が「1種B B-A、B作動中」に移行する。

【1565】

R T状態が「1種B B-A、B作動中」の場合に、1種B B-A又は1種B B-Bの作動が終了したときには、「R T 1」に移行する。

10

【1566】

次に、図212は、第6実施形態における、図203のステップ1750のサブルーチンに係る、A T状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームにてA T状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、A T状態移行可能条件とは、例えば、A T抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPU C100は、A T初期ゲーム数(本例では、100であり、「A T中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をA TカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPU C100は、現在のA Tに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPU C100は、次のゲームのA Tに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPU C100は、高確保障ゲーム数(本例では、10)を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。

20

【1567】

次に、図213は、第6実施形態における、A T状態遷移図である。第6実施形態においては、「低確率状態A」、「高確率状態A」、「A T中状態A」、「低確率状態B」、「高確率状態B」、「A T中状態B」、「B B中」の7個のA Tに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってA Tに関する状態が移行することとなる。

30

【1568】

B B内部中であるときには、「低確率状態A」、「高確率状態A」、「A T中状態A」のいずれかの状態となる。また、非内部中であるときには、「低確率状態B」、「高確率状態B」、「A T中状態B」のいずれかの状態となる。また、前述した「低確率状態A」及び「低確率状態B」は、通常区間であり、「高確率状態A」、「A T中状態A」、「高確率状態B」、「A T中状態B」及び「B B中」が、有利区間である。なお、B Bが作動しており、A Tに関する状態が「B B中」である場合に、有利区間が終了する条件を充足した場合(例えば、有利区間残りゲーム数カウンタ値が0となった、差枚数カウンタ値が2400に到達した場合や、任意の条件を充足した場合等であり、任意の条件についての詳細は後述する)には、B B作動中であっても通常区間に移行することを補足しておく。

40

【1569】

「低確率状態A」であるときに、有利区間抽選で高確率状態への移行に当選したときには、「高確率状態A」に移行する。「低確率状態A」であるときに、A T抽選に当選したときには、「A T中状態A」に移行する。

【1570】

「高確率状態A」であるときに、保障ゲーム数、例えば、10ゲームを消化したときには、「低確率状態A」に戻る。さらに、「高確率状態A」であるときに、有利区間移行抽

50

選でA T中状態への移行に当選したときには、「A T中状態A」に移行する。

【1571】

「A T中状態A」であるときに、有利区間が終了したときには、「低確率状態A」に戻る。

【1572】

「低確率状態B」であるときに、有利区間抽選で高確率状態への移行に当選したときには、「高確率状態B」に移行する。「低確率状態B」であるときに、A T抽選に当選したときには、「A T中状態B」に移行する。

【1573】

「高確率状態B」であるときに、保障ゲーム数、例えば、10ゲームを消化したときには、「低確率状態B」に戻る。さらに、「高確率状態B」であるときに、有利区間移行抽選でA T中状態への移行に当選したときには、「A T中状態B」に移行する。

10

【1574】

「A T中状態B」であるときに、有利区間が終了したときには、「低確率状態A」に戻る。

【1575】

さらに、前述したように、「低確率状態A」、「高確率状態A」、「A T中状態A」は、B B内部中状態であり、B B内部中状態であるときに、B Bが作動したときには、「B B中」に移行する。また、「低確率状態B」、「高確率状態B」、「A T中状態B」は、非内部中状態であり、非内部中状態であるときに、B B（ボーナスと称することがある）に当選した遊技にてB Bに係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、「B B中」に移行する。

20

【1576】

なお、本例では、ボーナスに係る条件装置の当選によって有利区間移行抽選を実行するよう構成されており、非内部中でボーナスに当選した場合には、有利区間に移行可能に構成されている。例えば、低確率状態Bでボーナスに当選し、ボーナスに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合には、B B内部中の高確率状態Aに移行可能に構成されている。

【1577】

次に、図214は、第6実施形態における、図203のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第6実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。

30

【1578】

ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のA Tに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3540に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。

40

【1579】

ステップ3514でYesの場合、主制御基板MのCPU100は、ステップ3536で、有利区間残りゲーム数カウンタ値をゼロクリアし、ステップ3537で、差枚数カウンタ値をゼロクリアし、ステップ3538で、有利区間表示器点灯フラグ（点灯フラグと称することがある）をオフにし、ステップ3539で、有利区間フラグをオフにするとともに、有利区間に関する全ての情報をクリアし、後述するステップ3540に処理を移す。このように、第6実施形態においては、有利区間が終了する場合（通常区間に移行す

50

る場合)には、「有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア(有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理)→差枚数カウンタ値をクリア(差枚数カウンタに係るクリア処理)→有利区間表示器点灯フラグをオフ(有利区間表示器YHに係るメイン処理側の消灯制御処理)→有利区間フラグをオフ(有利区間の終了処理)」の順に処理を実行するよう構成されている。このように構成することにより、有利区間フラグがオフであるのに有利区間表示器点灯フラグがオンとなってしまう、有利区間が終了しているのに有利区間表示器YHが点灯している状況を処理の順序によって有してしまうことを防止することができ、遊技場にて稼働できる公正な遊技機とすることができる。尚、有利区間が終了する際に、「有利区間表示器点灯フラグをオフ(有利区間表示器YHに係るメイン処理側の消灯制御処理)→有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア(有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理)→差枚数カウンタ値をクリア(差枚数カウンタに係るクリア処理)→有利区間フラグをオフ(有利区間の終了処理)」の順に処理を実行するよう構成してもよい。また、「有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア(有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理)→差枚数カウンタ値をクリア(差枚数カウンタに係るクリア処理)」の順序を、「差枚数カウンタ値をクリア(差枚数カウンタに係るクリア処理)→有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア(有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理)」としてもよい。

10

【1580】

なお、有利区間であり、押し順ナビを実行可能なATに関する状態であるAT中状態において、有利区間にて獲得した遊技メダル数(有利区間にて払い出された遊技メダル数から投入された遊技メダル数を減算した値)又はAT中状態にて獲得した遊技メダル数(AT中状態にて払い出された遊技メダル数から投入された遊技メダル数を減算した値)を副制御基板Sが制御する演出表示装置S40にて表示(獲得枚数表示と称することがある)するよう構成してもよい。そのように構成し、AT中状態にて有利区間フラグをオフにする場合には、主制御基板側から副制御基板側に有利区間フラグがオフとなる旨に係るコマンドを送信し、副制御基板は、当該コマンドを受信した場合には、演出表示装置S40に表示している獲得枚数表示を消去すると共に、獲得枚数表示に表示するために記憶している獲得枚数に関する情報をクリアするよう構成してもよい。

20

【1581】

また、上記獲得枚数表示を表示可能な構成として、AT中状態にて獲得枚数表示を表示し、その後AT残りゲーム数が0となったことからAT中状態が終了した場合に他の有利区間(例えば、高確率状態)に移行可能に構成してもよく、そのように構成した場合に、AT中状態が終了してから所定ゲーム数(例えば、50ゲーム)以内に再度AT中状態に移行した場合(有利区間は継続している)には、獲得枚数に関する情報をクリアせず、当該再度移行したAT中状態の開始時には、最初に滞在していたAT中状態の終了時の獲得枚数表示又は最初に滞在していたAT中状態の終了時の獲得枚数表示から再度AT中状態に移行するまでに増減した獲得枚数を考慮した獲得枚数表示を表示(引き継いで表示)可能に構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、最初に滞在していたAT中状態が終了した後の前記他の有利区間にて有利区間フラグをオフにする場合には、主制御基板側から副制御基板側に有利区間フラグがオフとなる旨に係るコマンドを送信し、副制御基板は、当該コマンドを受信した場合には、演出表示装置S40に表示している獲得枚数表示を消去すると共に、獲得枚数表示に表示するために記憶している獲得枚数に関する情報をクリアするよう構成してもよい。即ち、最初のAT中状態が終了してから50ゲーム以内に再度AT中状態に移行する場合において、最初のAT中状態終了後から有利区間を維持したまま再度AT中状態に移行した場合には獲得枚数表示を引き継ぐ一方、最初のAT中状態終了後(又は、10ゲーム後などの特定ゲーム後)に有利区間フラグがオフとなって通常区間に移行し、その後再度AT中状態に移行した場合には獲得枚数に関する情報はクリアされており、獲得枚数表示を引き継がないよう構成してもよい。

30

40

【1582】

このように、有利区間の終了時に副制御基板S側における獲得枚数表示に関する情報も

50

クリアするよう構成することによって、獲得枚数表示が引き継がれてしまった場合に獲得枚数表示が大きい値（例えば、10000枚以上）となってしまうことを防止することができる。尚、図214におけるステップ3536～ステップ3539の処理を実行するいずれかのタイミングで、副制御基板S側による獲得枚数表示に係る情報等の有利区間に関する情報のクリアを実行するよう構成してもよい。

【1583】

他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU C100は、差枚数カウンタ値が上限値、例えば、2400以上であるか否かを判断する。ステップ3518でYesの場合、主制御基板MのCPU C100は、前述したステップ3536に処理を進める。

10

【1584】

他方、ステップ3518でNoの場合、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、第6実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、有利区間残りゲーム数カウンタ値、差枚数カウンタ値、有利区間表示器点灯フラグ、有利区間フラグなどのATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報も含む）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」に移行し易いなどの公正でない遊技機が設計されることがないように構成されている。

20

【1585】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタ値、差枚数カウンタ値、有利区間表示器点灯フラグ、有利区間フラグなどのATに関連する情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされ、「貯留枚数」等に係る情報も、設定変更時のRAMクリアによってクリアされる。一方、前述したステップ3536～3539の処理では、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3536～3539の処理実行時）のクリア範囲は相違している。

30

【1586】

また、後述するように、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している（図204参照）。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

40

【1587】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、（1）現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、（2）現在のATに関する状態が「AT中状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、（3）現在のATに関する状態が「BB中」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態は「BB中」が維持されるが、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったため有利区間が終了し、通常区間に移行することとなる。

50

【1588】

前述したステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3540に移行する。

【1589】

次に、ステップ3540で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3540でYesの場合、ステップ3541で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、
10
すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。

【1590】

次に、主制御基板MのCPU100は、ステップ3542で、有利区間フラグをオンにし、ステップ3543で、有利区間表示器点灯フラグをオンにして、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。また、前述したステップ3540でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。

【1591】

次に、図215は、第6実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され
20
、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【1592】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、
30
ステップ1606で、主制御基板MのCPU100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【1593】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU100は、
40
全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きい
50
か否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値表示装置D280にてA

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

【1594】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付

10

20

30

40

50

センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

10

20

【1595】

次に、図216は、第6実施形態における、図215のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図208のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

30

【1596】

次に、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態開始タイミング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図203のステップ1260の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6106でYesの場合、ステップ6108で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6110で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速処理を実行し、ステップ6112に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ6106でNoの場合にも、ステップ6112に移行する。

40

【1597】

次に、ステップ6112で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ6112でYesの場合、ステップ6114で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図218におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6114でYesの場合、ステップ6116で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ6118で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速維持処理を実行し、ステップ6120に移行する。尚、ステップ6112又はステップ

50

6 1 1 4でN oの場合にも、ステップ6 1 2 0に移行する。

【1 5 9 8】

次に、ステップ6 1 2 0で、主制御基板MのC P U M Cは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ6 1 2 0でY e sの場合、ステップ6 1 2 2で、主制御基板MのC P U M Cは、リール定速状態となってから（ステップ6 1 1 6の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Mに電氣的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Mに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ6 1 2 2でY e sの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6 1 3 0の処理に移行する。他方、ステップ6 1 2 2でN oの場合、ステップ6 1 2 4で、主制御基板MのC P U M Cは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を4 0 0回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ6 1 2 4でN oの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6 1 3 0の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理4 0 0回を実行する時間値となっており（割り込み処理4 0 0回で4 0 0ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが1回転（1周）する時間（例えば、リール1回転分は3 3 6ステップであり、割り込み処理を3 3 6回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を4 0 0回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【1 5 9 9】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ6 1 2 4でY e sの場合、ステップ6 1 2 6で、主制御基板MのC P U M Cは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6 1 2 8で、主制御基板MのC P U M Cは、リール再加速処理を実行し、ステップ6 1 3 0の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を4 0 0回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されている。尚、ステップ6 1 2 0でN oの場合にも、ステップ6 1 3 0の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

【1 6 0 0】

次に、図2 1 7は、第6実施形態における、図2 1 5のステップ6 2 0 0のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ6 1 0 6で、主制御基板MのC P U M Cは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ6 1 3 0

でYesの場合、ステップ6132で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ6134に移行する。他方、ステップ6130でNoの場合にも、ステップ6134に移行する。

【1601】

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

10

【1602】

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

20

【1603】

次に、図218を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3という4つの相を有する4相ステッピングモータ（4相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ0～Φ3のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

30

【1604】

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

40

【1605】

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

50

【1606】

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

10

【1607】

次に、図中（２）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を220回（「100+60+30+15+8+4+2+1=220」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（３）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと1回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（４）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が220回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理1回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「φ3、φ0」では割り込み処理を1回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を1回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

20

30

【1608】

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

40

【1609】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イ

50

メージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（T A）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（T B）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→（T C）「 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→（T D）「 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を1回→（T E）「 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を1回→（T F）「 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を1回→（T G）「 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を1回→（T H）「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（T A）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を1回→（T B）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を1回→・・・、のように（T A）～（T G）を割り込み処理1回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて1回となるよう構成されている。

10

【1610】

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

20

【1611】

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

【1612】

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

30

40

50

る処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【1613】

<作用1>

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

10

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【1614】

<作用2>

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

20

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

【1615】

<作用3>

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

30

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

40

【1616】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

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

50

【1617】

<作用1>

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断が発生→第3リールが停止表示位置まで移動（回転）→電源断を検出→電源断時処理を実行→電源復帰→リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→遊技メダルの払出に関する処理を実行
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができる小役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第3リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

10

【1618】

<作用2>

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

20

30

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

40

【1619】

次に、図219は、図215におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU

50

100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【1620】

<<<有利区間表示器YHの消灯タイミング>>>

第6の実施の形態の特徴の一つとして、有利区間表示器YHの消灯タイミングがある。有利区間の終了の条件には、(1)有利区間における遊技の回数が1500回に到達した(有利区間残りゲーム数カウンタ値が0になった)とき、(2)有利区間における遊技メダル最大の増加枚数(差枚数カウンタ値)が2400枚に到達したとき、(3)任意の終了条件を充足したとき、の3つがある。これらの条件のいずれかを満たしたときには、有利区間を終了するための処理を実行する。

10

【1621】

<<有利区間の終了処理>>

有利区間の終了時には、差枚数カウンタのクリア又は有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のクリア、有利区間表示器YHを制御するための点灯フラグのクリア、有利区間フラグのクリアを実行する。以下、これらの処理について説明する。なお、以下では、簡略のため、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1を単に有利区間残りゲーム数カウンタと称する。

【1622】

有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間において実行された遊技の回数を計数するためのカウンタである。有利区間における最初の遊技から、遊技の回数が計数され、有利区間残りゲーム数カウンタに計数値が記憶される。また、有利区間が終了し通常区間に移行するときには、有利区間残りゲーム数カウンタの値がクリアされる。なお、有利区間残りゲーム数カウンタについては、具体例を後述する(図229参照)

20

【1623】

差枚数カウンタは、有利区間における遊技メダル最大の増加枚数を計数するためのカウンタである。なお、差枚数カウンタ及び起算遊技については、具体例を後述する(図224、図225、図226、図227、図228参照)。

【1624】

点灯フラグは、有利区間表示器YHを点灯又は消灯の制御をするためのフラグであり、主制御基板MのCPU100は、点灯フラグの値を参照して点灯又は消灯の制御をタイマ割り込み処理にて実行する。例えば、主制御基板MのCPU100は、点灯フラグの値が1(以下、オンと称する)であるときには、有利区間表示器YHを点灯させ、点灯フラグの値が0(以下、オフと称する)であるときには、有利区間表示器YHを消灯させる。

30

【1625】

有利区間フラグは、通常区間又は有利区間であるかを判別するためのフラグであり、主制御基板MのCPU100は、有利区間フラグの値を参照して通常区間であるか、有利区間であるかを判断する。例えば、主制御基板MのCPU100は、有利区間フラグの値が1(以下、オンと称する)であるときには、有利区間であると判別し、有利区間フラグの値が0(以下、オフと称する)であるときには、通常区間であると判別する。

40

【1626】

前述した差枚数カウンタのクリア、有利区間残りゲーム数カウンタのクリア、点灯フラグ、有利区間フラグは、主制御基板Mの内蔵RAMC120の一定の記憶領域に記憶されている。図220は、内蔵RAMC120の一定の記憶領域に記憶されている有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの概略を示す図である。図220に示す例では、内蔵RAMC120の7FCHから有利区間残りゲーム数カウンタ(2バイト)が記憶され、7FC2Hから差枚数カウンタ(2バイト)、7FC4Hから点灯フラグ(1バイト)が記憶され、7FC5Hから有利区間フラグ(1バイト)が記憶されている。このように、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点

50

灯フラグ、有利区間フラグは、内蔵RAMC120にアドレス値が連続して記憶されている。有利区間の終了時には、上位のアドレスである7FCHから、下位のアドレスである7FC5Hまでクリアされる。すなわち、有利区間の終了処理では、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの順に値がクリアされる。このように構成することで、第6実施形態においては、（１）差枚数カウンタ値又は有利区間残りゲーム数カウンタ値を参照し、有利区間が終了する条件を充足しているか否かを判定し、（２）有利区間が終了する条件を充足している場合、クリアするバイト数をセットし、（３）有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの順にクリアする、こととなる。尚、記憶するアドレスの順序として、有利区間残りゲーム数カウンタと差枚数カウンタとの順序を逆にしてもよい、有利区間表示器点灯フラグを有利区間残りゲーム数カウンタ及び差枚数カウンタよりも上位アドレスに記憶するよう構成してもよい。

10

【1627】

また、同図に示すように、設定値データが最も上位アドレスに記憶されており、有利区間残りゲーム数カウンタに関する情報、差枚数カウンタに関する情報、有利区間表示器点灯フラグに関する情報、及び有利区間フラグに関する情報は、設定値データよりも下位のアドレスであり、且つ、制御コマンドバッファよりも上位のアドレスに記憶されている。図59にて前述した構成と同様に、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまい、退避データが上位のアドレスに記憶されてしまう可能性があるため、遊技の進行に影響が大きいデータ程上位アドレスに記憶するよう構成することが好適である。このような事情から、有利区間残りゲーム数カウンタに関する情報、差枚数カウンタに関する情報、有利区間表示器点灯フラグに関する情報、及び有利区間フラグに関する情報は、設定値データよりは下位のアドレスに記憶することが好適であり、制御コマンドバッファよりも上位であれば、図中における（１）と（２）の間のアドレス、（２）と（３）の間のアドレス、等に記憶するよう構成してもよい。

20

【1628】

図221は、有利区間の終了処理の順序を示すタイミングチャートである。時刻t1で、有利区間残りゲーム数カウンタ又は差枚数カウンタの値がクリアされる。次に、時刻t1よりも遅い時刻t2で、点灯フラグがオフに変更され、時刻t2よりも遅い時刻t3で、有利区間フラグがオフに変更される。このように処理することで、有利区間フラグをオフにするよりも前の時点で点灯フラグをオフにする。すなわち、プログラムの実行上では、まず、点灯フラグをオフ（消灯）に変更し、その後に、有利区間フラグをオフ（通常区間）に変更するので、有利区間フラグをオフ（通常区間）にするよりも前の時点で、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理を完了させることができる。

30

【1629】

なお、有利区間表示器YHの点灯又は消灯の制御は、前述した割り込み処理（前述した図199）によって実行され、割り込み処理の呼び出しのタイミングによっては、通常区間が始まった後の時刻t4の時点で、有利区間表示器YHを消灯させる制御が実行される場合がある。しかしながら、割り込み処理は、例えば、2ms程度の時間で読み出されて実行され、人間の目では判別することができない程度に微差である。

40

【1630】

前述したように、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理よりも前の時点で、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理が完了するように処理をするが、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理を実行した直後に、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理を実行する。すなわち、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理と、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理との間には、他の処理が実行されないようにしている。図220に示したように、有利区間残りゲーム数カウンタを記憶する領域と、差枚数カウンタを記憶する領域と、点灯フラグを記憶する領域と、有利区間フラグを記憶する領域とは、内蔵RAMC120において連続して配置されており、これらの内蔵RAMC120の連続した記

50

憶領域をクリアする処理を実行することで、他の処理を実行することなくこれらの領域を連続してクリアすることができる。遊技者は有利区間であるか否かを有利区間表示器 YH の点態様を視認することにより確認することとなるが、上記のように、有利区間表示器点灯フラグ（点灯フラグとも称することがある）をオフにする処理を実行した後に、有利区間フラグをオフにする処理を実行するよう構成することにより、有利区間であるから（有利区間フラグがオンであるから）有利区間表示器 YH が点灯し、有利区間表示器 YH が消灯した後に有利区間が終了（有利区間フラグをオフに）することとなり、有利区間ではないのに有利区間表示器 YH が点灯しているような遊技者を混乱させる事態を防止することができ、適切な遊技機を設計することができる。また、有利区間である旨の外部端子信号を出力するよう構成してもよく、そのように構成する場合には、有利区間表示器点灯フラグをオンにした後に外部端子信号を出力するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、主制御基板にて制御される有利区間表示器 YH が有利区間である旨を報知（点灯）した後に外部端子信号を出力することとなり、外部端子信号の出力により、有利区間表示器 YH が点灯していないにも拘わらず有利区間であることがわかってしまうという問題を解決できる。

10

【1631】

また、前述した図 220 に示した例では、上位のアドレスに有利区間残りゲーム数カウンタを記憶させ、下位のアドレスに差枚数カウンタを記憶させる例を示したが、上位のアドレスに差枚数カウンタを記憶させ、下位のアドレスに有利区間残りゲーム数カウンタを記憶させても、連続したアドレスに記憶させていけばよい。

20

【1632】

さらに、前述した図 220 に示した例では、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグを、RAM チェックサムデータと制御コマンドバッファの間の領域に記憶させる例を示したが、設定値データよりも下位で、制御コマンドバッファよりも上位の領域に記憶させてもよい。

【1633】

<<有利区間の開始処理>>

有利区間の終了処理は、前述した順序で実行されるが、有利区間の開始処理は、逆の順序で処理を実行すればよい。すなわち、有利区間フラグをオンにした後に、点灯フラグをオン（点灯）にする。

30

【1634】

<<<有利区間表示器 YH>>>

有利区間表示器 YH は、7 セグメントディスプレイを構成する 8 つの LED のうちのドットの形状をした LED である（図 37 参照）。図 222 は、7 セグメントディスプレイの構成と、8 つの LED を点灯又は消灯させるための記憶領域と関係を示す図である。

【1635】

7 セグメントディスプレイは、直線状の 7 つの LED と円状の 1 つの LED DP とからなる。直線状の 7 つの LED は、セグメント a ~ g からなる。8 つの LED を点灯又は消灯させるための出力ポートを有しており、出力ポートに点灯又は消灯に関するデータが書き込まれることにより、8 つの LED を点灯又は消灯させることが可能となっている。

40

【1636】

出力ポートにおけるセグメントに対応した領域に 1 を書き込むことで、対応するセグメントを点灯させることができ、出力ポートにおけるセグメントに対応した領域に 0 を書き込むことで、対応するセグメントを消灯させることができる。有利区間表示器 YH は、円状の LED DP によって構成され、出力ポートにおける LED DP に対応した領域に 1 を書き込むことで、円状の LED DP を点灯させることができ、有利区間であることを報知することができる。一方、出力ポートにおける LED DP に対応した領域に 0 を書き込むことで、円状の LED DP を消灯させることができ、通常区間であることを報知することができる。尚、有利区間表示器 YH の点灯態様は本例のものには限定されず、有利区間であることを明確に報知することができれば変更しても問題ない。

50

【1637】

図223に示すように、本例に係る回胴式遊技機では、4つの7セグメントディスプレイが並置されており、2つを一組となって構成されている。一例として、第1の組は、押し順表示装置D270であり、第2の組は、クレジット数表示装置D200である。例えば、有利区間表示器YHは、クレジット数表示装置D200を構成する一の位用の7セグメントディスプレイのDPを用いることができる。なお、第1の組をクレジット数表示装置D200、第2の組を押し順表示装置D270としてもよい。また、有利区間表示器YHは、押し順表示装置D270を構成する一の位用の7セグメントディスプレイのDPを用いてもよい。

【1638】

10

第6の実施の形態では、4つの7セグメントディスプレイをダイナミック制御によって点灯制御をしている。すなわち、4つの7セグメントディスプレイの各々を順次に切り替えて点灯制御をする。例えば、4つの7セグメントディスプレイの各々を割り込み処理の実行（例えば、2ms）毎に切り替えて点灯制御をする。

【1639】

図223は、4つの7セグメントディスプレイA～Dをダイナミック制御によって点灯制御をする状態を示すである。図223(a)は、7セグメントディスプレイDを点灯制御している状態を示し、図223(b)は、7セグメントディスプレイAを点灯制御している状態を示し、図223(c)は、7セグメントディスプレイBを点灯制御している状態を示し、図223(d)は、7セグメントディスプレイCを点灯制御している状態を示し、図223(e)は、7セグメントディスプレイDを点灯制御している状態を示す。なお、図223では、点灯制御されている状態を実線で示し、点灯制御されていない状態を破線で示した。

20

【1640】

まず、図223(a)に示すように、7セグメントディスプレイDが点灯制御されて、クレジット数表示装置D200の一の位の数値が表示される（数値省略）。また、この時点では、有利区間となっており、図222の出力ポートにおけるLED DPに対応した領域に1が書き込まれることによって、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHが点灯される。

【1641】

30

次に、図223(b)に示すように、7セグメントディスプレイAが点灯制御されて、押し順表示装置D270の十の位の数値が表示される（数値省略）。この時点では、7セグメントディスプレイDが点灯制御されておらず、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHが消灯している。

【1642】

次いで、図223(c)に示すように、7セグメントディスプレイBが点灯制御されて、押し順表示装置D270の一の位の数値が表示される（数値省略）。この時点でも、7セグメントディスプレイDが点灯制御されておらず、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHが消灯している。

【1643】

40

さらに、図223(d)に示すように、7セグメントディスプレイCが点灯制御されて、クレジット数表示装置D200の十の位の数値が表示される（数値省略）。この時点でも、7セグメントディスプレイDが点灯制御されておらず、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHが消灯している。

【1644】

このように、図223(b)～図223(d)に示すように、7セグメントディスプレイDが点灯制御されていないときには、有利区間であるか否かに拘らず、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHは消灯した状態となる。なお、本例では、7セグメントディスプレイA～Cが点灯制御されているときに（図223(b)～図223(d)）、有利区間が終了して、通常区間に移行している。

50

【1645】

再び、図223(e)に示すように、7セグメントディスプレイDが点灯制御されて、クレジット数表示装置D200の一の位の数値が表示される(数値省略)。この時点では、有利区間は終了して通常区間となっており、出力ポートにおけるLED DPに対応した領域に0が書き込まれることによって、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHは消灯される。

【1646】

前述したように、7セグメントディスプレイDが点灯制御されていないときには(図223(b)~図223(d))、有利区間であるか否かに拘らず、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHは消灯した状態となる。次に、7セグメントディスプレイDが点灯制御される段階となるが(図223(e))、このときには、有利区間は終了して通常区間となっており、出力ポートにおけるLED DPに対応した領域に0が書き込まれることによって、7セグメントディスプレイDの有利区間表示器YHは消灯された状態が継続されることになる。

10

【1647】

<<差枚数カウンタ>>

前述したように、差枚数カウンタは、起算遊技から計数した差枚数を計数するためのカウンタである。図224(a)は、遊技毎(単位遊技ごと)の差枚数カウンタの処理を示す図である。図224(a)に示す例では、遊技1~遊技9の各々について、当選した条件装置、投入処理、払出処理、差枚数カウンタの処理を示す。

20

【1648】

遊技1~遊技3では、有利区間において実行される遊技である。まず、遊技1では、投入処理によって差枚数カウンタのカウント値にベット枚数分が減算される。遊技1では、ベルに当選してベルに係る図柄組み合わせが停止表示し、払出処理によって差枚数カウンタのカウント値に払出枚数分が加算される。遊技2及び遊技3も同様に、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算され、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。この遊技3で、有利区間の終了条件を満たすことで、有利区間が終了する。すなわち、(1)有利区間における遊技の回数が1500回に到達した、(2)起算遊技から計数した差枚数が2400枚に到達した、(3)任意の終了条件を充足した、のいずれかを満たすことによって、有利区間の終了条件が成立する。

30

【1649】

この遊技3で、有利区間の終了条件を満たすことで、次の遊技から通常区間になるため、差枚数カウンタの値は、クリアされて、0となる。

【1650】

遊技4~遊技6では、通常区間である。まず、遊技4では、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算される。遊技4では、ハズレであり差枚数カウンタは加算されない。前述したように、遊技3で、差枚数カウンタの値は、クリアされて0枚となっている。遊技4では、投入処理によってベット枚数分が減算される。このため、差枚数カウンタの値は、0未満となるため、ゼロ補正が実行されて、0となる。

40

【1651】

次に、遊技5では、差枚数カウンタの値は、投入処理によってベット枚数分が減算され、ハズレであるため、差枚数カウンタは加算されない。このため、遊技5でも、差枚数カウンタの値は、0未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び0となる。

【1652】

さらに、遊技6では、差枚数カウンタの値は、投入処理によってベット枚数分が減算され、スイカに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。この遊技6では、有利区間移行抽選に当選し、次の遊技7から有利区間が始まる。次の遊技から有利区間になるため、差枚数カウンタの値は、クリアされて、0となる。

【1653】

遊技7~遊技9では、有利区間である。まず、遊技7では、投入処理によって差枚数カ

50

ウンタはベット枚数分が減算される。遊技7では、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。遊技8及び遊技9も同様に、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算され、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。

【1654】

差枚数カウンタは、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数する必要はない。しかしながら、上述した図224(a)では、通常区間においても、有利区間と同様に、投入処理によって差枚数カウンタを減算し、払出処理によって差枚数カウンタを加算する。このように構成することによって、通常区間と有利区間との区別をすることなく、差枚数カウンタを計数し、通常区間と有利区間における処理を共通化することで、プログラムの容量を低減させることができる。10

【1655】

<<有利区間残りゲーム数カウンタ>>

有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間において実行された遊技の回数を計数するためのカウンタである。図224(b)は、遊技毎(単位遊技ごと)の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。図224(b)に示す例では、遊技1～遊技9の各々について、当選した条件装置、投入処理、有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す。

【1656】

遊技1～遊技3では、有利区間である。まず、遊技1では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。遊技2及び遊技3も同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。この遊技3で、有利区間の終了条件を満たすことで、有利区間が終了し、次の遊技から通常区間になる。このため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、クリアされて0となる。20

【1657】

遊技4～遊技6では、通常区間である。まず、遊技4では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。前述したように、遊技3で、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、0となっており、遊技4では、投入処理によって1だけ減算される。このため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、0未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び0となる。30

【1658】

次に、遊技5及び6でも、有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算されて、0未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び0となる。

【1659】

さらに、遊技6では、有利区間移行抽選に当選し、次の遊技7から有利区間が始まる。次の遊技から有利区間になるため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、1500回がセットされる。

【1660】

遊技7～遊技9では、有利区間である。まず、遊技7では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。遊技8及び遊技9も同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。40

【1661】

有利区間残りゲーム数カウンタは、差枚数カウンタと同様に、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数する必要はない。しかしながら、上述した図224(b)では、通常区間においても、有利区間と同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタを減算する。このように構成することによって、通常区間と有利区間との区別をすることなく、有利区間残りゲーム数カウンタを計数し、通常区間と有利区間における処理を共通化することで、プログラムの容量を低減させることができる。50

することができる。

【1662】

<<差枚数カウンタの変化>>

図225(a)は、抽選結果がハズレとなるときの差枚数カウンタの変化を示す図である。図225(b)は、抽選結果がベルとなるときの差枚数カウンタの変化を示す図である。

【1663】

図225(a)及び(b)において、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタのカウント値を示す。図225(a)及び(b)では、下向きの実線の矢印の部分(差枚数カウンタの値が下方に減る部分)が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。

【1664】

図225(a)に示すように、まず、遊技が開始(例えば、レバーオン操作など)され、差枚数カウンタが減算されると共に、3つの左リールM51、中リールM52及び右リールM53が回転する。次いで、左停止ボタンの操作により、左リールM51が停止し、中停止ボタンの操作により、中リールM52が停止し、右停止ボタンの操作により、右リールM53が停止する。3つの左リールM51、中リールM52及び右リールM53が停止することで、図柄が停止表示され、図225(a)に示す例では、ハズレ(黒い円で表示)となる(ハズレとなる図柄組み合わせが停止表示する)。ハズレの場合には、差枚数カウンタは変化しない(カウンタ値に加算しない)。次の遊技が開始された場合には、再び、差枚数カウンタが減算される。なお、差枚数カウンタ値の減算タイミングとしては、スタートレバーが操作タイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの間の任意のタイミングとしてもよい。尚、上記期間外の一例として、例えば、ベットボタン(マックスベットボタン)操作タイミングで差枚数カウンタ値の減算をしてしまうと、その後スタートレバーが操作される前に精算ボタンが操作された場合に、差枚数カウンタ値を加算する必要が生じるため、差枚数カウンタ値の加算・減算処理に使用するデータ容量が大きくなってしまふ。

【1665】

図225(b)に示すように、まず、遊技が開始(例えば、レバーオン操作など)され、差枚数カウンタが減算されると共に、3つの左リールM51、中リールM52及び右リールM53が回転する。次いで、左停止ボタンの操作により、左リールM51が停止し、中停止ボタンの操作により、中リールM52が停止し、右停止ボタンの操作により、右リールM53が停止する。3つの左リールM51、中リールM52及び右リールM53が停止することで、図柄が停止表示され、図225(b)に示す例では、ベル図柄が停止表示され(白い四角で表示)、ベル図柄の停止表示に応じた値が差枚数カウンタに加算される。次の遊技が開始された場合には、再び、差枚数カウンタが減算される。

【1666】

<<差枚数カウンタの変化の例(ゼロ補正)>>

図226は、有利区間中において、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図226では、停止操作を省略して示し、複数回の遊技が行われるに従って変化する差枚数カウンタの値を示した。

【1667】

図226において、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図226において、下向きの実線の矢印の部分(差枚数カウンタの値が下方に減る部分)が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらに、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの破線の矢印が、ゼロ補正の処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図226に示した遊技M～遊技Vについて、差枚数カウンタの変化について説

明する。

【1668】

<遊技M>

遊技Mでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0枚となる。遊技Mは、ハズレで、差枚数カウンタ値は0のままとなる。

【1669】

<遊技N>

次に、遊技Nでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0未満となる。遊技Nは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により0となる。

【1670】

<遊技O>

次に、遊技Oでも、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0未満となる。遊技Oは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により0となる。

【1671】

<遊技P>

次に、遊技Pでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0未満となる。遊技Pは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は0以上となる。

【1672】

<遊技Q>

次に、遊技Qでは、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて0以上から0未満となる。遊技Qは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により0となる。

【1673】

<遊技R>

次に、遊技Rでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0未満となる。遊技Rは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により0となる。

【1674】

<遊技S>

次に、遊技Sでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0未満となる。遊技Sは、入賞で、差枚数カウンタ値は0以上となる。

【1675】

<遊技T>

遊技Tでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて0以上から0未満となる。遊技Tは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は0以上となる。

<遊技U>

遊技Uでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが0以上となる。遊技Uは、入賞で、差枚数カウンタは、0以上でさらに増える。

<遊技V>

遊技Vでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが0以上となる。不図示であるが、その後、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタは、0以上でさらに増えることとなる。

【1676】

<<差枚数カウンタの変化の例（2400枚に到達してクリア）>>

図227は、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図227で、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図227において、下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらに、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの破線の矢印

10

20

30

40

50

が、ゼロ補正又はクリアの処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図 2 2 7 に示した遊技 A～遊技 I について、差枚数カウンタの変化について説明する。

【1 6 7 7】

<遊技 A>

遊技 A では、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが 0 以上となる。遊技 A は、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は、0 以上でさらに増える。

【1 6 7 8】

<遊技 B>

遊技 B では、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが 0 以上となる。遊技 B は、ハズレで、差枚数カウンタ値は変化しない。

【1 6 7 9】

<遊技 C、D、E>

遊技 C、D、E では、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが 0 以上となる。遊技 C、D、E は、いずれも小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は、0 以上で徐々に増える。遊技 E で差枚数カウンタが増えることで、2 4 0 0 枚に到達する。これにより、有利区間の終了条件を満たし、差枚数カウンタはクリアされて 0 となる。

【1 6 8 0】

<遊技 F>

次に、遊技 F では、通常区間となって、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて 0 未満となる。遊技 F は、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により 0 となる。

【1 6 8 1】

<遊技 G>

次に、遊技 G では、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて 0 未満となる。遊技 G は、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は加算されて 0 以上となる。

【1 6 8 2】

<遊技 H>

次に、遊技 H では、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて 0 未満となる。遊技 H は、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により 0 となる。

【1 6 8 3】

<<差枚数カウンタの変化の例（リプレイによって有利区間に移行する場合）>>

図 2 2 8 は、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図 2 2 8 で、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図 2 2 8 において、下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図 2 2 8 に示した遊技 X～遊技 Z について、差枚数カウンタの変化について説明する。

【1 6 8 4】

<遊技 X>

遊技 X では、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて 0 となる。遊技 X は、ハズレで、差枚数カウンタ値は 0 のままととなる。

【1 6 8 5】

<遊技 Y>

次に、遊技 Y では、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて 0 未満となる。遊技 Y は、抽選結果がリプレイ（再遊技）であり、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示し、自動ベットにより 0 となる。この遊技 Y で有利区間移行抽選に当選して、次の遊技 Z

10

20

30

40

50

から有利区間に移行する。

【1686】

<遊技Z>

次に、遊技Zでは、再遊技の自動ベットに係る投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて0未満となる。遊技Zは、入賞で、差枚数カウンタは加算されて0以上となる。遊技者にとっては、再遊技に当選したゲームは通常区間における最終ゲームであるため、有利区間の最初のゲームに係るベットは、当該再遊技に係る自動ベットにて既に実行されているため、差枚数カウンタ値は再遊技に係る自動ベットの枚数分減算されるが、有利区間において新たに投入した（ベットした）遊技メダルは0枚となる。このことから、図228のような状況にて、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、2400枚の終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが2399である状況にて新たに3枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が2396となり、15枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が2411となって有利区間が終了する場合がある。このことから、図228のような状況では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「-3」から「2411」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「2414」となる。また、変形例として、1枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合においては、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、2400枚の終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが2399である状況にて新たに1枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が2398となり、15枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が2413となって有利区間が終了する場合がある。このことから、1枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「-3」から「2413」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「2416」となる。

【1687】

尚、上述した差枚数カウンタに関する構成として、差枚数カウンタ値が2400に到達した場合に有利区間を終了するよう構成したが、これには限定されず、差枚数カウンタ値が2400を超過した（差枚数カウンタ値が2401に到達した）場合に有利区間を終了するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、図228のような状況にて、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、2400枚を超過する終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが2400である状況にて新たに3枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が2397となり、15枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が2412となって有利区間が終了する場合がある。このことから、差枚数カウンタ値が2400を超過した場合に有利区間が終了する構成を図228のような状況に適用した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「-3」から「2412」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「2415」となる。また、変形例として、差枚数カウンタ値が2400を超過した場合に有利区間が終了する、且つ、1枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合においては、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、2400枚を超過する終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが2400である状況にて新たに1枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が2399となり、15枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が2414となって有利区間が終了する場合がある。このことから、差枚数カウンタ値が2400を超過した場合に有利区間が終了する、且つ、1枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「-3」から「2414」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「2417」となる。なお、差枚数カウンタ値が2400を超過した場合に有利区間を終了する構成は、全ての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1688】

このようにリプレイで有利区間に移行した場合には、差枚数カウンタは、0未満から計

10

20

30

40

50

数されていくことになる。

【1689】

<<<第6の実施の形態の変形例1>>>

前述したように、差枚数カウンタや有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数する必要はないが、前述した例では、通常区間でも有利区間と同様の計数を実行する例を示した。以下では、通常区間では、計数しない例を示す。

【1690】

<差枚数カウンタ>

図229(a)に示す遊技1～遊技3は、前述した図224(a)と同様の処理が実行される。遊技3で差枚数カウンタはクリアされてゼロ枚となる。

10

【1691】

遊技4～遊技6は、通常区間であり、まず、遊技4～6では、投入処理によって遊技が開始されるが、差枚数カウンタは減算されずに値が保持されてゼロ枚が維持される。

【1692】

遊技7～遊技9は、前述した図224と同様の処理が実行される。

【1693】

<有利区間残りゲーム数カウンタ>

図229(b)に示す遊技1～遊技3は、前述した図224(b)と同様の処理が実行される。遊技3で有利区間残りゲーム数カウンタはクリアされてゼロ枚となる。

20

【1694】

遊技4～遊技6は、通常区間であり、まず、遊技4～6では、投入処理によって遊技が開始されるが、有利区間残りゲーム数カウンタは減算されずに値が保持されてゼロ枚が維持される。

【1695】

遊技7～遊技9は、前述した図224(b)と同様の処理が実行され、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは1だけ減算される。

【1696】

<<<第6の実施の形態の変形例2>>>

第6の実施の形態の変形例2の特徴の一つとして、一般中のほか、BB内部中を含む一般中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能であることである。すなわち、所定の条件を満たす場合には、一般中（ボーナス作動中でない且つボーナスに係る条件装置に当選していない状態を一般中と称している）、BB内部中、一般中及びBB内部中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能であることである。以下では、図230に示すテーブルを用いてこの特徴を説明する。図230は、複数の遊技状態の各々において、条件装置の各々の当選確率を定めるための値数を示す表である。なお、図230に示すテーブルは、有利区間に係る処理と、有利区間移行確率も示す。有利区間に係る処理及び有利区間移行確率については、後述する。

30

【1697】

図230に示すように、遊技状態には、一般中（RT0及びRT1）、BB内部中、CB中、1種BB1RB中、1種BB2RB中がある。BB内部中は、BB役に当選しかつ入賞していない状態であり、ここでは、単に内部中と略称する場合もある。以下で説明する条件を満たす場合には、BB内部中においても、有利区間移行抽選をすることができる。また、一般中とは、BB内部中でない、かつ、BB作動中でない状態である。

40

【1698】

図230に示す例では、条件装置は、再遊技役と入賞役とボーナスである。この再遊技役には、リプレイ1とリプレイ2とリプレイ3とがある。入賞役には、ベルとスイカとチェリーとがある。ボーナスには、CBと1種BB1と1種BB2とがある。

【1699】

前述したように、第6の実施の形態の変形例2では、所定の条件を満たす場合には、一

50

般中、ＢＢ内部中、一般中及びＢＢ内部中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能である。この有利区間移行抽選とは、通常区間から有利区間に移行させるための抽選である。以下では、有利区間移行抽選が可能となるための条件を説明する。

【１７００】

<有利区間移行抽選可能となるための第１の条件>

まず、条件装置の抽選処理の置数が、一般中における条件装置の抽選処理の置数と同じ遊技状態では、有利区間移行抽選をすることができる。すなわち、一般中における条件装置の抽選処理の置数を基準にして、置数が変動した遊技状態では、有利区間移行抽選をすることはできない。

【１７０１】

10

例えば、図２３０に示すリプレイ１では、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）における条件装置の抽選処理の置数は８９７８であり（破線部分）、ＢＢ内部中、１種ＢＢ２ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数も８９７８であり（破線部分）、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、１種ＢＢ２ＲＢ中において、リプレイ１に当選したときには、有利区間移行抽選を実行することができる。一方、ＣＢ中の置数は１６３８４であり、１種ＢＢ１ＲＢ中の置数は０であり、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）の置数８９７８と異なるため、ＣＢ中や１種ＢＢ１ＲＢ中においてリプレイ１に当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０２】

20

また、図２３０に示すリプレイ２では、一般中のＲＴ０における条件装置の抽選処理の置数は５００であり、一般中のＲＴ１における条件装置の抽選処理の置数は１８００であり、ＢＢ内部中における条件装置の抽選処理の置数は５００である。一般中のＲＴ０の置数とＢＢ内部中の置数は、５００であり、同じ値であるが、一般中のＲＴ１の置数は、一般中のＲＴ０の置数から変動しており、一般中において条件装置の抽選処理の置数が変動するため、一般中における条件装置の抽選処理の置数を基準にすることができないため、いずれの遊技状態においても、リプレイ２に当選したことで有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０３】

さらに、図２３０に示すスイカでは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）における条件装置の抽選処理の置数は１８０であり（破線部分）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数も１８０であり（破線部分）、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中において、スイカに当選したときには、有利区間移行抽選を実行することができる。一方、１種ＢＢ１ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数は５００であり、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）の置数１８０と異なるため、１種ＢＢ１ＲＢ中においてスイカに当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

30

【１７０４】

<有利区間移行抽選を実行できない条件の一例>

一般中での条件装置の抽選確率とＢＢ内部中状態での条件装置の抽選確率とが異なる場合には、その条件装置においては有利区間移行抽選を実行しないよう構成されている。

40

【１７０５】

例えば、図２３０に示すリプレイ３では、一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）におけるリプレイ３に係る置数は２００であり、ＢＢ内部中におけるリプレイ３に係る置数は１０であり、ＢＢ内部中よりも一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）の方が有利となる。このため、いずれの遊技状態においてリプレイ３に当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０６】

<有利区間移行抽選可能となるための第２の条件>

抽選処理の値数が変動しない条件装置であっても、一般中で有利区間移行抽選をしないと定めた条件装置については、ＢＢ内部中を含む他の遊技状態においても有利区間移行抽

50

選をすることはできない。

【1707】

例えば、図230に示すベルでは、一般中（RT0、RT1）における条件装置の置数は8192であり、BB内部中及びCB中における条件装置の置数も8192であるため、これらの遊技状態では置数は変動しない。したがって、原則としては、一般中（RT0及びRT1）、BB内部中及びCB中において、ベルに当選したときには、有利区間移行抽選をすることはできる。しかしながら、遊技性などによって、一般中（RT0及びRT1）でベルに当選した場合であっても有利区間移行抽選をしないと定めたときには、BB内部中やCB中でベルに当選した場合であっても有利区間移行抽選をすることはできない。

10

【1708】

なお、一般中以外の遊技状態で有利区間移行抽選をするか否かは、任意に定めることができる。

【1709】

例えば、図230に示すチェリーでは、一般中（RT0、RT1）、BB内部中、CB中、1種BB1RB中、1種BB2RB中の全ての遊技状態における条件装置の抽選処理の置数は256であるが、遊技性などによって、1種BB2RB中においてチェリーに当選したときは、有利区間移行抽選をしないと定めた場合であっても、一般中（RT0、RT1）、BB内部中、CB中、1種BB1RB中（破線部分）においてチェリーに当選した場合には有利区間移行抽選をすることができる。

20

【1710】

＜ボーナス役の場合＞

ボーナス役である1種BB1又は1種BB2は、一般中では、抽選処理によって選択され得る条件装置であるが、BB内部中では、既に1種BB1又は1種BB2に当選した状態となっているため抽選処理によって当選することはない。したがって、ボーナス役は、一般中とBB内部中とで置数が変動しているともいえるが、ボーナス役の場合には、例外として、一般中で有利区間移行抽選をすることができる。なお、一般中のボーナス役によって、有利区間移行抽選をしてもしなくてもよいが、本実施の形態では、一般中のボーナス役によって有利区間移行抽選をすることを前提にする。

【1711】

30

また、図230に示すCBでは、一般中（RT0、RT1）及びCB中における条件装置の置数は64であり、BB内部中における条件装置の置数は0である。このように、BB内部中における条件装置の置数は0で変動するが、ボーナス役であるCBについては、一般中（RT0、RT1）及びCB中においてCBに当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。

【1712】

同様に、図230に示す1種BB1では、一般中（RT0、RT1）及びCB中における条件装置の置数は100であり、BB内部中における条件装置の置数は0である。このように、BB内部中における条件装置の置数は0で変動するが、ボーナス役である1種BB1については、一般中（RT0、RT1）及びCB中において1種BB1に当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。

40

【1713】

さらに、図230に示す1種BB2では、一般中（RT0、RT1）及びCB中における条件装置の置数は25であり、BB内部中における条件装置の置数は0である。このように、BB内部中における条件装置の置数は0で変動するが、ボーナス役である1種BB2については、一般中（RT0、RT1）及びCB中において1種BB2に当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。

【1714】

図230に示すテーブルの「有利区間移行抽選置数」の欄に示す置数は、条件装置の各々に当選したときに、通常区間から有利区間に移行させるための抽選処理の置数である。

50

また、図 2 3 0 に示すテーブルの「有利区間移行確率」の欄に示す値は、条件装置の各々に当選したときに、通常区間から有利区間に移行する確率である。

【1 7 1 5】

例えば、図 2 3 0 に示すリプレイ 1 は、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $8978 / 65536$ の確率で当選する。さらに、リプレイ 1 に当選したときには、 $64 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、リプレイ 1 に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $2.34 / 17500$ となる。

【1 7 1 6】

また、図 2 3 0 に示すスイカは、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $180 / 65536$ の確率で当選する。さらに、スイカに当選したときには、 $16384 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、スイカに当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $12.02 / 17500$ となる。

10

【1 7 1 7】

また、図 2 3 0 に示すチェリーは、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $256 / 65536$ の確率で当選する。さらに、チェリーに当選したときには、 $4096 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、チェリーに当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $4.27 / 17500$ となる。

【1 7 1 8】

また、図 2 3 0 に示す C B は、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $64 / 65536$ の確率で当選する。さらに、C B に当選したときには、 $4096 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、C B に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $1.07 / 17500$ となる。

20

【1 7 1 9】

また、図 2 3 0 に示す 1 種 B B 1 は、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $100 / 65536$ の確率で当選する。さらに、1 種 B B 1 に当選したときには、 $4096 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、1 種 B B 1 に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $1.67 / 17500$ となる。

【1 7 2 0】

また、図 2 3 0 に示す 1 種 B B 2 は、一般中 (R T 0、R T 1) などでは、 $25 / 65536$ の確率で当選する。さらに、1 種 B B 2 に当選したときには、 $32768 / 65536$ の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、1 種 B B 2 に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、 $3.34 / 17500$ となる。

30

【1 7 2 1】

<通常区間と有利区間>

通常区間では、条件装置の抽選に紐付いて有利区間への移行抽選をしなければならないが、有利区間においては、条件装置の抽選に紐付くことなく抽選処理をすることができるため、なるべく有利区間に移行させたい。したがって、一般中及び B B 内部中における条件装置の抽選によって有利区間に移行させたいが、B B 内部中で有利区間移行抽選をすることができる条件装置は、一般中でも有利区間移行抽選できる条件装置に制限されている。

40

【1 7 2 2】

< C B 中 (第 2 種特別役物) >

C B 中では、入賞に係る全ての条件装置が無条件で当選した状態になっている (入賞に係る全ての条件装置が作動している) として遊技を実行可能である。このように、無条件で入賞に係る全ての条件装置が当選した状態となっている。また、C B 中においては、内部抽選を実行する (再遊技、ボーナス等) よう構成してもよいし、内部抽選を実行しないよう構成してもよい。また、C B 中に内部抽選を実行しない場合には、C B 中に有利区間移行抽選を実行しないよう構成することが好適であり、C B 中に内部抽選を実行する場合には、内部抽選の結果、一般中に有利区間移行抽選を実行可能な条件装置に当選した場合には有利区間移行抽選を実行可能に構成してもよい。

50

【1723】

＜規定数との関係＞

図230に示すテーブルは、規定数が3であるときのものであるが、第6実施形態のような規定数として2枚又は3枚にて遊技が実行可能な構成であり、入賞役としてチェリーAを有する遊技機における、チェリーAに当選した遊技における有利区間移行抽選の実行態様としては、

(1) 一般中において、規定数3枚時と規定数2枚時とでチェリーに当選する置数が異なる場合には、チェリーAの当選によって有利区間移行抽選を実行しない、

(2) 一般中において、規定数3枚時と規定数2枚時とでチェリーに当選する置数が異なっているとしても、規定数毎に図230にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーAの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

(3) 規定数3枚時のチェリーAに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数と規定数2枚時のチェリーAに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数とが同一であり、一般中において、規定数3枚時と規定数2枚時とでチェリーに当選する置数が異なっているとしても、規定数毎に図230にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーAの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

(4) 規定数3枚時のチェリーAに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数と規定数2枚時のチェリーAに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数とが相違しており、一般中において、規定数3枚時と規定数2枚時とでチェリーに当選する置数が異なっているとしても、規定数毎に図230にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーAの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

上記のように構成してもよい。

【1724】

図231は、図230に示したテーブルによって実現されるRT状態遷移図（上段）と、AT状態遷移図（下段）とである。

【1725】

＜RT状態遷移＞

RT状態は、RAMが初期化された後、一般中のRT0（再遊技当選確率：低）に移行し、一般中のRT0において再遊技役（リプレイ1など）の図柄が停止表示されることにより、一般中のRT1（再遊技当選確率：高）との間を移行する。また、一般中のRT1（再遊技当選確率：高）において、再遊技役（リプレイ2）などの図柄が停止表示されることにより、一般中のRT1（再遊技当選確率：低）との間を移行する。

【1726】

また、一般中（RT0又はRT1）のときに1種BBに当選することにより、1種BB内部中に移行し、1種BB内部中において1種BBに係る図柄組み合わせが停止表示することで、1種BB作動中に移行する。1種BB中で終了条件を満たすことで一般中（RT0）に戻る。

【1727】

さらに、一般中（RT0又はRT1）のときに1種BBに当選し、当該遊技で1種BBに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、1種BB作動中に移行する。

【1728】

さらに、一般中（RT0又はRT1）のときにCBに当選し、当該遊技でCBに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、CB作動中に移行する。CB作動中で終了条件を満たすことで、CB当選時のRT状態である一般中（RT0又はRT1）に戻る（又は、CB作動中もRT0又はRT1としてもよい）。

【1729】

＜AT状態遷移＞

AT状態は、通常区間及び有利区間であり、所定の条件（例えば、通常区間にて有利区間移行抽選に当選した場合には有利区間に移行し、有利区間にて有利区間の終了条件を充足した場合には通常区間に移行する）を満たすことで通常区間と有利区間との間を移行す

10

20

30

40

50

る。通常区間で、条件装置（図 2 3 1 に示すリプレイ 1、スイカ、チェリー、C B、1 種 B B 1 や 1 種 B B 2 など）に当選したときに有利区間移行抽選が実行されて、所定の確率（図 2 3 1 に示す有利区間移行抽選値数で定まる確率）で当選したときに、有利区間に移行する。有利区間には、高確率状態、A T 中状態、C Z があり、図 2 3 1 の「有利区間移行処理」の欄に示す確率で、通常区間から高確率状態、A T 中状態、C Z（チャンスゾーン）のいずれかに移行する。

【1 7 3 0】

例えば、リプレイ 1 に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $58/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $6/64$ の確率で、通常区間から C Z の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行する。

10

【1 7 3 1】

また、スイカに当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $31/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $32/64$ の確率で、通常区間から C Z の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $1/64$ の確率で、通常区間から A T 中状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行する。

【1 7 3 2】

また、チェリーに当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $42/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $21/64$ の確率で、通常区間から C Z の有利区間（ゲーム数 10 回）に移行し、 $1/64$ の確率で、通常区間から A T 中状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行する。

20

【1 7 3 3】

また、C B に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $32/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $32/64$ の確率で、通常区間から A T 中状態の有利区間（ゲーム数 50 回）に移行する。

【1 7 3 4】

また、1 種 B B 1 に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $32/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $32/64$ の確率で、通常区間から A T 中状態の有利区間（ゲーム数 50 回）に移行する。

【1 7 3 5】

また、1 種 B B 2 に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、 $32/64$ の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数 20 回）に移行し、 $32/64$ の確率で、通常区間から A T 中状態の有利区間（ゲーム数 50 回）に移行する。

30

【1 7 3 6】

有利区間の高確率状態、A T 中状態、C Z の各々において、終了条件を満たしたときには、通常区間に戻る。前述したように、有利区間の終了条件には、（1）有利区間における遊技の回数が 1 5 0 0 回を超えたとき、（2）起算遊技から計数した差枚数が 2 4 0 0 枚を超えたとき、（3）任意の条件（例えば、A T 残りゲーム数が 0 となる、セット数に係る継続抽選に非当選となった、C Z にて A T 抽選に当選せずに C Z となってから所定ゲームが経過した、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示された押し順とは異なる押し順にて停止操作を行った、R T 状態が移行した、A T に関する状態が移行した、ボーナスが作動した、等が任意の条件として例示できる）の 3 つがある。

40

【1 7 3 7】

尚、第 6 実施形態の変更例 2 においては、有利区間として、高確率状態と A T 中状態と C Z とを有するよう構成したが、A T 中状態は前述した実施形態と同様に、押し順ベルなどの押し順役に当選した遊技にて押し順ナビを実行する（実行する可能性が相対的に高い）A T に関する状態であり、高確率状態と C Z は通常状態よりも A T 中状態に移行し易い A T に関する状態となっている。また、C Z は高確率状態よりも A T 中状態に移行し易い A T に関する状態となっており、例えば、通常状態にてチェリーに当選したゲームでは A T 中状態への移行権利を $1/1000$ で獲得し、高確率状態にてチェリーに当選したゲームでは A T 中状態への移行権利を $1/10$ で獲得し、C Z にてチェリーに当選したゲーム

50

ではA T中状態への移行権利を1 / 1で獲得するよう構成してもよい。

【1738】

<<<第6の実施の形態の変形例3>>>

<一般中でボーナスの当選によって有利区間移行抽選をする場合>

図232(a-1)は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図232(a-2)は、B B内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルである。図232(a-1)及び(a-2)では、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。前述したように、B B内部中において有利区間移行抽選ができる条件装置は、一般中においても抽選することができるもので、かつ、一般中とB B内部中とで条件装置の抽選処理の置数変動しないものである。

10

【1739】

有利区間移行抽選(a-1)に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」とである。一方、有利区間移行抽選(a-2)に示すように、B B内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ハズレ」とである。前述したように、ボーナスの内部中(例えば、1種B B内部中)において、一般中ではボーナスに当選することとなる乱数を取得した場合には、すでにボーナスに係る条件装置に当選しているため、ボーナスが新たに当選することはない、同図においては、一般中ではボーナスに当選することとなる乱数をボーナスの内部中に取得した場合を「ハズレ」としている。また、一般中とボーナスの内部中とで通常リプレイと小役との有利区間移行抽選の当選率及び実行有無は同一となっている。また、一般中におけるボーナスの当選(ボーナスに係る条件装置の当選)によっては有利区間移行抽選に当選し得る一方、ボーナス内部中におけるハズレにおいては有利区間移行抽選を実行しない(当選しない)ため、一般中とボーナス内部中とでは、一般中の方が有利区間移行抽選に当選し易い(有利区間に移行し易い)よう構成されている。尚、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能となっているが、当該ボーナスの当選によってA T抽選には当選しないよう構成されている。

20

【1740】

このように、一般中においても有利区間移行抽選を実行するよう構成することで、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技性である第6実施形態に係る遊技機においても、遊技場の管理者が2枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中(R T 2)に移行させることを失念してしまったとしても、一般中にも有利区間移行抽選を実行可能であるため、遊技者が不利益を被り難くすることができる。また、遊技場の管理者が2枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中(R T 2)に移行させた後に遊技者が遊技を実行する場合においても、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選するため、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。同様に、一般中の方がボーナス内部中よりも有利区間移行抽選に当選し易いよう構成することで、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することが可能であり、且つ、有利区間移行抽選に当選し易い一般中で管理者が遊技を実行した後に遊技者が遊技を開始できるため、遊技者が有利区間から遊技を開始する可能性を高くすることができる。

30

40

【1741】

<一般中でボーナスの当選によって有利区間移行抽選をしない場合>

図232(b-1)は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図232(b-2)は、B B内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルである。図232(b-1)及び(b-2)でも、前述した図232(a-1)及び(a-2)と同様に、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。

【1742】

有利区間移行抽選(b-1)に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」とである。有利区間移行抽選(b-1)に示す例では、一般中

50

では、「ボーナス」に当選した場合でも有利区間移行抽選をしないように構成している。また、一般中とボーナスの内部中とで通常リプレイと小役との有利区間移行抽選の当選率及び実行有無は同一となっている。一方、有利区間移行抽選（b-2）に示すように、BB内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ハズレ」とである。BB内部中は、ボーナスに当選し、かつ、そのボーナスに入賞していない状態であるため、「ボーナス」に当選することはない。このため、BB内部中では、有利区間移行抽選（a-2）と同様に、一般中の「ボーナス」を「ハズレ」に対応させる。例えば、一般中の「ボーナス」の置数を定める下限値から上限値までの領域を、BB内部中の「ハズレ」に対応付けるように変更する。

【1743】

10

このように、図232（b-1）及び（b-2）に示す例では、一般中の「ボーナス」でも、BB内部中の「ハズレ」でも、有利区間移行抽選をしない。したがって、一般中でもBB内部中でも、「通常リプレイ」と「小役」とのみで有利区間移行抽選をする。このように構成した場合には、一般中での有利区間への移行のし易さは、BB内部中での有利区間への移行のし易さと同じになる。すなわち、（一般中での有利区間への移行し易さ）＝（BB内部中での有利区間への移行し易さ）が成立する。

【1744】

このように、一般中とボーナス内部中とで有利区間移行抽選の当選し易さを同一とすることにより、遊技者が故意に2枚賭けで遊技を実行する等、通常の遊技方法とは異なる遊技方法にて遊技を実行して、一般中に移行させた場合にも、遊技者にとって有利とはならないため、意図しない攻略をされてしまう事態を防止することができる。

20

【1745】

<有利区間の当選とAT当選との関係>

図232（c-1）は、一般中における有利区間移行抽選とAT当選の関係を示すテーブルであり、図232（c-2）は、BB内部中における有利区間移行抽選とAT当選の関係を示すテーブルである。図232（c-1）及び（c-2）では、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。前述したように、BB内部中において有利区間移行抽選ができる条件装置は、一般中においても抽選することができるもので、かつ、一般中とBB内部中とで条件装置の抽選処理の置数が変動しないものである。

30

【1746】

図232（c-1）に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」とである。一般中では、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」の全てに対応して有利区間移行抽選ができる。このように、有利区間移行抽選は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」の全ての条件装置に対応して実行できるが、ATの当選は、「スイカ」及び「チェリー」の2つの条件装置のみに対応する。

【1747】

一方、図232（c-2）に示すように、BB内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ハズレ」とである。BB内部中は、ボーナスに当選し、かつ、そのボーナスに入賞していない状態であるため、「ボーナス」に当選することはない。このため、BB内部中では、一般中の「ボーナス」を「ハズレ」に対応させる。例えば、一般中の「ボーナス」の置数を定める下限値から上限値までの領域を、BB内部中の「ハズレ」に対応付けるように変更する。

40

【1748】

BB内部中では、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」に対応して有利区間移行抽選ができる。ATの当選は、一般中と同様に、「スイカ」及び「チェリー」の2つの条件装置のみ、いわゆるレア役のみに対応する。

【1749】

遊技店としては、有利区間に移行させやすくすることで遊技機の稼働率を高めたい。し

50

かしながら、有利区間移行抽選で常にA T当選まで実行するとなると、遊技店の不利益が大きくなり、遊技店の利益と遊技者の利益とのバランスを考慮すると、むしろやりすぎとも言える。

【1750】

しかしながら、条件装置の種類によっては、有利区間移行抽選でA T当選まで実行しても十分にバランスを図ることができる可能性がある。例えば、「チェリー」や「スイカ」などのレア役で有利区間に移行させるようにした場合に、直ちにA T当選するようにしても利益のバランスを図ることができる。

【1751】

＜A T当選の期待度＞

A T当選の期待度は、「チェリー」や「スイカ」などのレア役の方を、ボーナスよりも高くすることができる。すなわち、（「スイカ」に対応するA T当選の期待度）＞（「ボーナス」に対応するA T当選の期待度）や、（「チェリー」に対応するA T当選の期待度）＞（「ボーナス」に対応するA T当選の期待度）が成立する。

【1752】

＜有利区間の当選期待度＞

一方、有利区間の当選の期待度は、全ての条件装置で等しい。すなわち、（「スイカ」に対応する有利区間の当選の期待度）＝（「ボーナス」に対応する有利区間の当選の期待度）や、（「チェリー」に対応する有利区間の当選の期待度）＝（「ボーナス」に対応する有利区間の当選の期待度）が成立する。

【1753】

このように、有利区間の当選の期待度は、全ての条件装置について等しいので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、A T当選の期待度を、「チェリー」や「スイカ」などのレア役についてのみ高めることによって、遊技店の利益と遊技者の利益とのバランスを図ることができる。

【1754】

このように、（c－1）、（c－2）の構成においては、有利区間移行抽選としては、上述した（a－1）、（a－2）の構成と同様に、一般中のボーナスによって有利区間移行抽選に当選可能であり、ボーナス内部中よりも一般中の方が有利区間移行抽選に当選し易いよう構成されており、遊技場の管理者が2枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（R T 2）に移行させることを失念してしまったとしても、一般中にも有利区間移行抽選を実行可能であるため、遊技者が不利益を被り難くすることができる。また、遊技場の管理者が2枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（R T 2）に移行させた後に遊技者が遊技を実行する場合においても、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選するため、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。同様に、一般中の方がボーナス内部中よりも有利区間移行抽選に当選し易いよう構成することで、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することが可能であり、且つ、有利区間移行抽選に当選し易い一般中で管理者が遊技を実行した後に遊技者が遊技を開始できるため、遊技者が有利区間から遊技を開始する可能性を高くすることができる。しかしながら、一般中におけるベル、通常リプレイ、ボーナスの当選によってA T抽選にまで当選するよう構成してしまうと、遊技場における導入初日に遊技者が遊技を開始する時点で既にA T抽選に当選している遊技機が複数台存在してしまう恐れがあり、遊技場が意図しない著しい損失を被ってしまう可能性がある。そこで、（c－1）、（c－2）の構成においては、一般中におけるベル、通常リプレイ、ボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能であるが、A T抽選には当選しないよう構成されている。尚、一般中におけるベル、通常リプレイにてA T抽選に当選可能に構成してもよく、遊技場の管理者が当選させる必要がある一般中のボーナスの当選によってA T抽選に当選しないよう構成すれば問題ない。

【1755】

尚、一般中におけるボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能な構成を例示

したが、一般中にボーナスに当選した場合に100%の確率で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。このような構成は、前述したすべての実施形態に適用可能であり、後述するすべての実施形態にも適用可能である。また、ボーナス以外の有利区間移行抽選を実行し得る役に当選した場合にも、有利区間移行抽選に当選する確率を100%としてもよい。例えば、一般中におけるボーナスに当選した場合とチェリーに当選した場合とのいずれも有利区間移行抽選に100%当選する構成してもよい。また、そのように構成した場合には、一般中にボーナスに当選した場合には、有利区間に移行してもAT抽選には当選しない一方、一般中にチェリーに当選した場合には、有利区間に移行し、且つAT抽選にも当選し得るよう構成してもよいし、一般中にチェリーに当選した場合も一般中にボーナスに当選した場合もAT抽選に当選可能であるが、ボーナスに当選した場合よりもチェリーに当選した場合の方がAT抽選に当選し易いよう構成してもよい。

10

【1756】

(第7実施形態)

第6実施形態においては、規定数として2枚と3枚とで遊技が実行可能な構成を例示したが、このような構成を有する遊技機は、第6実施形態の構成には限定されない。そこで、本例に適用可能な2枚と3枚とで遊技が実行可能な遊技機の構成として、第6実施形態とは異なる構成を第7実施形態とし、第6実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第7実施形態にて詳述していない構成は、第6実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。

【1757】

20

はじめに、図233は、第7実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第7実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が3枚および2枚であり、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段」の1ラインとなっている。このように、第7実施形態においては、第6実施形態と同様に3枚賭け（規定数3枚）又は2枚賭け（規定数2枚）にて遊技が実行可能となっている。尚、詳細は後述することとなるが、遊技者が遊技を進行する場合には、すべて3枚賭けにて遊技を進行するよう構成されている。尚、最大払出枚数は15枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述する）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、優先度が高いものから、「再遊技役→小役（ベル等）→ボーナス役」となっており、例えば、再遊技役とボーナス役が同時に成立している場合（再遊技役とボーナス役との重複役に当選した場合やボーナス役を持越しているボーナス内部中にて再遊技役に当選した場合等）には、再遊技役に対応する図柄組み合わせとボーナス役に対応する図柄組み合わせとが停止表示する可能性が残っている状況において、再遊技役に対応する図柄とボーナス役に対応する図柄とのいずれも引き込める位置（有効ライン上に停止表示させることが可能な位置）にて停止ボタンを操作した場合には、再遊技役に対応する図柄を有効ライン上に引き込むよう構成されている（再遊技役と小役についても同様に再遊技役に対応した図柄を優先して引き込む）。再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示することを再遊技役が停止表示すると称することがあり、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示することをボーナス役が停止表示すると称することがあり、小役に対応する図柄組み合わせが停止表示することを小役が停止表示する、小役が入賞すると称することがあることを補足しておく。

30

40

【1758】

また、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御（停止制御と称することがある）としては、正解の押し順で停止操作された場合には払出し枚数が相対的に多くなる図柄組み合わせを停止表示するよう制御し、正解の押し順とは異なる不正解の押し順且つ所定のタイ

50

ミングで停止操作された場合には払出し枚数が相対的に少なくなる図柄組み合わせを停止表示可能に制御するよう構成されている（リール毎に枚数優先制御や個数優先制御を用いることにより実現しているが、枚数優先制御及び個数優先制御の詳細については後述する）。

【1759】

次に、図234は、第7実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「赤セブン」、「白セブン」、「羊」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリーA」、「チェリーB」、「ブランクA」、「ブランクB」の10種類となっている。ここで、「ブランクA」、「ブランクB」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランクA」、「ブランクB」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「ベル・チェリーA・ブランクB」で再遊技03、「ブランクA・チェリーA・羊」で再遊技06となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

10

【1760】

次に、図235～図239は、第7実施形態における図柄組み合わせ一覧1～5である。第7実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃う場合があるよう構成されている。また、第7実施形態においては、第1種BB役（第1種BB役に対応する図柄組み合わせが停止表示することで第1種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する役であり、以下、単にBB役、ボーナス役と呼ぶことがある）に対応する図柄組み合わせとして、1種BB-A（RBを連続作動させ、1枚を超える払出で終了）となる「白セブン・スイカ・羊」と、1種BB-B（RBを連続作動させ、23枚を超える払出で終了）との2つの図柄組み合わせを有している。尚、BB役である1種BB-Aと1種BB-Bにおいては、当選する条件が規定数ごとに定められている。まず、1種BB-Aは規定数が2枚の時に当選する可能性があるBB役であり、規定数が3枚のときは1種BB-Aは当選しない（当選となる乱数を有していない）よう構成されている。また、1種BB-Bは規定数が3枚の時に当選する可能性があるBB役であり、規定数が2枚のときは1種BB-Bは当選しないよう構成されている。第7実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された場合には、BBが終了するまでRBが連続作動することとなり、BB中（RB中）のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、抽選を実行するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。後述する「入賞-A1」～「入賞-D6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順（押し順ナビが実行された場合には、押し順ナビと同一の押し順）にてリールを停止させると、85番～93番に対応する「入賞01」～「入賞06」となる図柄組み合わせが停止表示され、15枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、94番～145番に対応する「入賞07」～「入賞31」となる図柄組み合わせが停止表示され1枚の遊技メダルが払い出されるか、又は、「入賞07」～「入賞31」となる図柄組み合わせが停止表示しない。

20

30

40

【1761】

次に、図240は、第7実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称する

50

ことがある。第7実施形態においては、再遊技役は再遊技－A～再遊技－M（当選番号1～13）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。また、再遊技役において、規定数が3枚である場合と、規定数が2枚である場合とで、当選し得る条件装置が異なっている。例えば、再遊技－A～再遊技－H（当選番号1～8）は、規定数が3枚である場合に当選し得る再遊技役となる条件装置であり、再遊技－I～再遊技－Mは、規定数が2枚である場合に当選し得る再遊技役となる条件装置である。このように、第7実施形態では、規定数ごとに当選し得る条件装置と当選し得ない条件装置とが存在する。押し順ベル役としての入賞－A1～入賞－D6（当選番号14～37）は、規定数が3枚である場合に当選し得る押し順役であり、最も有利となる押し順でリールの停止操作を行うことで最も払出が多い15枚役の払出を得ることが可能となっており、最も有利となる押し順でリールの停止操作が行われないことで、1枚役の払出を得る、もしくは払出なしとなっている。入賞－E（当選番号38）は、規定数が3枚である場合に1枚の払出を得ることが可能な条件装置となっているが、遊技者がリールの停止操作を行う際に特定の範囲（入賞－Eを構成する図柄組合せを停止可能な範囲）で停止操作が行われることで1枚の払出を得ることが可能であるが、特定の範囲で停止操作が行われなかった際には入賞－Eを構成する図柄組合せが停止表示されず（引き込めないため）、払出なしとなる。入賞－F～入賞－M（当選番号39～46）は、規定数が2枚である場合に当選し得る条件装置となっている。入賞－N（当選番号47）は、規定数が2枚である場合に1枚の払出を得ることが可能な条件装置となっているが、入賞－E（当選番号38）と同様に、遊技者がリールの停止操作を行う際に特定の範囲（入賞－Eを構成する図柄組合せを停止可能な範囲）で停止操作が行われることで1枚の払出を得ることが可能であるが、特定の範囲で停止操作が行われなかった際には入賞－Nを構成する図柄組合せは停止表示されず（引き込めないため）、払出なしとなる。入賞－O、および入賞－P（当選番号48、49）においては、BB役が作動中に当選し得る条件装置である。1種BB－A、および1種BB－Bにおいては、所謂BB役である。尚、本例では、1種BB－A、および1種BB－B作動中はRBが連続して作動するよう構成されているが、BB役はこれに限定することなく、例えば1種BB作動中にRBの抽選を行う所謂シフトRBを搭載したのもでもよい。

【1762】

ここで、第7実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技－A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当選番号14に対応する条件装置である「入賞－A1」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「入賞01」、「入賞07」、「入賞08」、「入賞16」、「入賞20」の5種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技01」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技01」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技01」等の名称や「再遊技－A」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の名称や「入賞－A1」等の条件装置を小役と称することがあり、「1種BB－A」等の条件装置をBB役と称することがある。

【1763】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1～4に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R

T状態が移行しない再遊技役（再遊技に係る図柄組み合わせ）が停止表示される再遊技に係る条件装置である。当選番号5に対応する「スイカ」は、再遊技役に係る条件装置であるが、所定のリールでスイカを停止表示させるよう停止操作を行うことで、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカが右下がりになっっているように見える（スイカ図柄が左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段に停止表示する）場合があるよう構成されている。尚、当選番号5に対応する「スイカ」は、所定のリールでスイカを停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、スイカの代用図柄としてチェリーBが停止し得るよう構成されており、スイカ図柄が左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段に停止表示しなかった場合でも当選番号5に対応する「再遊技05」となるいずれかの図柄組み合わせが停止表示することで、遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。当選番号6に対応する「チェリー」は、当選番号5と同様に再遊技役に係る条件装置であるが、左リールM51の停止操作を行った際にチェリーA、もしくはチェリーBが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るよう構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりチェリーAーチェリーAーチェリーA、左リールの下段のみにチェリーA、また左リール下段にチェリーA、中リール中段にチェリーA、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、当選番号5に対応する「スイカ」と同様に、再遊技役に係る条件装置であり、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、当選番号6に対応する「再遊技06」又は「再遊技07」が停止表示することで、遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。これらの「スイカ」、「チェリー」に係る再遊技役は、主として、遊技状態を遊技者に有利な遊技状態（有利区間）へと移行させたり（有利区間移行抽選を実行したり）、AT中状態などにおいて、ATのセット数の上乗せ抽選、もしくはAT中状態の残りゲーム数などを上乗せする抽選を行ったりして、遊技者にとって有利な状態となるような役割を持つ条件装置である。当選番号7、および当選番号8に対応する「強チェリー（AT直撃当選役）」、および「リーチ目役（AT直撃当選役）」は、当選番号5や当選番号6と同様に再遊技役に係る条件装置であり、遊技状態をAT中状態へと移行させる有利区間移行抽選を実行可能な条件装置となっている。当選番号9～13に対応する「再遊技ーI」～「再遊技ーM」は、当選番号1～8と同様に再遊技役であるが、当選番号1～8とは当選し得る規定数が異なっている。当選番号9～13に対応する再遊技役は、規定数2枚のときに当選し得る条件装置であり、規定数3枚のときは当選し得ない条件装置である。尚、当選番号9～13に対応する再遊技役の役割としては、当選番号1～8までのうち、同じ役割を有する条件装置と同様なので詳細な説明は割愛する。

【1764】

また、当選番号14～37に対応する、「押し順ベルA」～「押し順ベルD」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、「123」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞Aー1」（当選番号14）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である15枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出、もしくは払出なしとなるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等の遊技者にとって有利なATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、第7実施形態においては、6択の押し順ベルとして入賞ーA1～A6、入賞ーB1～B6、入賞ーC1～C6、入賞ーD1～D6、の4種類の押し順ベルグループを設けている。このように構

成することにより、押し順ベルの当選確率等の設計値を調整する場合に、押し順ベルグループ同士の置数を調整することで調整し易くすることができる。

【1765】

また、当選番号38に対応する、「規定数3枚時技術介入役」は、規定数3枚時、遊技者が中リールM52の特定の押し位置にて停止操作を行うことで入賞07を構成する図柄の組合せが停止して1枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、遊技者が中リールM52の特定の押し位置にて停止操作を行わなかった場合は、入賞07を構成する図柄の組合せが停止せず払出なしとなる。当選番号39～44に対応する、「入賞－F～K」は、規定数2枚時に当選し得る条件装置であり、6枚又は1枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号45に対応する、「共通ベルD」は規定数2枚時に当選し得る条件装置であり、ベル役である。当選番号39～44に対応する、「入賞－F～K」と異なる点としては、押し順に拘わらず6枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号45に対応する、「入賞－L」は規定数2枚時に当選し得る条件装置であり、ベル役である。当選番号46に対応する、「入賞－M」は、押し順に拘わらず1枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号47に対応する、「入賞－N」は、規定数2枚時、遊技者が所定のリールの特定の押し位置にて停止操作を行うことで入賞07を構成する図柄の組合せが停止して1枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、遊技者が所定のリールの特定の押し位置にて停止操作を行わなかった場合は、入賞07を構成する図柄の組合せが停止せずハズレとなる。当選番号48、49に対応する、「入賞－O」、「入賞－P」は、BB役の当選に基づいたRBの連続作動中に当選し得る条件装置である。尚、1種BB作動中においては、後述にて詳細に説明することとする。

10

20

【1766】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～2までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第7実施形態においては、ボーナス（BB役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス（BB役）が含まれる当選番号として、1種BB－Aが含まれる当選番号（50）のボーナス当選情報を1、1種BB－Bが含まれる当選番号（51）のボーナス当選情報を2としている。尚、第7実施形態では、ボーナス（BB役）は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス（BB役）を小役と重複して当選するように構成することも可能である。尚、ボーナス内部中においては、持ち越しているボーナスに係るボーナス当選情報が記憶されており、例えば、1種BB－Aの内部中において遊技が実行され、「再遊技－A」に当選した場合には、当該遊技に係るボーナス当選情報は1となる。

30

【1767】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～49までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第7実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号49・50）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～49入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

【1768】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～29までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。

40

【1769】

次に、図241は、規定数3枚のときの第7実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【1770】

まず、1種BB未作動時である「RTO」における抽選確率について詳述する。第7実施形態においては、RT状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている

50

。尚、1種BB未作動時において、当選し得る1種BB役においては、1種BB-A、1種BB-Bの2種類ではなく、1種BB-Bのみとなっている。これは規定数ごとに参照する抽選テーブルを変えていることで、規定数3枚時と規定数2枚時とでは、当選し得る1種BB役が異なっているからである。尚、RT状態によって抽選確率が相違し得るよう構成されているが、第7実施形態では、「RT0」と後述する「RT1（1種BB内部中）」とは、再遊技役（「再遊技-A」～「再遊技-M」）の抽選確率は同一であるものとしている。当選番号1～4にて停止表示し得る「再遊技A～D」は、前述した通常リプレイに相当するものである。また、当選番号5～8にて停止表示し得る「再遊技-E～H」は、再遊技役であり、停止操作によっては、スイカ、もしくはチェリーが一直線に並ぶ図柄組合せが停止表示される所謂レア役としての役割を有している再遊技役である。また、当選番号9～13にて停止表示し得る「再遊技役-I～M」は、規定数3枚時では当選しない再遊技役である。当選番号14～37にて停止表示し得る「入賞-A1～D6」は、押し順ベル役であり、「入賞-A1～D6」に当選した遊技においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号38である「入賞-E」は、「入賞-A1～D6」と同様にベル役であるが、遊技者が停止操作を行う際に技術介入を行うことで停止表示する可能性がある条件装置である。技術介入とは、所定のリールに描かれた図柄のうち、「入賞-E」を構成する図柄組合せが停止表示されるよう特定の範囲にて停止操作を行うことである。当選番号39～47である「入賞-F～N」は、「再遊技役-I～M」のときと同様で、規定数3枚時では当選しないベル役である。当選番号48～49である「入賞-O～P」は、1種BB役作動によるRB連続作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号50～51である「1種BB-A～1種BB-B」は、BB役であり、規定数3枚時では、当選番号51の「1種BB-B」のみが当選し得るBB役となっている。尚、本例では、第6実施形態と同様に、BB役である1種BB-A、1種BB-Bが当選した場合、「有利区間」への移行抽選（有利区間移行抽選）を実行するよう構成されている。後述する「RT2」ではBB役が当選している状態（BB役の当選を持ち越している状態）、且つBBが未作動である状態であり、内部抽選の結果、当選番号51である1種BB-Bに当選する乱数を取得した場合にも、BBに係る条件装置を持ち越している状況であるため、「RT2」にて当選番号0であるハズレに当選した場合と同様の停止制御となると共に、有利区間移行抽選は実行されない。このように構成されていることから、第7実施形態においては、当選番号51である1種BB-Bに係る置数19441の分、「RT2」よりも「RT0」の方が「有利区間」へ移行しやすいよう構成されている。また、「RT0」にて1種BB-A（2枚賭け時）や1種BB-B（3枚賭け時）に当選した場合は、有利区間移行抽選に当選可能となっているが、有利区間移行抽選に当選した場合にもATに関する状態としてAT中状態には移行しないよう構成されている。即ち、「RT0」であっても「RT2」であってもBB役の当選（BB役に対応した乱数の取得）によってはAT中状態に移行しないよう構成されている。

【1771】

次に、BB作動中である「RB作動中」における抽選確率について詳述する。第7実施形態においては、BB作動中且つRB作動中においては、当選番号48の「RB中15枚役」と当選番号49の「RB中1枚役」との2つの小役が当選し得るよう構成されており、また「ハズレ」も有している。詳細は後述するが、「RB作動中」は、特に当選番号49の「RB中1枚役」が当選する確率が高くなるよう構成されている。「RB作動中」の1遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり投入する遊技メダルよりも払い出される遊技メダルの方が相対的に少ないよう構成されており、遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。「RB作動中」の条件装置ごとの当選率（抽選確率）の詳細については後述する。

【1772】

次に、図242は、規定数2枚のときの第7実施形態における小役、再遊技役に関する

当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。また、前述した規定数3枚時のときに説明した内容と重複する内容の説明は割愛する。

【1773】

まず、1種BB未作動時である「RT0」における抽選確率について詳述する。第7実施形態においては、RT状態によって役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。尚、1種BB未作動時において、当選し得る1種BB役においては、1種BB-A、1種BB-Bの2種類ではなく、1種BB-Aのみとなっている。「再遊技-A1~H」は、規定数3枚時とは異なり、規定数2枚時では当選しない。また、当選番号9~13である「再遊技役-I~M」は、規定数3枚時にて当選し得る「再遊技-A~H」に対応する再遊技役である。当選番号9である「再遊技-I」は、規定数3枚時にて当選し得る「再遊技-A~D」に対応する再遊技役である。また、当選番号10~13である「再遊技-J~M」は、規定数3枚時にて当選し得る「再遊技-E~H」に対応する再遊技役である。「入賞-A1~E」は、規定数3枚時とは異なり、規定数2枚時では当選しない。当選番号39~44、および46である「入賞-F~K、M」は、共通ベル役と称するベル役である。当選番号45にて停止表示し得る「入賞-L」は、共通ベル役と称するベル役としては「入賞-F~K、M」と同様であるが、押し順に応じて入賞するベル役に係る条件装置が異なっている。具体的には、「入賞-L」は、「入賞01~06」の6つの条件装置から構成されており、例えば「123」=「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞01」を構成する図柄組合せが停止表示される。「132」=「左→右→中」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞02」を構成する図柄組合せが停止表示される。「213」=「中→左→右」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞03」を構成する図柄組合せが停止表示される。「231」=「右→左→中」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞04」を構成する図柄組合せが停止表示される。「312」=「中→右→左」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞05」を構成する図柄組合せが停止表示される。「321」=「右→中→左」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞06」を構成する図柄組合せが停止表示される。このように押し順に対応した条件装置を構成する図柄組合せが停止表示されることになる。当選番号50~51にて停止表示し得る「1種BB-A~1種BB-B」は、BB役であり、規定数2枚時では、当選番号50の「1種BB-A」のみが当選し得るBB役となっている。

【1774】

また、規定数2枚時においては、規定数3枚時とは異なり、「1種BB-A」の当選率（抽選確率）に係る置数はRT状態に拘らず「再遊技-I」に加算している。このように構成することで、「RT1」であり、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下では、再遊技役の当選率（抽選確率）を上げており、「RT0」での状態よりも遊技者に有利な状態を作り出している。また、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。

【1775】

次に、第7実施形態における押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。一例として、「入賞-A1」（条件装置番号14）の場合について詳細に説明すると、「123」=「左→中→右」の順で停止させる、即ち、最も有利な押し順（正解の押し順と称することがある）にて停止操作を実行すると15枚の払出となり、「132」=「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第1停止は最も有利な押し順と同様であり、第2停止及び第3停止は最も有利な押し順とは異なる押し順（最も有利な押し順以外の押し順を不正解の押し順と称することがある）で停止操作した場合は1枚の払出となり、その他の押し順、即ち「*1*」=「中→*→*」、もしくは「**1」=「右→*→*」など第1の停止操作が最も有利な押し順である左リールではない場合は1/4の確率で1枚の払出となり、3/4でハズレ（払出なし）となるよう構成されている（停止ボタンの操作タイミングによって1枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示

しない場合とを有するよう構成されている)。

【1776】

「入賞-A1」(条件装置番号14)の場合において、リールの停止操作による押し順(例えば「123」=「左→中→右」、「132」=「左→右→中」、「*1*」=「中→*→*」、もしくは「**1」=「右→*→*」)によって、払出枚数が異なるということは上述したとおりであるが、これは当選した条件装置ごとに停止制御が定められており、リールの停止順序及び停止操作タイミングに基づいたリールの停止制御を有しているためである。一例として、「入賞-A1」(条件装置番号14)が当選した場合を一例として詳細に説明する。

【1777】

「入賞-A1」(条件装置番号14)は、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20の5つの条件装置により構成されている。また、条件装置ごとに定められている払出枚数は、入賞01を構成する図柄の組合せが停止表示された場合は15枚、同様に入賞07、入賞08、入賞16、入賞20を構成する図柄の組合せが停止表示された場合は1枚となっている。これらの5つの条件装置のうち、何れの条件装置の入賞を構成する図柄の組合せを停止表示させるかは、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順序に応じて相違し得るよう構成されている。本例では、リールの停止順序を「123」=「左→中→右」、「132」=「左→右→中」、「*1*」=「中→*→*」、「**1」=「右→*→*」の4つとし、各々の停止順序に対応する条件装置を、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20とする。具体的にリールの停止順序ごとに入賞扱いとする条件装置について説明する。

【1778】

まず、リールの停止順序が「123」=「左→中→右」について説明する。(1)リールの停止順序が「123」=「左→中→右」である場合、入賞01を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。これは、リールの停止順序が「123」=「左→中→右」である場合には、「入賞-A1」(条件装置番号14)を構成する5つの条件装置のうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるよう定めるために、第1停止操作が左リールであった場合には、前述した枚数優先制御となり、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20に対応する図柄組み合わせを構成する図柄のうち、引込み可能な図柄の中から最も払出し枚数が増える図柄組み合わせを構成する図柄を引き込むように構成されている。このように、引込み可能な図柄のうち最も払出枚数が増える図柄組み合わせを構成する図柄を優先的に有効ラインに引き込む制御を枚数優先制御と称し、停止操作順又は停止操作タイミング毎に定めることが可能(例えば、第1停止として左リールを停止させた場合、第1停止として中リールを停止させた場合、第1停止として右リールを停止させた場合等でそれぞれ相違させることが可能)になっている。

【1779】

より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第1停止操作として左リールが停止操作されたとき、定められた「123」=「左→中→右」の第1停止操作と合致しており(押し順正解)、入賞01を構成する図柄組合せにおける左リールのリプレイ図柄が操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能(操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能な図柄をPB=1と称することがある)であるため、当該リプレイ図柄を有効ラインに停止させるよう制御する。次に、第2停止操作として中リールが停止操作されたとき、定められた「123」=「左→中→右」の第2停止操作と合致している(押し順正解)ため、枚数優先制御となり、入賞01を構成する図柄組合せにおける中リールのチェリーA(チェリーAはPB=1となっている)を停止させるよう制御する。次に、第3停止操作として右リールが停止操作されたとき、定められた「123」=「左→中→右」の第3停止操作と合致している(押し順正解)ため、入賞01を構成する図柄組合せにおける右リールの羊、もしくはスイカを停止させるよう制御する(羊又はスイカのいずれかは停止操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能であり、このような場合に、羊とスイカを合わせてPB=1になっていると称することがある)。このようにし

10

20

30

40

50

てリールの停止順序が「1 2 3」＝「左→中→右」である場合（押し順正解）には、入賞01を構成する図柄組合せを優先して停止させる。

【1 7 8 0】

次に、（2）リールの停止順序が「1 3 2」＝「左→右→中」である場合、入賞07、もしくは入賞08を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第1停止操作として左リールが停止操作されたとき、「1 2 3」＝「左→中→右」の第1停止操作と合致している（押し順正解）ため、枚数優先制御となり、リールの停止順序が「1 2 3」＝「左→中→右」である場合と同様に、左リールのリプレイを停止させるよう制御する。次に、第2停止操作として右リールが停止操作されたとき、「1 2 3」＝「左→中→右」の第2停止操作とは合致していない（押し順不正解）。また左リールはリプレイが停止表示されているため、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20の5つの条件装置を構成する図柄組合せのうち、左リールがリプレイと定められている条件装置は、入賞01、入賞07、入賞08である。ここで、右リールの17番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、入賞01を構成する羊と、入賞07又は08を構成するリプレイと、入賞07又は08を構成するベルの3種類の図柄が有効ラインに引込み可能となる。ここで、有効ラインに羊を引き込んだ場合には、将来的に入賞01を構成する85番（図221参照）の図柄組み合わせのみが停止表示可能になってしまう。他方、有効ラインにベルを引き込んだ場合には、将来的に入賞07を構成する95番の図柄組み合わせと入賞08を構成する97番の図柄組み合わせの2種類が停止表示可能となる。このことから、右リールの17番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、将来的に停止表示可能な図柄組み合わせの数は、羊を引き込んだ場合よりもベルを引き込んだ場合の方が多くなる。このような場合に、羊ではなくベルを引き込むよう制御することを個数優先制御と称する。尚、右リールの17番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、リプレイと引き込んでもその後2種類の図柄組み合わせが停止表示可能なるため、ベルを引き込むよう設計してもよいし、リプレイを引き込むよう設計してもよい。本例においては（他の実施形態にも適用可能である）、停止操作順又は停止操作タイミング毎に枚数優先制御とするか個数優先制御とするかを定めることができ（例えば、第1停止として左リールを停止させた場合、第1停止として中リールを停止させた場合、第1停止として右リールを停止させた場合等でそれぞれ相違させることが可能）、このような停止制御が条件装置毎に1対1で定められていればよい。ここでは、右リールの有効ラインにベルを引き込む場合を詳述する。右リールの有効ラインにベルを引き込んだ場合、その後停止表示し得る図柄組み合わせは、入賞07を構成する95番の「リプレイ・スイカ・ベル」又は入賞08を構成する97番の「リプレイ・チェリーB・ベル」となり、中リールの有効ラインにスイカとチェリーBのいずれも引き込める停止操作タイミングを有していないため、スイカ及びチェリーBのうち、中リールの停止操作タイミングによって有効ラインに引き込み可能な図柄を停止表示させるよう構成されている。尚、入賞07が停止表示した場合も入賞08が停止表示した場合も払出枚数は1枚となっている。

【1 7 8 1】

次に、（3）リールの停止順序が「* 1 *」＝「中→*→*」である場合、入賞16を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第1停止操作として中リールが停止操作されたとき、「1 2 3」＝「左→中→右」の押し順に対して異なる停止順序でリールを停止操作した（押し順不正解）ものと判定され、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20の5つの条件装置のうち、何れの条件装置を構成する図柄組合せに係る図柄を停止するかは、押し順「1 3 2」＝「左→右→中」の第2停止操作時と同様に、個数優先制御となり、将来的に停止表示し得る図柄組合せのパターンの総数を比較することで決定される。この場合も、入賞01を構成するチェリーAと入賞16を構成するリプレイのいずれもPB＝1であるため、停止操作タイミングに拘らず停止表示可能であるが、チェリーAを有効ラインに停止表示させた場合よりも、リプレイを有効ラインに停止表示させた場合の

方が、停止表示可能な図柄組み合わせの数が多い（チェリーAを有効ラインに停止表示させた場合は、85番と86番の2種類、リプレイを停止表示させた場合は、114番、115番、116番の3種類となっている）ため、中リールはリプレイを引き込むよう構成されている。その後は、停止操作タイミングによって、114番、115番、116番のいずれかの図柄組み合わせが停止表示することとなる（払出枚数は1枚）。

【1782】

次に、（4）リールの停止順序が「**1」＝「右→*→*」である場合、入賞20を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第1停止操作として右リールが停止操作されたとき、「123」＝「左→中→右」の押し順に対して異なる停止順序でリールを停止操作した（押し順不正解）ものと判定され、入賞01、入賞07、入賞08、入賞16、入賞20の5つの条件装置のうち、何れの条件装置を構成する図柄組合せに係る図柄を停止するかは、押し順「132」＝「左→右→中」の第2停止操作時と同様に、個数優先制御となり、将来的に停止表示し得る図柄組合せのパターンの総数を比較することで決定される。この場合も、入賞01を構成する羊を有効ラインに停止させた場合には85番のみの1種類、入賞01を構成するスイカを有効ラインに停止させた場合には86番のみの1種類のみが停止表示可能となる。尚、羊及びスイカはそれぞれがPB＝1ではないため、右リールの停止操作タイミングによって引込み可能か否かが決定される。他方、入賞20を構成するブランクBはPB＝1であり、且つ、ブランクBを右リールの有効ラインに引き込んだ場合には、その後、126、127番、128番の3種類の図柄組み合わせが停止表示可能となる。よって、この場合にも、右リールはブランクBを有効ラインに引き込むよう構成されている。その後は、停止操作タイミングによって、126、127番、128番のいずれかの図柄組み合わせが停止表示することとなる（払出枚数は1枚）。

【1783】

また、「入賞－A1」と同様の押し順ベル役としての「入賞－A2」～「入賞－D6」においても、「入賞－A1」と同様のリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、最も有利な押し順である正解の押し順にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようにリール停止制御（枚数優先制御にするか個数優先制御にするか）が定められており、不正解の押し順にて各リールの停止操作を行った場合（押し順不正解）には、最も払出枚数が多いものが停止表示しないようにリール停止制御（枚数優先制御にするか個数優先制御にするか）が定められている。このように構成することで、当選役として選ばれた条件装置が同一の場合（例えば「入賞－A1」）であっても、押し順正解時には、最も払出枚数が多い図柄組合せ（例えば入賞01を構成する図柄組合せ）を優先的に停止表示させることで15枚の払出が得られ、押し順不正解時には、将来的にまだ停止操作していないリールの停止図柄を踏まえた図柄組合せの表示割合が高い図柄組合せ（例えば入賞07、入賞08、入賞16、入賞20）を優先的に停止させることで1枚の払出が得られ、押し順に応じて入賞させる条件装置を変えることができる。尚、リールの停止制御においては、押し順だけでなく、例えばリールの停止操作を行った位置、換言すると、「図柄番号○番～図柄番号△までの範囲で停止操作を行った場合は、最も払出枚数が多い図柄組合せを優先的に停止させるようリール停止制御を行う」、また「図柄番号□番～図柄番号×番までの範囲で停止操作を行った場合は、将来的にまだ停止操作していないリールの停止図柄を踏まえた図柄組合せの表示割合が高い図柄組合せを優先的に停止させるようリール停止制御を行う」などのリール停止制御を行うことも可能である。尚、本例においては、不正解の押し順にて停止操作した場合には、最も払出枚数が多いものが停止表示しない制御となるよう構成したが、これには限定されず、不正解の押し順となった場合にも、押し順や停止操作タイミングによって最も払出し枚数が多い図柄組み合わせが停止表示可能に構成してもよいし、押し順や停止操作タイミングによって1枚等の相対的に少ない払出枚数の図柄組み合わせも停止表示せずに払出なしとなり得るよう構成してもよい。

【1784】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞－A1」の場合には上段にベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（2187／65536）で停止するというのではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、15枚役が入賞することとなる6択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、15枚役に入賞することとなる6択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞07～08、16、20」等の1枚役、もしくはハズレ（払出のない図柄組み合わせが停止表示することをハズレと称することがある）が停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず15枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞－A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、（1）第1停止操作で左リールが操作された場合には、入賞01の15枚役、もしくは入賞07～入賞08の1枚役が入賞する。より詳細には、（1－1）第1停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（1－2）第2停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にチェリーAを停止表示し、第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にスイカ、もしくは羊の何れかを停止表示することで入賞01に対応する図柄組合せ（上段ベル揃い）が停止表示されることにより15枚役が払出され、（1－3）第2停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にリプレイ、もしくはベルの何れかを停止表示し、第3停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってスイカ、もしくはチェリーBの何れかを停止表示することで入賞07～08の何れかに対応する図柄組合せが停止表示されることにより1枚役が払出される。

【1785】

（2）第1停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞16の1枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（2－1）第1停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（2－2）第2停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、リプレイ、もしくはチェリーAの何れかを停止表示し、第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞16を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号18の羊～図柄番号2の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞16を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞16の何れかが入賞により1枚役が払出され、右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。（2－3）第2停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞16を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号18の羊～図柄番号2の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞16を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第3停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、リプレイ、もしくはチェリーAの何れかを停止表示し、右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞16の何れかの入賞により1枚役が払出され、右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、第1停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞16の入賞確率は5／20（1／4）となる。また、右リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号3の羊～図柄番号7の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞16に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は15／20（3／4）となる。

【1786】

(3) 第1停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞20の1枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、(3-1) 第1停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段に blanks B を停止表示し、(3-2) 第2停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル、もしくはチェリーAの何れかを停止表示し、第3停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞20を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号18のリプレイ～図柄番号2の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞20を構成する赤セブン以外の図柄が停止表示され、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞20の何れかが入賞するにより1枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。(3-3) 第2停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞20を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号18のリプレイ～図柄番号2の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞20を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第3停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル、もしくはチェリーAの何れかを停止表示し、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞20の何れかの入賞により1枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞-A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、第1停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞20の入賞確率は $5/20$ ($1/4$) となる。また、中リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号18のリプレイ～図柄番号2の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞20に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は $15/20$ ($3/4$) となる。「入賞-A1」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞-A2」～「入賞-A6」についても同様となっている。

【1787】

例えば、「入賞-A2」に対応する条件装置番号15が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング ($1/4$) で操作された場合には入賞17に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング ($3/4$) では白セブンが停止表示されずハズレとなる。また「入賞-A2」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング ($1/4$) で操作された場合には入賞21に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング ($3/4$) では白セブンが停止表示されずハズレとなる。

【1788】

「入賞-A3」に対応する条件装置番号16が決定された状況下において、第1停止操作が左リール、第2停止操作が中リール、第3停止操作が右リールのときは、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング ($1/4$) で操作された場合には入賞24に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング ($3/4$) では入賞24に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞-A3」に対応する条件装置番号16が決定された状況下において、第1停止操作が左リール、第2停止操作が右リール、第3停止操作が中リールのときは、中リールに赤セブンが停止表示されるタイミング ($1/4$) で操作された場合には入賞28に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング ($3/4$) では入賞28に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞-A3」の条件装置番号16が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイ

ミング（１／４）で操作された場合には入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１７８９】

「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２９に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ４」の条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールにブランクＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

10

【１７９０】

「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールにチェリーＡが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞３０に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞３０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ５」の条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールにチェリーＡが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１８に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１８に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

20

30

【１７９１】

「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールにチェリーＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２７に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２７に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールにブランクＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞３１に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞３１に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ６」の条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールにチェリーＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１９に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

40

【１７９２】

また、「入賞－Ａ１～Ａ６」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ｂ１」～「入賞－

50

D 6」においても、「入賞－A 1」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第1停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第2停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、1枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第1停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで1枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行う（例えば1／4の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで1枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば3／4の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

10

【1793】

次に、図243は、第7実施形態における、RT状態遷移図である。尚、第7実施形態においては、規定数が2枚による遊技と規定数が3枚による遊技、即ち複数の規定数にて遊技を行うことが可能なよう構成されている。規定数2枚時で当選し得るBB役は、1種BB－Aであり、規定数3枚時で当選し得るBB役は、1種BB－Bである。BB非内部中でのRT状態として「RT0」と規定しており、RT状態は、規定数2枚時で1種BB－Aが当選することで、1種BB－A内部中としての「RT1」、および規定数3枚時で1種BB－Bに当選することで、1種BB－B内部中としての「RT2」へそれぞれRT状態が遷移するよう構成されている。尚、「RT1」から「RT2」へRT状態が遷移することはなく、規定数変えの遊技に跨った状態遷移は行われないものとしている。尚、規定数が2枚による遊技は、遊技者が実際に行う機会は実質上無いものと考えて、言い換えるならば遊技者が実際に遊技をする場合、あくまで規定数は3枚であることを前提としている。なお、第7実施形態では、規定数2枚時と規定数3枚時の両方の場合での遊技が可能なよう構成されている。

20

【1794】

図243について詳細に説明する。第7実施形態においては、規定数2枚又は3枚にて遊技可能なRT状態として、「RT0」、「RT1」及び「RT2」の3つのRT状態が存在しており、また、規定数3枚時でのみ遊技可能なRT状態として、「1種BB－A作動中」及び「1種BB－B作動中」の2つのRT状態が存在している。ここで前述したとおり、「RT1」は、1種BB－Aの内部中、つまり、1種BB－Aが当選して1種BB－Aを持ち越している状態であり、「RT2」は、1種BB－B内部中、つまり、1種BB－Bが当選して1種BB－Bを持ち越している状態である。また、どちらかのBB役が当選して持ち越している状態であれば、もう一方のBB役が重複して当選するという事は起こらない。例えば、規定数2枚時において、1種BB－Aが当選して、1種BB－Aを持ち越している状態において、規定数を2枚から3枚に変更して遊技を行ったとしても、1種BB－Bが当選することはない。更に、1種BB－Aは、3枚賭け遊技時には当選しない役となっているため、3枚賭け時においては、1種BB－Aに係る図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を有しておらず、「RT1」にて3枚賭けで遊技を実行した場合には、停止順序や停止操作タイミングに拘らず1種BB－Aに係る図柄組み合わせは停止表示せず、1種BB－Aは作動しないよう構成されている。また、規定数3枚時において、1種BB－Bが当選して、1種BB－Bを持ち越している状態において、規定数を3枚から2枚に変更して遊技を行ったとしても、1種BB－Aが当選することはない。

30

40

【1795】

次に、RT状態の移行条件について説明する。図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。まず、RT状態が「RT0」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「RT1」、「RT2」、「1種BB－A作動中」、「1種BB－B作動中」（「RT0」を除く全てのRT状態）である場合に、RAM初期化

50

が実行される、又は、1種BB-A、および1種BB-Bの作動が終了した場合に「RT0」に移行する。1種BB-A、および1種BB-Bの作動が終了するとは、具体的には、1種BB-A役、および1種BB-B役に当選し、当該当選した1種BB-A役、および1種BB-B役を入賞させることで作動した1種BB-A、1種BB-Bを複数ゲーム消化し、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。

【1796】

次に、RT状態が「RT1」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「RT0」の場合に、1種BB-Aに当選した場合に「RT1」へ移行する。このときの規定数は2枚である。尚、1種BB-Aに当選して持ち越している状態は規定数を2枚から3枚に変更して遊技を行った場合であっても引き継がれるよう構成されている。更に、「RT1」のRT状態で規定数を2枚から3枚に変更した場合であっても、RT状態として、「RT2」へ移行することではなく、「RT1」の状態のまま遊技を進めることが可能なよう構成されている。次に、RT状態が「1種BB-A作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「RT1」のRT状態にて、当選した1種BB-A役を入賞させる、もしくは「RT0」のRT状態にて、当選した1種BB-A役を入賞させることで、RT状態が「1種BB-A作動中」に移行する。尚、「RT0」から「1種BB-A作動中」に直接移行する場合、「RT1」、つまり1種BB-A内部中を経由せずに1種BB-A役の当選ゲームにて1種BB-A役を入賞させた場合である。次に、RT状態が「RT2」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「RT0」の場合に、1種BB-Bに当選した場合に「RT2」へ移行する。このときの規定数は3枚である。尚、1種BB-Bに当選して持ち越している状態は規定数を3枚から2枚に変更して遊技を行った場合であっても引き継がれるよう構成されている。更に、「RT2」のRT状態で規定数を3枚から2枚に変更した場合であっても、RT状態として、「RT1」へ移行することではなく、「RT2」の状態のまま遊技を進めることが可能なよう構成されている。次に、RT状態が「1種BB-B作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「RT2」のRT状態にて、当選した1種BB-B役を入賞させる、もしくは「RT0」のRT状態にて、当選した1種BB-B役に係る図柄組み合わせを停止表示させることで、RT状態が「1種BB-B作動中」に移行する。尚、「RT0」から「1種BB-B作動中」に直接移行する場合、「RT2」、つまり1種BB-B内部中を経由せずに、1種BB-B役の当選ゲームにて1種BB-B役に係る図柄組み合わせを停止表示させた場合である。

【1797】

このように第7実施形態では、規定数2枚時と規定数3枚時の遊技において、異なるRT状態への移行が可能となるよう構成されている。更に、規定数2枚時、もしくは規定数3枚時のそれぞれの場合で移行したRT状態は、その後の遊技にて規定数変えを行った場合であっても、RT状態を維持した状態で遊技を進めることが可能となるよう構成されている。このように構成することで、例えば、遊技者が主として遊技する区間を「RT1」のRT状態とする際には、予め規定数2枚による遊技を行い、1種BB-A役が当選した状態にしておく、もしくは遊技者が主として遊技する区間を「RT2」とする際には、予め規定数3枚による遊技を行い、1種BB-B役が当選した状態にしておくなど、遊技者が主として遊技する区間のRT状態を適宜変更させることが可能となる。

【1798】

尚、第7実施形態の遊技機においては、遊技場の管理者又は遊技機の工場出荷前に2枚賭けで遊技を実行して、1種BB-Aに係る条件装置に当選させ、当該1種BB-Aに係る図柄組み合わせを停止表示させずに「RT1」に移行させておき、遊技者は、当該「RT1」にて3枚賭けにて遊技を進行する遊技性となっている。尚、第6実施形態と同様に、設定変更を行っても持ち越しているボーナスの情報はクリアされないよう構成されている。このように構成することで、第6実施形態と同様に、BB内部中である「RT1」にてAT抽選を実行し、遊技者に有利なAT中状態に移行して遊技メダルを獲得する興趣性の高い遊技を実行することができる遊技機を創出することができる。

【1799】

30

40

50

遊技機を創出することができる。

【1801】

(第8実施形態)

第7実施形態においては、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、AT中状態における1遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる構成を例示したが、このような構成は第7実施形態の構成のみには限定されない。そこで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、AT中状態における1遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる第7実施形態とは異なる構成を第8実施形態とし、第7実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第8実施形態にて詳述していない構成は、第7実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。

10

【1802】

次に、図245は、第8実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第8実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が3枚であり、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は10枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっている。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、前述した第7実施形態と同様に、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように枚数優先制御を利用して制御しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む個数優先制御を利用して制御を行っている。

20

【1803】

次に、図246は、第8実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「赤セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベルA」、「ベルB」、「リプレイ」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカA・赤セブン・ブランク」で入賞08、「スイカA・白セブン・ブランク」で入賞10となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

30

【1804】

次に、図247～図250は、第8実施形態における図柄組み合わせ一覧1～4である。第8実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている。また、第8実施形態においては、第1種BB役に対応する図柄組み合わせとして、1種BB-A（70枚を超える払出で終了）となる「ブランク・スイカB・赤セブン」と、1種BB-B（70枚を超える払出で終了）「ブランク・スイカB・ブランク」との2つの図柄組み合わせを有している。尚、1種BB-Aと1種BB-Bにおいては、RB役を連続作動させるオールJACINタイプの条件装置とは異なり、1種BB作動中、且つRB非内部中にてRB役を抽選するいわゆるシフトRBタイプを採用している。尚、RB役としては、RB-A（1種BB作動中のRB）、RB-B（1種BB作動中

40

50

のRB)、RB-C(1種BB作動中のRB)、RB-D(1種BB作動中のRB)の4つを有しており、1種BB作動中、且つRB非内部中にてこれら4つのRB役を所定の確率で抽選するように構成されている。後述する「入賞-A1」～「入賞-B6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、30番～37番に対応する「入賞01」～「入賞06」となる図柄組み合わせが停止表示され、10枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、38番～94番に対応する「入賞07」～「入賞32」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出される、もしくはハズレとなる。尚、第8実施形態では、1種BB作動中、且つRB非内部中にてRB役を抽選し、RB作動中においてはRB役を抽選しないよい実行したが、これには限定されず、RB-Aの作動中にRB-Bが当選し得るよう構成してもよいし、RB-Aの作動中にRB-Aが当選し得るよう構成してもよい。また、RB-Aの作動中にRB-Bが当選した場合には、RB-Aの作動終了までRB-Bの当選を持ち越して、RB-Aが作動終了した後にRB-Bに係る図柄組み合わせが停止表示することでRB-Bが作動するよう構成してもよい(RB-Aの作動中にRB-Aが当選した場合についても同様に構成してもよい)。このような構成として、例えば、RB-A作動中よりもRB-B作動中の方が遊技者にとって有利(例えば、出玉期待値が高いなど)に構成した場合には、遊技者は、RB-A作動中にいずれのRB(RB-A又はRB-B)が当選しているかに注目することとなり、興趣性の高い遊技機を創出することができる。

10

【1805】

20

次に、図251は、第8実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第8実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-M(当選番号1～13)まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。押し順ベル役としての入賞-A1～入賞-B6(当選番号14～25)は、押し順役であり、予め定められている押し順どおりにリールの停止操作を行うことで最も払出が多い10枚役の払出を得ることが可能となっており、予め定められている押し順とおりのリールの停止操作が行われないことで、1枚役の払出を得る、もしくはハズレとなっている(前述した枚数優先制御と個数優先制御を用いている)。入賞-C、および入賞-D(当選番号26、27)においては、RB作動中に当選し得る条件装置である。1種BBは、1種BBに係る条件装置である。尚、本例では、1種BBの作動中は、RBが連続して作動するよう構成されておらず、1種BB作動中にRB役の抽選を行うシフトRBタイプを採用している。RB-A～D(当選番号29～32)は、RB役であり、1種BB作動中、且つRB非内部中である状況下において、所定の当選率(抽選確率)で抽選が行われる。

30

【1806】

ここで、第8実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の図柄組み合わせ(名称)が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ(名称)のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ(名称)を纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号14に対応する条件装置である「入賞-A1」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「入賞01」、「入賞15」、「入賞20」、「入賞23」、「入賞27」の5種類の図柄組み合わせ(名称)が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技01」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技01」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技01」等の名称や「再遊技-A」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の名称や「入賞-A1」等の条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の条件装置をBB役と称することがある。

40

【1807】

50

次に、「役割」の項目には、「条件装置」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置である。当選番号2～3に対応する「スイカA」、「スイカB」は、再遊技役に係る条件装置であるが、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカ（スイカA、スイカB）が中段、もしくは右下がりに揃っているように見える（スイカA又はスイカBが中段、もしくは右下がりに一直線に停止表示する）よう構成されている。当選番号4～5に対応する「弱チェリー」、「強チェリー」は、当選番号2～3と同様に再遊技役に係る条件装置であり、左リールM51の停止操作を行った際にチェリーが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るように構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりチェリーチェリーチェリー、左リール下段のみにチェリー、また左リール下段にチェリー、中リール中段にチェリー、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、左リールのリプレイ図柄がチェリー図柄の代用図柄となっており、左リールがリプレイである当選番号4～5を構成する図柄組合せが必ず停止表示され得よう構成されているため、遊技者に不利な状況が発生しないよう構成されている。当選番号6～9に対応する「チャンス目A～D」は、当選番号2～5と同様に再遊技役に係る条件装置であり、遊技者がいかなる停止操作を行った際でも、当選番号6～9に対応する「再遊技F～I」に係る図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。当選番号11～12に対応する「スイカA（強）」、「スイカB（強）」は、再遊技役に係る条件装置であるが、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカ（スイカA、スイカB）が中段、もしくは右下がりに揃っているように見える（スイカA又はスイカBが中段、もしくは右下がりに一直線に停止表示する）よう構成されている。当選番号13に対応する「弱チェリー（強）」は、当選番号2～3と同様に再遊技役に係る条件装置であるが、左リールM51の停止操作を行った際にチェリーが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るように構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりチェリーチェリーチェリー、左リール下段のみにチェリー、また左リール下段にチェリー、中リール中段にチェリー、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、当選番号13に対応する「再遊技D～E」に係る図柄組み合わせが停止表示するため遊技者に不利な状況が発生しないよう構成されている。これらの「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」に係る再遊技役は、主として、遊技状態を遊技者に有利な遊技状態へと移行させたり、AT中状態などにおいて、ATのセット数の上乗せ抽選、もしくはAT中状態のゲーム数などを上乗せする抽選を行ったりして、遊技者にとって有利な状態となるような役割を持つ条件装置である。また、「スイカ」、「チェリー」としての再遊技役である当選番号2～5に対応する「再遊技B～E」よりも、当選番号11～13に対応する「再遊技K～M」の方が、遊技者に有利な遊技状態へと移行、AT中状態などにおいて、ATのセット数の上乗せ抽選、もしくはAT中状態のゲーム数などを上乗せする抽選が優遇されているよう構成されている。

【1808】

また、当選番号14～25に対応する、「押し順ベル123(6択)」～「押し順ベル321(6択)」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、「123」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞A-1」（当選番号14）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である10枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停

止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出、もしくはハズレとなるよう構成されており、このように構成することで、「A T中状態」等のA Tに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D 2 7 0にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のA Tに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、A Tに関する状態については後述する。

【1 8 0 9】

また、当選番号2 6、2 7に対応する、「入賞－C」、「入賞－D」は、R B作動中に当選し得る条件装置である。尚、第8実施形態では、B B作動中にR Bが連続で作動するタイプの条件装置ではなく、1種B B作動中にてR B役の抽選を行い、更にR Bに入賞させることでR B作動中となるよう構成されている。R B－A～Dにおいては、所謂R B役である。1種B B作動中、R B作動中においては、後述にて詳細に説明することとする。

10

【1 8 1 0】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～2までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第8実施形態においては、ボーナス（B B役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス（B B役）が含まれる当選番号として、1種B Bが含まれる当選番号（2 8）のボーナス当選情報を1、R B－Aが含まれる当選番号（2 9）のボーナス当選情報を2、R B－Bが含まれる当選番号（3 0）のボーナス当選情報を3、R B－Cが含まれる当選番号（3 1）のボーナス当選情報を4、R B－Dが含まれる当選番号（3 2）のボーナス当選情報を5としている。尚、第8実施形態では、ボーナス（B B役）は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス（B B役）を小役と重複して当選するように構成することも可能である。また、1種B Bが当選している状態において、当選番号5番の再遊技－Eが当選した場合などは、ボーナス当選情報としては0とならず、その当選したボーナスに該当するボーナス当選情報が割り当てられる。

20

【1 8 1 1】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～2 7までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第8実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号2 8～3 2）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～2 7入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

30

【1 8 1 2】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～1 5までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。

【1 8 1 3】

次に、図2 5 2は、第8実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（B B、B B役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

40

【1 8 1 4】

まず、1種B B未作動時、且つ1種B B非内部中である「R T 0」における抽選確率について詳述する。第8実施形態においては、R T状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。第8実施形態では、「R T 0」と後述する「1種B B内部中」とは、再遊技役（「再遊技－A」～「再遊技－M」）の抽選確率は同一であるものとしている。当選番号1である「再遊技A」は、一般的な再遊技役に相当するものである。また、当選番号2～1 3にて停止表示し得る「再遊技－B～M」は、再遊技役の一部であるが、停止操作によっては、スイカが一直線に並ぶ図柄組合せやチェリーが左リールの上段、中段又は下段に停止表示する所謂レア役としての役割を有しているものである。当選番号1 4～2 5である「入賞－A 1～B 6」は、押し順ベル役であり、遊技者に最も有利とな

50

るリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 2 7 0及び演出表示装置S 4 0にて実行し得るよう構成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号2 6～2 7である「入賞－C～D」は、1種BB役作動によるRB作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号2 8である「1種BB」は、BB役である。当選番号2 9～3 2である「RB－A～D」は、RB役である。尚、本例では、前述した第6実施形態や第7実施形態と同様にBB役である1種BBに当選することで、「有利区間」への移行抽選（有利区間移行抽選）を行うものとする。

【1 8 1 5】

次に、BB作動中である「1種BB作動中、且つRB非内部中」における抽選確率について詳述する。「1種BB作動中、且つRB非内部中」は、BBの作動中であり、RBに当選していない（RBに係る条件装置を持ち越していない）状態である。この状態においては、「RT 0」と同様の当選率（抽選確率）にて「入賞－A 1～B 6」の抽選が行われる。「RT 0」とは異なり、「RB－A～D」の抽選が行われる。「RB－A～D」はRB役であるが、遊技者がリールの特定の範囲にて停止操作を行わなければ、RB－A～Dを構成する図柄組合せが停止表示されず、RBが作動しないよう構成されている。また、RBに係る図柄組み合わせが停止表示可能な特定の範囲はRB役毎に相違するよう構成されており、例えば、RB－Aに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、RB－B～RB－Dに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、RB－Bに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、RB－A～RB－Dに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、RB－Cに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、RB－A、RB－B、RB－Dに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、RB－Dに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、RB－A、RB－B、RB－Cに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されている。

【1 8 1 6】

次に、BB作動中である「1種BB作動中、且つRB内部中」における抽選確率について詳述する。「1種BB作動中、且つRB内部中」は、BBの作動中であり、RBに当選している（持ち越している）状態である。この状態においては、「RT 0」と同様の当選率（抽選確率）にて「入賞－A 1～B 6」の抽選が行われるが、「RB－A～D」においては、既にいずれかのRB役が当選している状態であるため、抽選は行われない。当選番号2 9～3 2の「RB－A～D」のいずれかに当選する乱数を取得した場合には、「1種BB作動中、且つRB内部中」にてハズレとなった場合と同様の停止制御となる。また、「1種BB作動中、且つRB非内部中」において抽選を行わなかった「再遊技－A」の抽選を行うよう構成している。

【1 8 1 7】

次に、RB作動中である「RB作動中」における抽選確率について詳述する。第8実施形態においては、RB作動中においては、当選番号2 6の「全ての入賞が当選」と当選番号2 7の「全ての1枚役の入賞が当選」との2つの小役が当選し得るよう構成されており、また「ハズレ」も有している。詳細は後述するが、「RB作動中」は、特に当選番号2 7の「全ての1枚役の入賞が当選」が当選する確率が高くなるよう構成されているため、「RB作動中」の1遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。

【1 8 1 8】

<「RT 0」、「1種BB内部中」及び「1種BB一般中且つRB非内部中」の停止制御>

次に、押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。まず、第8実施形態における、「RT 0」、「1種BB内部中」及び「1種BB一般中且つRB非内部中」における、ベル役の停止表示態様について詳細に説明する。

【1 8 1 9】

「入賞－A 1」（条件装置番号1 4）の場合について詳細に説明すると、「1 2 3」＝

「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると10枚の払出となり、「132」＝「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第2、第3の押し順に正解できなかった場合は1枚の払出となり、その他の押し順、即ち「2**」＝「中→*→*」、もしくは「3**」＝「右→*→*」など第1の停止操作が左リールではない場合での押し順に正解できなかった場合は1/4の確率で1枚の払出となり、3/4でハズレとなるよう構成されている。

【1820】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞－A1」の場合には右上がりにベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（4844/65536）で停止するというのではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、10枚役が入賞することとなる6択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、10枚役に入賞することとなる6択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞15、20、23、27」等の1枚役、もしくはハズレが停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず10枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞－A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、（1）第1停止操作で左リールが操作された場合には、入賞01の10枚役、もしくは入賞27の1枚役が入賞する。より詳細には、

（1－1）第1停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にスイカAを停止表示し、（1－2）第2停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にベルAを停止表示し、第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にチェリーを停止表示することで入賞01に対応する図柄組合せ（右上がりベル揃い）が停止表示されることにより10枚役が払出され、（1－3）第2停止操作で右リールが停止操作された場合には、ベルAを停止表示し、第3停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってブランク、もしくはチェリーの何れかを停止表示することで入賞27に対応する図柄組合せが停止表示されることにより1枚役が払出される。

【1821】

（2）第1停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞15、もしくは入賞20の1枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（2－1）第1停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（2－2）第2停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって羊、ベルA（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞15を構成する羊、およびベルA）、赤セブン、ベルB（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞20を構成する、赤セブンおよびベルB）の何れかが中段に停止表示され、（2－2－1）停止操作タイミングによって第2停止操作で左リールに羊、およびベルA（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞15を構成する羊、およびベルA）が中段に停止表示される場合と、羊、およびベルAを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号2のスイカA～図柄番号11のベルA以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞15を構成する羊、およびベルA以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、およびベルAが停止表示された場合、且つ第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞15を構成する赤セブン）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号14のスイカA～図柄番号18の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞15を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、およびベルAが停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞15の何れかが入賞により1枚役が払出され、左リールの中段に羊、およびベルAが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなり、（2－2－2）停止操作タイミングによって第2停止操作で左リールに赤セブン、およびベルB（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞20を構成する赤セブン、お

10

20

30

40

50

よびベル B) が中段に停止表示される場合と、赤セブン、およびベル B を中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号 12 のスイカ A ～図柄番号 1 のベル B 以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 20 を構成する赤セブン、およびベル B 以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に赤セブン、およびベル B が停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞 20 の何れかが入賞により 1 枚役が払出され、左リールの中段に赤セブン、およびベル B が停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－A 1」に対応する条件装置番号 14 が決定された状況下において、第 1 停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞 15、および入賞 20 の合算入賞確率は $1/4$ となる。詳細な演算としては、まず、入賞 15 における左リールの構成図柄（羊、およびベル A）の停止許容範囲が全 20 コマのうち $1/2$ であり、右リールの構成図柄（赤セブン）の停止許容範囲が全 20 コマのうち $1/4$ であるので乗算により $1/8$ と導出できる。同様に、入賞 20 における左リールの構成図柄（赤セブン、およびベル B）の停止許容範囲が全 20 コマのうち $1/2$ であり、右リールの構成図柄（赤セブン）の停止許容範囲が全 20 コマのうち $1/4$ であるので乗算により $1/8$ と導出でき、各々の合算により $1/4$ となる。以上より、左リールにおいては、入賞 15、および入賞 20 を構成する羊、ベル A、赤セブン、ベル B の何れかは押し位置に依らず中段に停止可能となるよう構成されているといえるため、右リールが特定の操作タイミング（右リールの中段に図柄番号 14 のスイカ A ～図柄番号 18 の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞 15、および入賞 20 に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は $15/20$ ($3/4$) となる。

【1822】

(3) 第 1 停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞 23 の 1 枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、(3-1) 第 1 停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にスイカ A を停止表示し、(3-2) 第 2 停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル A、もしくはベル B の何れかを停止表示し、第 3 停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 20 を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号 14 のスイカ B ～図柄番号 18 の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 23 を構成する赤セブン以外の図柄が停止表示され、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞 23 の何れかが入賞するにより 1 枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。(3-3) 第 2 停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 23 を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号 14 のスイカ B ～図柄番号 18 の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 23 を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第 3 停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル A、もしくはベル A の何れかを停止表示し、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞 20 の何れかの入賞により 1 枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－A 1」に対応する条件装置番号 14 が決定された状況下において、第 1 停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞 23 の入賞確率は $5/20$ ($1/4$) となる。また、中リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号 15 のスイカ B ～図柄番号 19 の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞 23 に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は $15/20$ ($3/4$) となる。「入賞－A 1」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞－A 2」～「入賞－A 6」についても同様となっている。

【1823】

「入賞－A 2」に対応する条件装置番号15が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（1／4）で操作された場合には入賞15、および入賞20に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では白セブンが停止表示されずハズレとなる。また「入賞－A 2」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング（1／4）で操作された場合には入賞24に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞24に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【1824】

「入賞－A 3」に対応する条件装置番号16が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（1／2）、且つ右リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（1／2＊1／2＝1／4）で操作された場合には入賞08、および入賞10に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞08、および入賞10を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－A 3」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイミング（1／4）で操作された場合には入賞25に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞25に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【1825】

「入賞－A 4」に対応する条件装置番号17が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（1／2）、且つ右リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（1／2＊1／2＝1／4）で操作された場合には入賞07、および入賞09に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞07、および入賞09を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－A 4」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が右リールのときは、中リールにブランクが停止表示されるタイミング（1／4）で操作された場合には入賞26に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞26に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【1826】

「入賞－A 5」に対応する条件装置番号18が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（1／2）、且つ右リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（1／2＊1／2＝1／4）で操作された場合には入賞12、および入賞14に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞12、および入賞14を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－A 5」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールに羊が停止表示されるタイミング（1／4）、もしくは左リールに羊、およびベルAの何れかが停止表示されるタイミング（1／2＊1／4＝1／8）では、入賞17に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールにブランクが停止表示されるタイミング（1／4）、もしくは左リールに赤セブン、およびベルBの何れかが停止表示されるタイミング（1／2＊1／4＝1／8）では、入賞22に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞17、入賞22に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【1827】

「入賞－A 6」に対応する条件装置番号18が決定された状況下において、第1停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（1／2）、且つ右リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（1／2＊1／2＝1／4）で操作された場合には入賞11、および入賞13に対応する図柄組合

せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞11、および入賞13を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－A6」の条件装置番号が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、右リールに blanks が停止表示されるタイミング（1／4）、もしくは左リールに羊、およびベルAの何れかが停止表示されるタイミング（ $1/2 \times 1/4 = 1/8$ ）では、入賞17に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに羊が停止表示されるタイミング（1／4）、もしくは左リールに赤セブン、およびベルBの何れかが停止表示されるタイミング（ $1/2 \times 1/4 = 1/8$ ）では、入賞21に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（3／4）では入賞18、入賞21を構成する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

10

【1828】

また、「入賞－A1～A6」と同様の押し順ベル役としての「入賞－B1」～「入賞－B6」においても、「入賞－A1」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第1停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第2停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、1枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第1停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで1枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行う（例えば2つのリールで $1/2 \times 1/2 = 1/4$ の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで1枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば3／4の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

20

【1829】

<「RB内部中」の停止制御>

次に、第8実施形態における、「RB内部中」における、ベル役の停止表示態様について詳細に説明する。

【1830】

30

「入賞－A1」（条件装置番号14）の場合について詳細に説明すると、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず10枚の払出となる。即ち、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第1停止操作及び第2停止操作で枚数優先制御とし、入賞01が停止表示することとなる。なお、入賞01である30番の図柄組み合わせは「スイカA・ベルA・チェリー」となっており、左リールのスイカA、中リールのベルA及び右リールのチェリーはすべてPB＝1となっているため、「入賞－A1」（条件装置番号14）に当選した遊技においては、停止操作タイミングに拘わらず、入賞01である30番の図柄組み合わせが停止表示することとなる。

【1831】

また、「入賞－A2」～「入賞－A6」についても「入賞－A1」と同様に、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第1停止操作及び第2停止操作で枚数優先制御とし、入賞02～入賞06のいずれかが停止表示することとなる。なお、「入賞－A1」～「入賞－A6」を総称して押し順ベルA群と称することがある。

40

【1832】

「入賞－B1」（条件装置番号20）の場合について詳細に説明すると、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず1枚の払出又は払出なしとなる（10枚の払出とならない）。即ち、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第1停止操作及び第2停止操作で個数優先制御とする。なお、「入賞－B1」が有する図柄組み合わせ（名称）は、入賞01、入賞15、入賞20、入賞24及び入賞27となっている。

【1833】

50

「入賞－B1」の場合について具体例を挙げて詳述する。

(1) 第1停止として左リールを停止操作した場合、個数優先制御にてPB=1の図柄である「スイカA」を停止表示する。左リールが「スイカA」となる図柄組み合わせは、30番の「スイカA・ベルA・チェリー」と82番の「スイカA・ブランク・ベルA」と83番の「スイカA・チェリー・ベルA」との3種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルA」、「赤セブン」、「ベルB」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが2種類以下であるため、左リールには「スイカA」が停止表示（有効ラインに停止表示することを単に停止表示と称することがあり、以下同様）することとなる。

(1-1) 第1停止として左リールが停止した後、第2停止として中リールを停止操作した場合、個数優先制御にてPB=1の図柄である「チェリー」を停止表示する。中リールが「チェリー」となる図柄組み合わせは、83番の「スイカA・チェリー・ベルA」の1種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する中リールの図柄は、「ベルA」、「ブランク」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが1種類であり（「チェリー」と同一の数であり）、第8実施形態では「チェリー」を停止表示するように定められている。

(1-1-1) 第2停止として中リールが停止した後、第3停止として右リールを停止操作した場合、PB=1の図柄である「ベルA」を停止表示し、83番の「スイカA・チェリー・ベルA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。

【1834】

(1-2) 第1停止として左リールが停止した後、第2停止として右リールを停止操作した場合、個数優先制御にてPB=1の図柄である「ベルA」を停止表示する。右リールが「ベルA」となる図柄組み合わせは、82番の「スイカA・ブランク・ベルA」と83番の「スイカA・チェリー・ベルA」の2種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する右リールの図柄は、「チェリー」であり、その後停止表示し得る図柄組み合わせが1種類であるため、右リールには「ベルA」が停止表示することとなる。

(1-2-1) 第2停止として右リールが停止した後、第3停止として中リールを停止操作した場合、PB=1の図柄である「チェリー」を停止表示し（「ブランク」ではなく「チェリー」を停止表示するよう定められている）、83番の「スイカA・チェリー・ベルA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。

【1835】

(2) 第1停止として中リールを停止操作した場合、個数優先制御にてPB=1の図柄である「リプレイ」を停止表示する。中リールが「リプレイ」となる図柄組み合わせは、54番の「羊・リプレイ・赤セブン」と55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」と64番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」と65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」との4種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する中リールの図柄は、「ベルA」、「白セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが3種類以下であるため、中リールには「リプレイ」が停止表示することとなる。

(2-1) 第1停止として中リールが停止した後、第2停止として左リールの1～10番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合、個数優先制御にて「ベルA」を停止表示する。左リールが「ベルA」となる図柄組み合わせは、55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」であり、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルB」、「赤セブン」であり、引き込めない位置に配置されているかその後停止表示し得る図柄組み合わせが「ベルA」と同一の1種類であるため、第8実施形態では「ベルA」を停止表示するように定められている。

(2-1-1) 第2停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルA」が停止表示）、第3停止として右リールの13～17番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として右リールの18～19又は0～12番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、右リールに「赤セブン」

10

20

30

40

50

が停止表示できない（引き込めない）ため、55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（2-2）第1停止として中リールが停止した後、第2停止として左リールの0又は11～19番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合、個数優先制御にて「ベルB」を停止表示する。左リールが「ベルB」となる図柄組み合わせは、65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」であり、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルA」、「赤セブン」であり、引き込めない位置に配置されているかその後停止表示し得る図柄組み合わせが「ベルB」と同一の1種類であるため、第8実施形態では「ベルB」を停止表示するように定められている。

（2-2-1）第2停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルB」が停止表示）、第3停止として右リールの8～12番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として右リールの0～7又は13～19番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、右リールに「白セブン」が停止表示できない（引き込めない）ため、65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（2-3）第1停止として中リールが停止した後、第2停止として右リールの13～17番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、54番の「羊・リプレイ・赤セブン」と55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」を構成する「赤セブン」が停止表示する（「白セブン」は停止表示できない）。

（2-3-1）第2停止として右リールが停止した後（右リールには「赤セブン」が停止表示）、第3停止として左リールの1～10番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルA」が停止表示し（「羊」ではなく「ベルA」を停止表示するよう定められている）、55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として左リールの0又は11～19番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールに「ベルA」も「羊」も停止表示できない（引き込めない）ため、54番の「羊・リプレイ・赤セブン」及び55番の「ベルA・リプレイ・赤セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（2-4）第1停止として中リールが停止した後、第2停止として右リールの8～12番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、64番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」と65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」を構成する「白セブン」が停止表示する（「赤セブン」は停止表示できない）。

（2-4-1）第2停止として右リールが停止した後（右リールには「白セブン」が停止表示）、第3停止として左リールの0又は11～19番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルB」が停止表示し（「赤セブン」ではなく「ベルB」を停止表示するよう定められている）、65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として左リールの1～10番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールに「ベルB」も「赤セブン」も停止表示できない（引き込めない）ため、64番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」及び65番の「ベルB・リプレイ・白セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（2-5）第1停止として中リールが停止した後、第2停止として右リールの0～7又は18～19番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、「赤セブン」も「白セブン」も引き込めないため、入賞に係る図柄組み合わせは停止せず、払出なしとなる。

【1836】

（3）第1停止として右リールを停止操作した場合、個数優先制御にてPB=1の図柄である「スイカA」を停止表示する。右リールが「スイカA」となる図柄組み合わせは、73番の「赤セブン・白セブン・スイカA」と74番の「ベルA・白セブン・スイカA」と

75番の「ベルB・白セブン・スイカA」との3種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する右リールの図柄は、「チェリー」、「赤セブン」、「白セブン」、「ベルA」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが2種類以下であるため、右リールには「スイカA」が停止表示することとなる。

(3-1) 第1停止として右リールが停止した後、第2停止として左リールの0又は11～19番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルB」が停止表示する(左リールが「赤セブン」となる図柄組み合わせは1種類であり、左リールが「ベルB」となる図柄組み合わせは1種類であり、いずれも停止表示可能となるタイミングで停止操作しても、「赤セブン」ではなく「ベルB」を停止表示するよう定められている)。

10

(3-1-1) 第2停止として左リールが停止した後(左リールには「ベルB」が停止表示)、第3停止として中リールの8～12番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示し、75番の「ベルB・白セブン・スイカA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として中リールの0～7又は13～19番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、75番の「ベルB・白セブン・スイカA」が停止表示せず、払出なしとなる。

(3-2) 第1停止として右リールが停止した後、第2停止として左リールの1～10番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルA」が停止表示する。

20

(3-2-1) 第2停止として左リールが停止した後(左リールには「ベルA」が停止表示)、第3停止として中リールの8～12番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示し、74番の「ベルA・白セブン・スイカA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。また、第3停止として中リールの0～7又は13～19番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、74番の「ベルA・白セブン・スイカA」が停止表示せず、払出なしとなる。

(3-3) 第1停止として右リールが停止した後、第2停止として中リールの8～12番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示する。

30

(3-3-1) 第2停止として中リールが停止した後(中リールには「白セブン」が停止表示)、第3停止として左リールの1～10番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルA」が停止表示し、74番の「ベルA・白セブン・スイカA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。

(3-3-2) 第2停止として中リールが停止した後(中リールには「白セブン」が停止表示)、第3停止として左リールの0又は11～19番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルB」が停止表示し(左リールが「赤セブン」となる図柄組み合わせは1種類であり、左リールが「ベルB」となる図柄組み合わせは1種類であり、いずれも停止表示可能となるタイミングで停止操作しても、「赤セブン」ではなく「ベルB」を停止表示するよう定められている)、75番の「ベルB・白セブン・スイカA」が停止表示することとなり、1枚の払出となる。

40

(3-4) 第1停止として右リールが停止した後、第2停止として中リールの0～7又は13～19番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、入賞に係る図柄組み合わせは停止せず、払出なしとなる。

【1837】

また、「入賞-B2」～「入賞-B6」についても「入賞-B1」と同様に、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第1停止操作及び第2停止操作で個数優先制御とし、1枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する又は払出なし(入賞に係る図柄組み合わせが停止表示しない)となる。なお、「入賞-B1」～「入賞-B6」を総称して押し順

50

ベルB群と称することがある。

【1838】

上述したように、「RB内部中」においては、押し順ベルA群に当選した場合には、停止操作態様（押し順や停止操作タイミング）に拘わらず10枚の払出（相対的に多い払出枚数）となる図柄組み合わせが停止表示し、押し順ベルB群に当選した場合には、1枚の払出（相対的に少ない払出枚数）となる図柄組み合わせが停止表示する又は払出なしとなる図柄組み合わせが停止表示する（入賞に係る図柄組み合わせが停止表示しない）よう構成されている。

【1839】

次に、図253は、第8実施形態における、RT状態遷移図である。図253について詳細に説明する。第8実施形態においては、「RT0」、「1種BB内部中」、「1種BB一般中且つRB非内部中」、「RB内部中」、「RB作動中」の5つのRT状態が存在している。尚、第8実施形態での1種BBにおいては、RB役を連続作動させるオールJACINタイプの条件装置とは異なり、1種BB作動中、且つRB非内部中にてRB役を抽選するいわゆるシフトRBタイプを採用している。「1種BB内部中」は、1種BBが当選して1種BBを持ち越している状態である。「1種BB一般中且つRB非内部中」は、1種BB役が作動している状態、且つRB役が当選していない状態（以後、1種BB一般中とも称することがある）である。「RB内部中」は、1種BB役が作動している状態、且つRB役が当選して持ち越している状態である。「RB作動中」は、RB役が作動している状態である。

【1840】

次に、RT状態の移行条件について説明する。図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。まず、RT状態が「RT0」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「1種BB内部中」、「1種BB作動中」、「RB内部中」、「RB作動中」（「RT0」を除く全てのRT状態）である場合に、RAM初期化が実行される、又は、1種BBの作動が終了した場合に「RT0」に移行する。

【1841】

次に、RT状態が「1種BB内部中」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「RT0」の場合に、1種BBに当選した場合に「RT1」へ移行する。次に、RT状態が「1種BB作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「1種BB内部中」のRT状態にて、当選した1種BB役を入賞させる、もしくは「RT0」のRT状態にて、当選した1種BB役に係る図柄組み合わせを停止表示させる、もしくは1種BBの作動中にRB-A～Dの作動が終了することで、RT状態が「1種BB作動中」に移行する。尚、「RT0」から「1種BB作動中」に直接移行する場合は、「1種BB内部中」を経由せずに1種BB役の当選ゲームにて1種BB役に係る図柄組み合わせを停止表示させた場合である。次に、RT状態が「RB内部中」へと移行する具体的な移行例としては、RT状態が「1種BB作動中」の場合に、RB役に当選し、且つRB役に係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合に「RB内部中」へ移行する。次に、RT状態が「RB作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「RB内部中」のRT状態にて、当選したRB役に係る図柄組み合わせを停止表示させる、もしくは「1種BB作動中」のRT状態にて、RB役に当選したゲームにてRB役に係る図柄組み合わせを停止表示させることで、RT状態が「RB作動中」に移行する。また、前述したように「RB作動中」にRB役を抽選するように構成することも可能である。「RB作動中」にRB役の抽選を行い、RB役に当選した場合、RB役の当選情報を持ち越し、RBの作動が終了し、「1種BB作動中」に移行した際に、持ち越したRBの当選情報を参照し、再び「RB内部中」に移行するように構成される。

【1842】

このように第8実施形態では、1種BBとして、RB役を連続作動させるオールJACINタイプの条件装置とは異なり、1種BB作動中、且つRB非内部中にてRB役を抽選するいわゆるシフトRBタイプを採用していることで、1種BBの作動中にRBを抽選す

る区間（１種ＢＢ一般と称する）を有する構成となっている。

【１８４３】

次に、図２５４は、第８実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。図２５４について説明する。第８実施形態においては、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」、「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」の９個のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。尚、遊技区間としては、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」の２つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」、
「ＲＢ作動中」の７つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる７つのＡＴに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」を経由せずに１５００ゲーム経過した場合（有利区間残りゲーム数カウンタのカウント値が０になった場合）には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。尚、「通常区間」、「有利区間」の各々の状態の設定においては、例えば、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」も「有利区間」として設定し、９つ全てのＡＴに関する状態を有利区間」として設定するような構成も可能である。また、第８実施形態において、１種ＢＢ役は高確率で当選する仕様となっているが、１種ＢＢ作動中は遊技者にとって有利な状態ではない。

10

【１８４４】

「低確率状態Ａ」、および「低確率状態Ｂ」は、通常区間となっている。「低確率状態Ａ」は、１種ＢＢ役が当選した状態、且つ１種ＢＢ役を入賞させていない状態である。「低確率状態Ｂ」は、１種ＢＢ役が当選していない状態である。「有利区間」への移行抽選としては、主として「低確率状態Ａ」、および「低確率状態Ｂ」にて、所定の小役の当選に基づいて所定の当選率で「有利区間」への移行抽選が行われる。尚、「有利区間」への移行抽選を行う小役としては、第６実施形態にて詳述したように、１種ＢＢ役に当選している内部中と、１種ＢＢ役に当選していない非内部中で、当選率が変化しない小役であることが好ましい。ここでは例えば押し順ベルに係る条件装置、もしくはレア役としての再遊技役に係る条件装置などが主として有利区間への移行抽選を行うものである。また、１種ＢＢ役などのボーナスに係る条件装置においても、「有利区間」への移行抽選を行うよう構成することが可能である。「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」において、当選した
所定の条件装置の抽選結果に基づいて、ＡＴに関する状態が移行される。例えば「低確率状態Ｂ」において、所定の条件装置の抽選により、「高確率状態Ｂ」への移行抽選に当選し、ＡＴに関する状態が「高確率状態Ｂ」へ移行する。また、「低確率状態Ａ」において、所定の条件装置の抽選により、「ＡＴ中状態Ａ」の移行抽選に当選し、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態Ａ」へ移行する。

20

30

【１８４５】

「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」は有利区間である。「高確率状態Ａ」は、１種ＢＢ役が当選した状態、且つ１種ＢＢ役を入賞させていない状態である。「高確率状態Ｂ」は、１種ＢＢ役が当選していない状態である。尚、「高確率状態Ａ」、および「高確率状態Ｂ」は、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」と比較すると、遊技者にとって有利な「ＡＴ中状態」への移行抽選が優遇されている状態と言える。「高確率状態Ａ」、および「高確率状態Ｂ」は、例えば１種ＢＢ役を入賞させた、「ＡＴ中状態」への移行抽選に当選した、「有利区間」の終了条件である有利区間を開始してから１５００Ｇ遊技を行った（有利区間残りゲーム数カウンタのカウント値が０になった）か、有利区間における遊技メダル最大の増加枚数（遊技者にとって最も遊技メダルが減少した状況からの遊技メダルの増加枚数）が２４００枚を超えたか、有利区間の任意の終了条件を充足した（例えば、ＡＴ中状態Ａ又はＢにてＡＴ残りゲーム数が０になった、高確率状態Ａ又はＢにて保障ゲーム数が０になった、４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ中状態）となった、固定の３２Ｇが経過（ガセ前兆状態）、ＡＴ中に押し順ナビが実行されたにもかかわらず押し順ナビの押し順通りに遊技者が停止ボタンを操作しなかった、遊技状態（ＲＴ状態やＢ

40

50

B作動状態)が変更された等) ことに基づいて「有利区間」の終了条件を充足しと判断して終了させる。

【1846】

「AT中状態A」、「AT中状態B」は有利区間であり、押し順ベル役を最も獲得枚数の多い10枚で獲得し得る押し順ナビが発生する状態である。また、「AT中状態A」、「AT中状態B」においては、例えば、所定の役(レア役)に当選した際、遊技者にとって更に有利となる「上乗せ特化状態」などを有するよう構成してもよい。このように構成することで、「AT中状態A」、「AT中状態B」の残りゲーム数を長くすることができると共に、遊技者にとって有利な状態を複数有することができ、遊技の興趣を向上させることができる。「AT中状態A」、「AT中状態B」の区間は任意で定めることが可能であるが、第8実施形態では、初期ゲーム数を50ゲームと定めることとする。尚、「AT中状態A」、「AT中状態B」の区間においては、ゲーム数で管理するだけでなく、遊技者が付与された(増加した)遊技メダルの枚数で規定する差枚数管理、もしくは押し順ベルに当選した遊技における押し順ナビの実行回数(指示の実行回数)で規定するナビ回数管理、所定ゲーム数を1セットとし継続抽選に当選することにより所定ゲーム数のセットが繰り返し継続する、所定ゲーム数を1セットとし上乗せ抽選に当選することで所定ゲーム数単位でAT残りゲーム数を上乗せする(セット数を上乗せする)、又はこれらを複数組み合わせたものなどでもよい。

10

【1847】

「1種BB一般中」、「RB内部中」、「RB作動中」は通常区間、もしくは有利区間であり、1種BB役を入賞された際に滞在し得る状態である。尚、第8実施形態では、1種BB役である1種BB-Aと1種BB-Bにおいては、RB役を連続作動させるオールJACINタイプの条件装置とは異なり、1種BB作動中、且つRB非内部中にてRB役を抽選するいわゆるシフトRBタイプを採用している。第8実施形態では、1種BBが作動している上記3つの状態においては、新たに有利区間に移行する抽選を行わないものと規定するが、有利区間の抽選を行うよう構成することも可能である。

20

【1848】

尚、第8実施形態においては、第6実施形態や第7実施形態と同様に、遊技者は1種BB内部中にて遊技を進行するよう構成されている。しかしながら、第8実施形態においては、3枚賭けのみで遊技を実行可能に構成されているため、3枚賭けで当選し得る1種BBの内部中(1種BBに係る条件装置の当選を持ち越している状態)においては、1種BB役(1種BBに係る条件装置を1種BB役と称することがある)に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。そこで、第8実施形態においては、1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある遊技では、遊技者に対して1種BB役を構成する図柄組合せを停止表示させないように示唆するよう構成されている。これは、第8実施形態において、1種BBが作動することによって、メダル増減期待値が下がるよう構成されているためである。当該示唆の実行態様としては、1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示しない位置で停止操作を促す画像を表示する(例えば、画面全体に黒い煙のような画像を表示してバー付近を停止操作することを促す)、1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があることを示唆する音声を出力する(例えば、「バシュン」という音声や「チャンスだ」という音声を出力する)、サイドランプ等のランプを点灯させて1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があることを示唆する、またはこれらを複数組み合わせで示唆するよう構成してもよい。

30

40

【1849】

図255(a)及び(b)は、RT状態とAT状態の変化を示す図である。図255(a)では、通常区間であり、RT状態がRT0である状況にて遊技が実行され、内部抽選の結果BBに係る条件装置に当選する。また、第8実施形態においては、通常区間におけるBBに係る条件装置の当選によって有利区間移行抽選(通常区間から有利区間に移行するか否かの抽選であり、100%当選するよう構成してもよい)を実行するよう構成されているため、有利区間移行抽選に当選する(有利区間に当選する)。また、当該遊技にお

50

いてはB B役に係る図柄組み合わせは停止表示されない。この場合には、次の遊技から、R T状態は、1種B B内部中に移行するとともに、通常区間から有利区間に移行して有利区間が開始される。

【1850】

図255(b)では、通常区間であり、R T状態がR T0であるときに、内部抽選の結果B Bに係る条件装置に当選する。また、(a)と同様に、有利区間移行抽選が実行されて有利区間に当選する。この例では、当該遊技で、B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する停止操作が行われたため、B B役に係る図柄組み合わせが停止表示される。この場合には、次の遊技から、R T状態は、1種B B一般中且つR B非内部中(B B作動中)に移行するとともに、通常区間から有利区間に移行して有利区間が開始される。なお、B Bの終了条件を満たしてB Bが終了した場合であっても、通常区間には戻らず、有利区間が維持される。第8実施形態では、1種B B役に係る図柄組み合わせが停止表示してしまうと遊技者にとって不利になるよう構成されているが、このように構成することによって、遊技者が停止操作を誤ってB B役に係る図柄組み合わせを停止表示させてしまった場合であっても、B Bが終了するときに有利区間を維持することで、遊技者に不利益を与えにくくすることができる。

10

【1851】

以上のように構成することにより、第8実施形態に係る回胴式遊技機によれば、1種B B内部中にて遊技を進行する遊技性とし、且つ1種B B役に係る図柄組み合わせの停止表示を回避するよう構成することで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけ、且つ、A T中状態における1遊技あたりの期待値(払出枚数/投入枚数)を高くすることができ、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。また、1種B B役に係る図柄組み合わせを停止表示させてしまった場合であっても、1種B Bの作動中(特に、R B内部中)においては、遊技者が大きく損をしないよう構成されている(所持している遊技メダルが著しく減少しない)ことで、目押しの苦手な遊技者であってもストレスなく遊技を進行することができる遊技機を担保することができる。

20

【1852】

(第9実施形態)

第7実施形態や第8実施形態においては、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、A T中状態における1遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる構成を例示したが、このような構成は第7実施形態や第8実施形態の構成のみには限定されない。そこで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、A T中状態における1遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる第7実施形態や第8実施形態とは異なる構成を第9実施形態とし、第7実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第9実施形態にて詳述していない構成は、第7実施形態もしくは前述した他の実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。

30

【1853】

次に、図256は、第9実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第9実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が3枚であり、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は15枚、最小払出枚数は1枚(入賞役と払出枚数との対応付けは後述)である。また、優先入賞順(引き込み優先順)は、「再遊技役→小役(ベル、スイカ、等)→ボーナス」となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更(例えば、21コマに変更)したり、有効ラインの構成を変更(例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更)しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、前述した第7実施形態と同様に、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように枚数優先制御を利用して制御しており、

40

50

正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む個数優先制御を利用して制御を行っている。

【1854】

次に、図257は、第9実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「羊」、「象」、「白セブン」、「赤セブン」、「ベルA」、「ベルB」、「リプレイ」、「スイカ」、「ブランクA」、「ブランクB」の10種類となっている。ここで、「ブランクA」、「ブランクB」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランクA」、「ブランクB」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「ブランクA・ベルA・羊」で再遊技03、「リプレイ・ブランクB・ベルB」で入賞01となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

10

【1855】

次に、図258～図263は、第9実施形態における図柄組み合わせ一覧1～6である。第9実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（ベルの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にベル図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、第9実施形態においては、1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、1種BB役、もしくはBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせとして、1種BB-A（RBを連続作動させ、69枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・赤セブン」と、1種BB-B（RBを連続作動させ、69枚を超える払出で終了）となる「象・象・赤セブン」との2つの図柄組み合わせを有している。第9実施形態においては、1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役）、もしくはハズレを抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。後述する「入賞-A1」～「入賞-B12」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、76番～88番に対応する「入賞24」～「入賞36」となる図柄組み合わせが停止表示され、15枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、22番～75番に対応する「入賞01」～「入賞23」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出される、もしくはハズレとなる。

20

30

40

【1856】

次に、図264は、第9実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第9実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-L（当選番号1～12）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役の図柄組み合わせが相違し得るよう構成されている。押し順ベル役としての入賞-A1～入賞-B12（当選番号13～36）は、予め定められている押し順（正解の押し順）どおりにリールの停止操作を行うことで最も払出が多い15枚役の払出を得ることが可能となっており、正解の押し順とは異なる

50

停止操作が行われた場合、1枚役の払出を得る、もしくはハズレとなる。ベル役である入賞-C～E（当選番号37～39）は、入賞-A1～入賞-B12と同様に最も払出が多い15枚役の払出を得ることが可能となっているベル役であるが、リールの押し順による停止操作に拘わらずもっとも払出が多い15枚役の払出を得ることが可能となっている条件装置である。入賞-F～入賞-Q（当選番号40～49）は、BB（RB）が作動中に当選し得る条件装置である。1種BB-A、および1種BB-Bにおいては、所謂BB役である。尚、本例では、1種BB-A、および1種BB-B作動中はRBが連続して作動するよう構成されているが、BB役はこれに限定することなく、例えば1種BB作動中にRBの抽選を行う所謂シフトRBを搭載したものでよい。

【1857】

ここで、第9実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から3番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」、「再遊技04」の4種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、「入賞-A1」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「入賞01」

【1858】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1～10に対応する「リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置である。当選番号11、12に対応する「スイカ」は、再遊技役に係る条件装置であるが、所定のリールでスイカを停止表示させるよう停止操作を行うことで、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカが上段に揃っているように見える（スイカが中段に一直線に停止表示する）よう構成されている。

【1859】

また、当選番号13～36に対応する、「押し順ベル123正解」～「押し順ベル321正解」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、「123」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞A-1」（当選番号13）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である15枚の遊技メダルが獲得できる「入賞24」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出、もしくはハズレとなるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等のATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ATに関する状態につい

ては後述する。

【1860】

また、当選番号37～39に対応する、「小Vベル」は、押し順に拘わらず、入賞36を構成する図柄組合せが停止表示されることにより、最大獲得枚数を獲得可能に構成されている条件装置である。当選番号40～51に対応する「15枚」～「1枚」は、BB作動中におけるRB作動中にのみ当選する可能性がある条件装置である。当選番号40～41に対応する、「15枚」はRB作動中に当選する条件装置である。尚、当選番号40、41に対応する条件装置である「入賞-F」、「入賞-G」は、入賞01～入賞37、もしくは入賞38までの複数の条件装置より構成されており、押し順に拘わらず最大獲得枚数を獲得可能な入賞24～37のいずれかを優先的に入賞させるよう構成されている。当選番号42に対応する、「6枚」はRB作動中に当選する条件装置である。尚、当選番号42に対応する条件装置である「入賞-H」は、入賞24～入賞39までの複数の条件装置より構成されており、押し順に拘わらず6枚を獲得可能な入賞38～39のいずれかを優先的に入賞させるよう構成されている。当選番号43～51に対応する、「1枚」～「1枚」は、いずれとも複数の条件装置より構成されているが、押し順に拘わらず1枚を獲得可能なよう構成されている点で共通している。これは、前述した個数優先制御に基づくものであり、リールの停止操作を行った際に、当選した条件装置を構成する複数の図柄組み合わせのうち、その後停止表示可能な図柄組み合わせの数が最も多くなる図柄を優先的に引き込む制御を用いることで実現されている。当選番号52、53に対応する、「1種BB-A」、「1種BB-B」は、BB役である。

10

20

【1861】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～2までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第9実施形態においては、ボーナス(BB役)が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス(BB役)が含まれる当選番号として、1種BB-Aが含まれる当選番号(52)のボーナス当選情報を1、1種BB-Bが含まれる当選番号(53)のボーナス当選情報を2としている。尚、第9実施形態では、ボーナス(BB役)は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス(BB役)を小役と重複して当選するように構成することも可能である。

【1862】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～51までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第9実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号(ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号52・53)は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～51入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

30

【1863】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～29までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。

【1864】

次に、図265は、第9実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号(条件装置番号、当選役とも称す)及びボーナス(BB、BB役とも称す)が役抽選手段により決定される抽選確率(当選率とも称する)を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

40

【1865】

まず、1種BB未作動時である「RT0」における抽選確率について詳述する。第9実施形態においては、RT状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。尚、1種BB未作動時において、当選し得る1種BB役においては、1種BB-A、1種BB-Bの2種類である。当選番号1～10にて停止表示し得る「再遊技A～J」は、一般的な再遊技役に相当するものである。また、当選番号11～12にて停止表示し得る「再遊技-K～L」は、再遊技役の一部であるが、停止操作によっては、スイカが一直線

50

に並ぶ図柄組合せが停止表示される所謂レア役としての役割を有しているものである。また、当選番号9～13にて停止表示し得る。当選番号13～36にて停止表示し得る「入賞-A1～B12」は、押し順ベル役であり、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号37～39にて停止表示し得る「入賞-C～E」は、「入賞-A1～B12」と同様にベル役であるが、押し順に拘わらず最大獲得枚数が獲得可能となるよう構成されている条件装置である。当選番号40～51にて停止表示し得る「入賞-F～Q」は、1種BB役作動によるRB連続作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号52～53にて停止表示し得る「1種BB-A～1種BB-B」は、BB役である。

10

【1866】

また、第9実施形態では、「1種BB-A」、「1種BB-B」に当選している（持ち越している）状況下において、「1種BB-A」、「1種BB-B」の抽選確率に係る置数を、「再遊技-A」に加算している。このように構成することで、「1種BB-A」、「1種BB-B」に当選していない「RTO」の状態と比較して、「1種BB内部中」は再遊技役に当選する確率を上げることが可能となり、「RTO」と比較して遊技者に対して有利な状態を作り出すことができる。また、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。

【1867】

次に、BB作動中である「RB作動中」における抽選確率について詳述する。第9実施形態においては、RB作動中においては、当選番号40～51の「入賞-F」～「入賞-Q」との複数の小役が当選し得るよう構成されており、「ハズレ」は有していない。詳細は後述するが、「RB作動中」は、特に当選番号44の「1枚」が当選する確率が高くなるよう構成されている。当選番号44は、1枚役が停止表示されるよう構成されている。よって、「RB作動中」の1遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。「RB作動中」の条件装置ごとの当選率（抽選確率）の詳細については後述する。

20

【1868】

次に、押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。「入賞-A1」（条件装置番号13）の場合について詳細に説明すると、「123」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると15枚の払出となり、「132」＝「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第2、第3の押し順に正解できなかった場合は1枚の払出となり、その他の押し順、即ち「2**」＝「中→*→*」、もしくは「3**」＝「右→*→*」など第1の停止操作が左リールではない場合での押し順に正解できなかった場合は1/8の確率で1枚の払出となり、7/8でハズレとなるよう構成されている。

30

【1869】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞-A1」の場合には上段にベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（3782/65536）で停止するというのではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、15枚役が入賞することとなる6択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、15枚役に入賞することとなる6択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞01、08、13、18、23」等の1枚役、もしくはハズレが停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず15枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞-A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、（1）第1停止操作で左リールが操作された場合には、入賞24の15枚役、もしくは入賞01の1枚役が入賞する。より詳細には、（1-1）第1停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（1-2）第2停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にスイカを停止表示し、第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止

40

50

表示することで入賞 2 4 に対応する図柄組合せ（上段ベル揃い）が停止表示されることにより 1 5 枚役が払出され、（1－3）第 2 停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にベル B、スイカの何れかが停止表示し、第 3 停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってブランク A、もしくはブランク B の何れかを停止表示することで入賞 0 1 の何れかに対応する図柄組合せが停止表示されることにより 1 枚役が払出される。

【1 8 7 0】

（2）第 1 停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞 0 8、1 3、1 8、2 3 の 1 枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（2－1）第 1 停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段に白セブン、赤セブン、羊、象の何れかが停止表示され、（2－2）中リールの第 1 停止操作により、白セブンが停止表示された場合、且つ第 2 停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第 2 停止操作で左リールに羊、および象（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 0 8 を構成する羊、および象）が中段に停止表示される場合と、羊、および象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号 4 のブランク A～図柄番号 1 3 の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 0 8 を構成する羊、および象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ第 3 停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって羊（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 0 8 を構成する羊）が中段に停止表示される場合と、羊を中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号 4 のリプレイ～図柄番号 8 の羊以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 0 8 を構成する羊以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ右リールの中段に羊が停止表示された場合には入賞 0 8 の何れかが入賞することにより 1 枚役が払出され、左リールの中段に羊、および象が停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に羊が停止表示されない場合にはハズレとなり、（2－3）中リールの第 1 停止操作により、赤セブンが停止表示された場合、且つ第 2 停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第 2 停止操作で左リールに羊、および象（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 1 3 を構成する羊、および象）が中段に停止表示される場合と、羊、および象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号 4 のブランク A～図柄番号 1 3 の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 1 3 を構成する羊、および象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ第 3 停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって象（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 1 3 を構成する象）が中段に停止表示される場合と、象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号 9 のリプレイ～図柄番号 1 3 の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 1 3 を構成する象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ右リールの中段に象が停止表示された場合には入賞 1 3 の何れかが入賞により 1 枚役が払出され、左リールの中段に羊、および象が停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に象が停止表示されない場合にはハズレとなり、（2－4）中リールの第 1 停止操作により、羊が停止表示された場合、且つ第 2 停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第 2 停止操作で左リールに白セブン、および赤セブン（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 1 8 を構成する白セブン、および赤セブン）が中段に停止表示される場合と、白セブン、および赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号 1 4 のブランク A～図柄番号 3 の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞 1 8 を構成する白セブン、および赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ第 3 停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって白セブン（停止操作を受け付けてから 4 コマ以内にある入賞 1 8 を構成する白セブン）が中段に停止表示される

10

20

30

40

50

場合と、白セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号14のリプレイ～図柄番号18の白セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞18を構成する白セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ右リールの中段に白セブンが停止表示された場合には入賞18の何れかが入賞により1枚役が払出され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に白セブンが停止表示されない場合にはハズレとなり、（2－5）中リールの第1停止操作により、象が停止表示された場合、且つ第2停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第2停止操作で左リールに白セブン、および赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞23を構成する白セブン、および赤セブン）が中段に停止表示される場合と、白セブン、および赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号14のブランクA～図柄番号3の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞23を構成する白セブン、および赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ第3停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから4コマ以内にある入賞23を構成する赤セブン）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号19のリプレイ～図柄番号3の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞23を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞23の何れかが入賞により1枚役が払出され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。尚、リールの停止順序として、上記では「中→左→右」の順序でリールを停止操作した場合での説明を行ったが、第1停止操作が左リールでない場合であれば、例えば「中→右→左」、「右→中→左」、もしくは「右→左→中」とした場合であっても同様のリール停止制御となっている。以上より、「入賞－A1」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、第1停止操作が左リール以外で停止操作された場合には、入賞08、入賞13、入賞18、入賞23の合算入賞確率は $1/8$ となる。詳細な演算としては、まず、入賞08における中リールの構成図柄（白セブン）の停止許容範囲が全20コマのうち $1/4$ であり、左リールの構成図柄（羊、および象）の停止許容範囲が全20コマのうち $1/2$ であり、右リールの構成図柄（羊）の停止許容範囲が全20コマのうち $1/4$ であるので乗算により入賞確率は $1/32$ と導出できる。同様に、入賞13、入賞18、入賞23の場合も入賞確率は $1/32$ と導出でき、各々の合算により $1/8$ となる。以上より、中リールにおいては、入賞08、入賞13、入賞18、および入賞23を構成する羊、象、赤セブン、白セブンの何れかは押し位置に依らず中段に停止可能となるよう構成されているといえるため、左リールが特定の操作タイミング（例えばリールの中段に図柄番号4のブランクA～図柄番号13の象以外の操作タイミング）以外で操作された場合、且つ右リールが特定の操作タイミング（例えばリールの中段に図柄番号4のリプレイ～図柄番号8の羊以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞08、入賞13、入賞18、入賞23に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は $7/8$ となる。「入賞－A1」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞－A2」～「入賞－A12」についても同様となっている。

【1871】

「入賞－A2」に対応する条件装置番号14が決定された状況下において、第1停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに象が停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（ $1/2$ ）で操作された場合に入賞09に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに象が停止表示されるタイミング（ $1/4$ ）で操作されない、もし

10

20

30

40

50

くは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞０９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７２】

「入賞－Ａ３」に対応する条件装置番号１５が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１０に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

10

【１８７３】

「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１６が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１１に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１１に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

20

【１８７４】

「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、左リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１８、および入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１８、および入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

30

【１８７５】

「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、左リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１９、および入賞２０に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１９、および入賞２０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

40

【１８７６】

また、「入賞－Ａ１～Ａ６」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ａ７」～「入賞－Ａ１２」、更に「入賞－Ｂ１」～「入賞－Ｂ１２」においても、「入賞－Ａ１」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第２停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、１枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を

50

行う（例えば2つのリールで $1/2 \times 1/4 = 1/8$ の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで1枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば $7/8$ の範囲）ことで1枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

【1877】

次に、図266は、第9実施形態における、RT状態遷移図である。尚、第9実施形態においては、「2種BB」を有しておらず「1種BB」のみを有している構成となっている。図266においては、「RT0」、「1種BB内部中」及び「1種BB作動中」の3つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。RT状態の具体的な移行例としては、RT状態が「1種BB内部中」、「1種BB作動中」（「RT0」を除く全てのRT状態）である場合に、RAM初期化が実行される、又は、1種BBの作動が終了した場合に「RT0」に移行する。1種BBの作動が終了するとは、具体的には、1種BB役に当選し、当該当選した1種BB役を入賞させることで作動した1種BB役を複数ゲーム消化し、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。

10

【1878】

次に、RT状態が「RT0」の場合に、ATに当選している状態、且つ1種BB役に当選することで、当該当選したゲームにて1種BB役を入賞させない停止操作を指示するナビが発生する。当該発生したナビに従って停止操作を行うことで、1種BB役に入賞せず、RT状態が「1種BB内部中」に移行する。また、ATに当選していない状態、且つ1種BB役に当選することで、当該当選したゲームにて1種BB役を入賞させる停止操作を指示するナビが発生する。当該発生したナビに従って停止操作を行うことで1種BB役に入賞し、RT状態が「1種BB作動中」に移行する。尚、ATの当否抽選は、第9実施形態では主として「1種BB作動中」に行うものとしている。「1種BB作動中」のATの当否抽選の流れとしては、メダルが規定枚数払い出されるまでの遊技間、所定の小役（例えば1枚役、もしくは再遊技役等）の当選に基づいて所定の確率にてAT抽選を行う。ATの当否抽選などの詳細については後述にて詳細に説明する。「1種BB作動中」にて行われたATの当否抽選の結果を保持しておき、「1種BB作動中」後に移行した「RT0」にて再び1種BB役に当選した当該ゲームにて、保持していたATの当否抽選の結果を参照し、AT抽選に当選していれば1種BB役を入賞させない停止操作を示唆する表示を実行し、AT抽選に当選していなければ1種BB役を入賞させる停止操作を示唆する表示

20

30

【1879】

ATに当選している状態における「1種BB内部中」のRT状態は、ATに関する状態として押し順ナビが発生する状態であるため遊技者にとって高利益な状態となる可能性がある。AT抽選に当選している状況で、「1種BB内部中」となると、ATの終了条件（AT中の終了条件）を充足するまでは、押し順ベルに当選した場合に押し順ナビが実行されることとなる。遊技者はナビされた押し順に従ってリールの停止操作を行うことでメダルの払い出しを受けることができる。AT中状態の終了条件としては、例えば、ATゲーム数を管理するATカウンタ値が0になることで、以降のゲームにて押し順ナビが発生しなくなり、当該ゲーム以降で発生したベルにおいて、正解の押し順にてリールの停止操作を行えば「1種BB内部中」を継続させることができるが、当該ゲーム以降で発生した押し順ベルにおいて、不正解の押し順にてリールの停止操作を行った場合に、1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示される可能性がある。1種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示することでRT状態が「1種BB内部中」から「1種BB作動中」へ移行することとなる。

40

【1880】

次に、RT状態が「1種BB作動中」の場合について説明する。第9実施形態のRT状態としての「1種BB作動中」は、1種BB役に入賞し、1種BBが作動している状態をいう。この遊技間は、規定数のメダルの払い出しが完了することで終了するよう設定され

50

ている。メダルの払い出し枚数については自由に規定することが可能であるが、第9実施形態では一例として70枚を超える払出があった場合にBBの作動が終了することとしている。これは、「1種BB作動中」に当選した小役（例えばベル役など）の入賞に基づいて払い出されたメダルの合計値が69枚を超えた場合に、「1種BB作動中」は終了することを意味する。尚、ここでの69枚の定義は、払出しカウンタからのアウト枚数の減算方式に基づいて減算を行っており、イン枚数を考慮せず、単純にアウト枚数の加算値となっている。つまり、1枚役などが入賞した場合には、単純に1枚役が払出されたものとして1を払出カウンタの初期値から減算していく。上記に記載したとおり、この「1種BB作動中」でAT抽選が行われ、AT抽選の結果においては、「1種BB作動中」後に移行する「RTO」のRT状態においても、RT状態に跨いで保持することが可能なように構成されている。

10

【1881】

尚、第9実施形態においては、「1種BB内部中」且つ「AT中状態」である場合には、押し順ベルに当選したゲームにて押し順ナビが発生するため、1ゲームあたりの期待値は1以上となっている。一方、AT抽選に当選していない状態、且つ1種BB役に当選している状態においてもRT状態は「RTO」から「1種BB内部中」へ移行可能であるが、AT抽選には当選してないため押し順ベル役など押し順に係る小役に当選したゲームにおいても押し順ナビは発生せず、押し順ベルに当選したゲームにおいて、不正解の押し順にて遊技を実行した場合には1枚の払出、ボーナスに係る図柄組み合わせの停止表示、又はハズレとなるため、遊技者にとって有利な状態とはならない。また、AT抽選に当選していない「1種BB内部中」、即ち、「1種BB内部中」であり且つ「AT中状態」でない状態においては、AT抽選を実行しない又はAT抽選に当選する確率が相対的に低いよう構成してもよい。このように構成することにより、AT抽選に当選していない状況にてボーナスを揃えないよう停止操作をした場合にも遊技者にとって有利にはならないため、意図しない攻略を防止することができる。

20

【1882】

また、AT抽選は、「1種BB作動中」のみで実行可能に構成してもよいし、「RTO」や「1種BB内部中」でもAT抽選を実行可能に構成してもよい。また、ATゲーム数上乗せ抽選を「1種BB内部中」で実行可能に構成してもよいし、ATセット数上乗せ抽選を、「1種BB作動中」や「RTO」や「1種BB内部中」で実行可能に構成してもよい。より具体的には、AT抽選に当選している状況で「1種BB内部中」に移行すると、AT残りゲーム数として50ゲームが付与され、当該50ゲームのAT中状態を消化するとAT中状態が終了することとなるが、当該AT中状態にて、ATセット数上乗せ抽選を入賞-L（スイカ）や入賞-M（スイカ）等に当選したゲームにて実行し、当該ATセット数上乗せ抽選に当選した場合には、ATセット数の上乗せ情報が記憶され、その後、「1種BB作動中」→「RTO」とRT状態が移行して、「RTO」にて1種BB役に当選した場合に、AT抽選に当選している場合と同様に、1種BB役を入賞させない停止操作を示唆する表示を実行して、再度AT中状態（且つ「1種BB内部中」）に移行させるような遊技性としてもよい。

30

【1883】

次に、図267は、「RTO」のRT状態において1種BB役に当選したゲームにて、演出表示装置S40にて表示される演出表示画像のイメージ図である。前述したとおり、RT状態が「RTO」において、1種BB役が当選した際に、AT抽選の結果に基づいて、演出表示装置S40にて表示される演出表示画像が相違するよう構成されている。まず、同図上段について詳述する。「RTO」であり、AT抽選に当選していない状態で1種BB役に当選すると、演出表示装置S40上にBB当選示唆画像1として「羊・羊・7を狙え」と表示される。「羊・羊・7」は1種BB役に係る図柄組み合わせであるため、遊技者は「羊・羊・7」を狙って停止操作を実行することで1種BB役に係る図柄組み合わせを停止表示させ、RT状態は「RTO」から「1種BB作動中」に移行することとなる。尚、BB当選示唆画像1の表示内容としては、例えば「羊・羊・7」の表示範囲は適便

40

50

変更可能であり、液晶の演出画像が視認しやすいよう表示範囲を縮小してもよく、また拡大して表示してもよい。また、1種BB役の当選を演出表示装置S40にて報知するのではなく、「左リールに羊を狙え！」などの音声を用いて報知してもよい。BB当選示唆画像1に基づいて1種BB役を入賞させ、1種BBの終了条件を充足することで、同図右側の上段に記載されているように、再び「RTO」の遊技状態のイメージ図が表示される。

【1884】

次に、同図下段について詳述する。「RTO」であり、AT抽選に当選している状態で1種BB役に当選すると、演出表示装置S40上にBB当選示唆画像2として「右から7を狙え！」と表示される。1種BB役に係る図柄組み合わせは「羊・羊・7」であり、BB当選示唆画像2を視認した遊技者は右リールから順にすべてのリールに7を狙って停止操作するため、1種BB役に係る図柄組み合わせは停止表示せず、RT状態は「RTO」から「1種BB内部中」に移行することとなる。また、ATに関する状態もAT中状態に移行することとなり、以降押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが実行されるようになる。尚、AT中状態に移行したため、演出表示装置SGS40には、「AT開始！！」と表示されることとなる。尚、BB当選示唆画像2の表示内容は、「1種BB役を外せ！」等の直接的にBBに係る図柄組み合わせを停止表示させない表示態様ではなく、結果的にBBに係る図柄組み合わせが停止表示しないような操作態様を示唆する表示とすることが好適である。そのように構成することで、BBが不利であると遊技者に認識されて遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、第9実施形態における、BB当選示唆画像2は「右から7を狙え！」となっており、1種BB役に係る図柄組み合わせは「羊・羊・7」となっているため、右リールに関する停止操作は「7」図柄を示唆しているため、右リールに関してはBBに係る図柄組み合わせが停止表示可能な操作態様を示唆している。

【1885】

尚、その他の変形例として、「右から7を狙え！」を表示する際に、少なくとも左リールM51が停止操作されてから有効ライン上に図柄を引き込むことが可能な5コマの範囲に、「羊」と「7（赤セブン）」の双方を配置しないよう構成することで、遊技者は正確な目押し操作（難易度の高い停止ボタン操作タイミング）を要求されることなく、おおまなか操作タイミングによって1種BBに係る図柄組み合わせ（「羊・羊・赤セブン」）の停止表示を回避することが可能なようにしてもよいし、左リールM51に描かれている8番の「羊」を13番の「象」の箇所に配置することもできる。具体的には、左リールM51の3番の「7（赤セブン）」付近を操作タイミングで操作しようとした際に、誤って操作タイミングが遅れた場合に、意図しない1種BBの入賞が発生してしまう可能性が生じる。そこで、左リールM51の13番に「羊」を配置することで、13番に配置された「羊」を有効ライン上に引き込むためには、左リールM51の9番～13番の位置でストップボタンを操作する必要がある、BB当選示唆画像2で表示している図柄（赤セブン）の近傍に配置されていないことで、意図しない入賞を回避することが可能となる。これにより、目押しの失敗への不安を極力下げたユーザーフレンドリーな遊技性を提供することができる。

【1886】

ここで、第9実施形態の構成として、1種BBと2種BBとを有している遊技機の構成を第9実施形態の変更例として、以下に詳述する。図268は、第9実施形態の変更例に係るRT状態遷移図である。同図においては、「RTO」、「1種BB内部中」及び「1種BB作動中」、「2種BB内部中」及び「2種BB作動中」の5つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。RT状態の具体的な移行例としては、RT状態が「1種BB内部中」、「1種BB作動中」、「2種BB内部中」、「2種BB作動中」（「RTO」を除く全てのRT状態）である場合に、RAM初期化が実行される、又は、1種BBの作動が終了した場合、もしくは2種BBの作動が終了した場合に「RTO」に移行する。2種BBの作動が終了すると、具体的には、2種BB役に当選し、当該当選した2種BB役を入賞させることで作動

した2種BBの作動中において、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。尚、「1種BB内部中」、「1種BB作動中」へのRT状態の移行については第9実施形態と同様なので詳細な説明は割愛する。

【1887】

次に、RT状態が「RT0」の場合に、2種BB役に当選することで、「2種BB内部中」、もしくは「2種BB作動中」のいずれかのRT状態へ移行する。後者においては、2種BB役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄1（2種BB役に係る図柄組合せ）が入賞することで移行する。前者においては、2種BB役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄2（2種BB役の入賞を回避できる図柄組合せ）が入賞することで移行する。尚、2種BB当選時においては、押し位置によって、特定図柄1、もしくは特定図柄2のどちらかが必ず入賞するよう構成されている。つまり、特定図柄1の入賞を回避できる特定図柄2を入賞させることで「2種BB内部中」へ移行させることが可能になる。

10

【1888】

「2種BB内部中」のRT状態は、押し順によって管理されているベル役に係るリール停止制御が「1種BB内部中」とは異なり、押し順、押し位置に拘わらず最大獲得枚数である15枚の獲得が可能となるよう構成されているため、遊技者にとって高利益な状態であるといえる。この遊技間では、押し順によって管理されているベル役の押し順ナビが発生しない状態となっている。つまり、押し順ナビに従って15枚のベル役を取得するのではなく、遊技者の停止態様に拘わらず15枚のベル役を獲得可能なよう構成されている。この「2種BB内部中」は予めゲーム数が定められておらず、所定の当選率（抽選確率）で当選する2種BB役に入賞するまで継続する。2種BB役に入賞することで、「2種BB内部中」は終了し、RT状態が「2種BB内部中」から「2種BB作動中」へ移行する。

20

【1889】

次に、RT状態が「2種BB作動中」の場合について説明する。第9実施形態のRT状態としての「2種BB作動中」は、2種BB役に当選し、2種BB役に係る図柄組み合わせが停止表示して2種BBが作動している状態をいう。この遊技間は、所定のメダルの払い出しが完了することで終了するよう設定されている。遊技媒体の払い出し枚数については自由に規定することが可能であるが、第9実施形態では一例として2枚を超える払出枚数と規定する。例えば、「2種BB作動中」においては、2枚賭けで2枚の払出となる遊技を2回実行することで、「2種BB作動中」の終了条件を充足することができる。

30

【1890】

次に、図269を用いて、第9実施形態及び第9実施形態の変更例における、メダル増減期待値、状態比率について説明する。同図においては、遊技方法A（遊技店で遊技者に推奨する打法）にて遊技を進行した場合について詳述している。まず、同図上段に示す第9実施形態について詳述する。

【1891】

<遊技方法A>

第9実施形態における遊技方法Aの一例を詳述する。遊技方法Aは、遊技者が最も損をしないように遊技を実行する第一の検証試験時にて実行される遊技方法であり、押し順ナビが実行されていない遊技においては、停止位置によって停止表示できない可能性がある図柄組み合わせ（PB=1ではない図柄を含む図柄組み合わせ）を可能な限り停止表示させることができる操作態様で遊技を実行し続ける。

40

【1892】

<RT0における遊技方法A>

RT0における遊技方法Aとしては、1種BB役に当選しない遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（1）第1停止操作として左リールの1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。

（1-1）左リールの下段に1～4番のいずれかが停止表示した場合（再遊技-K及び再

50

遊技－Lに当選していない遊技）は、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第3停止操作として右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

（1－2）左リールの下段に5番のリプレイが停止表示した場合（再遊技－K又は再遊技－Lに当選した遊技）には、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第3停止操作として右リールの0番のベルAが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。各リールの上段にはスイカが停止表示されることとなる。

【1893】

また、R T 0において1種B B役に当選し、A T抽選に当選しておらず、B B当選示唆画像1が実行される遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。

10

（1）第1停止操作として、右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として、中リールの6番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第3停止操作として、左リールの6番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示し、1種B Bが作動する（1種B B作動中に移行する）こととなる。

【1894】

また、R T 0において1種B B役に当選し、A T抽選に当選しており、B B当選示唆画像2が実行される遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。

20

（1）第1停止操作として、右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として、中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第3停止操作として、左リールの1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示しないため、1種B Bが作動せず、1種B B内部中に移行することとなる。

【1895】

< 1種B B内部中における遊技方法A >

1種B B内部中においては、押し順ナビが発生する遊技においては、押し順ナビと同一の押し順にて停止操作を実行し、左リールにおいては1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを操作し、中リールにおいては1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを操作し、右リールにおいては1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを操作する。

30

【1896】

また、押し順ナビが発生しない遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作し、第1停止操作として、右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として、中リールの6番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第3停止操作として、左リールの6番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。再遊技に当選している遊技においては再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示し、「入賞－A 1 1」、「入賞－A 1 2」、「入賞－B 1 1」及び「入賞－B 1 2」以外の押し順ベル（「右→中→左」が正解の押し順ではない押し順ベル）に当選している遊技においては、有効ラインには「羊・羊・赤セブン」が停止表示し、1種B Bが作動する（1種B B作動中に移行する）こととなる。即ち、A Tの終了条件を充足し、押し順ナビが発生しなくなった後に「右→中→左」が正解の押し順ではない押し順ベルに当選すると1種B Bに係る図柄組み合わせを停止表示させて1種B Bが作動することとなる。尚、これには限定されず、「左→中→右」等の操作順序で停止操作するよう構成してもよい。

40

【1897】

< 1種B B作動中における遊技方法A >

1種B B作動中における遊技方法Aとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（1）第1停止操作として左リールの1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止

50

ボタンを停止操作し、第3停止操作として右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

【1898】

次に、第9実施形態のメダル増減期待値から説明する。第9実施形態において、遊技状態としては、「R T 0」、「1種B B内部中(A T中状態)」、「1種B B作動中」の3つの遊技状態を有しており、更に、押し順ナビによる指示が発生する状態を「A T中」と規定し、押し順ナビによる指示が発生しない状態を「通常」と規定するならば、「R T 0」は通常、「1種B B内部中(A T中状態)」をA T中、「1種B B作動中」は通常とそれぞれ規定することができる。各々の遊技状態において遊技方法Aにて遊技を実行した場合の、小役当選時のリール停止制御について説明する。まず、「R T 0」においては、押し順ベルが当選した遊技においては、押し順、押し位置に拘わらず1枚役が優先的に入賞するように構成されている。これは、前述した個数優先制御に基づいた制御によりリールを停止させていることに起因している。また、「1種B B内部中(A T中状態)」においては、押し順ナビが発生する遊技状態であるため、押し順ベルに当選した遊技にて押し順ナビが発生し、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず15枚役が入賞するよう構成されている。また、「1種B B作動中」においては、1枚の払出、6枚の払出又は15枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。次に各々の遊技状態におけるリプレイの当選率について説明する。まず、「R T 0」においては、1/7.3である。また、「1種B B内部中(A T中状態)」においては、「R T 0」よりもリプレイの当選率は上昇しており、1/4.0となっている。これは、「R T 0」の遊技状態において1種B B役に当選することとなる乱数を再遊技役に当選する乱数としているため、リプレイの当選率が上昇している。また、「1種B B作動中」においては、再遊技役の抽選を行っていないため、リプレイが出現することはない。次に各々の遊技状態におけるメダル増減期待値について説明する。1遊技あたりのメダル増減期待値は、前述のとおり「1遊技あたりの平均払出数/1遊技あたりのメダル投入枚数(3枚)」のようにして算出することができるが、ここでは、あくまでメダル増減期待値の傾向についての大まかな演算結果の数値を記載することにする。この演算に基づいて各々の遊技状態における1遊技あたりのメダル増減期待値を算出すると、「R T 0」においては、約-2.0、「1種B B内部中(A T中状態)」においては、約+9.0、「1種B B作動中」においては、約-2.0と導出することができる。つまり、通常である「R T 0」と「1種B B作動中」においては、メダル投入枚数3枚に対して、高確率で1枚役が毎遊技入賞することになるため、毎遊技約-2.0枚の減少となる。一方「1種B B内部中(A T中状態)」においては、押し順ベルに当選した遊技において押し順ナビが発生するため15枚役の入賞となり、且つリプレイの当選率も「R T 0」と比較して上昇しているため、毎遊技約+9.0の増加となる。次に1種B Bに係る条件装置の当選率(抽選確率)について説明する。「R T 0」の遊技状態においては、1/8.9で1種B Bに当選する。一方、「1種B B内部中(A T中状態)」においては、「R T 0」における1種B Bの当選に係る条件装置の置数が再遊技の当選の置数に置き換わっている。また、「1種B B作動中」においては、「R T 0」における1種B Bの当選に係る条件装置の置数が小役当選(例えば、入賞-J)の置数に置き換わっている。

【1899】

次に、図269を用いて、第9実施形態における各々の遊技状態の状態比率について説明する。尚、状態比率においては、どのように遊技を行うか(リールの停止態様)、また、小役の入賞に対してどのようにリールの停止制御を行うか(リールの停止制御)によって大きく異なってくるものであるといえる。第9実施形態では、遊技方法A(遊技店で遊技者に推奨する打法)、遊技方法B(毎遊技最も高利益となる停止操作を行う打法であり、詳細については後述する)、遊技方法C(全てのリールにおいて、押し位置、停止順序をランダムに停止操作を行う打法であり、詳細については後述する)の3つの遊技方法で実施した場合にて、状態比率を算出している。

【1900】

＜遊技方法 B＞

第9実施形態における遊技方法Bの一例を詳述する。遊技方法Bは、毎遊技最も高利益となる停止操作を行う遊技方法であり、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供するために行われる第二の検証試験時にて実行される遊技方法である。なお、遊技方法Bにて遊技を進行した場合には、押し順ナビが発生する遊技は実行されない。

【1901】

＜R T Oにおける遊技方法 B＞

R T Oにおける遊技方法Bとしては、1種BB役に当選しない遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) ハズレ又は再遊技に当選した遊技（当選番号0～12）においては、第1停止操作として左リールの1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。

(1-1) 左リールの下段に1～4番のいずれかが停止表示した場合（当選番号11の再遊技-K及び当選番号12の再遊技-Lに当選していない遊技）は、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第3停止操作として右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

(1-2) 左リールの下段に5番のリプレイが停止表示した場合（当選番号11の再遊技-K又は当選番号12の再遊技-Lに当選した遊技）には、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第3停止操作として右リールの0番のベルAが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。各リールの上段にはスイカが停止表示されることとなる。

(2) ベルに当選した遊技（当選番号13～39）においては、入賞24～入賞36の15枚の払出となる図柄組み合わせを停止表示させる。

【1902】

また、R T Oにおいて1種BB役に当選した遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。

(1) 第1停止操作として、右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として、中リールの6番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第3停止操作として、左リールの6番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示し、1種BBが作動する（1種BB作動中に移行する）こととなる。

なお、遊技方法Bにおいては、A T抽選に当選しているか否かに拘らず、1種BB役に当選した遊技にて1種BBが作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させる。

【1903】

＜1種BB作動中における遊技方法 B＞

1種BB作動中における遊技方法Bとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第1停止操作として左リールの1番のベルAが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第2停止操作として中リールの1番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第3停止操作として右リールの1番のベルBが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

【1904】

＜遊技方法 C＞

次に、遊技方法Cは完全にランダムに遊技する遊技方法であり、「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6通りの押し順から毎ゲーム均等な確率で押し順を決定し、停止タイミングに関しても、0番から19番の停止操作位置から均等な確率で停止操作タイミングを毎ゲーム各リール毎に決定する遊技方法である。尚、この遊技方法Cにて実際の遊技が行われる機会は、例えば回胴遊技機を遊技した経験が少ない遊技者（目押し操作ができない）にて実行される遊技方法や、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供

するために行われる第三の検証試験時にて実行される遊技方法である。

【1905】

＜R T 0における遊技方法C＞

R T 0にて1種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、1種B B役に当選した遊技において1種B Bが作動することとなる図柄組み合わせは1通り（「羊・羊・赤セブン」又は「象・象・赤セブン」）であるため、R T 0にて1種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は1種B B内部中となるため、次遊技以降も毎遊技1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

10

【1906】

＜状態比率＞

まず、遊技方法Aにおいては、「1種B B作動中」の状態比率が72%と最も高い比率となっている。これは、「R T 0」の遊技状態において、1種B B役が1/8.9と高確率で当選し、且つ、A T抽選に当選していない場合には、1種B B役に当選した遊技にて1種B Bに係る図柄組み合わせを停止表示させるからである。更には「1種B B作動中」にて当選する小役は1枚の払出となる割合が高いため、1種B Bが作動終了するまでに要する遊技数が相対的に多くなるためである。

20

【1907】

次に、遊技方法Bにおいては、「1種B B内部中」の状態比率が0%となっている。前述したように、遊技方法Bにおいては、ボーナス役（1種B B役）に当選した遊技にて、ボーナス（第9実施形態では1種B B）を優先的に入賞させるためであり、「1種B B内部中」、つまり1種B Bを持ち越している期間に滞在することなく、「R T 0」にてボーナス役（1種B B役）に当選した遊技においては、如何なる場合であっても1種B Bを入賞させる。また、「1種B B作動中」の状態比率（または状態滞在比率ともいう）が87%と遊技方法A時よりも高い比率となっている。これは、遊技方法Bが、「R T 0」の遊技状態において、如何なる場合であっても1/8.9で当選する1種B B役を、当選したゲームにて入賞させる一方、遊技方法Aは、A T抽選に当選している状態で1種B B役に当選した場合には、1種B B役を入賞させずに1種B B内部中に移行させるためである。

30

【1908】

次に、遊技方法Cにおいては、「1種B B内部中」の状態比率が65%と、遊技方法A、遊技方法B時と比較して高い状態比率となっている。前述したように、R T 0にて1種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、1種B B役に当選した遊技において1種B Bが作動することとなる図柄組み合わせは1通り（「羊・羊・赤セブン」又は「象・象・赤セブン」）であるため、R T 0にて1種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は1種B B内部中となるため、次遊技以降も毎遊技1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があるが、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、1種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高いため、1種B B内部中に滞在する割合が相対的に高くなる。なお、すべての図柄組み合わせに対する1種B Bに係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、「 $(5 \times 5 \times 5) / (20 \times 20 \times 20) = 125 / 8000$ 」となっている。

40

【1909】

次に、同図下段に示す第9実施形態の変更例における各々の遊技状態の状態比率について説明する。尚、第9実施形態と同一の構成についての説明は割愛する。尚、遊技状態と

50

して「R T 0」、「1 種 B B 内部中」、「1 種 B B 作動中」においては、第 9 実施形態と説明が重複するため割愛する。遊技状態としては、「2 種 B B 内部中」、「2 種 B B 作動中」の 2 つの遊技状態を追加で有しており、「2 種 B B 内部中」を 2 種 B B 内部中、「1 種 B B 作動中」は通常とそれぞれ規定することができる。尚、「2 種 B B 内部中」においては、押し順ベル役についての押し順ナビが発生する遊技状態ではない。各々の遊技状態における遊技方法 A にて遊技を進行した場合について説明する。

【1 9 1 0】

＜2 種 B B 内部中における遊技方法 A＞

2 種 B B 内部中における遊技方法 A としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第 1 停止操作として左リールの 1 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として中リールの 1 番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として右リールの 1 番のベル B が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

10

【1 9 1 1】

なお、「2 種 B B 内部中」においては、押し順ナビが発生しない遊技状態であるが、押し順、押し位置に拘わらず必ず 1 5 枚の払出となる入賞役が当選する確率が相対的に高くなるよう構成されている。

【1 9 1 2】

＜2 種 B B 作動中における遊技方法 A＞

2 種 B B 作動中における遊技方法 A としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第 1 停止操作として左リールの 1 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として中リールの 1 番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として右リールの 1 番のベル B が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

20

【1 9 1 3】

また、「2 種 B B 作動中」においては、いかなる抽選結果であっても、少なくともすべての小役に関する役が当選した状態とみなし、あらかじめ定められた小役が出現するように設計されている。なお、前述したように、「2 種 B B 作動中」において役抽選を実行するよう構成してもよいし、役抽選を実行しないよう構成してもよい。

【1 9 1 4】

次に各々の遊技状態におけるリプレイの当選率について説明する。「2 種 B B 内部中」においては、「R T 0」よりもリプレイの当選率は上昇しており、 $1/4$ となっている。これは、「R T 0」の遊技状態において 1 種 B B 役に当選することとなる乱数を再遊技役に当選する乱数としているため、リプレイの当選率が上昇している。また、いかなる抽選結果であっても、少なくともすべての小役に関する役が当選した状態とみなし、あらかじめ定められた小役が出現するように設計されている。また、「2 種 B B 作動中」においては、1 つの条件装置（例えば 2 枚役）だけが入賞するように構成されており、この 2 枚役がほぼ 1 0 0 % で入賞する。

30

【1 9 1 5】

＜R T 0 における遊技方法 B＞

また、R T 0 において 2 種 B B 役に当選した遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作し、A T 抽選に当選しているか否かに拘らず、2 種 B B 役に当選した遊技にて 2 種 B B が作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させる。

40

【1 9 1 6】

＜2 種 B B 作動中における遊技方法 B＞

2 種 B B 作動中における遊技方法 B としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第 1 停止操作として左リールの 1 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として中リールの 1 番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として右リールの 1 番のベル B が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

50

【1917】

＜R T Oにおける遊技方法C＞

R T Oにて2種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、2種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがある。尚、R T Oにて2種B B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、2種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する割合と、2種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合とは、リール配列の構成によって相違することとなる（2種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示させる割合を考慮してリール配列を適宜設計すればよい）。

【1918】

＜状態比率＞

次に、第9実施形態の変更例における各々の遊技状態の状態比率について説明する。遊技方法に拘らず、R T Oの場合には、1種B B役と2種B B役とに当選する可能性がある。R T Oにて2種B B役に当選した遊技においては、遊技方法Aの場合には2種B Bに係る図柄組み合わせを停止表示させないよう停止操作し、遊技方法Bの場合には2種B Bに係る図柄組み合わせを停止表示させるよう停止操作し、遊技方法Cの場合にはランダムに停止操作するため、2種B Bに係る図柄組み合わせが停止表示する場合としない場合とがある。

【1919】

また、「2種B B内部中」、および「2種B B作動中」において、少なからず状態比率を有していることが見て取れる。「2種B B内部中」、「2種B B作動中」の状態比率を有する分、「1種B B内部中」、および「1種B B作動中」の状態比率は下がっている。なお、押し順ナビなどの指示機能を役物として捉えて考えると、出玉試験では指示機能を含めた役物による払出においてある程度の規制があり、有利区間比率が70%以上となる遊技機を構成する場合には、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎないようにすることが重要である。第9実施形態からの変更例では2種B Bを有するよう構成することにより、「(R B作動中の払出枚数+C B作動中の払出枚数+S B作動中の払出枚数+指示を実行した遊技における払出枚数) / すべての払出枚数 × 100%」を指示込役物比率として、指示込払出枚数が70%未満となるよう設計し、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎない公正な遊技機としている。第9実施形態からの変更例においては、2種B Bを有することにより、指示込払出比率の分子を構成するC B作動中の払出枚数（「2種B B作動中」の払出枚数）が若干増加する（例えば、2枚賭け遊技にて2枚の払出となる遊技を2回実行することで2枚を超える払出となり2種B Bが作動終了することとなる）こととなるが、2種B B内部中においては指示が発生しないよう構成していることから、指示込役物比率の分子を構成する「指示を実行した遊技における払出枚数」が2種B B内部中における払出では増加しない。一方、指示込役物比率の分母を構成する「すべての払出枚数」が2種B B内部中及び2種B B作動中における払出によって分子と比較して大きく増加するため、指示込役物比率を抑えるよう設計することが可能となっている。第9実施形態の変更例のように、2種B Bを有するよう構成することで、指示機能を含めた役物による払出の比率を下げるができるため、第9実施形態と比較して出玉試験に通りやすい遊技機とすることができる。

【1920】

次に、図270は、第9実施形態における、A T状態遷移図である。第9実施形態においては、「通常状態」、「A T中状態+1種B B内部中」、「非A T中状態+1種B B内部中」、「1種B B状態」、の4つのA Tに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってA Tに関する状態が移行することとなる。例えば、「1種B B状態」にて所定の小役に当選し、更にA Tに所定の当選率（例えば1 / 5）で当選した場合、「通常状態」にて、1種B Bに再び当選したことを契機として、「A T中状態」へ移行する。尚、不図示であるが、遊技区間として、「通常区間」と、遊技者にとって「通常状態」よりも指示に関して有利とされる「有利区間」とを有している。例えば、A

10

20

30

40

50

Tに関する状態が「通常状態」である際には、「通常区間」とし、A Tに関する状態が「A T中状態＋1種B B内部中」、「非A T中状態＋1種B B内部中」、「1種B B状態」である際には、「有利区間」と定める、また、A Tに関する状態が「通常状態」、「非A T中状態＋1種B B内部中」である際には、「通常区間」とし、A Tに関する状態が「A T中状態＋1種B B内部中」、「1種B B状態」である際には、「有利区間」と定める、また、A Tに関する状態が「1種B B状態」である際に、「1種B B状態」中の一部を「通常区間」、また一部を「有利区間」などと定めてもよい。「有利区間」への移行抽選を行う条件装置としては、再遊技－E、もしくは入賞－A 1などがある。また、1種B B－A、1種B B－BなどのB B役の当選によって有利区間移行抽選を行うよう構成してもよい。

10

【1921】

「通常状態」は、通常区間、もしくは有利区間である。尚、第9実施形態では、後述する「1種B B状態」に保持されたA Tに関する情報、及び1種B B役の当選に基づいて、A Tに関する状態を「A T中状態＋1種B B内部中」、もしくは「非A T中状態＋1種B B内部中」のどちらに移行させるかを判定する状態である。A Tに関する情報が当選に係る情報である場合には、A Tに関する状態を「A T中状態＋1種B B内部中」に移行させ、A Tに関する情報が非当選に係る情報である場合には、A Tに関する状態を「A T中状態＋1種B B内部中」に移行させるよう制御を行う。尚、この「通常状態」が通常区間であれば、押し順ナビは行われないが、「通常状態」が有利区間であれば押し順ナビを行うよう構成してもよい。また、A Tに当選しており、1種B B役が当選した際に、1種B B役を入賞させてしまった場合は、A Tの当選権利は消滅したりはせず、当選したA Tに関する情報を引き継ぐことが可能なよう構成されている。1種B Bの作動が終了し、再び「通常状態」で1種B Bが当選した際に、1種B B役を入賞させないよう停止操作を行うことでA T中状態に移行する。

20

【1922】

「非A T中状態＋1種B B内部中」は、通常区間、もしくは有利区間であり、1種B B役に当選しており、且つA T抽選に当選していない状態である。「非A T中状態＋1種B B内部中」においても、A T抽選を実行するよう構成してもよいし、A T抽選を実行しないよう構成してもよい。

【1923】

「A T中状態＋1種B B内部中」は、有利区間であり、1種B B役に当選し、且つA Tに関する情報が当選であると判定されている状態である。「A T中状態＋1種B B内部中」にて、所定の役（レア役）に当選した際、所定の当選率でA Tのセット数を上乘せする、もしくはA Tのゲーム数などを上乘せする、という構成も実現可能である。また、不図示であるが、「A T中状態＋1種B B内部中」にて、所定の小役（レア役）に当選した際、遊技者にとって更に有利となる「上乘せ特化状態（A Tのセット数またはゲーム数の上乘せなどの期待値が高くなる状態）」などを有するよう構成してもよい。このように構成することで、「A T中状態＋1種B B内部中」の遊技期間を長くすることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。「A T中状態＋1種B B内部中」はA T中状態であるため、ベル役を入賞させるための押し順ナビが100%発生する状態である。「A T中状態＋1種B B内部中」の区間は任意で定めることが可能であるが、第9実施形態では50ゲームと定めることとする。尚、「A T中状態＋1種B B内部中」の区間においては、ゲーム数で管理するだけでなく、遊技者が付与された遊技媒体の枚数で規定する差枚数管理、もしくはベルの押し順ナビ回数で規定するナビ回数管理などでもよい。尚、A T中状態にて、持ち越している1種B B役を入賞させてしまった場合、A Tのゲーム数の減算は特に行われることなく、1種B Bの作動が終了し、再び「通常状態」で1種B Bが当選した際に、1種B B役を入賞させないよう停止操作を行うことでA T中状態に移行する。この時、1種B B役を入賞させたタイミングで残存していたA Tのゲーム数に、1種B B作動中にA Tに当選していれば、その新たに当選した分のA Tゲーム数が加算される。尚、A T中状態において、1種B B役を入賞させてしまった場合において、特別なペナルテ

30

40

50

ィなどはないが、1種BB作動中はAT中状態と比較してメダル増減期待値が低いため、メダルが大幅に減ってしまうという事態が起こり得る。「AT中状態+1種BB内部中」は、例えば1種BB役を入賞させた、AT中状態の終了条件を満たした（例えば50Gのゲーム数が消化された）、「有利区間」の終了条件である有利区間を開始してから1500G遊技を行っているか、メダルの払出枚数が2400枚を超えたか等に基づいて終了条件を充足させたと判断して終了させる。

【1924】

また、「AT中状態+1種BB内部中」にて、ATカウンタのカウンタ値が0となった場合、「非AT中状態+1種BB内部中」となるため、以降押し順ベル役を入賞させるための押し順ナビが発生しなくなる。ATカウンタのカウンタ値が0となることで、押し順ベル役を入賞させるための押し順ナビが発生しなくなるため、当選を持ち越した1種BBが容易に入賞し得る（第9実施形態では押し順ベルを溢した場合に1種BB役が入賞し得る）状態となる。即ち正解の押し順にてリールの停止操作を行う限り押し順ベル役が入賞し、1種BB役の入賞を回避することができるが、不正解の押し順にてリールの停止操作を行った場合には、1種BB役が入賞する可能性があるよう構成されている。

10

【1925】

「1種BB状態」は、通常区間、もしくは有利区間であり、1種BB役に当選し、1種BB役を入賞させることで移行する状態である。また、第9実施形態では、この「1種BB状態」において、AT抽選を行う。AT抽選においては、所定の小役（例えば1枚役）の当選に基づいて所定の確率にて行われ、当選したATに関する情報は一時的に保持される。「1種BB状態」は1種BBが作動している状態であり、遊技媒体が所定の枚数払い出されることで終了する状態であり、第9実施形態では遊技媒体の払い出し枚数が69枚を超えることで終了する。

20

【1926】

尚、「通常状態」においては、AT中状態としての「AT中状態+1種BB内部中」後に入賞させた「1種BB状態」、もしくは「通常区間」としての「非AT中状態+1種BB内部中」後に入賞させた「1種BB状態」などに関わらず、一律として「1種BB状態」後には必ず移行する遊技状態である。

【1927】

次に、図271は、第9実施形態の変更例における、AT状態遷移図である。第9実施形態の変更例においては、「通常状態」、「AT中状態+1種BB内部中」、「非AT中状態+1種BB内部中」、「1種BB状態」、「2種BB内部中」、「2種BB状態」の4つのATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。尚、「AT中状態+1種BB内部中」、「非AT中状態+1種BB内部中」、「1種BB状態」においては第9実施形態と同様なので、詳細な説明は割愛する。尚、不図示であるが、遊技区間として、「通常区間」と、遊技者にとって「通常状態」よりも指示に関して有利とされる「有利区間」とを有している。例えば、ATに関する状態が「通常状態」である際には、「通常区間」とし、ATに関する状態が「AT中状態+1種BB内部中」、「非AT中状態+1種BB内部中」、「2種BB内部中」、「1種BB状態」「2種BB状態」である際には、「有利区間」と定める、また、ATに関する状態が「1種BB状態」である際に、「1種BB状態」中の一部を「通常区間」、また一部を「有利区間」などと定めてもよい。また、全てのATに関する状態を「有利区間」と定めてしまってもよい。尚、「有利区間」への移行に関しては、「通常状態」、「AT中状態+1種BB内部中」、「非AT中状態+1種BB内部中」、「2種BB内部中」にて、当選率が等しい小役にて抽選を行うことが好ましい。「有利区間」への移行抽選を行う条件装置としては、再遊技-E、もしくは入賞-A1などがある。また、1種BB-A、1種BB-BなどのBB役も有利区間への移行抽選を行うよう構成してもよい。

30

40

【1928】

「2種BB内部中」は、有利区間であり、2種BB役に当選し、且つ2種BBを入賞さ

50

せていない状態である。第9実施形態の変更例では、この2種BB内部中を有利区間として定めるものとしている。「通常状態」から「2種BB内部中」への移行については、2種BB役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄2（2種BB役の入賞を回避できる図柄組合せ）が入賞することで移行する。尚、この「2種BB内部中」は、リプレイの確率が「通常状態」と比較して高くなっており、押し順ベル役において、「通常状態」と異なる停止制御を用いていることで、押し順、押し位置に拘わらず全ての押し順ベル役に係る条件装置が当選した場合に、最も払出が多い15役を獲得できるよう構成されている。尚、「2種BB内部中」は押し順ナビが発生しない期間であるため、押し順ベル役の入賞による15枚役の払出は、指示機能による払出とは見なさなくてもよい。「2種BB内部中」は、2種BB役が入賞する、つまり所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄1（2種BB役に係る図柄組合せ）が入賞することで終了する。

10

【1929】

「2種BB状態」は、通常区間、もしくは有利区間であり、2種BB役に当選し、2種BB役を入賞させることで移行する状態である。また、第9実施形態では、この「2種BB状態」において、AT抽選を行わないものとする。「2種BB状態」において、当選し得る小役は、例えば押し順、押し位置に拘わらず獲得可能な2枚役などがあり、「2種BB状態」では2枚役が100%獲得可能に構成されており、所定の払出枚数を超えることで「2種BB状態」が終了する。

【1930】

20

以上のように構成することにより、第9実施形態に係る回胴式遊技機によれば、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけ、且つ、AT中状態における1遊技あたりの期待値（払出枚数／投入枚数）を高くすることができ、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。また、1種BB作動中にAT抽選を実行し、遊技者にとって有利なATを1種BB内部中にて実行するという斬新な遊技性を創出することができる。

【1931】

<本例に適用可能なその他の構成>

ここで、上述した有利区間を有するすべての実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。

【1932】

30

次に、図272は、本例に適用可能な押し順ナビ実行態様の一例である。通常区間であり、有利区間表示器YH（有利区間ランプ）が消灯しており、ATに関する状態が非AT中状態（AT中状態以外のATに関する状態であり、例えば、通常状態）である状況下、出玉率が毎遊技算出されている。ここで、出玉率とは、「遊技機から払い出された遊技メダル／遊技機にベットされた遊技メダル×100%」にて算出される数値である。出玉率を算出する態様としては、遊技機から払い出された遊技メダルを計測する払出枚数カウンタと遊技機にベットされた遊技メダルを計測する投入枚数カウンタとを有し、毎ゲーム遊技終了後（払出終了後）に出玉率を算出して当該出玉率を記憶しておくよう構成してもよい。また、出玉率を算出するタイミングは遊技終了後には限定されず、遊技開始タイミングにて算出するよう構成してもよいし、内部抽選の終了後に算出するよう構成してもよい。

40

【1933】

その後、通常区間にて有利区間移行抽選に当選し、図中1のタイミングにて、有利区間の最初のゲームが実行されたため、有利区間表示器YHが点灯する。尚、出玉率は100%未満且つ40%以上となっている。その後、有利区間且つ非AT中状態にて遊技が進行し、押し順ナビが実行されないため、出玉率が減少していき、図中2のタイミングにて、出玉率は100%未満且つ40%以上の状況下遊技が実行される。当該遊技においては押し順ベルに当選しているが、押し順ナビ（図中における指示）が実行されず、左停止ボタン→中停止ボタン→右停止ボタンの順で停止操作し、不正解の押し順であったため、3枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する（押し順正解時のベルに係る図柄組み合わせ

50

が停止表示しない)。当該遊技においては、3枚ベットにて遊技を実行し、3枚の払出があったため、出玉率は変化しない。なお、当該遊技にて当選した押し順ベルの正解の押し順は「中→左→右」とする。

【1934】

その後、有利区間且つ非AT中状態にて遊技が進行し、押し順ナビが実行されないため、出玉率が減少していき、図中3のタイミングにて、出玉率は40%未満且つ33%以上の状況下で遊技が実行される。当該遊技においては「左→中→右」が正解の押し順となる押し順ベルに当選しており、出玉率が40%という閾値未満となっているため、「左→中→右」の順で停止操作を指示する押し順ナビが実行される。遊技者は押し順ナビに従って、左停止ボタン→中停止ボタン→右停止ボタンの順で停止操作し、正解の押し順にて停止操作したため、15枚の払出となるベルに係る図柄組み合わせが停止表示する（押し順正解時のベルに係る図柄組み合わせが停止表示する）。

10

【1935】

このように、同図に係る構成においては、有利区間において、出玉率が予め定められた閾値である40%未満となっている状況にて、押し順役（押し順ナビが実行され得る役）に当選した遊技においては押し順ナビを実行するよう構成されている。このように構成することにより、短時間で遊技者が著しく不利益となることを防止することができると共に、型式試験における短時間試験（前述した遊技方法Aにて遊技を進行する場合の試験）にて出玉率が33%未満となってしまうことを防止することができる。尚、前記閾値は40%には限定されず、33%以上の任意の数値としてもよい。また、出玉率が閾値未満となった場合に押し順ナビを実行する役も任意に設定してもよく、例えば、押し順ベルに関しては押し順ナビを実行するが、押し順再遊技に関しては押し順ナビを実行しないよう構成してもよい。また、同図においては、出玉率の計測開始タイミングを図示していないが、（1）遊技機の電源投入時、（2）設定変更時、（3）有利区間開始時、等としてもよい。また、前記閾値未満となった場合に押し順ナビを実行する条件として、（1）遊技機の電源投入時から所定ゲームが経過、（2）設定変更時から所定ゲームが経過、（3）有利区間開始時から所定ゲームが経過、としてもよい。所定ゲームは例えば、400ゲームである。

20

【1936】

また、有利区間表示器YHの点灯タイミングは、有利区間開始時には限定されず、（1）有利区間における、遊技終了後（払出終了後）の出玉率に基づいて、所定値以上となった場合に有利区間表示器YHを点灯開始、（2）有利区間におけるベット後の出玉率に基づいて遊技開始後の任意のタイミング（スタートレバーオン後の任意のタイミング）にて有利区間表示器YHを点灯開始、（3）有利区間における、出玉率が前記閾値を下回った状況における押し順役に当選に基づく押し順ナビ実行ゲームの開始タイミング、等としてもよい。

30

【1937】

また、RAM初期化後や設定変更後（電源投入後としてもよい）からの所定遊技数が経過するまでは、出玉率が前記閾値を下回っていても押し順ナビを実行しないよう構成してもよい。このように構成することで、設定変更したことを遊技者に気付かれないよう構成することができる。

40

【1938】

上述した構成は有利区間の滞在比率（遊技全体における有利区間の滞在比率であり、通常区間に滞在していない比率）が相対的に高い遊技機に適用した場合に、特に効果的である。

【1939】

尚、有利区間比率が70%以上となる遊技機を構成する場合には、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎないようにすることが重要である。そこで、そのような遊技機の一例を図273を用いて詳述する。

【1940】

50

次に、図 2 7 3 は、本例に適用可能な状態比率に関する構成である。同図においては、第 8 実施形態のような、シフト R B を採用した遊技機における状態比率の一例を詳述する。なお、リール配列や条件装置等も第 8 実施形態と同一の構成を有している。

【1941】

< R T O における遊技方法 A >

「R T O」における遊技方法 A としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第 1 停止操作として、左リールの 6 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 8 番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 8 番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。尚、1 種 B B に当選した遊技においても同一の停止操作を実行し、1 種 B B に係る図柄組み合わせは停止表示せずに、「1 種 B B 内部中」に移行することとなる。

10

【1942】

また、第 8 実施形態に係る遊技機は、遊技場の管理者が「R T O」にて遊技を実行し、1 種 B B 内部中に移行させた後に遊技場にて稼働させるような遊技性となっており、遊技方法 A にて遊技を実行した場合には 1 種 B B を入賞させずに「1 種 B B 内部中」にて遊技を進行するため「R T O」に滞在することではなく、図 2 7 3 に図示するように、「R T O」の状態比率は 0 % となっている。1 種 B B を入賞させない方が遊技者にとって有利となることについては後述することとする。

20

【1943】

< 1 種 B B 内部中における遊技方法 A >

R T O における遊技方法 A としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 第 1 停止操作として、左リールの 6 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 8 番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 8 番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。尚、上述したように 1 種 B B に係る図柄組み合わせは停止表示しないため、「1 種 B B 一般中且つ R B 非内部中」、「R B 内部中」及び「R B 作動中」に移行することはないよう構成されている。

【1944】

< R T O における遊技方法 B >

「R T O」における遊技方法 B としては、「左→中→右」の順で停止操作する。

(1) 1 種 B B に当選していない遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 6 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 8 番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 8 番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

30

(2) 1 種 B B に当選した遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 1 7 番のスイカ A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 1 7 番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 1 7 番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、1 種 B B に係る図柄組み合わせが停止表示して、1 種 B B 一般中且つ R B 非作動中に移行することとなる。

40

このように、「R T O」における遊技方法 B においては、1 種 B B 役に当選すると、当該遊技にて当選した 1 種 B B 役に係る図柄組み合わせを停止表示させて「1 種 B B 一般中且つ R B 非作動中」に移行させるよう構成されているため、「1 種 B B 内部中」に滞在することはない。

【1945】

< 1 種 B B 一般中且つ R B 非作動中における遊技方法 B >

(1) R B に当選していない遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 6 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 8 番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リール

50

ルの 8 番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

(2) RB-A に当選した遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 17 番のスイカ A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 17 番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 17 番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、RB-A に係る図柄組み合わせが停止表示して、RB 作動中に移行することとなる。

(3) RB-B に当選した遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 17 番のスイカ A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 11 番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 17 番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、RB-B に係る図柄組み合わせが停止表示して、RB 作動中に移行することとなる。

10

(4) RB-C に当選した遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 17 番のスイカ A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 6 番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 17 番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、RB-C に係る図柄組み合わせが停止表示して、RB 作動中に移行することとなる。

(5) RB-D に当選した遊技においては、第 1 停止操作として、左リールの 17 番のスイカ A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 1 番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 17 番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、RB-D に係る図柄組み合わせが停止表示して、RB 作動中に移行することとなる。

20

このように、「1 種 BB 一般中且つ RB 非作動中」における遊技方法 B においては、いずれの RB 役に当選しても、当該遊技にて当選した RB 役に係る図柄組み合わせを停止表示させて「RB 作動中」に移行させるよう構成されているため、「RB 内部中」に滞在することはない。

【1946】

<RB 作動中における遊技方法 B>

(1) 第 1 停止操作として、左リールの 6 番のベル A が下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第 2 停止操作として、中リールの 8 番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第 3 停止操作として、右リールの 8 番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

30

【1947】

本構成の遊技機において遊技方法 B を実行して遊技を進行した場合には、「1 種 BB 内部中」及び「RB 内部中」には滞在しないよう構成されている。

【1948】

<RT0 における遊技方法 C>

(1) 「RT0」にて 1 種 BB に当選した遊技にて遊技方法 C にて遊技を実行した場合には、1 種 BB に係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、1 種 BB 役に当選した遊技において 1 種 BB が作動することとなる図柄組み合わせは 2 通り(「blank・スイカ B・赤セブン」又は「blank・スイカ B・blank」)であるため、「RT0」にて 1 種 BB 役に当選した遊技において遊技方法 C にて遊技を実行した場合には、1 種 BB に係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、1 種 BB に係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、1 種 BB に係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は「1 種 BB 内部中」となるため、次遊技以降も毎遊技 1 種 BB に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。なお、すべての図柄組み合わせに対する 1 種 BB に係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、「 $(5 \times 5 \times 10) / (20 \times 20 \times 20) = 250 / 8000$ 」となっている。

40

【1949】

<1 種 BB 一般中且つ RB 非作動中における遊技方法 C>

(1) 「1 種 BB 一般中且つ RB 非作動中」にて RB に当選した遊技にて遊技方法 C に

50

て遊技を実行した場合には、R Bに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、R B役に当選した遊技においてR Bが作動することとなる図柄組み合わせは1通り（「blank・赤セブン・blank」、「blank・白セブン・blank」、「blank・羊・blank」又は「blank・blank・blank」）であるため、「R T 0」にてR B役に当選した遊技において遊技方法Cにて遊技を実行した場合には、R Bに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、R Bに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、R Bに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は「R B内部中」となるため、次遊技以降も毎遊技R Bに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。なお、すべての図柄組み合わせに対するR Bに係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、 $(5 \times 5 \times 5) / (20 \times 20 \times 20) = 125 / 8000$ となっている。また、「R B内部中」においては、ハズレは約1/5で決定されるよう構成されているため、「R B内部中」にて遊技方法Cにて遊技を実行しR Bに係る図柄組み合わせが停止表示される確率は、 $(125 / 8000) \times (1 / 5) = 125 / 40000$ 程度となっている。

10

【1950】

また、図273に示す遊技機においても、「(R B作動中の払出枚数+C B作動中の払出枚数+S B作動中の払出枚数+指示を実行した遊技における払出枚数) / すべての払出枚数×100%」を指示込役物比率として、指示込払出枚数が70%未満となるよう構成することで、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎない公正な遊技機とすることができる。前述した第6実施形態、第7実施形態、第8実施形態、第9実施形態においても、有利区間滞在比率を70%以上に構成することが可能であり、そのように構成した場合には、指示込役物比率を70%未満とすることが好適である。また、図273のように設計した場合には、指示込役物比率における分子である、「R B作動中の払出枚数+C B作動中の払出枚数+S B作動中の払出枚数+指示を実行した遊技における払出枚数」の割合は、前述した遊技方法Aで遊技した場合には、「R B作動中の払出枚数=0」となるため、R B作動中の払出枚数が0%、指示を実行した遊技における払出枚数が100%の割合となるよう構成されている（常時ボーナス内部中に滞在する遊技性であるため）。また、前述した遊技方法Bで遊技した場合には、「指示を実行した遊技における払出枚数=0」となるため、R B作動中の払出枚数が100%、指示を実行した遊技における払出枚数が0%の割合となるよう構成されている（ボーナスに当選したゲームにてボーナスに係る図柄組み合わせを停止表示させるため）。

20

30

【1951】

なお、第8実施形態に係る遊技機においては、上述した押し順ベル当選時の停止制御を採用しているため、押し順ナビが実行されない状況下においては、「R B内部中」が遊技者にとって最も有利な（出玉率が高い）R T状態となっている（押し順ベルA群に当選した場合すべて10枚の払出となる）。即ち、押し順ナビが実行されない状況下においては、「1種BB内部中」よりも「R B内部中」の方が遊技者にとって有利な状態となっており、遊技者は1種BBを入賞させた方が有利になることが懸念される。

【1952】

そこで、第8実施形態においては、以下のように構成している。

40

- (1) 「1種BB内部中」においてはA T抽選を実行可能である
- (2) 「R B内部中」においてはA T抽選を実行しない
- (3) 「R B内部中」においては押し順ナビが発生しない
- (4) 「R B内部中」においてもA T残りゲーム数が減算される
- (5) 押し順ナビの実行（又は、A T抽選の当選）を考慮した出玉率は「1種BB内部中」が最も高い

なお、上記の構成すべてを第8実施形態に適用してもよいし、一部の構成のみを第8実施形態に適用してもよい。また、「R B内部中」に適用した構成を「R B作動中」や「1種BB一般中且つR B非内部中」に適用してもよい。また、「R B内部中」においてもA T抽選に当選可能に構成してもよいが、「1種BB内部中」よりも「R B内部中」の方がA

50

T抽選に当選し難くすることが好適である。

【1953】

このように構成することにより、A T抽選の実行態様を含めると、「R B内部中」よりも「1種B B内部中」の方が遊技者にとって有利な状態とすることができ、遊技者は「1種B B内部中」にて1種B Bを入賞させずに遊技を進行することとなる。また、故意に1種B Bを入賞させたとしても遊技者にとっては損をするだけなので、意図しない攻略によって遊技場が損失を被る事態を防止することができる。

【1954】

なお、上記構成の一例として、第8実施形態においては、「再遊技－B」、「再遊技－C」、「再遊技－D」、「再遊技－E」の当選によってA T抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することによって、「1種B B内部中」においては「再遊技－B」、「再遊技－C」、「再遊技－D」、「再遊技－E」に当選し得る一方、「R B内部中」においては、「再遊技－B」、「再遊技－C」、「再遊技－D」、「再遊技－E」に当選しないため(図252参照)、「1種B B内部中」においてはA T抽選を実行可能であり、「R B内部中」においてはA T抽選を実行しない構成を実現することができる。

【1955】

また、上述した第6実施形態～第9実施形態では、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技機の構成を例示したが、第6実施形態～第9実施形態は以下の構成を有するよう構成してもよい。

【1956】

ボーナス内部中とボーナス非内部中とで押し順役(押し順ベル)の停止制御を相違させるよう構成してもよい。ボーナス内部中とボーナス非内部中(一般中、R T Oと称することがある)とでは、ボーナスを持ち越しているか否かが相違する、即ち、当選している条件装置が異なっているため、押し順役(押し順ベル)の停止制御を相違させても問題ない。例えば、押し順ベルとして、15枚の払出となる図柄組み合わせと1枚の払出となる図柄組み合わせとを有する場合、ボーナス非内部中においては、押し順に拘らず個数優先制御を採用することで、1枚の払出となる図柄組み合わせのみが停止表示するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ボーナス非内部中の1遊技あたりの期待値<R B作動中の1遊技あたりの期待値」となるように設計し易くすることができる。

【1957】

B B作動中においては、1遊技あたりの期待値を1未満としてもよい。即ち、B B作動中においては、所持している遊技メダルが減少していく状態に設計してもよい。また、B B作動中においても差枚数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。また、B B作動中においても有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。

【1958】

ボーナス非内部中においては、1遊技あたりの期待値を1未満としてもよい。即ち、ボーナス非内部中においては、所持している遊技メダルが減少していく状態に設計してもよい。また、ボーナス非内部中においても差枚数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。また、ボーナス非内部中においても有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。

【1959】

A T抽選に当選した場合、前兆状態を複数ゲーム(A T抽選に当選した時点でゲーム数を抽選にて決定してもよい)消化した後にA T中状態に移行するよう構成してもよい。そのように構成した場合、A T抽選に当選した後の前兆状態は有利区間であるが有利区間表示器Y Hは点灯させずにゲーム数を消化していき、その後、A T当選確定演出(遊技者に

10

20

30

40

50

A T抽選に当選していることを確定的に報知する演出であり、例えば、確定画面を表示、連続演出に成功して「WIN」と表示、虹色の画像を表示、等）が実行されるゲームにて有利区間表示器YHを点灯させるよう構成してもよいし、A T中に移行するゲームにて有利区間表示器YHを点灯させるよう構成してもよい。また、A T抽選に当選していないが、演出態様として前兆状態と類似する演出を実行するガセ前兆状態を有利区間として設けてもよい。そのような場合にも、ガセ前兆状態においては有利区間表示器YHを点灯させないよう構成してもよい。

【1960】

押し順ベルグループを複数種類設ける構成については上述したが、そのような構成を採用し、且つ、第8実施形態のようにシフトRBを採用した場合には、以下のように構成してもよい。

10

(1) 1種BB非内部中(RT0)においては、押し順ベルグループA(押し順ベルA群とも称することがある)に当選した遊技では、6択のうち15枚の払出となる押し順が1つ、残りの押し順は1枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて1枚の払出となる。また、押し順ベルグループB(押し順ベルB群とも称することがある)に当選した遊技では、6択のうち15枚の払出となる押し順が1つ、残りの押し順は1枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて1枚の払出となる。出玉率は約50%に設計する。

(2) BB一般中且つRB非内部え中においては、押し順ベルグループAに当選した遊技では、6択のうち15枚の払出となる押し順が1つ、残りの押し順は1枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて1枚の払出となる。また、押し順ベルグループBに当選した遊技では、6択のうち15枚の払出となる押し順が1つ、残りの押し順は1枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて1枚の払出となる。出玉率は約40%に設計する。なお、BB一般中且つRB非内部中においては1種BB非内部中よりも再遊技の当選確率が低くなっており、再遊技に当選し難い分出玉率が低く設計されている。

20

(3) RB内部中においては、押し順ベルグループAに当選した遊技では、6択のうち15枚の払出となる押し順が1つ、残りの押し順は1枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて1枚の払出となる。また、押し順ベルグループBに当選した場合には、押し順に拘らず15枚の払出となる。出玉率は約100%に設計する。

30

【1961】

通常区間から有利区間に移行してからのゲーム数を計測可能な、経過ゲーム数カウンタを設け当該カウンタ値が所定値となった場合に、A T抽選を実行したり、A T中状態に移行させるよう構成してもよい。そのように構成する場合には、(1) ボーナス作動中はカウンタ値の更新を実行しない(特に、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技性の場合に好適である)、(2) 2枚賭けによる遊技の実行ではカウンタ値の更新を実行しない(特に、3枚賭けによる遊技の実行で遊技を進行する遊技性の場合に好適である)、ように構成してもよい。他方、有利区間残りゲームカウンタ値は、2枚賭けにおいても、ボーナス作動中においても更新することが好適である。また、通常区間から有利区間に移行してからの遊技者の持ちメダルが減少した数(遊技機に投入した遊技メダル枚数から遊技機から払い出された遊技メダル枚数を減算した枚数)が所定数に到達した場合にA T抽選を実行したり、A T中状態に移行させるよう構成してもよい。

40

【1962】

有利区間表示器YHは、有利区間の開始時に点灯させなくとも問題ないが、1度点灯させた場合には、有利区間が終了するまで点灯を継続し、有利区間が終了する際に消灯させるよう構成することが好適である。また、有利区間表示器YHの点灯タイミングとしては、(1) 有利区間当選時に特定のフラグのオン・オフ状況を確認して、オンの場合は点灯させ、オフの場合は点灯させない、(2) 有利区間滞在時に特定のフラグのオン・オフ状況を確認して、オンの場合に点灯させる、(3) 有利区間における最初の押し順ナビを実行する遊技開始時に点灯させる、よう構成してもよい。また、A T中状態が終了しても有

50

利区間である場合には有利区間表示器 YH を点灯させたままにする（有利区間が終了した場合に消灯する）よう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は有利な状態がまだ終了していないことに期待感を抱くことができる、又は、有利な状態を再度引き戻すことに期待感を抱くことができる。

【1963】

差枚数カウンタ値が 2400 に到達した場合に有利区間が強制的に終了する遊技機の構成として、（１）差枚数カウンタ値が 2400 に近づいた場合（例えば、2380 に到達した場合）に、カウントダウン演出を実行する（例えば、「残り 20 枚」と表示）、（２）差枚数カウンタ値を演出表示装置 S40 に常に表示する、（３）所定条件を充足した場合に差枚数カウンタ値を演出表示装置 S40 に表示する、（４）AT 中状態の終了条件を差枚数が所定数に到達した場合とし、2400 枚を超える予定となった場合には、超過分の上乗せ表示を実行しない、（５）AT 中状態の終了条件を差枚数が所定数に到達した場合とし、2400 枚を超える予定となった場合には、超過分の上乗せ表示を通常時とは異なる表示態様とする（例えば、通常時は「+20 枚」、超過分は「GET!」と表示する）、（６）差枚数カウンタ値が 2400 に近づいた場合（例えば、2380 に到達した場合）に、ボーナスに当選した場合には、ボーナスの当選を報知せずに、差枚数カウンタ値が 2400 に到達した後にボーナスの当選を報知する、よう構成してもよい。また、AT 中状態の終了条件を押し順ナビの実行回数が所定回数に到達した場合としてもよく、遊技者が押し順を間違った場合には、押し順ナビの実行回数に含めてもよいし含めなくてもよい。

【1964】

また、通常区間においてハズレに当選しない（ハズレを設けない）よう構成し、すべての役で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。即ち、通常区間にて遊技を実行した場合、1 / 1 で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。また、ハズレを有しており、通常区間においてはハズレ以外の全ての役で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。

【1965】

また、シフト RB を採用した場合、BB 一般中（BB 作動中且つ RB 非内部中）においては、入賞役以外の置数をすべて RB 役に当選する置数としてもよいし、再遊技に当選しないよう構成してもよい。

【1966】

また、本例においては、リール及び停止ボタンが 3 つの遊技機について例示したが、リール及び停止ボタンをそれぞれ 4 つ有するよう構成してもよい。そのように構成した遊技機において、押し順ナビを実行する場合には、

- （１）停止ボタンに「○」、「△」、「□」、「×」を描いて遊技者に視認可能にする、
- （２）スピーカから出力する音声として、「1st」、「2st」、「3st」、「4st」、など操作する停止ボタンが遊技者に認識し易い音声を出力する、
- （３）演出表示装置 S40 に四字熟語として例えば「風林火山」を順不同に表示（「林火山風」など）して、四字熟語の押し順が正解の押し順とする（「林火山風」の場合「2341」）。

上記のように構成してもよい。

【1967】

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

【1968】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定 / リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図 59 に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【1969】

(まとめ)

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

【1970】

本態様（1）に係る遊技機は、

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

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

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

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

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

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

【1971】

本態様（2）に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉DU）と、

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

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部BU）と、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機である。

【1972】

本態様（3）に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉DU）と、

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

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部BU）と、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機である。

【1973】

本態様（4）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S 4 0）と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンS B、十字キーS B 2）とを備え、

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

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

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

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

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

【1974】

本態様（5）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S 4 0）と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンS B、十字キーS B 2）とを備え、

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

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

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

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操

10

20

30

40

50

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

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーS B 2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

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

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

ことを特徴とする遊技機である。

【1975】

本態様（6）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）とを備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1976】

本態様（7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D 2 0 0）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ S 2 0）と、
演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
役の抽選を実行する役抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応する
ように前記リールを停止制御するリール制御手段と
を備え、
前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、
遊技媒体の払出を実行する払出処理と
を実行可能であり、

10

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体
を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄
組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を
実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下
である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付
与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており

20

、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超
過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前
記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実
行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可
能に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音であ
る遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

30

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄
組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体
付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが 1 増
加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを 1 枚払い出す際に出力される遊技媒
体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下
である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付
与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒
体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超
過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前
記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づ
いて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

40

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数が A（A は自
然数）となってから A + 1 となるまでの時間値と、N（N は自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の
遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、M（M は自然数であり、 $1 \leq M \leq (N - 1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始から M + 1 個目の遊技媒体
に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している
ことを特徴とする遊技機である。

【1977】

50

本態様（８）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、
設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示ＬＥＤ）と
を備え、

遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図７７における要素６）を複数有しており、
前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図７７における要素５）を複数組み合わせ
構成されており、

前記点灯態様は、点灯色（例えば、図７７における要素１）と点灯時間パターン（例え
ば、図７７における要素４）との組み合わせであり、 10

前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図７７における要素２）と消灯時間（例
えば、図７７における要素３）との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており
、

前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第１点灯パターンと、設定値表示
部に設定値が表示されている場合に実施し得る第２点灯パターンと、所定の異常時でない
且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第３点灯パターンと、を
少なくとも有しており、

前記第１点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、 20

前記第２点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれない
よう構成されており、

前記第２点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第１点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれない
よう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１９７８】

本態様（９）に係る遊技機は、
所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例におい
ては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている）と、 30
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の
遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
所定の遊技状態における１遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたこ
とを報知可能な所定のランプ（例えば、３ベットランプＤ２１３）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックス
ベットランプ）と、

当選役を決定可能な役決定手段と
を備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておら
ず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つ
ベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されて
おり、 40

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合に
は、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯する
ことを特徴とする遊技機である。

【１９７９】

本態様（１０）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1980】

本態様（A1）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1981】

本態様（A2）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【1982】

本態様（A3）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

20

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

30

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

40

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

【1983】

本態様（A4）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52

50

、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

20

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

30

【1984】

本態様(A5)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

40

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定

50

図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1985】

本態様(A6)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ(例えば、再遊技ランプD290)とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1986】

本態様(A7)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ(例えば、再遊技ランプD290)と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1987】

本態様(A8)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個(Nは3以上の自然数)のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

演出音を出力するスピーカ(例えば、スピーカS20)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作

10

20

30

40

50

として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

10

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、N-1番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1988】

本態様（A9）に係る遊技機は、

20

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

30

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、

50

前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1989】

本態様(A10)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

【1990】

本態様（A11）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1991】

本態様（A12）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1992】

本態様(A13)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ(例えば、ボーナス終了

時フリーズ)を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1993】

本態様(A14)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ(例えば、ボーナス終了時フリーズ)を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作と

して前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1994】

本態様（A15）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

10

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【1995】

本態様（A16）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

30

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1996】

本態様（A17）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52

50

、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1997】

本態様(A18)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

20

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1998】

40

本態様(A19)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技

50

においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1999】

本態様（A20）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2000】

本態様（A21）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段

により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第2の役抽選状態に移行しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2001】

本態様(B1)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

20

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

30

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ(例えば、特別遊技開始時のフリーズ)を実行可能に構成されており、

40

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2002】

本態様(B2)に係る遊技機は、

50

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

20

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【2003】

本態様（B3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

40

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

50

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

10

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

20

【2004】

本態様（B4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

30

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定

50

の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2005】

本態様（B5）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果
が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段
により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作
により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されて
おり、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定
図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されてお
り、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段
により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合
せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定
のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所
定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2
の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2006】

本態様（C1）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンM40）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置S40）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、

内部抽選手段によって特定結果（例えば、図10における入賞-C）が決定された遊技
において実行され得る、当該特定結果が決定された旨を示唆する演出である示唆演出（例
えば、レア役示唆演出）を演出報知部にて報知可能であり、

前記示唆演出として、遊技開始条件の充足を契機として報知開始される第1示唆演出（
例えば、図175における「CHANCE!」の表示）と、所定の停止操作がされたことを
契機として報知開始される第2示唆演出（例えば、図175における赤リンゴ（多））
と、を少なくとも有しており、

前記第1示唆演出が実行された遊技においては、前記第2示唆演出は実行されないよう
構成されており、

複数の遊技に亘って報知される演出である連続演出（例えば、図175における夜モー
ド）を演出報知部にて報知可能であり、

所定の遊技状態であり、且つ前記連続演出が報知されている状況で実行された前記特定
結果が決定された遊技にて、前記示唆演出が実行される場合においては、前記第1示唆演
出の方が前記第2示唆演出よりも実行され易いよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記特定結果が決定された遊技においては、当該遊技
が前記連続演出が報知されている状況で実行された遊技である場合の方が、当該遊技が前
記連続演出が報知されていない状況で実行された遊技である場合よりも、前記第1示唆演

10

20

30

40

50

出が実行され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2007】

本態様（C2）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンM40）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置S40）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板M）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板S）と
を備え、
前記主制御手段は、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行するフリーズ実行手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、第1当選番号（例えば、図10
における当選番号14）と第2当選番号（例えば、図10における当選番号7）とを少な
くとも有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、前記特別遊技状態への移行契機
となる特別結果（例えば、1種BB-B）を含む当選番号（例えば、図10における当選
番号21）を有しており、
前記内部抽選手段により決定された当選番号に対応する演出グループ情報（例えば、演
出グループ番号）を導出可能に構成されており、
前記第1当選番号に対応する演出グループ情報は第1情報（例えば、図10における演
出グループ番号7）であり、
前記第2当選番号に対応する演出グループ情報は第2情報（例えば、図10における演
出グループ番号5）であり、
前記第1情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第1
当選番号のみであり、
前記第2情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第2
当選番号以外にも有しており、
前記主制御手段は、導出した演出グループ情報を前記副制御手段に送信可能に構成され
、
前記副制御手段は、所定のフリーズ（例えば、特定フリーズ）が実行される遊技にて、
所定のフリーズ実行示唆演出（例えば、特定フリーズ演出）を演出報知部にて報知可能で
あり、
前記副制御手段が前記主制御手段から前記第1情報を受信した遊技の方が、前記副制御
手段が前記主制御手段から前記第2情報を受信した遊技よりも、前記所定のフリーズ実行
示唆演出が報知され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2008】

本態様（C3）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板M）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板S）と、
複数のリール（例えば、リールM50）と、
所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット
数表示装置D200）と、
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の
遊技媒体をベット可能な前記主制御手段により制御されるベットスイッチ（例えば、マ
ックスベットボタン）と、

演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、
前記副制御手段により制御される操作可能な副操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B
）と

を備え、

前記主制御手段は、

内部抽選を行う内部抽選手段

を備え、

前記副制御手段は、

前記複数のリールが停止している状況にて、前記副操作部材の操作を遊技者に対して促
す演出として操作演出（例えば、ボタン演出）を前記演出報知部にて報知可能であり、

10

所定の遊技状態であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記副操作
部材が操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、特定演出（例えば、決定報知
画像）を報知するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しておらず
、且つ前記貯留手段に 1 以上の遊技媒体が貯留されており、且つベット数が当該遊技にお
ける最大のベット数である規定数未満であり、且つ前記操作演出が報知されている状況に
おいて、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、前記
特定演出を報知しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しており、
且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合
には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

20

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技媒体が貯留されておらず、且つ前
記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、
前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つベット数が前記規定数であり、且つ前記操作演出が報
知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の
報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2009】

本態様（C 4）に係る遊技機は、

30

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

前記複数のリールの内部に設けられた点灯及び消灯可能な複数のバックランプ（例えば
、回胴バックライト S 3 0）と、

内部抽選を行う内部抽選手段と

を備え、

前記リールに設けられた図柄として、第 1 図柄グループに属する図柄（例えば、ベル図
柄）と、第 2 図柄グループに属する図柄（例えば、リプレイ A 図柄、リプレイ B 図柄）と
、を少なくとも有しており、

内部抽選手段により決定され得る結果として、所定結果（例えば、図 1 0 における入賞
－ A 1）と特定結果（例えば、図 1 0 における再遊技－ A）とを少なくとも有しており、

40

前記所定結果が決定された遊技においては、前記第 1 図柄グループに属する図柄の組み
合わせが有効ライン（例えば、図 1 8 7 における、左リール中段、中リール中段、右リール
中段）とは異なる所定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置（例えば、図 1
8 7 における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する場合があります、

前記特定結果が決定された遊技においては、前記第 2 図柄グループに属する図柄の組み
合わせが前記有効ラインとは異なる特定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置
（例えば、図 1 8 7 における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する
場合があります、

前記複数のリール上の各図柄停止位置に対応したバックランプを点灯又は消灯させるバ
ックランプ演出を実行可能であり、

50

前記バックランプ演出の点灯態様として、第1点灯態様（例えば、図187の上段に示す「ベル停止表示」に対応する点灯態様）と、第1点灯態様とは異なる点灯態様である第2点灯態様（例えば、図187の下段に示す「再遊技停止表示」に対応する点灯態様）とを少なくとも有しており、

前記第1点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも1回は消灯するよう構成されており、

前記第2点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも1回は消灯するよう構成されており、

10

前記所定結果が決定された遊技においては、前記第1点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第2点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されており、

前記特定結果が決定された遊技においては、前記第2点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第1点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2010】

本態様（C5）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

20

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンM40）と

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S40）と、

内部抽選を行う内部抽選手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態（例えば、AT中状態）に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、内部抽選手段により所定結果（例えば、図10における入賞-A1）が決定された遊技で、前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示可能であり、

1以上の遊技に亘って実行されることとなる、遊技者に特典が付与されるか否かを示唆する演出である特典示唆演出（例えば、図189における連続演出）を実行可能であり、

30

前記特典示唆演出の結果として、遊技者に特典が付与されないことを示唆する場合には、背景演出を特定態様にて前記演出表示部に表示可能に構成されており、

前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されておらず、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下され得るよう構成されており、

前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されており、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下しないよう構成されている

40

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2011】

本態様（C6）に係る遊技機は、

演出音を出力可能なスピーカ（例えば、スピーカD20）と、

遊技者が操作可能な操作部材A（例えば、サブ入力ボタン）と、

遊技者が操作不可能な操作部材B（例えば、ボリュームスイッチ）と

を備え、

遊技状態として、通常状態（例えば、低確率状態）と、当該通常状態よりも遊技者にと

50

って有利な有利状態（例えば、A T 中状態）と、エラーを検出している状態であるエラー状態と、を少なくとも有しており、

操作部材 A の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

操作部材 B の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

操作部材 A の操作状態と操作部材 B の操作状態とに基づいてスピーカから出力される演出音の音量レベルが決定されるよう構成されており、

演出音として、1 以上の遊技に亘って繰り返し再生される B G M を複数種類出力可能であり、

10

前記通常状態にて出力される B G M よりも前記有利状態にて出力される B G M の方が、相対的にテンポの早い B G M が選択され易いよう構成されており、

演出音の音量レベルが所定の音量に決定されている状況においては、前記通常状態よりも前記有利状態の方が出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、

演出音の音量レベルが前記所定の音量に決定されている状況において、前記通常状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合と、前記有利状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合とでは、同一の音量にてエラー発生時の演出音であるエラー音出力されるよう構成されており、

前記通常状態よりも前記有利状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、

20

前記有利状態よりも前記エラー状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【2012】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）

D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ

D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ

D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン

D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン

30

D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン

D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ

D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロック

D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル

D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓

D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ

D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ

D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯

D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿

D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置

40

D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）

D 2 8 0 A T カウンタ値表示装置

M 主制御基板

M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン

C 主制御チップ、M 5 0 リール

M 5 1 左リール、M 5 2 中リール

M 5 3 右リール、M 6 0 A T カウンタ

M 7 0 遊技間隔最小タイマ

S 副制御基板、S 1 0 L E D ランプ

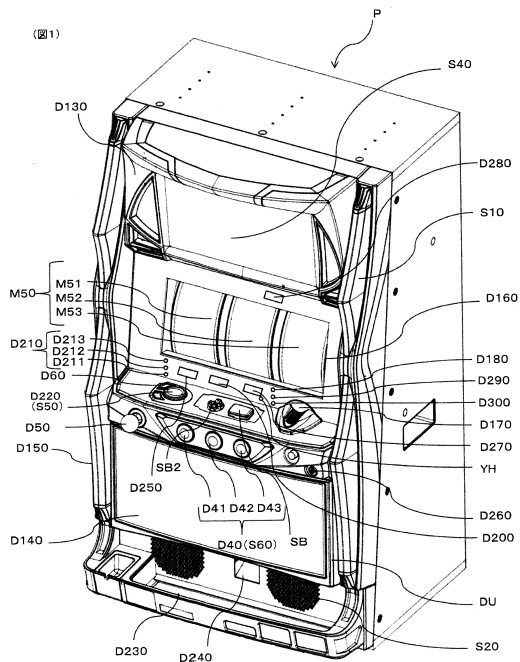
S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト

50

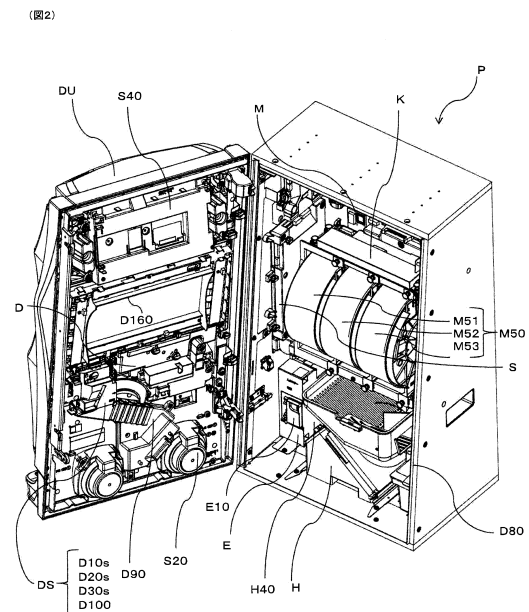
S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ
 E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ
 H メダル払出装置、H 1 0 s 第1払出センサ
 H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ
 H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸
 H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段
 H 8 0 ホッパモータ
 S 5 0 ベットボタンランプ、S 6 0 停止ボタンランプ
 K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ
 K 2 0 回胴センサ
 I N 中継基板、S B サブ入力ボタン
 K H c 高確保障カウンタ、Y K c - 1 有利区間残りゲーム数カウンタ
 F Z t フリーズ実行タイマ
 R U リールユニット、B U 台座部、H 6 2 排出案内内部、H 6 4 傾斜面
 H S メダル補助タンク、B S ビス、D E 満杯検知電極
 M 5 5 第1の端部、M 5 7 第2の端部、M 5 8 重畳部分、M 5 9 切れ目
 M W リール枠、M O リール帯

10

【図1】

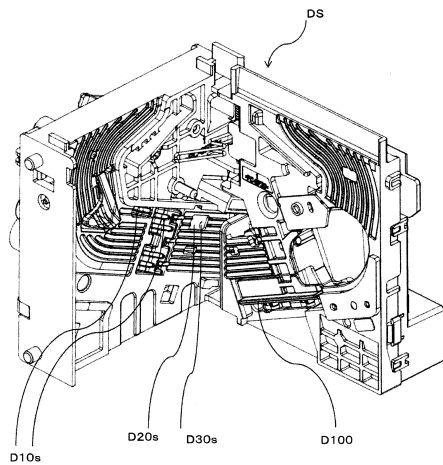


【図2】



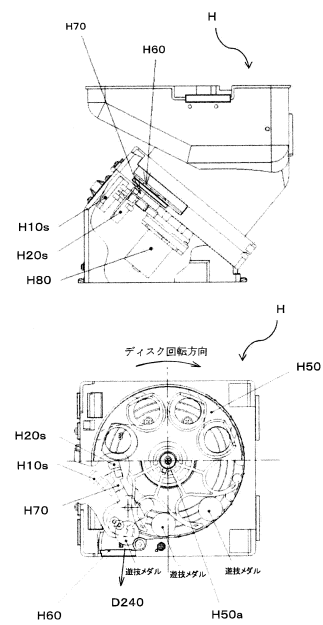
【図 3】

(図3)



【図 4】

(図4)



【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A-C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

リール	リール	リール
左リール	中リール	右リール

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

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

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

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

【図 7】

(圖7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左 3ハール	中 3ハール	右 3ハール	名称	払い出し 枚数等	役割等
1				1種目 B-A	1種目 B	R B-Aを連続作戦、2 6 4枚の払出しで終了
2				1種目 B-B	1種目 B	R B-Bを連続作戦、1 3 2枚の払出しで終了
3				1種目 B-C	1種目 B	R B-Bを連続作戦、1 3 2枚の払出しで終了
4				再遊技 0 1	再遊技	
5				再遊技 0 1	再遊技	
6				再遊技 0 2	再遊技	
7				再遊技 0 2	再遊技	
8				再遊技 0 2	再遊技	
9				再遊技 0 2	再遊技	
10				再遊技 0 3	再遊技	
11				再遊技 0 3	再遊技	
12				再遊技 0 3	再遊技	
13				再遊技 0 3	再遊技	
14				再遊技 0 4	再遊技	R T 0→移行 (転落) する図柄組合せ
15				再遊技 0 4	再遊技	R T 0→移行 (転落) する図柄組合せ
16				再遊技 0 4	再遊技	R T 0→移行 (転落) する図柄組合せ
17				再遊技 0 5	再遊技	黒セブンで役抽い用
18				再遊技 0 5	再遊技	白セブンで役抽い用
19				再遊技 0 5	再遊技	
20				再遊技 0 5	再遊技	

【図 8】

(圖8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	名称	払い出し 枚数等	役割等
21		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 1	11	
22		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 1	11	
23		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 2	11	
24		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 3	11	
25		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 3	11	
26		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 3	11	
27		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 3	11	
28		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 4	11	
29		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 4	11	
30		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 4	11	
31		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 5	11	
32		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 6	11	
33		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 6	11	
34		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 6	11	
35		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 6	11	
36		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 7	11	
37		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 7	11	
38		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 7	11	
39		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 8	1	押し順べらぬし日用
40		 7P 7/A	 〇 〇	大賞 0 8	1	押し順べらぬし日用

【图 9】

(图9)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左 ターム	中 ターム	右 ターム	名称	和・出 枚数等	発牌順
41	 へ・9	 17・2番		入賞 0 8	1	押し順・べん・ぼし・目消
42	 へ・9	 2番		入賞 0 8	1	押し順・べん・ぼし・目消
43	 へ・9	 へ・9		入賞 0 9	1	押し順・べん・ぼし・目消
44	 へ・9	 へ・9		入賞 0 9	1	押し順・べん・ぼし・目消
45	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
46	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
47	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
48	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
49	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
50	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
51	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
52	 へ・9	 へ・9		入賞 1 0	1	押し順・べん・ぼし・目消
53	 へ・9	 へ・9		入賞 1 1	1	押し順・べん・ぼし・目消
54	 へ・9	 へ・9		入賞 1 1	1	押し順・べん・ぼし・目消
55	 へ・9	 へ・9		入賞 1 1	1	押し順・べん・ぼし・目消
56	 へ・9	 へ・9		入賞 1 1	1	押し順・べん・ぼし・目消
57	 へ・9	 へ・9		入賞 1 2	11	押し順・べん・ぼし・目消
58	 へ・9	 へ・9		入賞 1 2	11	押し順・べん・ぼし・目消
59	 へ・9	 へ・9		入賞 1 3	11	押し順・べん・ぼし・目消
60	 へ・9	 へ・9		入賞 1 4	11	押し順・べん・ぼし・目消
61	 へ・9	 へ・9		入賞 1 4	11	押し順・べん・ぼし・目消
62	 へ・9	 へ・9		入賞 1 4	11	押し順・べん・ぼし・目消
63	 へ・9	 へ・9		入賞 1 5	11	押し順・べん・ぼし・目消
64	 へ・9	 へ・9		入賞 1 5	11	押し順・べん・ぼし・目消
65	 へ・9	 へ・9		入賞 1 6	11	押し順・べん・ぼし・目消
66	 へ・9	 へ・9		入賞 1 6	11	押し順・べん・ぼし・目消
67	 へ・9	 へ・9		入賞 1 7	11	押し順・べん・ぼし・目消

【図 10】

(图10)

【条件装置一覽】

[illegible]

【図 11】

(図11)

【小役、再選後及びリソース抽選確率一覧】※設定値が1である場合

抽選番号	条件装置	役別	RT0	RT1	RT2	1種BB-A B C
1	再選後-A	連射リプレイ	3768	11133	34211	
2	再選後-B	連射リプレイ	9000	5000	8000	
3	再選後-C	連射リプレイ	1	400	1	
4	再選後-D	リプレイ	1	19000	1500	
5	再選後-E	リプレイ	1	19000	1500	
6	再選後-F	リプレイ	1	19000	1500	
7	再選後-G	リプレイ	2170	2170	2170	
8	再選後-H	リプレイ	2170	2170	2170	
9	再選後-I	リプレイ	2170	2170	2170	
10	再選後-J	リプレイ	2170	2170	2170	
11	再選後-K	リプレイ	2170	2170	2170	
12	再選後-L	リプレイ	2170	2170	2170	
13	再選後-M	リプレイ	2170	2170	2170	
14	再選後-N	リプレイ	2170	2170	2170	
15	再選後-O	リプレイ	2170	2170	2170	
16	再選後-P	リプレイ	2170	2170	2170	
17	再選後-Q	リプレイ	2170	2170	2170	
18	再選後-R	リプレイ	2170	2170	2170	
19	再選後-S	リプレイ	2170	2170	2170	
20	再選後-T	リプレイ	2170	2170	2170	
21	再選後-U	リプレイ	2170	2170	2170	
22	再選後-V	リプレイ	2170	2170	2170	
23	再選後-W	リプレイ	2170	2170	2170	
24	再選後-X	リプレイ	2170	2170	2170	
25	再選後-Y	リプレイ	2170	2170	2170	
26	再選後-Z	リプレイ	2170	2170	2170	
27	再選後-AA	リプレイ	2170	2170	2170	
28	再選後-AB	リプレイ	2170	2170	2170	
29	再選後-AC	リプレイ	2170	2170	2170	
30	再選後-AD	リプレイ	2170	2170	2170	
31	再選後-AE	リプレイ	2170	2170	2170	
32	再選後-AF	リプレイ	2170	2170	2170	
33	再選後-AG	リプレイ	2170	2170	2170	
34	再選後-AH	リプレイ	2170	2170	2170	
35	再選後-AI	リプレイ	2170	2170	2170	
36	再選後-AJ	リプレイ	2170	2170	2170	
37	再選後-AK	リプレイ	2170	2170	2170	
38	再選後-AL	リプレイ	2170	2170	2170	
39	再選後-AM	リプレイ	2170	2170	2170	
40	再選後-AN	リプレイ	2170	2170	2170	
41	再選後-AO	リプレイ	2170	2170	2170	
42	再選後-AP	リプレイ	2170	2170	2170	
43	再選後-AQ	リプレイ	2170	2170	2170	
44	再選後-AR	リプレイ	2170	2170	2170	
45	再選後-AS	リプレイ	2170	2170	2170	
46	再選後-AT	リプレイ	2170	2170	2170	
47	再選後-AU	リプレイ	2170	2170	2170	
48	再選後-AV	リプレイ	2170	2170	2170	
49	再選後-AW	リプレイ	2170	2170	2170	
50	再選後-AX	リプレイ	2170	2170	2170	
51	再選後-AY	リプレイ	2170	2170	2170	
52	再選後-AZ	リプレイ	2170	2170	2170	
53	再選後-BA	リプレイ	2170	2170	2170	
54	再選後-BB	リプレイ	2170	2170	2170	
55	再選後-BC	リプレイ	2170	2170	2170	
56	再選後-BD	リプレイ	2170	2170	2170	
57	再選後-BE	リプレイ	2170	2170	2170	
58	再選後-BF	リプレイ	2170	2170	2170	
59	再選後-BG	リプレイ	2170	2170	2170	
60	再選後-BH	リプレイ	2170	2170	2170	
61	再選後-BI	リプレイ	2170	2170	2170	
62	再選後-BJ	リプレイ	2170	2170	2170	
63	再選後-BK	リプレイ	2170	2170	2170	
64	再選後-BL	リプレイ	2170	2170	2170	
65	再選後-BM	リプレイ	2170	2170	2170	
66	再選後-BN	リプレイ	2170	2170	2170	
67	再選後-BO	リプレイ	2170	2170	2170	
68	再選後-BP	リプレイ	2170	2170	2170	
69	再選後-BQ	リプレイ	2170	2170	2170	
70	再選後-BR	リプレイ	2170	2170	2170	
71	再選後-BS	リプレイ	2170	2170	2170	
72	再選後-BT	リプレイ	2170	2170	2170	
73	再選後-BU	リプレイ	2170	2170	2170	
74	再選後-BV	リプレイ	2170	2170	2170	
75	再選後-BW	リプレイ	2170	2170	2170	
76	再選後-BX	リプレイ	2170	2170	2170	
77	再選後-BY	リプレイ	2170	2170	2170	
78	再選後-BZ	リプレイ	2170	2170	2170	
79	再選後-CA	リプレイ	2170	2170	2170	
80	再選後-CB	リプレイ	2170	2170	2170	
81	再選後-CC	リプレイ	2170	2170	2170	
82	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
83	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
84	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
85	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
86	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
87	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
88	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
89	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
90	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
91	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
92	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
93	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
94	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
95	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
96	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
97	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
98	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	
99	再選後-CE	リプレイ	2170	2170	2170	
100	再選後-CD	リプレイ	2170	2170	2170	

※RT2 (BB内部中) において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示される。

RT2 (BB内部中) において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりスリットと賞線の停止表示となる。

【押し連打あり時における期待値一覧】

RT1状態	RT0	RT1	RT2
1	8064	35800	12501
2	18464	18464	18464
3	65536	65536	65536
4	3511281504	4737915039	367137146
5	17040601	157805013	1223760487

【共通ベル抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
3504	3404	3604	3904
3904	4204	4304	4304

※共通ベルの抽選確率は設定値によって相違する。

また、共通ベルに当選しても、A抽選、AT上乗せ抽選及び再選後状態移行抽選は実行されない。

【1種BB-A抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
40	40	40	40
40	40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C (合算) の抽選確率は、設定値に拘らず同一である。

1種BB-B (合算) の抽選確率は、設定値によって相違する。

【1種BB-B抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	200	200
200	240	240	270

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

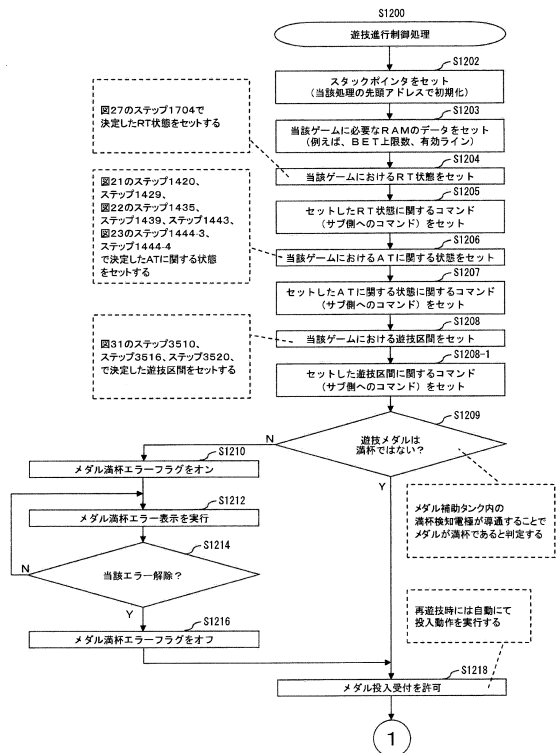
設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

【1種BB-B-C抽選確率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
160	160	160	160

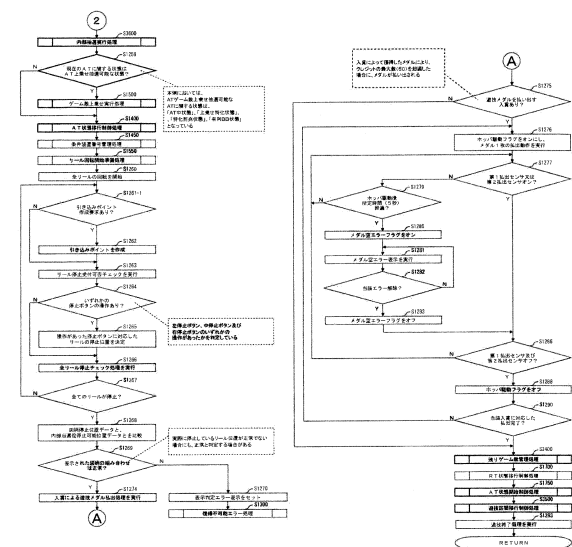
【図 16】

(圖16)

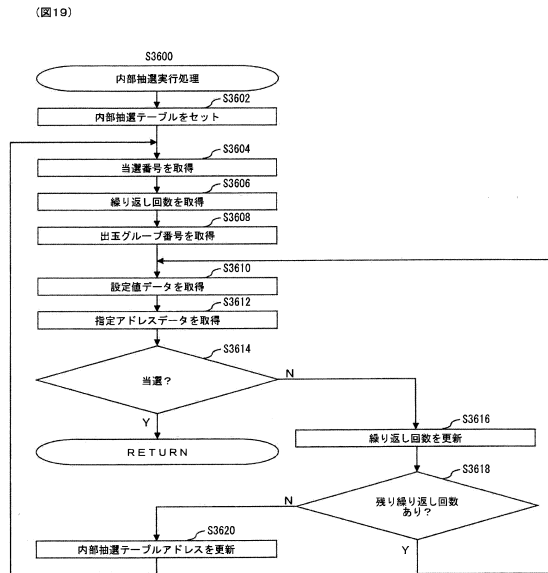


【图 18】

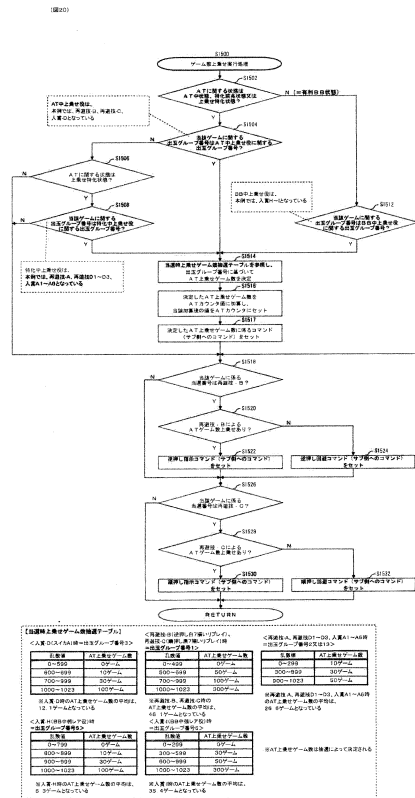
(2010)



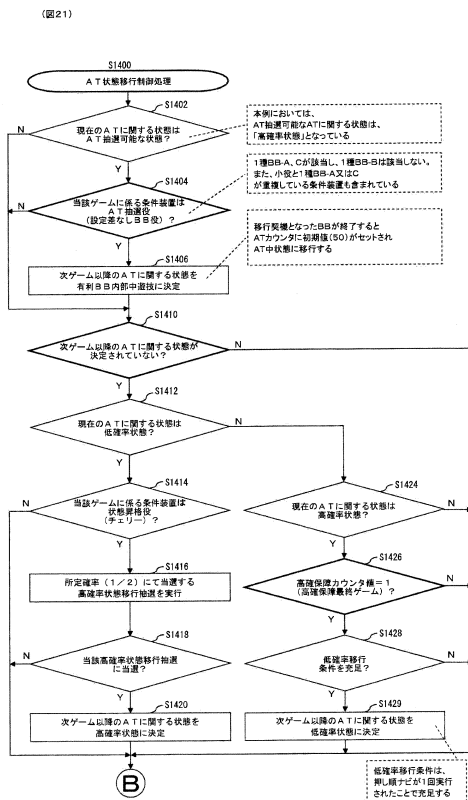
【図 19】



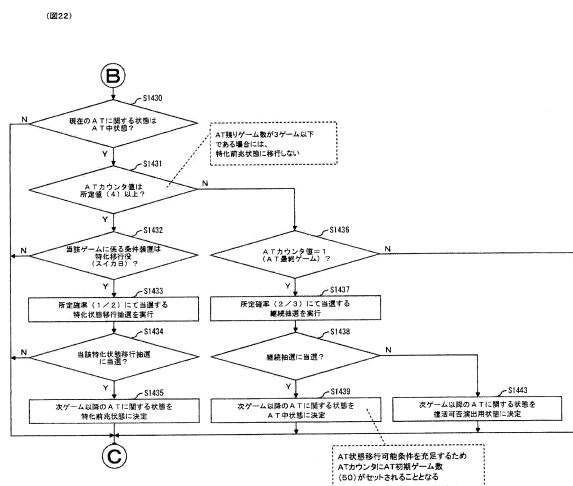
【図 20】



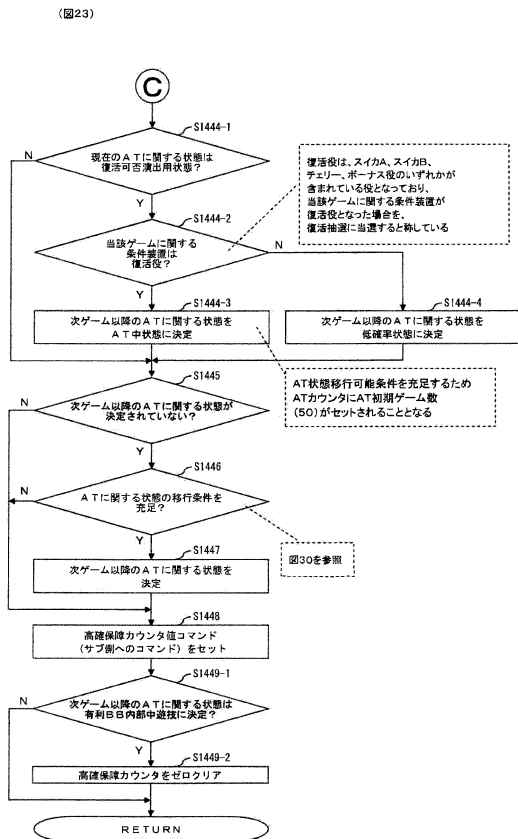
【図 2 1】



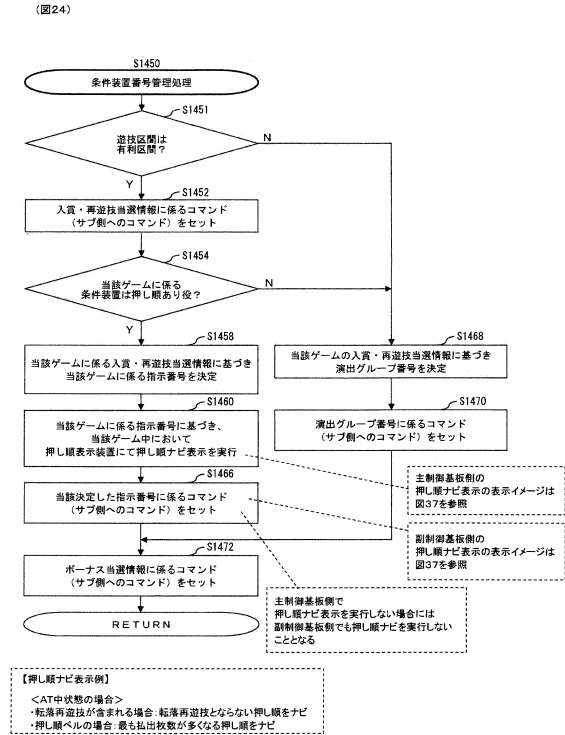
【图 2 2】



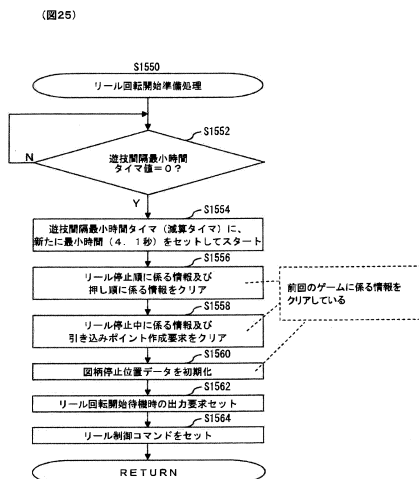
【図 23】



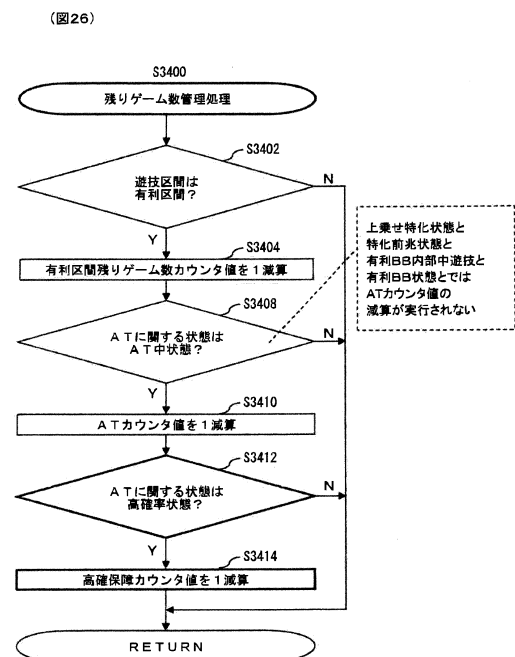
【図 24】



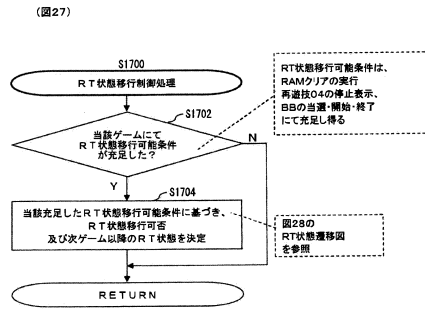
【図 25】



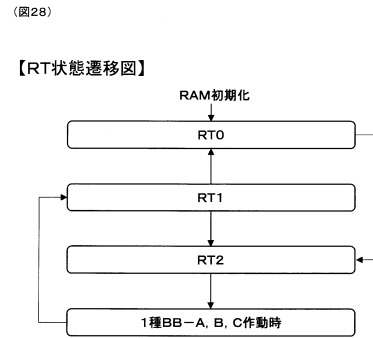
【図 26】



【図 27】



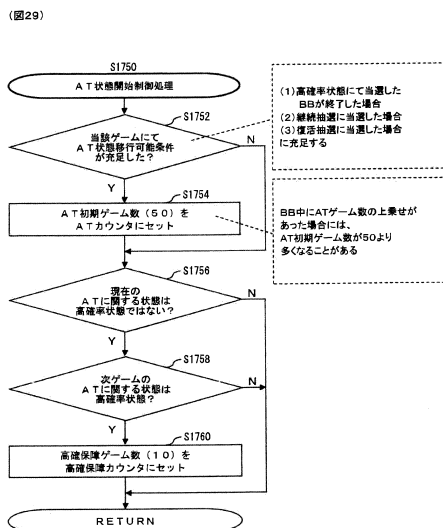
【図 28】



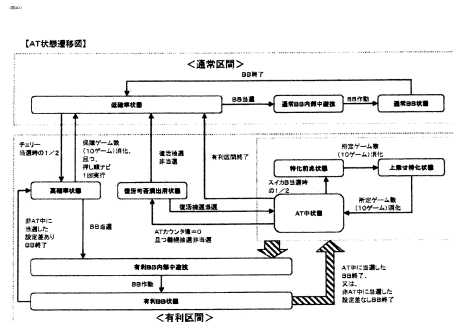
【RT状態の変動条件】

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

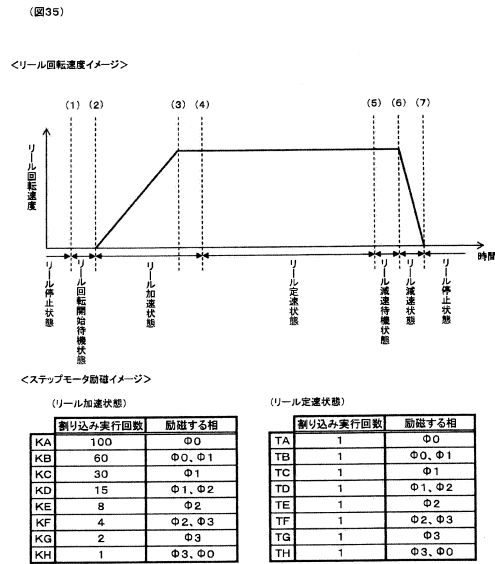
【図 29】



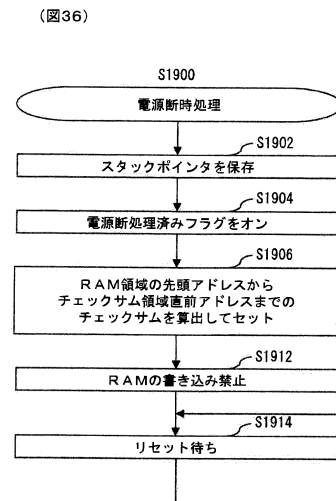
【図 30】



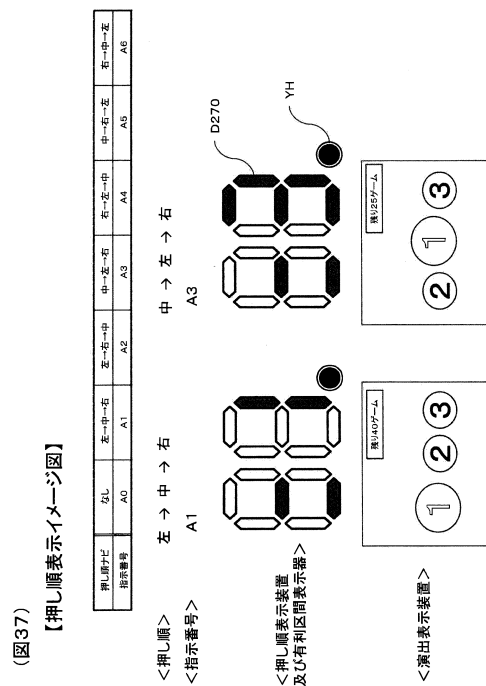
【図 35】



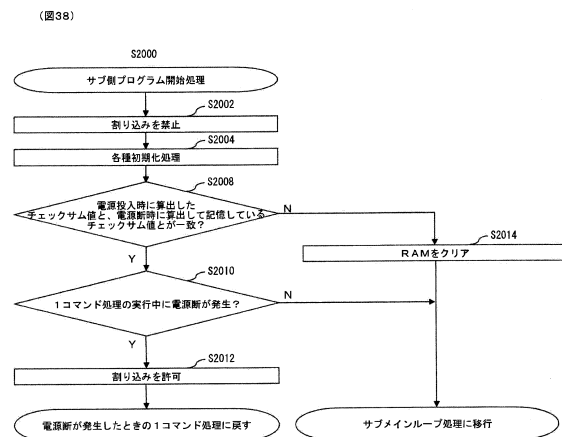
【図 36】



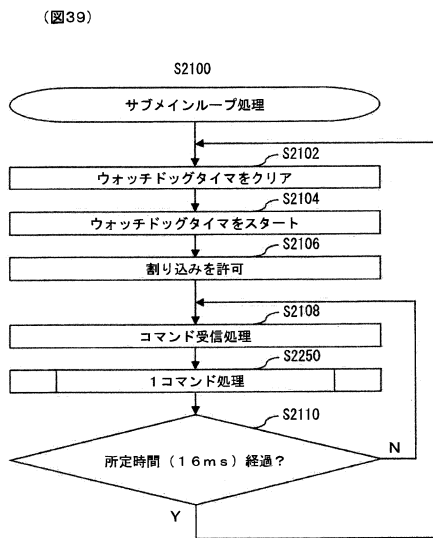
【図 37】



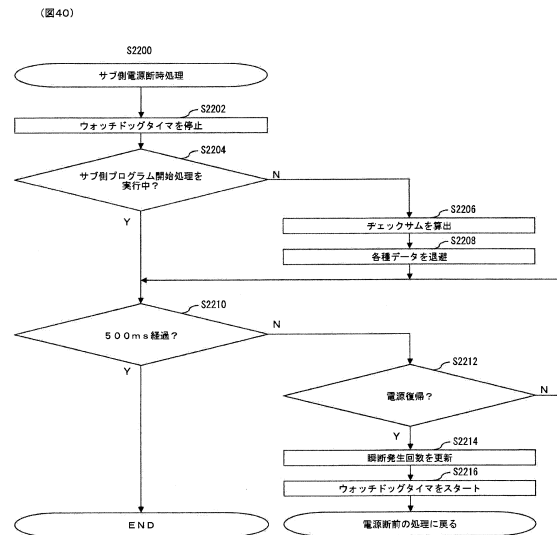
【図 38】



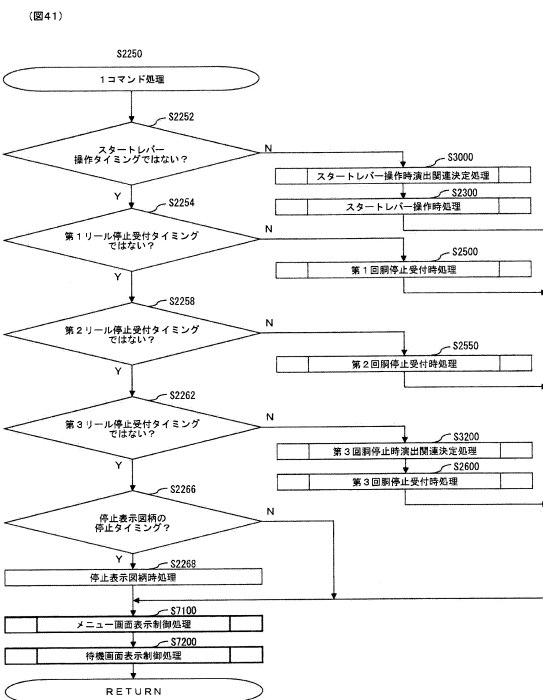
【図 39】



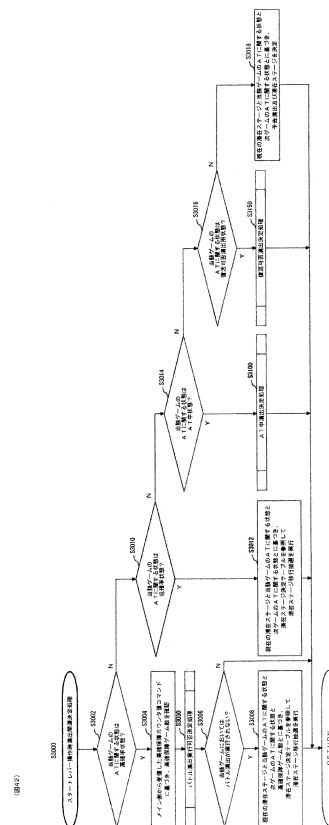
【図 40】



【図 41】

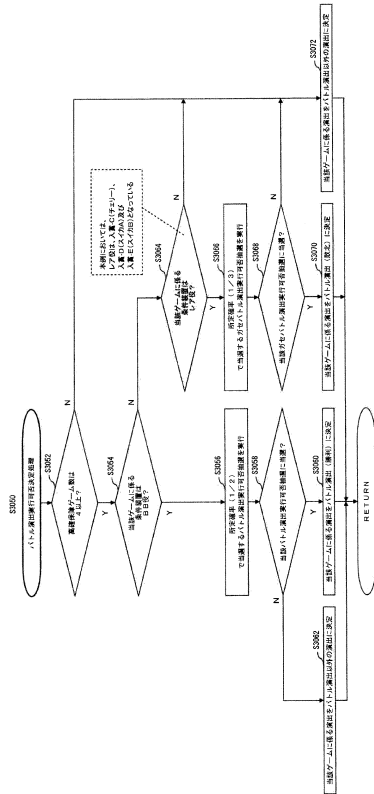


【図 42】



【図 4 3】

(図43)



【図 4 4】

(図44)

【潜在ステージ決定テーブルの一部】(一部抜粋)

潜在ステージ		当該ゲームの潜在ステージ	数値
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	0~979
		初潜ステージ→初潜ステージ	980~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~19
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	20~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
		初潜ステージ→初潜ステージ	250~499
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	250~499
		初潜ステージ→初潜ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確率保障ゲーム数が4以上＞

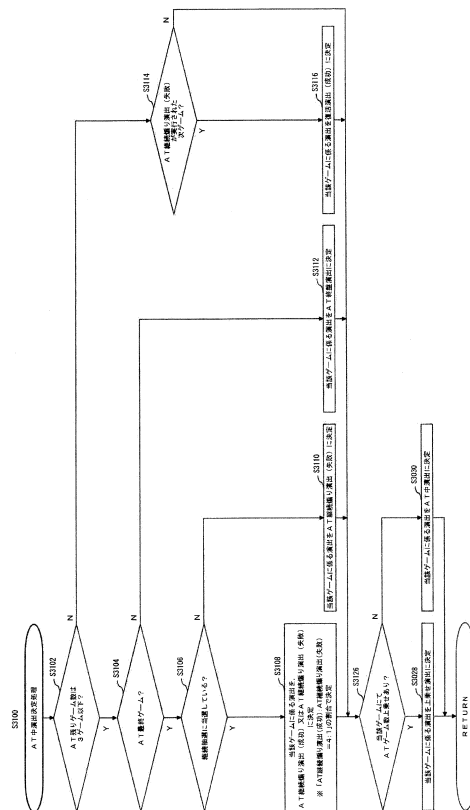
潜在ステージ		当該ゲームの潜在ステージ	数値
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	0~979
		初潜ステージ→初潜ステージ	980~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~19
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	20~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
		初潜ステージ→初潜ステージ	250~499
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	250~499
		初潜ステージ→初潜ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確率保障ゲーム数が3以下＞

潜在ステージ		当該ゲームの潜在ステージ	数値
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	0~979
		初潜ステージ→初潜ステージ	980~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~19
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	20~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
		初潜ステージ→初潜ステージ	250~499
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999
		初潜ステージ→初潜ステージ	0~249
初潜ステージ	通常ステージ	初潜ステージの潜在ステージ	250~499
		初潜ステージ→初潜ステージ	500~749
		初潜ステージ→初潜ステージ	750~999

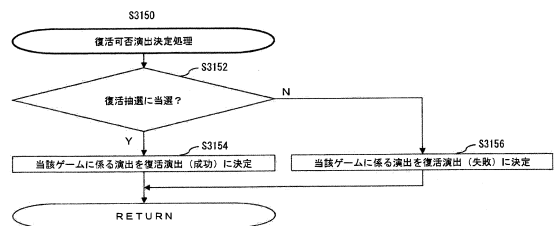
【図 4 5】

(図45)

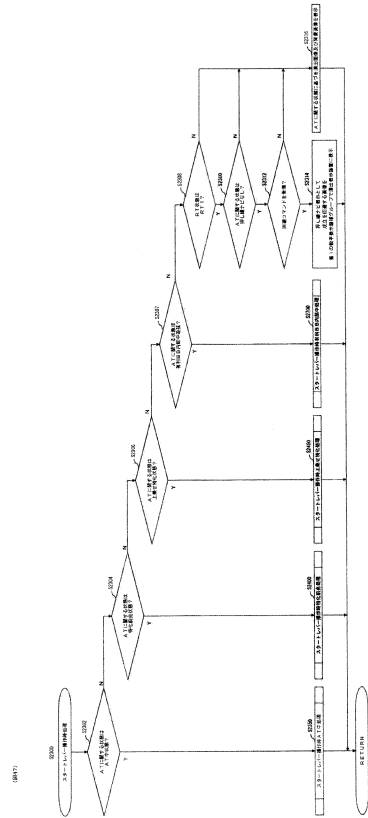


【図 4 6】

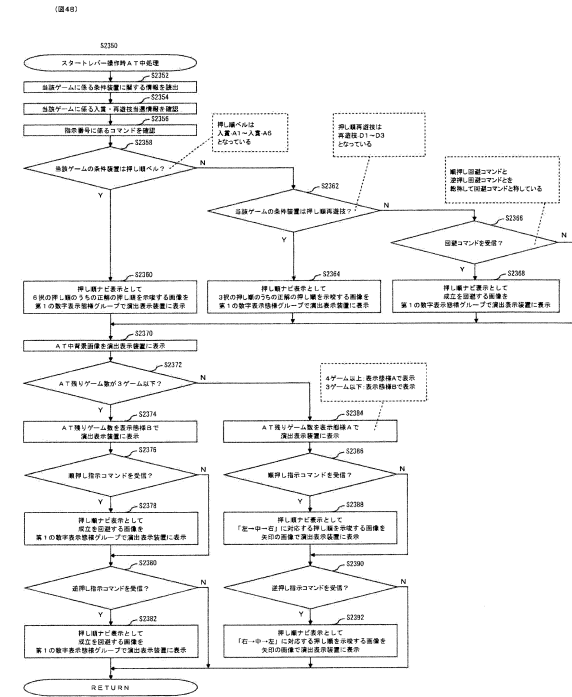
(図46)



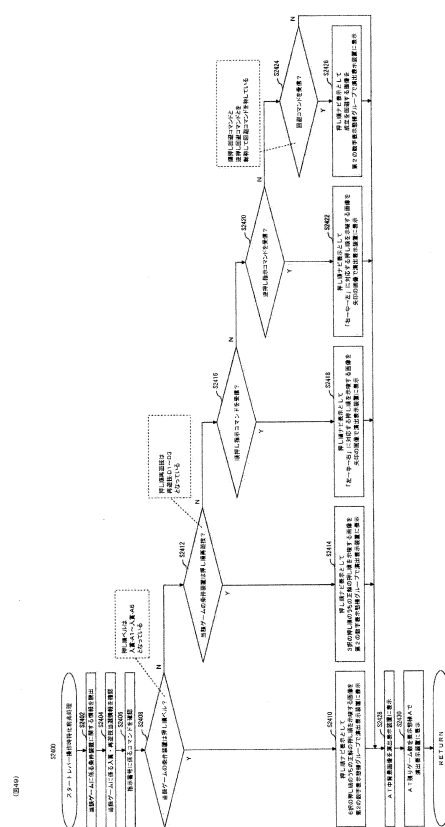
【図 47】



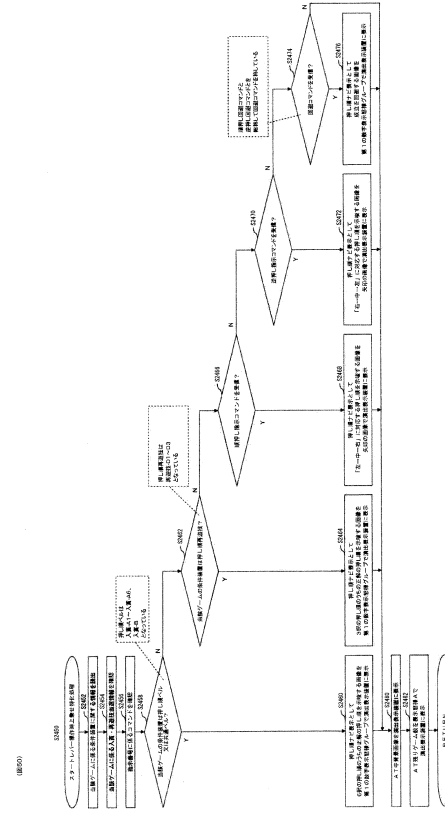
【図 48】



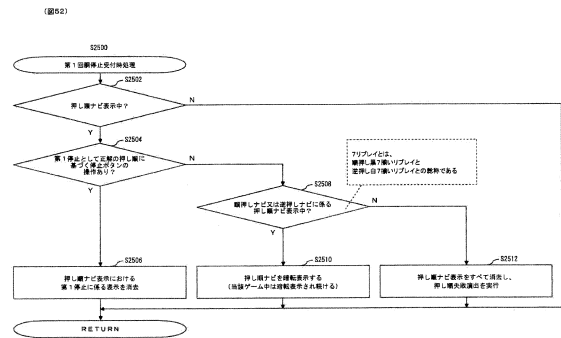
【図 49】



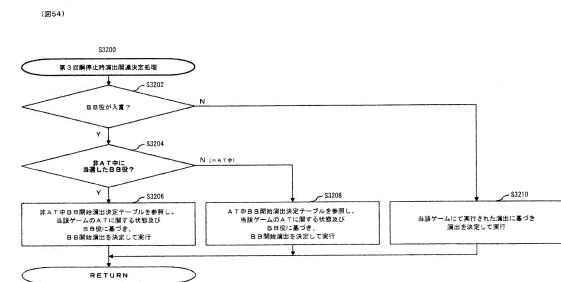
【図 50】



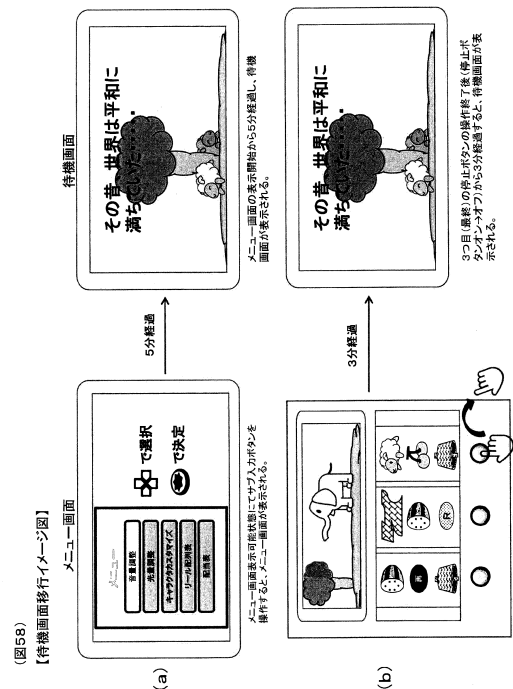
【図 5 2】



【図 5 4】



日付	各ゲームのATに関する状態	8日始業判定	票数
決定者A(18日) (1陣目: B)	有利状態 内野手選出	主審が可選状態	0/250
		主審が不可選状態	250/250
決定者B(19日) (1陣目: A、 1陣目: C)	有利状態 内野手選出	主審が可選状態	250/250
		主審が不可選状態	0/250



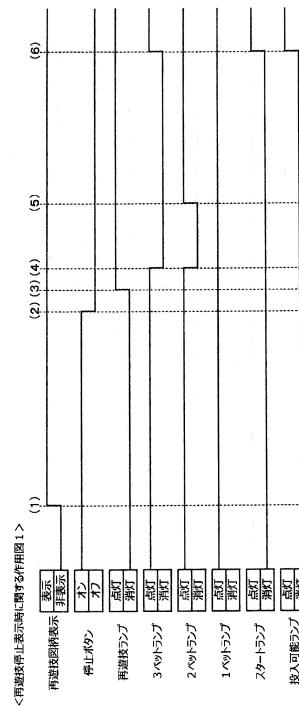
【図 59】

(図59)

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

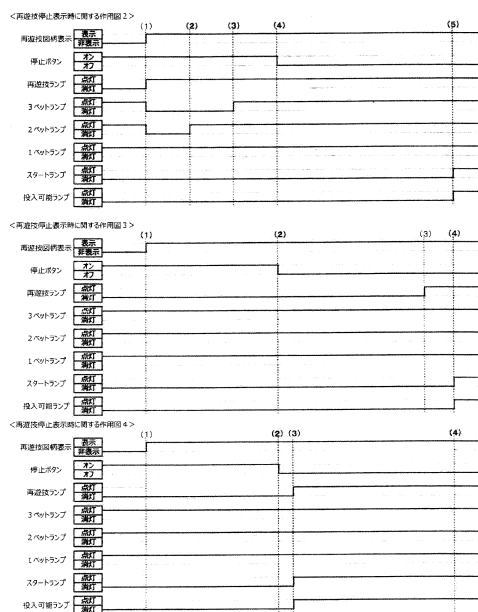
【図 60】

(図60)



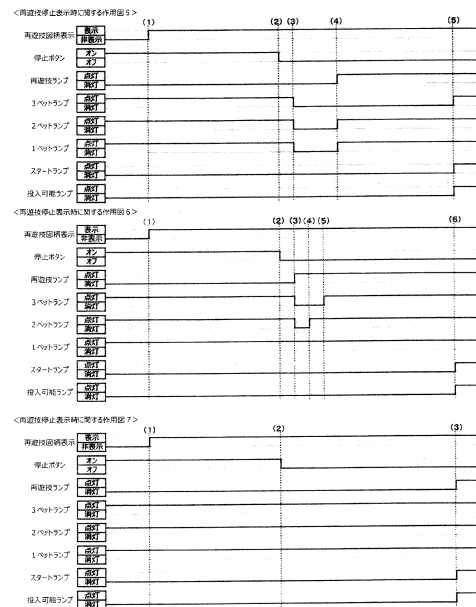
【図 61】

(図61)



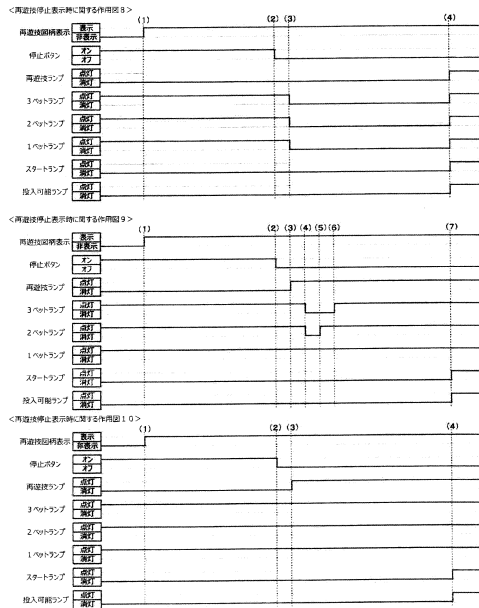
【図 62】

(図62)



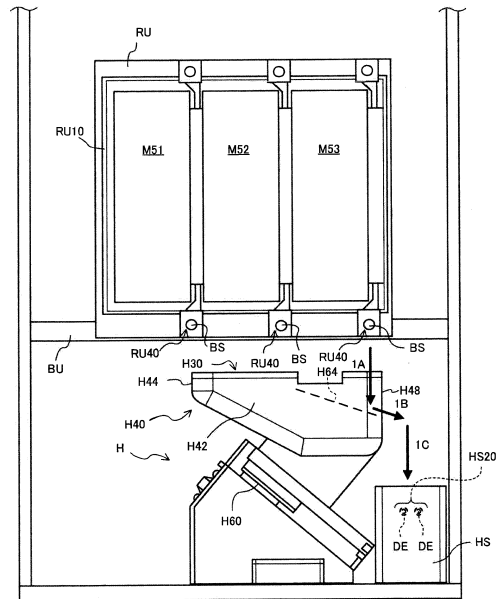
【図 6 3】

(圖63)



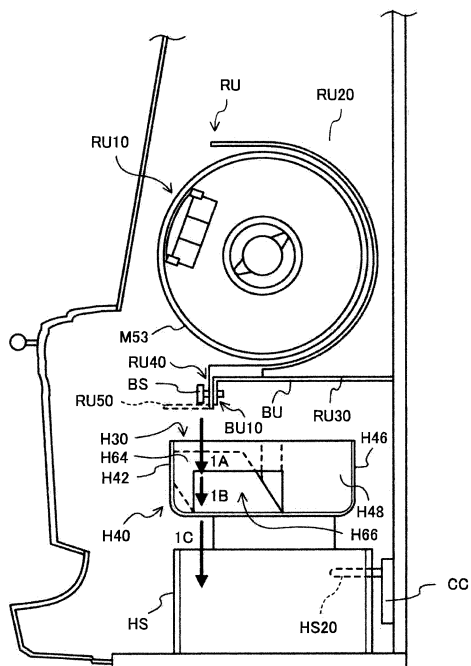
【図 6 4】

(圖64)



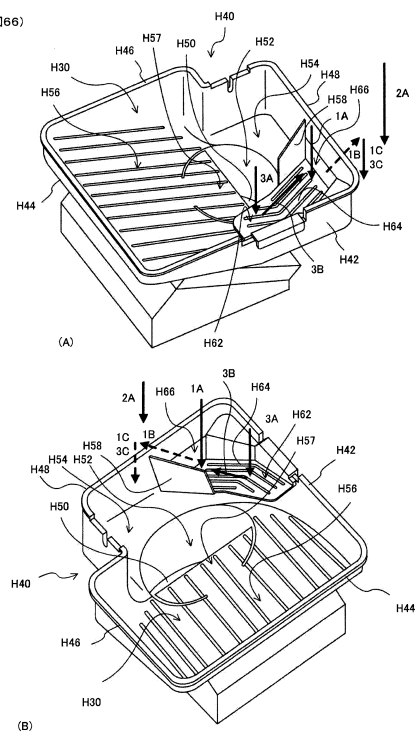
【図 6 5】

(圖65)



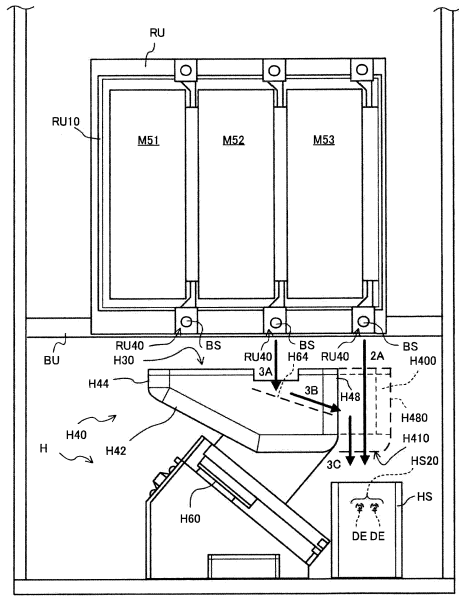
【图 6-6】

(圖66)



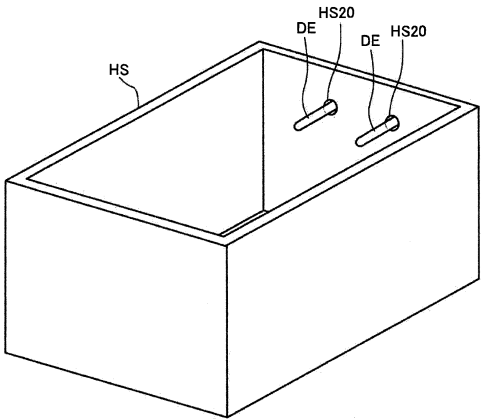
【図 6 7】

(図67)



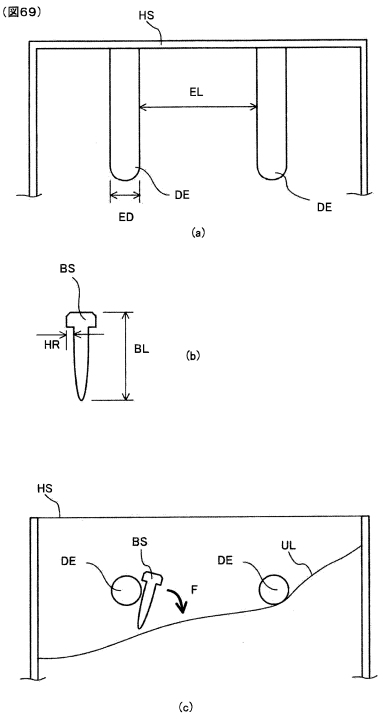
【図 6 8】

(図68)



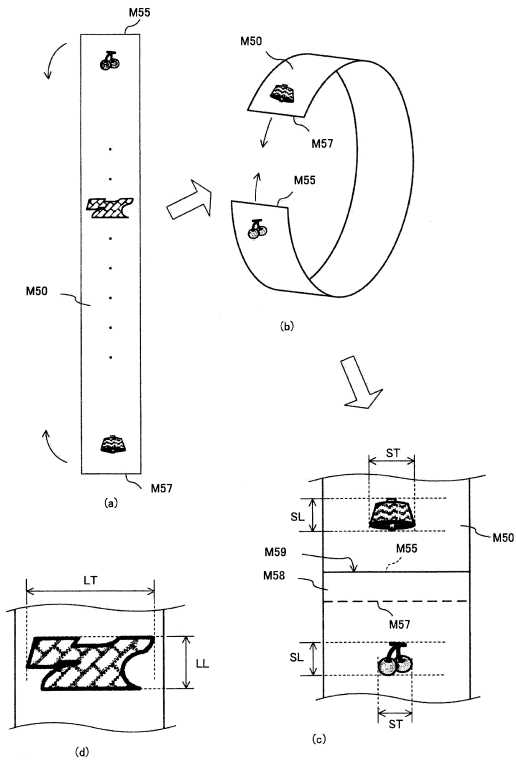
【図 6 9】

(図69)

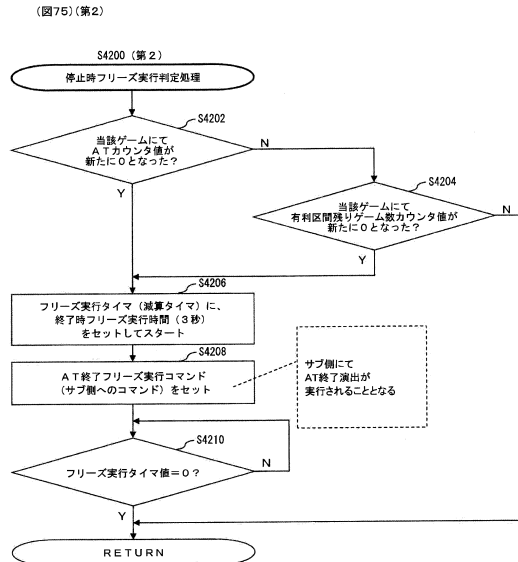


【図 7 0】

(図70)

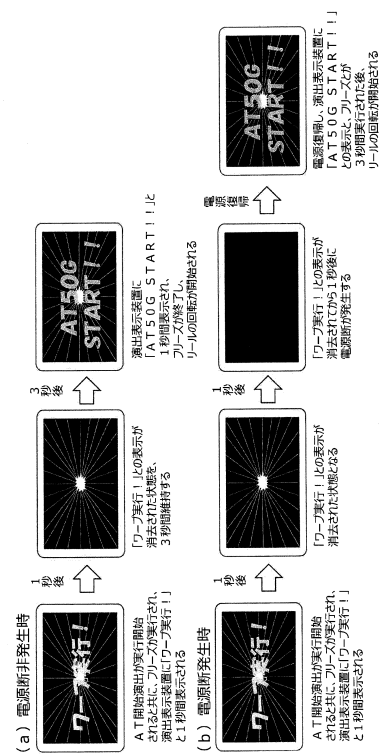


【図 75】



【図 76】

(図 76) <AT開始演出実行イメージ図> ※フリーズ及びAT開始演出の実行時間は5秒間



【図 77】

(図 77)

<ランプエフェクト点灯構成イメージ> ※一部省略

要素1 (点灯色)
赤色
青色
緑色
白色
赤色+緑色
青色+緑色
青色+白色
色なし

要素4 (点灯時間(パターン))
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素 6 (点灯/パターン)	
点灯/パターン	点灯/パターン内容
パターン1	a→a→a→a
パターン2	a→b→a→b
パターン3	a→b→a→b
パターン4	a→a→a→a
パターン5	a→a→a
パターン6	a→b→a
パターン7	a→a→a
パターン8	a→a→a
パターン9	a→a→a
パターン10	a
パターン11	a
パターン12	a
パターン13	a
パターン14	a
パターン15	a
パターン16	a
パターン17	a

※アルファベットは点灯要素種類

要素2 (点灯時間)
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素3 (消灯時間)
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素5 (点灯要素)	
点灯要素種類	点灯要素内容
a	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒青色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒青色+青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒青色+青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒青色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時青色点灯
l	常時青色点灯
m	常時青色点灯
n	常時白色点灯
o	常時青色+緑色点灯
p	常時青色+緑色点灯
q	常時青色+白色点灯
r	常時消灯(色なし)

【図 78】

(図 78)

<状況別演出構成イメージ>

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン10	通常時より 光量小	エー音
電源投入時	パターン13	消灯	電源投入音 ※定時開始
特権画面表示中	パターン11	点灯	なし
設定確認モード中	パターン12	消灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン9	消灯	設定変更モード 中音
B B実行中	パターン7	点灯	B B中音

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン10	通常時より 光量小	エー音
電源投入時	パターン13	消灯	電源投入音 ※定時開始
特権画面表示中	パターン11	点灯	なし
設定確認モード中	パターン12	消灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン9	消灯	設定変更モード 中音
B B実行中	パターン7	点灯	B B中音

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン1	点灯	エー音
電源投入時	パターン13	点灯	なし
特権画面表示中	パターン5	点灯	なし
設定確認モード中	パターン10	点灯	なし
設定変更モード中	パターン9	点灯	なし
B B実行中	パターン6	点灯	B B中音

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン1	点灯	エー音
電源投入時	パターン13	点灯	なし
特権画面表示中	パターン5	点灯	なし
設定確認モード中	パターン10	点灯	なし
設定変更モード中	パターン9	点灯	なし
B B実行中	パターン6	点灯	B B中音

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン1	点灯	エー音
電源投入時	パターン13	点灯	なし
特権画面表示中	パターン5	点灯	なし
設定確認モード中	パターン10	点灯	なし
設定変更モード中	パターン9	点灯	なし
B B実行中	パターン6	点灯	B B中音

状況	ランプエフェクト 点灯/パターン	バックランプ 点灯/パターン	スピーカの サウンド
メダル投入発生中	パターン1	点灯	エー音
電源投入時	パターン13	点灯	なし
特権画面表示中	パターン5	点灯	なし
設定確認モード中	パターン10	点灯	なし
設定変更モード中	パターン9	点灯	なし
B B実行中	パターン6	点灯	B B中音

※通常遊技中における点灯/パターンは、パターン2、パターン5、パターン6、パターン7、パターン8、パターン9、パターン11、パターン15、パターン16、パターン17、のいずれか1つ又は複数の組み合わせとなる

【図 79】

(図 79)

<<払出に関する構成の一例>>

<構成 1>

通常	前扉	前扉：開鎖中
	音 A	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

扉開放 前に 払出発生	前扉	前扉：開鎖中 前扉：解放中
	音 A	なし 距離の 短縮検知
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

扉開放 後に 払出発生	前扉	前扉：開鎖中 前扉：解放中
	音 A	なし 前扉の 閉鎖検知
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

<構成 2>

通常	前扉	前扉：開鎖中
	音 A	なし
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

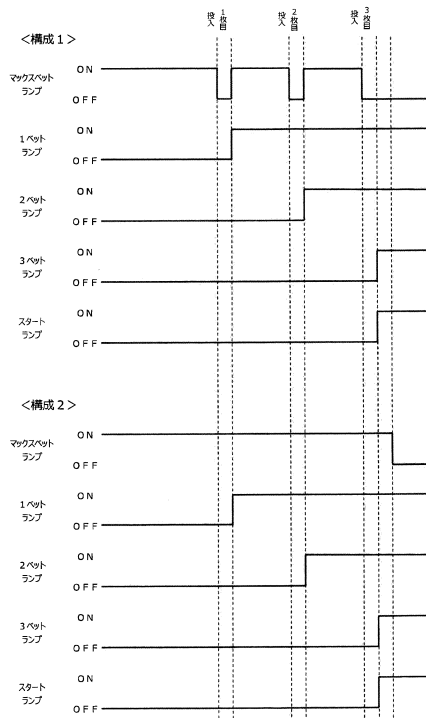
扉開放 前に 払出発生	前扉	前扉：開鎖中 前扉：解放中
	音 A	なし 前扉の 開鎖検知
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

扉開放 後に 払出発生	前扉	前扉：開鎖中 前扉：解放中
	音 A	なし 前扉の 閉鎖検知
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中 非押下中
	音 B	なし 払出音 なし

【図 80】

(図 80)

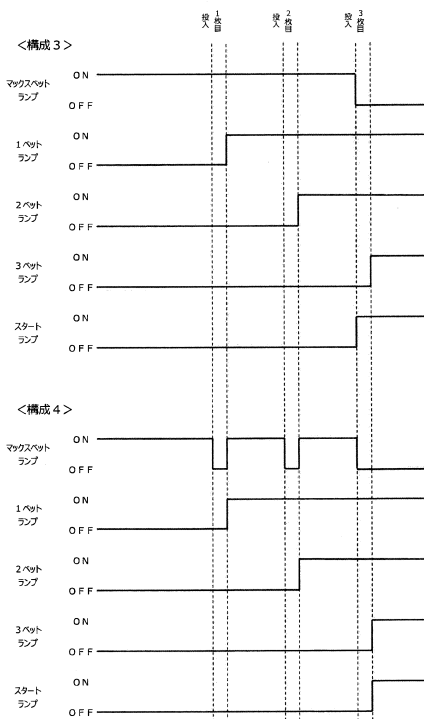
<<マックスベットの点灯態様の一例 1>>



【図 81】

(図 81)

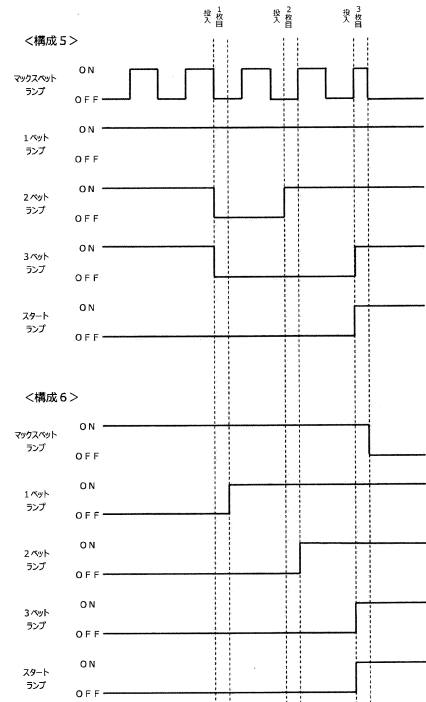
<<マックスベットの点灯態様の一例 2>>



【図 82】

(図 82)

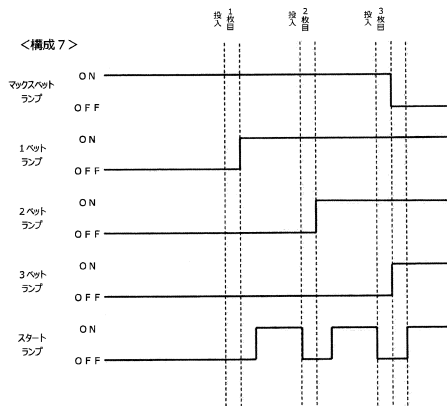
<<マックスベットの点灯態様の一例 3>>



【図 8 3】

(図 8 3)

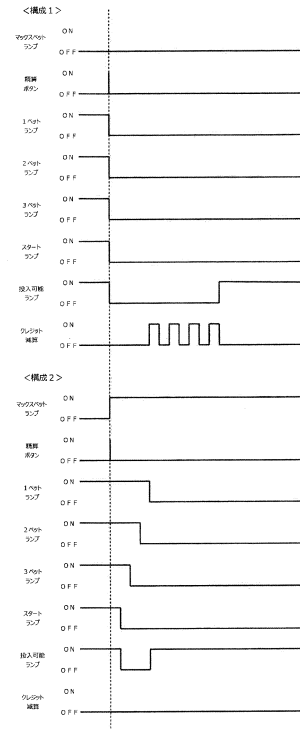
<<マックスベクトランプの点灯態様の一例 4>>



【図 8 4】

(図 8 4)

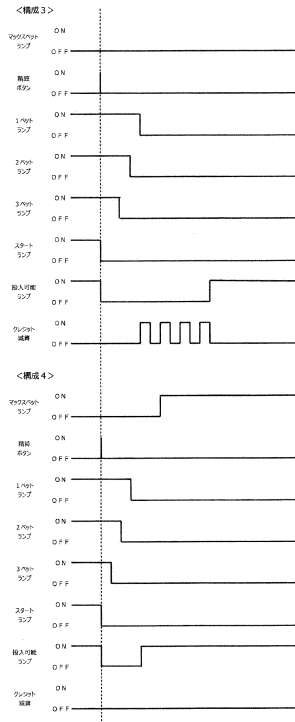
<<精算ボタン操作時の作用の一例 1>>



【図 8 5】

(図 8 5)

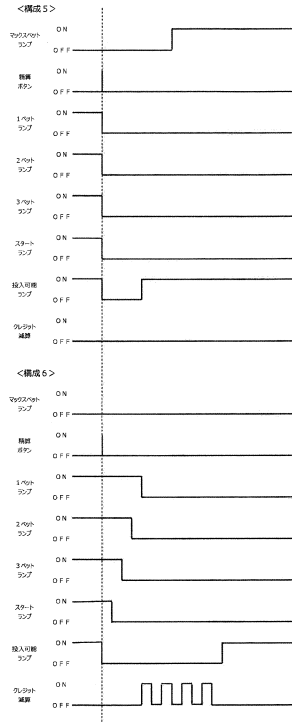
<<精算ボタン操作時の作用の一例 2>>



【図 8 6】

(図 8 6)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 3>>

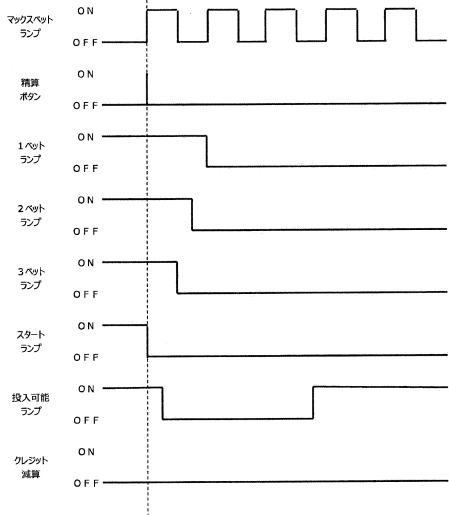


【図 8 7】

(図 8 7)

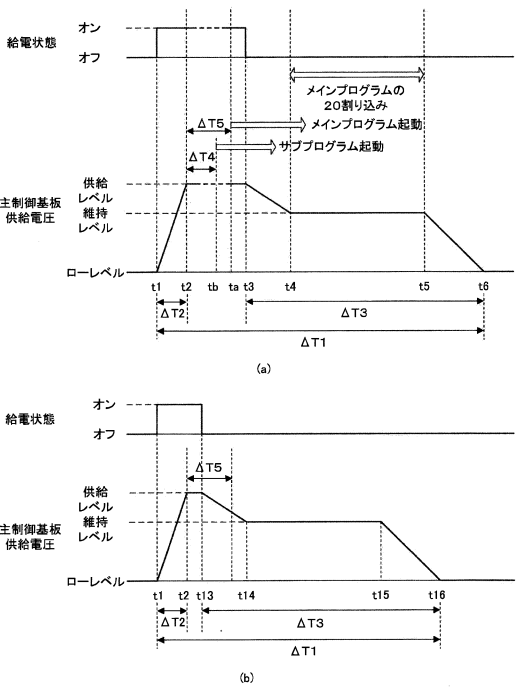
＜＜精算ボタン操作時の作用の一例 4＞＞

＜構成 7＞



【図 8 8】

(図 8 8)



【図 8 9】

(図 8 9)

(第1の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に潜在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5	オフ	オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6		オン	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7	オン	オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

(a)

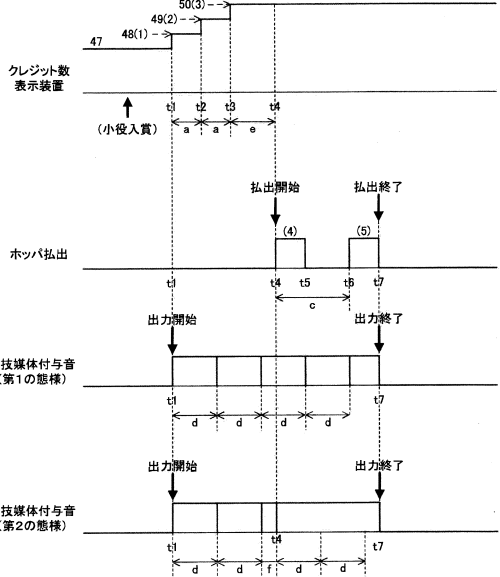
(第2の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に潜在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4		オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5	オフ	オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6		オン	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7	オン	オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

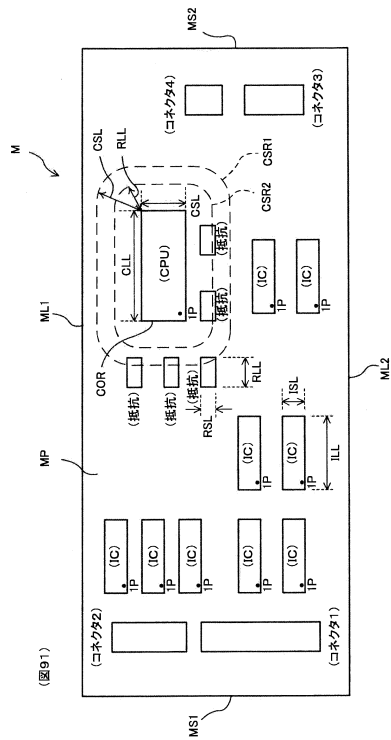
(b)

【図 9 0】

(図 9 0)

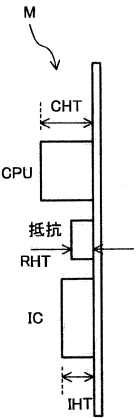


【図 9 1】



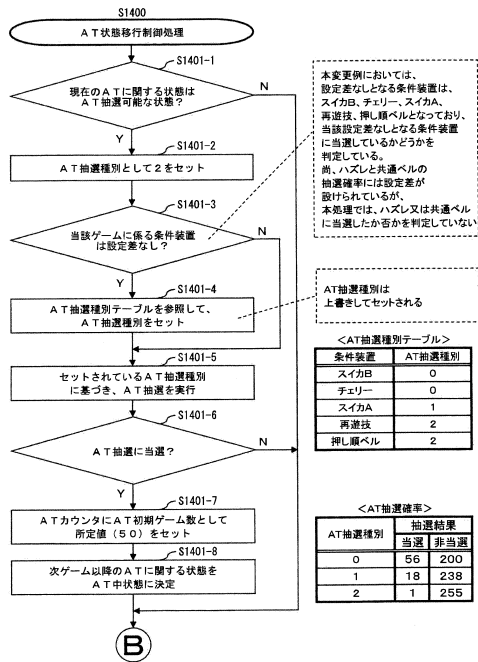
【図 9 2】

(図92)



【図 9 3】

(図93)



【図 9 4】

(図94)

アドレス (H)	データ (D)
1 3 0 0	1 9
1 3 0 1	3 8
1 3 0 2	5 2
1 3 0 3	5 3
1 3 0 4	5 4
1 3 0 5	5 7
1 3 0 6	7 1
1 3 0 7	7 2
1 3 0 8	7 3

【図 9 5】

(図95)

アドレス (H)	データ (D)
1 2 0 0	0
1 2 0 1	1
1 2 0 2	2
1 2 0 3	3
1 2 0 4	4
1 2 0 5	4
1 2 0 6	4
1 2 0 7	5
1 2 0 8	5
1 2 0 9	5
1 2 0 A	5
1 2 0 B	5
1 2 0 C	5
1 2 0 D	6
1 2 0 E	7
1 2 0 F	8
1 2 1 0	9
1 2 1 1	1 0
1 2 1 2	1 1

【図 9 6】

(図96)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 0 0 1 / 0 0 0 0
1 2 0 1	0 0 1 1 / 0 0 1 0
1 2 0 2	0 1 0 0 / 0 1 0 0
1 2 0 3	0 1 0 1 / 0 1 0 0
1 2 0 4	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 5	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 6	0 1 1 0 / 0 1 0 1
1 2 0 7	1 0 0 0 / 0 1 1 1
1 2 0 8	1 0 1 0 / 1 0 0 1
1 2 0 9	0 0 0 0 / 1 0 1 1

【図 9 7】

(図97)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 1 1 1 1 0 0 1
1 2 0 1	0 0 0 0 0 1 1 1
1 2 0 2	1 1 1 0 0 0 0 0

【図 9 8】

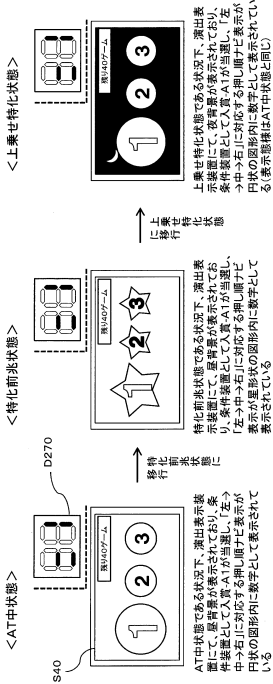
(図98)

DEFB	10000111	検索番号データ指定+検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定+繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定+出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ全設定共通

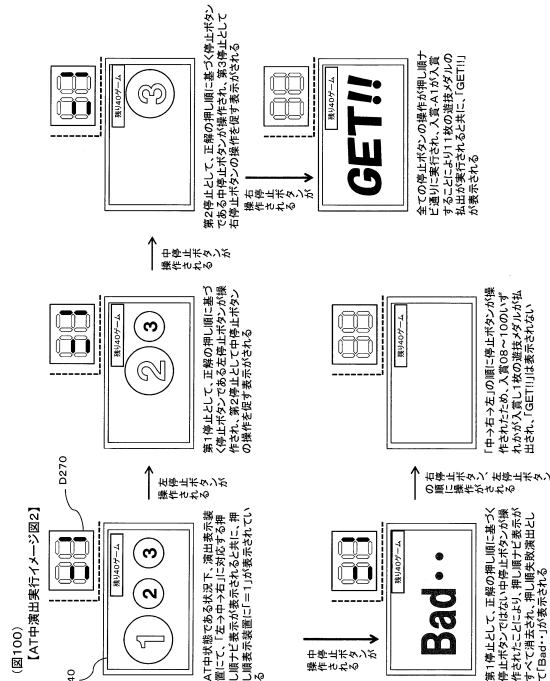
【図 9 9】

(図99)

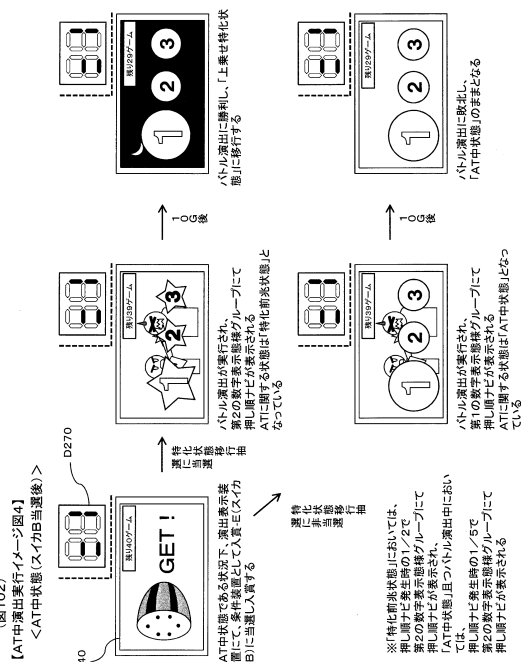
【AT中演出実行イメージ図1】



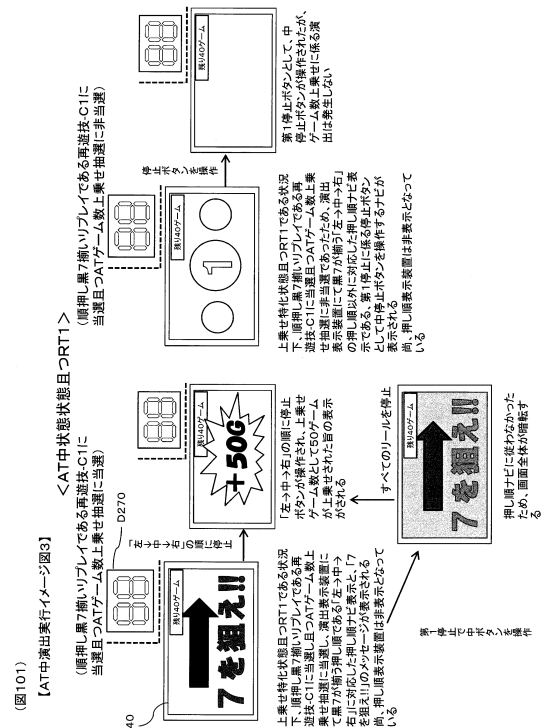
【図 1 0 0】



【図 1 0 2】



【図 101】

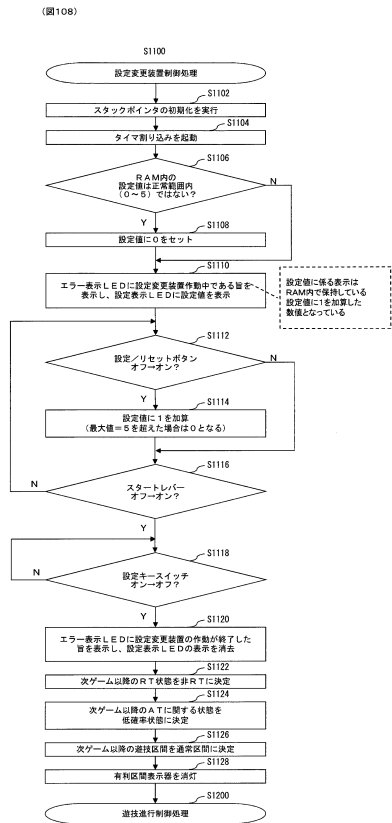


【図 1 0 3】

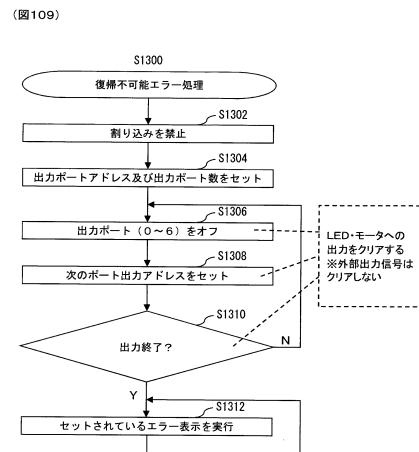
【図柄組み合わせ一覧3】

	左 ラール	中 ラール	右 ラール	条件装置	払い出し 枚数等	役等
68				再遊技 06	再遊技	RT 1へ移行 (移動)する図柄読み合わせ
69				再遊技 07	再遊技	RT 4へ移行する図柄読み合わせ

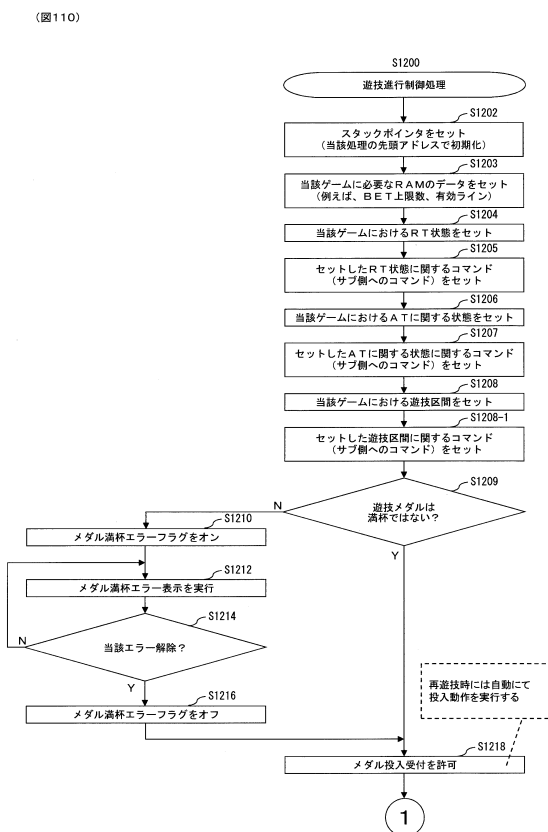
【図108】



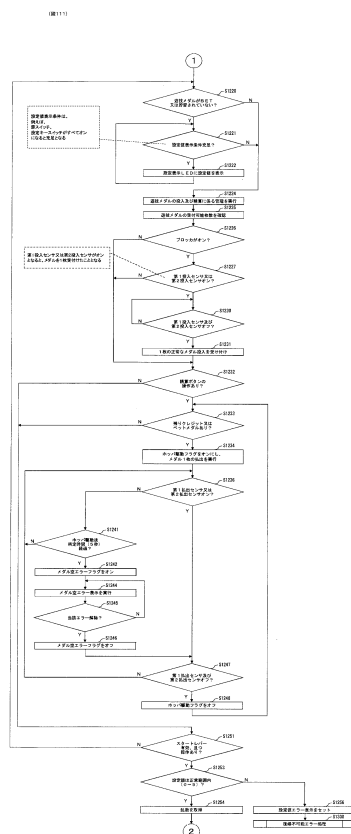
【図109】



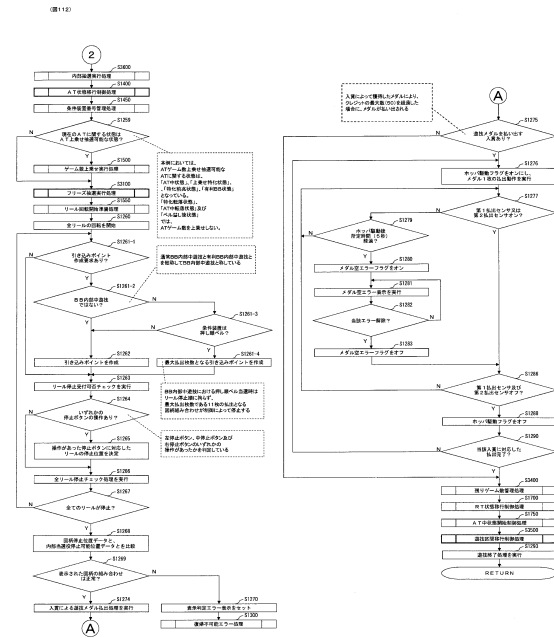
【図110】



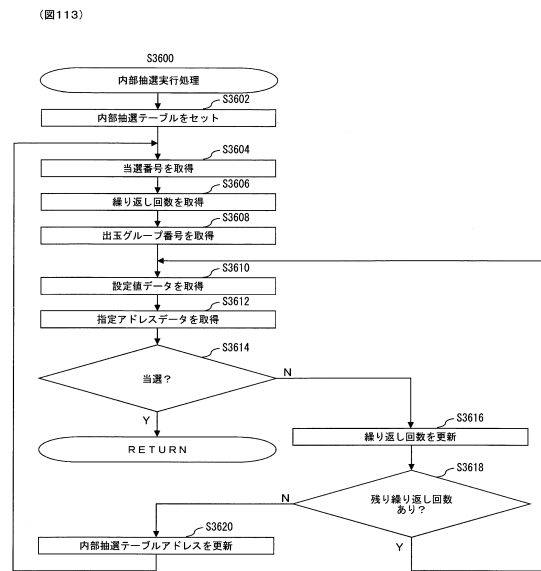
【図111】



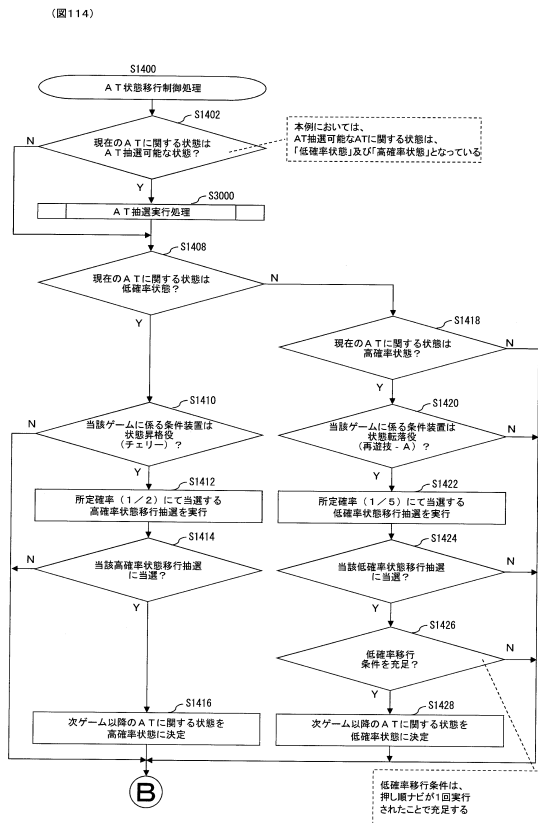
【図 112】



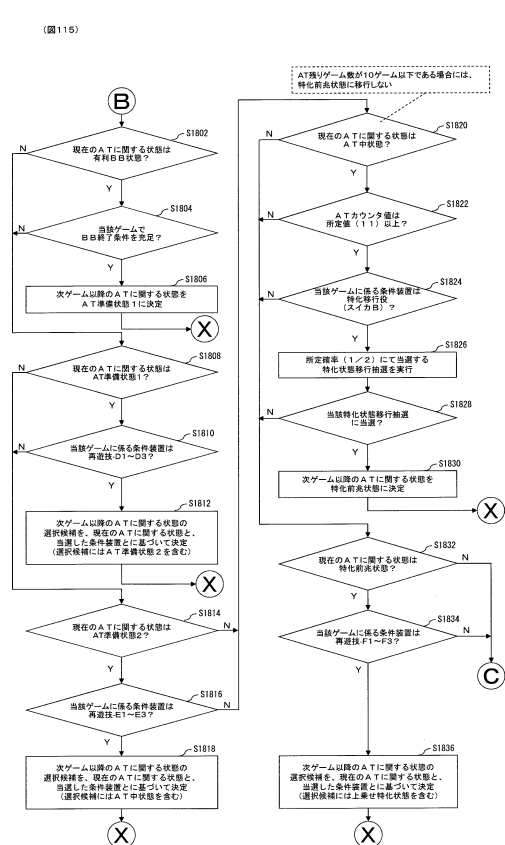
【図 113】



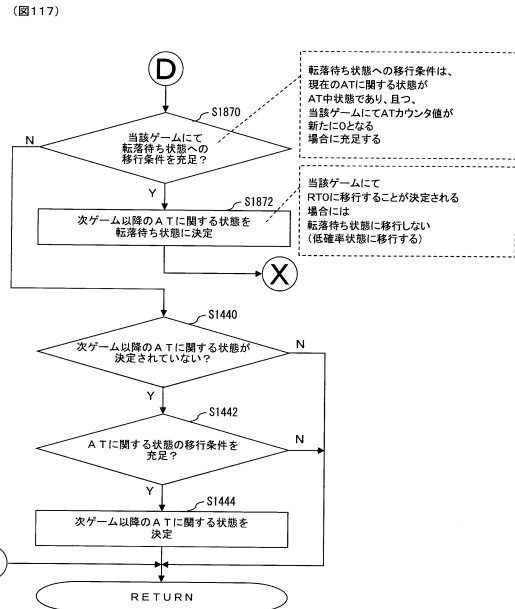
【図 114】



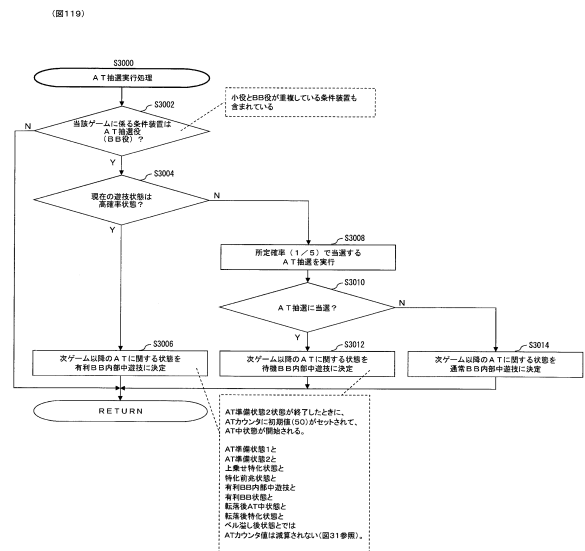
【図 115】



【図 1 1 7】



【图 1 1 9】



【図 1 2 0】



(圖 1 续 5)

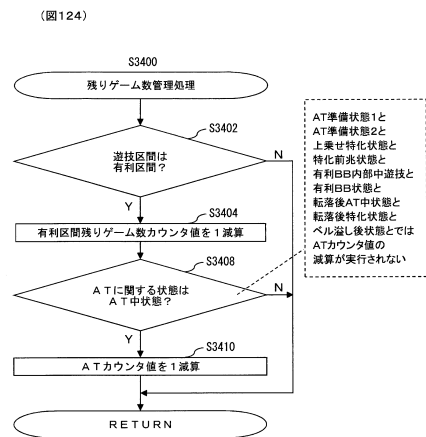


【図 1 2 2】

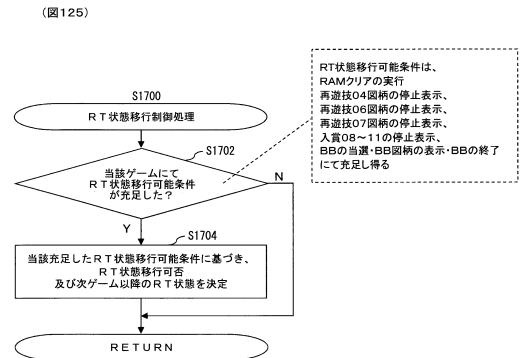


(圖123)

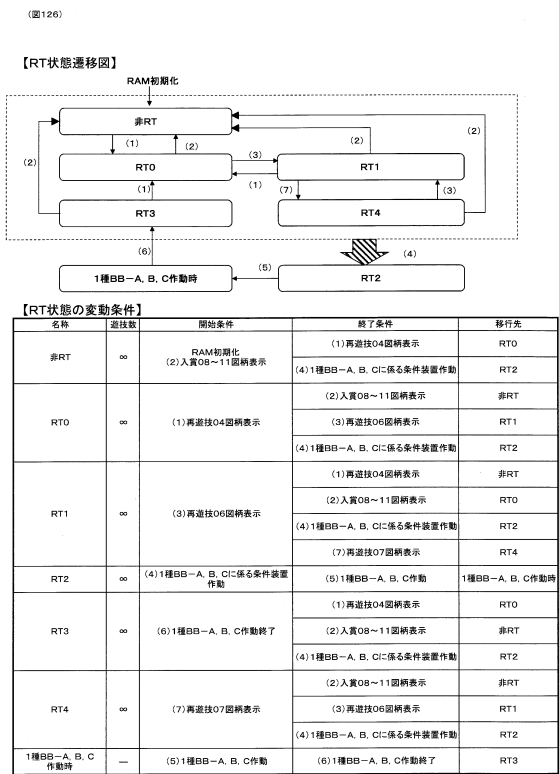
【図 1 2 4】



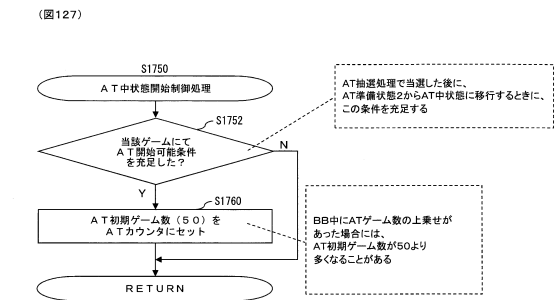
【図 1 2 5】



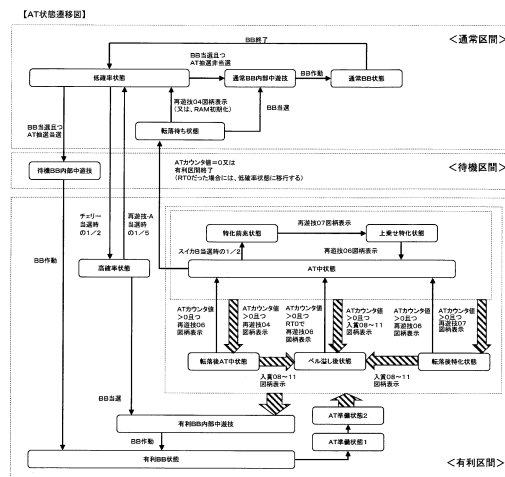
【図 1 2 6】



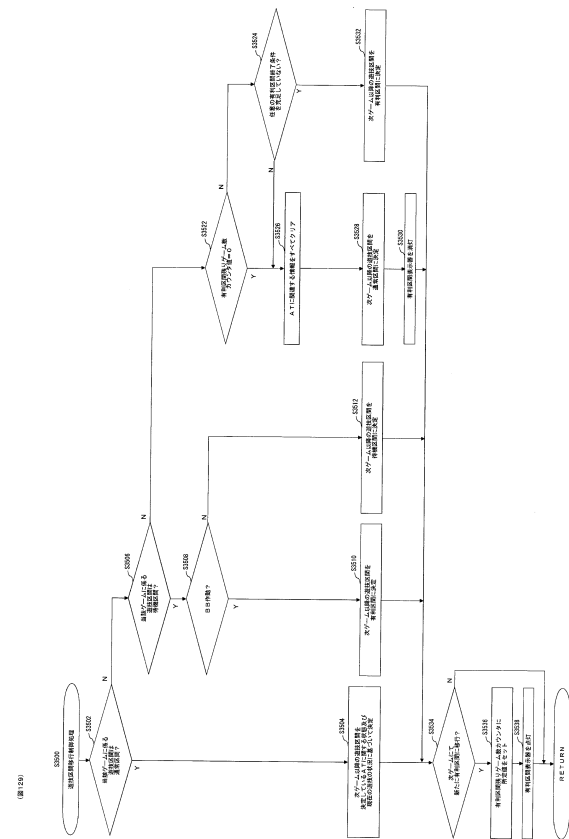
【図 1 2 7】



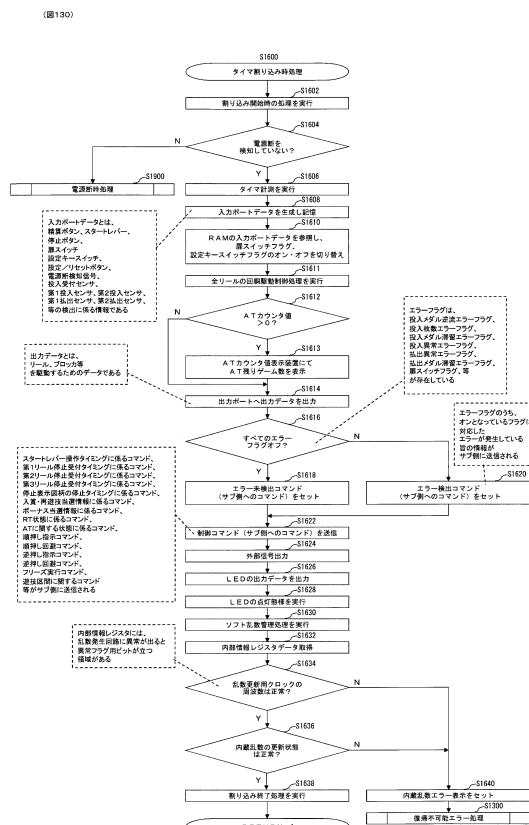
【図 1 2 8】



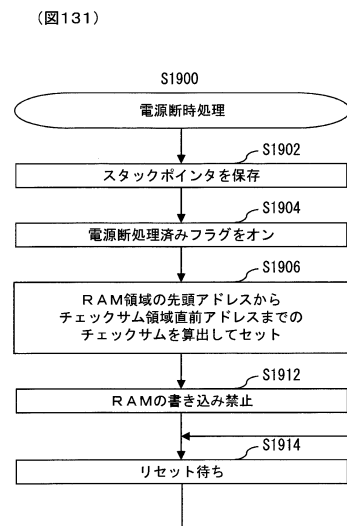
【図 1 2 9】



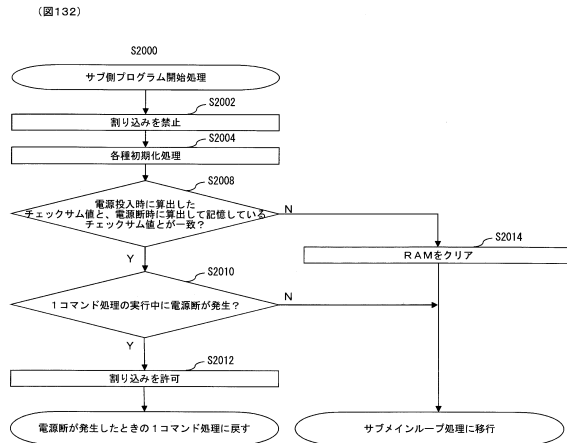
【図 1 3 0】



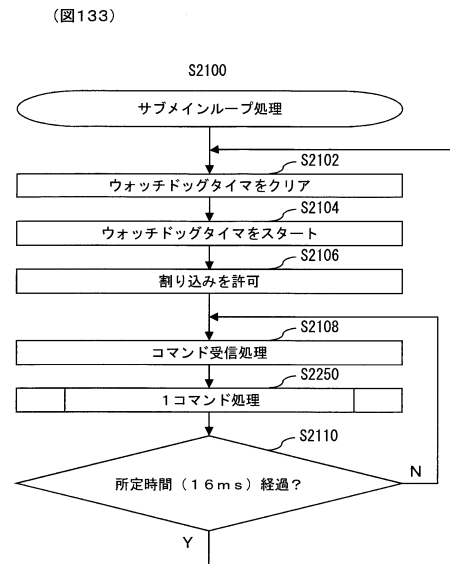
【図 1 3 1】



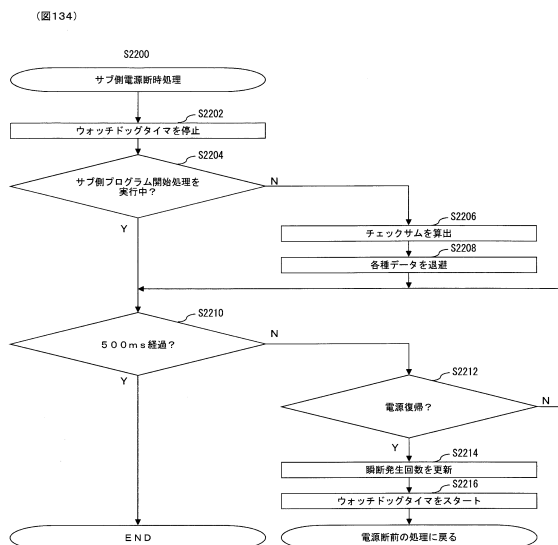
【図 132】



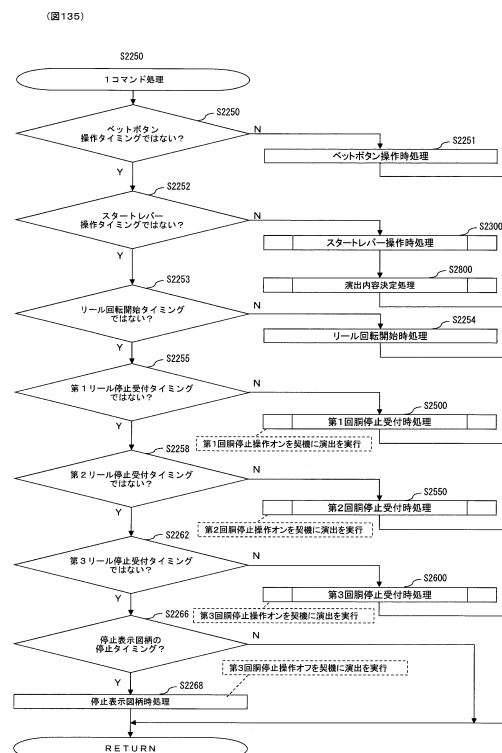
【図 133】



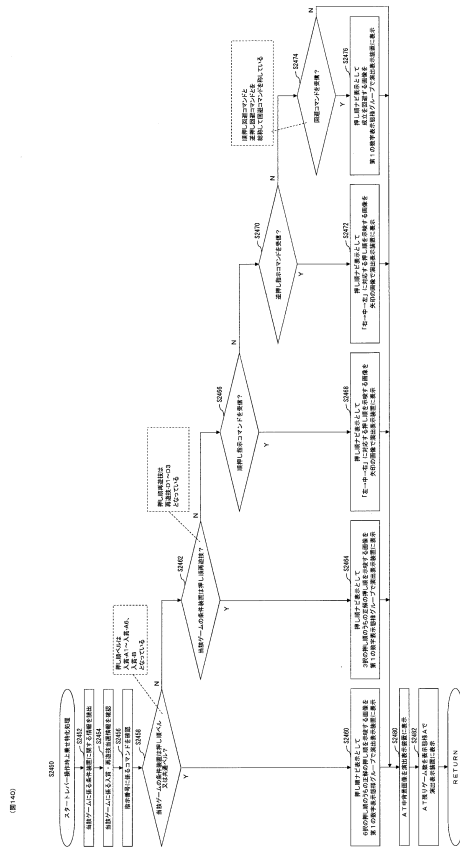
【図 134】



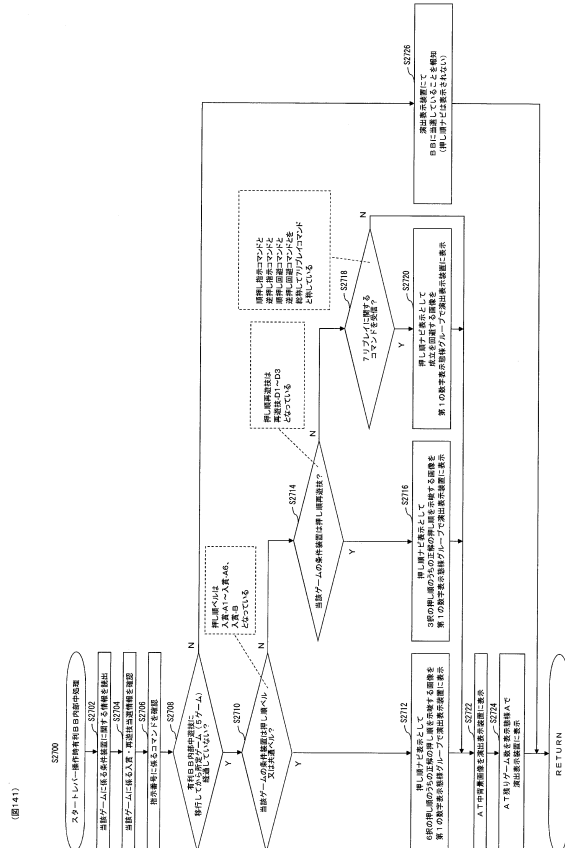
【図 135】



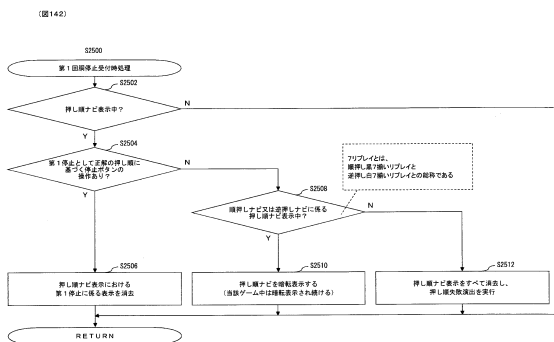
【図 1 4 0】



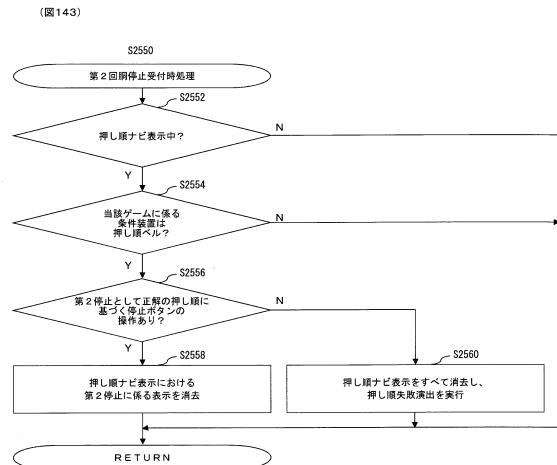
【图 1 4 1】



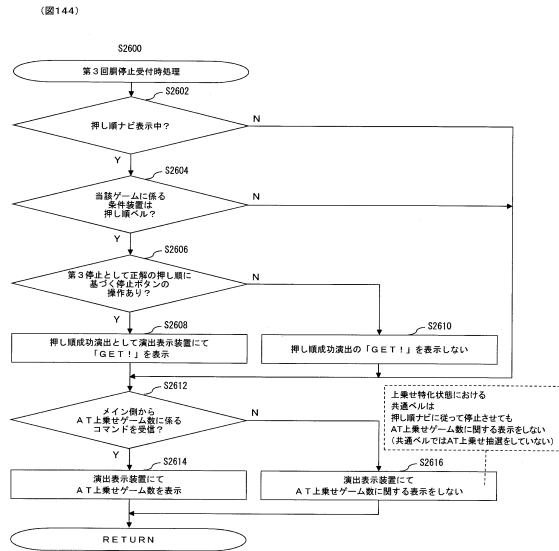
【図 1 4 2】



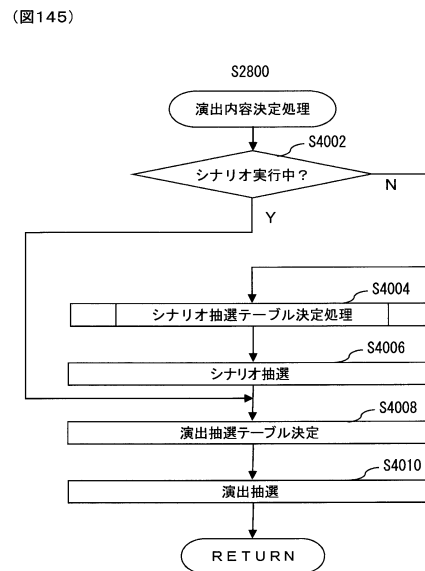
【図 1 4 3】



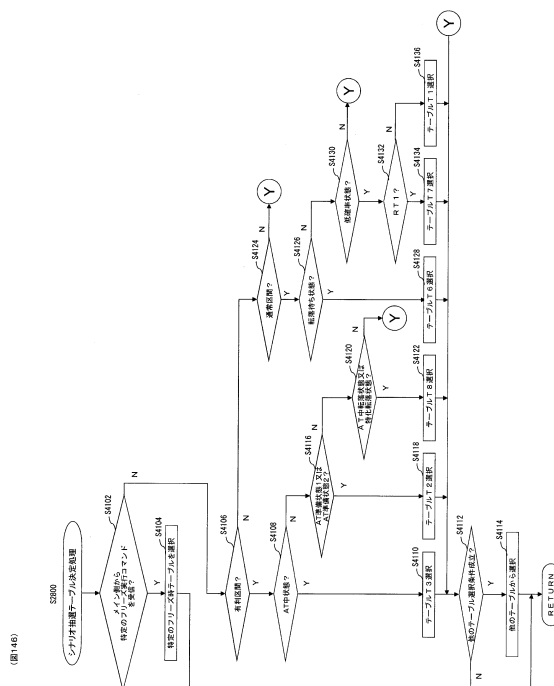
【図 144】



【図 145】



【図 146】



【図 147】

(図147)

<シナリオ抽選テーブル>

グループ	ハズレ	当選確率	ペナル	シナリオ	抽選回数	抽選確率	ペナル	シナリオ
抽選グループ番号	0	1/256 (0.39%)	0	0.39%	0	0	0	0.39%
条件設定	ハズレ	再抽選-A	入賞-A1~A6	入賞-A1	1抽選-A	再抽選-C	再抽選-E	入賞-A1~A6
		入賞-B1		1抽選-B				
		入賞-C1		1抽選-C				
		入賞-D1		1抽選-D				
		入賞-E1		1抽選-E				
シナリオ	条件設定に応じて、抽選回数							
シナリオ1 (再抽選抽選回数)	256	256	256	0	24	24	24	122
シナリオ2	4	4	4	100	100	100	100	100
シナリオ3	2	2	2	96	116	116	116	102

(A)

<演出抽選テーブル実行時抽選テーブル>

抽選グループ	1ゲーム抽選	2ゲーム抽選	3ゲーム抽選	4ゲーム抽選	5ゲーム抽選
シナリオ1 (抽選確率: 0.39%)	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%
シナリオ2	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%
シナリオ3	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%	抽選確率: 0.39%

(B)

【図 1 5 3】

(圖152)

【預告演出選拔結果一覽】

新馬場競馬新聞 第一版

グループ		ハズレ		再選出		ペル		選出状況		有利状況	
								R1付選出		R17	
								ATCに関する統計		ATC中状況	
グループ	ハズレ	再選出	ペル	レノア	最終1回抽選	再選出	ペル	レノア			
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	8,7,8,9	0	2	5	7,8,9			
条件要素	ハズレ	再選出-A 再選出-B 再選出-C 再選出-D 再選出-E 再選出-F 再選出-G	入票-A1~A6	入票-B 入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G	1回抽選-A 1回抽選-B 1回抽選-C 1回抽選-D 1回抽選-E 1回抽選-F 1回抽選-G	再選出-A	入票-A1~A6	入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G			
選出グループ	選出内容	条件要素に関する計算分け							ボーナス重複あり		
グループ	選出割合	88.50%	88.50%	88.50%	0.00%	56.25%	16.25%	94.25%	12.00%		
グループ	ペル再選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%		
グループ	条件要素	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	12.50%	12.50%		
グループ	カットアウト選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	4.25%	9.25%	4.25%	25.00%		
グループ	対決選出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%		
グループ	上乗せリトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%		
グループ	入票リトル選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%		
グループ	票入選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%		
グループ	ハズレ	再選出	ペル	レノア	最終1回抽選	再選出	ペル	レノア			
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	8,7,8,9	0	2	5	7,8,9			
条件要素	ハズレ	再選出-A 再選出-B 再選出-C 再選出-D 再選出-E 再選出-F 再選出-G	入票-A1~A6	入票-B 入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G	1回抽選-A 1回抽選-B 1回抽選-C 1回抽選-D 1回抽選-E 1回抽選-F 1回抽選-G	再選出-A	入票-A1~A6	入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G			
選出グループ	選出内容	条件要素に関する計算分け							ボーナス重複あり		
グループ	選出割合	84.00%	84.00%	84.00%	0.00%	75.00%	5.00%	1.00%	5.00%		
グループ	ペル再選出	4.00%	4.00%	4.00%	75.00%	50.00%	80.00%	80.00%	50.00%		
グループ	条件要素	2.00%	2.00%	2.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%		

(圖153)

【予告演出選択結果一覧4】

[illegible]

【図 1 5 5】

(圖154)

【預告演出選拔結果一覽5】

【新年度進捗状況一覧】				進捗期間		進捗位置	
				1/2年度		2/2年度	
				ATCに関する状況		低価格率の状況	
グループ	ハズレ	再選出	ベル	1/2年度	新入1/2年度	再選出	ベル
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5
条件位置	ハズレ	再選出-A 再選出-B 再選出-C 再選出-D 再選出-E 再選出-F 再選出-G	入票-A1-A6 入票-B 入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G	1種目-A 1種目-B 1種目-C 1種目-D 1種目-E 1種目-F 1種目-G	再選出-A	入票-A1-A6 入票-B 入票-C 入票-D 入票-E	入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G
選出グループ	選出内容	条件位置に対する入票割合			ボーナス重複割合		
グループ	選出割合	50.00%	0.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ	入票割合	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	4.17%	4.17%
グループ	全条件割合	24.00%	0.00%	0.00%	20.00%	12.50%	12.50%
グループ	カット選出割合	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ	対決選出割合	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	75.00%
グループ	主要選出割合	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ	再選出割合	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ	競走未出走割合	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ	競走未出走割合	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ	ハズレ	再選出	ベル	1/2年度	新入1/2年度	再選出	ベル
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5
条件位置	ハズレ	再選出-A 再選出-B 再選出-C 再選出-D 再選出-E 再選出-F 再選出-G	入票-A1-A6 入票-B 入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G	1種目-A 1種目-B 1種目-C 1種目-D 1種目-E 1種目-F 1種目-G	再選出-A	入票-A1-A6 入票-B 入票-C 入票-D 入票-E	入票-C 入票-D 入票-E 入票-F 入票-G
選出グループ	選出内容	条件位置に対する入票割合			ボーナス重複割合		
グループ	選出割合	100.00%	100.00%	100.00%	10.00%	45.00%	10.00%
グループ	入票割合	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%
グループ	全条件割合	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%

(圖 155)

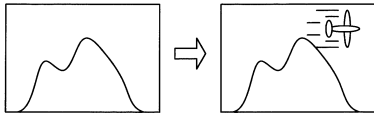
【預告演出選拔結果一覽6】

手動品出入品履歴一覧表			選択期間 RTG A11に関する条件		資料期間 RTG 転送後A11中状態、転送後転送状態、搬上搬下状態				
グループ	ハズレ	再選注	ペル	レシヤ	単位1箱B	再選注	ペル	レシヤ	
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件選注	ハズレ	再選注-A 再選注-B 再選注-C 再選注-D 再選注-E1-E3 再選注-F1-F3	人選-A1-A6C	人選-B 人選-C 人選-D 人選-E	1箱搬上-A 1箱搬上-B 1箱搬上-C 1箱搬上-D	再選注-A	人選-A1-A6G	人選-C 人選-D 人選-E	
(A)	選出グループ	選出内容	条件選注に一致する品別合計						
グループ1	選出内容	100.00%	100.00%	100.00%	6.00%	56.25%	56.25%	38.25%	12.50%
グループ2	キヤパシタ	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	再選注	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%	12.50%
グループ4	キャパシタ選出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	4.25%	6.25%	6.25%	37.50%
グループ5	対決選出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	37.50%
グループ6	上置キヤパ	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再選注再選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	再選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
(B)	グループ	ハズレ	再選注	ペル	レシヤ	単位1箱B	再選注	ペル	レシヤ
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件選注	ハズレ	再選注-A 再選注-B 再選注-C 再選注-D 再選注-E1-E3 再選注-F1-F3	人選-A1-A6C	人選-B 人選-C 人選-D 人選-E	1箱搬上-A 1箱搬上-B 1箱搬上-C 1箱搬上-D	再選注-A	人選-A1-A6G	人選-C 人選-D 人選-E	
	レシヤ	条件選注に一致する品別合計			ボータス量選注				
レシヤ注1(1%)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
レシヤ注2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
レシヤ注3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図 1 5 6】

(図156)

＜キャラ演出＞



(A)

リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

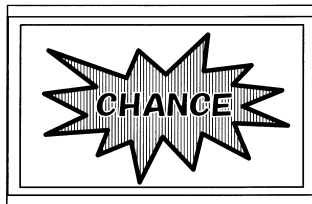
＜会話演出＞



(B)

表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

＜カットイン演出＞



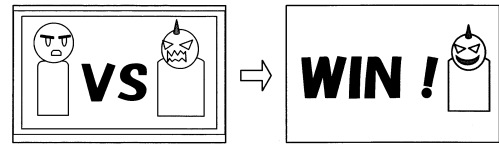
(C)

スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【图 1 5 7】

(图157)

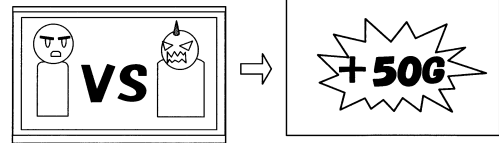
＜対決演出＞



(A)

1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN！」と表示される。

＜上乗せバトル＞



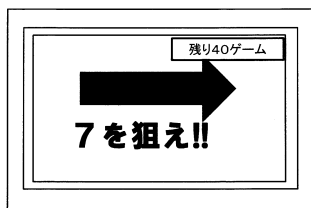
(B)

1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

【図 1 5 8】

(圖158)

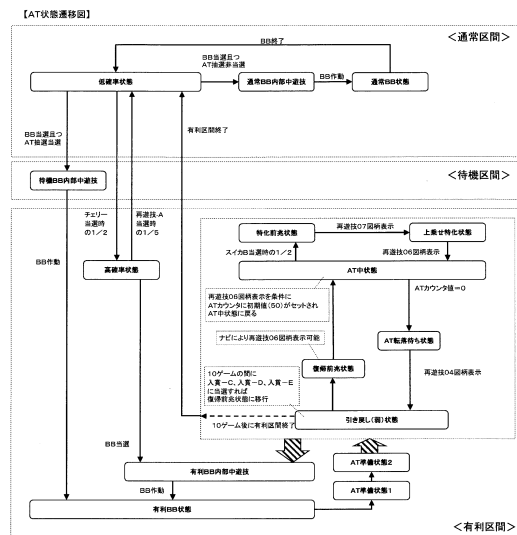
＜狙え演出＞



順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態(RT1等)で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

【図 1 5 9】

© 1999



【図 164】

(図 164)

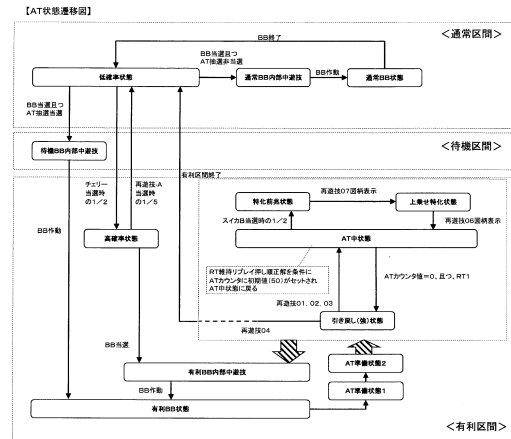
【条件演出選択結果一覧】

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	有利区間			
					RTD	引戻し(強)状態		
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技-A 再遊技-B 再遊技-C 再遊技-D1~D3 再遊技-E1~E3 再遊技-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B1 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種BB-A 1種BB-B 1種BB-C	再遊技-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
条件装置に対する振り分け								
ボーナス重複なし								
演出グループ	演出内容	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	ネット演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	当選演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再遊技演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	演出演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単発1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技-A 再遊技-B 再遊技-C 再遊技-D1~D3 再遊技-E1~E3 再遊技-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B1 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種BB-A 1種BB-B 1種BB-C	再遊技-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
条件装置に対する振り分け								
ボーナス重複あり								
シナリオ	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ1(仮)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

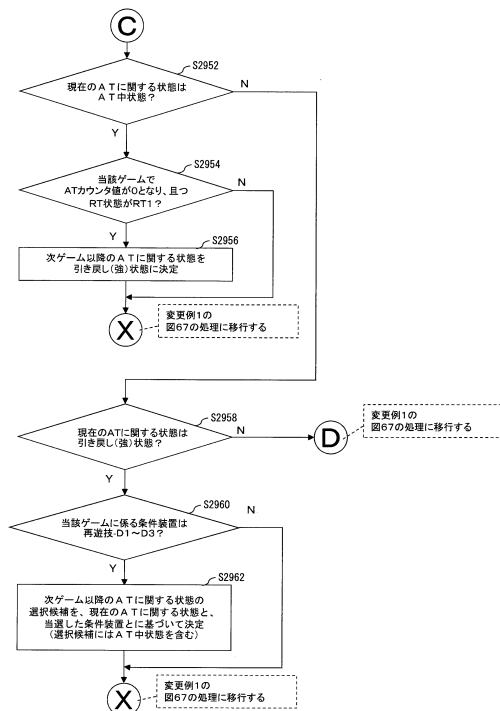
【図 165】

(図 165)



【図 166】

(図 166)



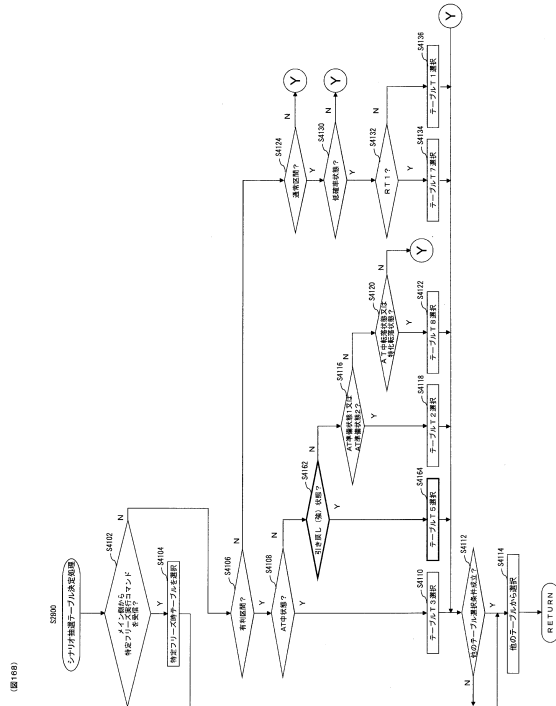
【図 167】

(図 167)

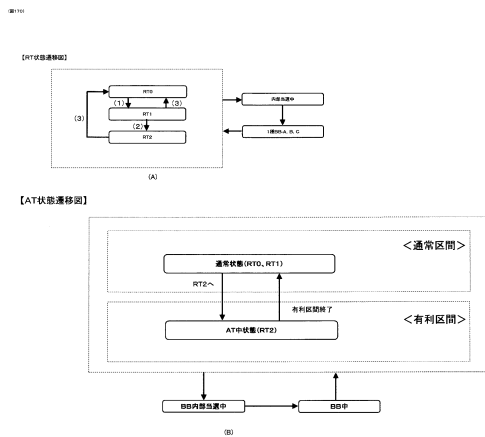
【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1~D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	
AT準備状態2	再遊技-E1~E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	
特化前兆状態	再遊技-F1~F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	
引き戻し(強)状態	再遊技-D1~D3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	

【図 1 6 8】



【図 1 7 0】



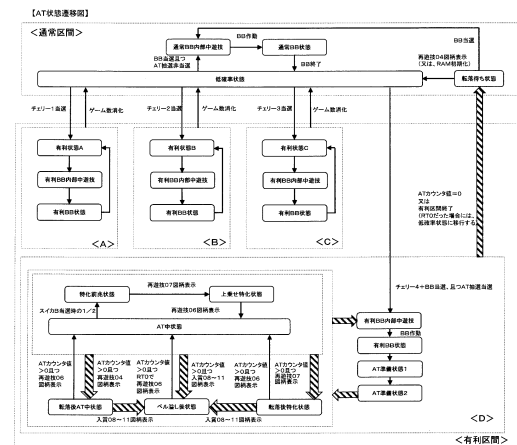
【图 1 6 9】

(圖169)

【預告演出選演結果一覽】

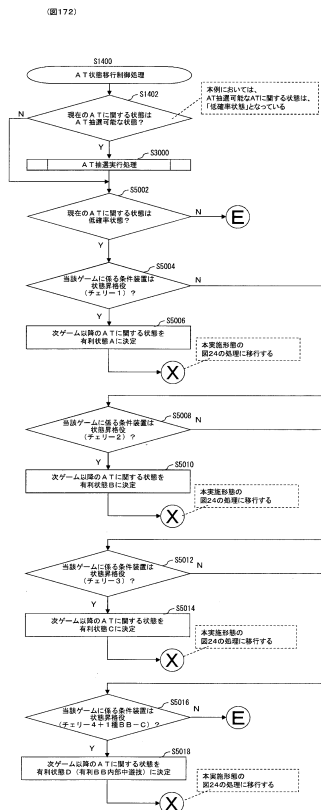
[illegible]

【图 17 1】

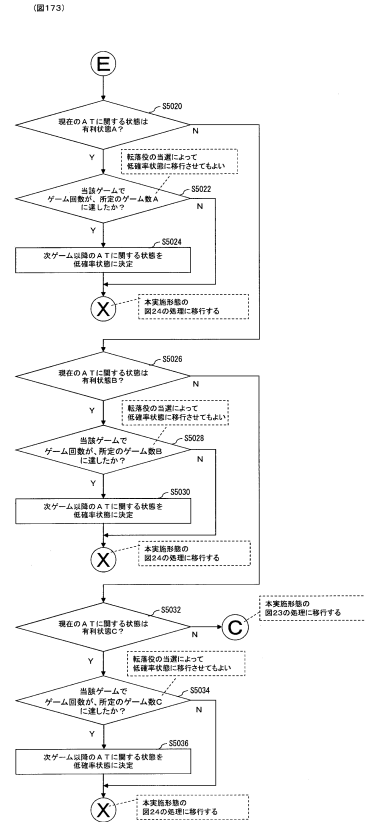


※ 駅名 A、B、C の各々の状態においては、移行して最初に押し戻れるに当選した駅で押し戻すのが実行される。以降の駅では押し戻れるが当選した駅であっても押し戻すのは実行されることはない。一方、状態 D では、押し戻れるが当選した全ての駅で押し戻すのが実行される。

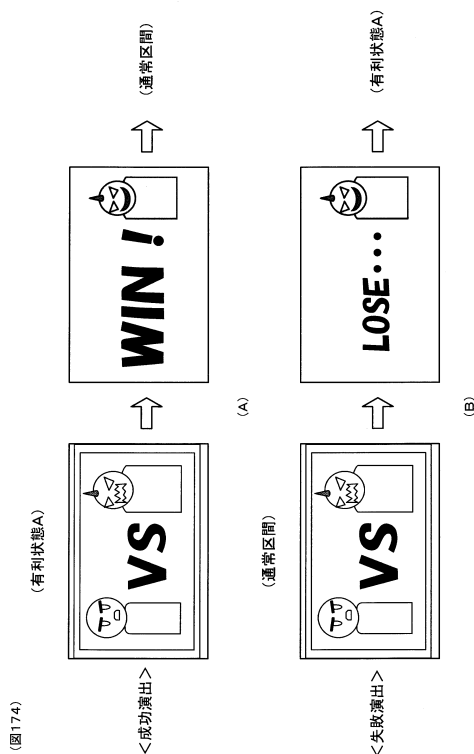
【図 172】



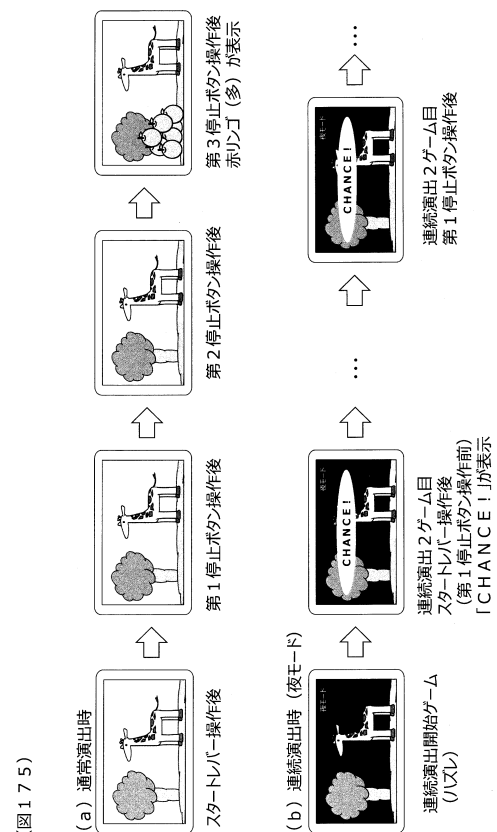
【図 173】



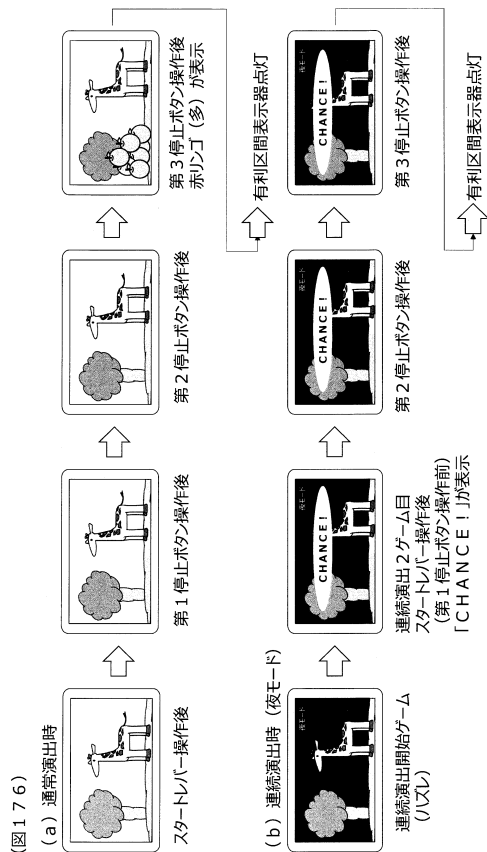
【図 174】



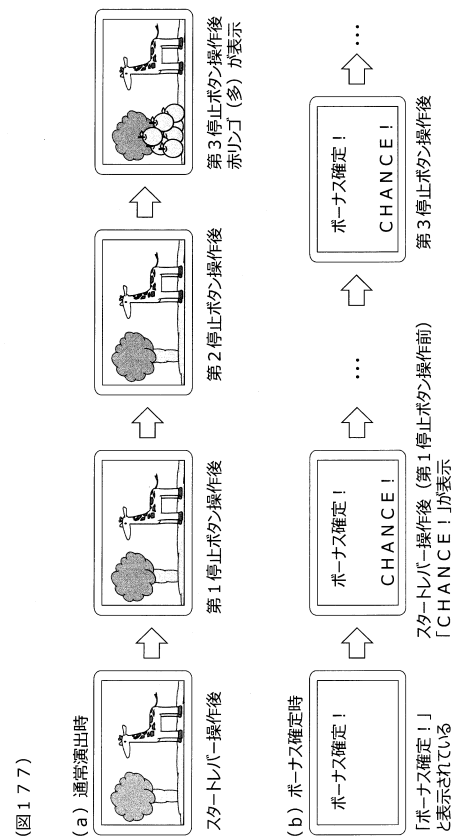
【図 175】



【図 176】



【図 177】



【図 178】

(図 178)

<クリア演出後演出選択態様の一例>

<チズリ当選時>

		演出開始契機					
		予告演出	演出選択率	スタートレバー	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン
A T 中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
	連続演出非実行中	果物演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
	連続演出非実行中	カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	共通演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	CHANCE演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	ボーナス確定画面	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非 A T 中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
	連続演出非実行中	ジャンプ演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
	連続演出非実行中	カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	共通演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	CHANCE演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	ボーナス確定画面	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

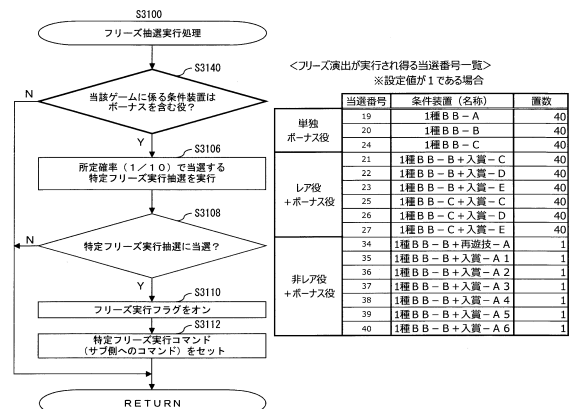
<押し順ベル当選時>

		演出開始契機					
		予告演出	演出選択率	スタートレバー	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン
A T 中	連続演出非実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出非実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出非実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非 A T 中	連続演出非実行中	共通演出	15/256	2/256	5/256	5/256	3/256
	連続演出非実行中	ジャンプ演出	20/256	2/256	6/256	6/256	6/256
	連続演出非実行中	会話演出	120/256	120/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出非実行中	カットイン演出	5/256	1/256	2/256	1/256	1/256
	連続演出非実行中	演出なし	96/256	96/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

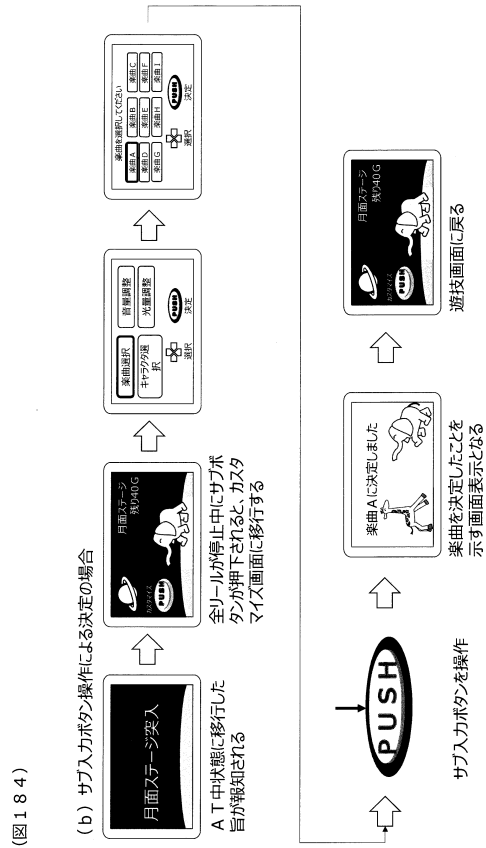
※ボーナス非重複時のみとよい

【図 179】

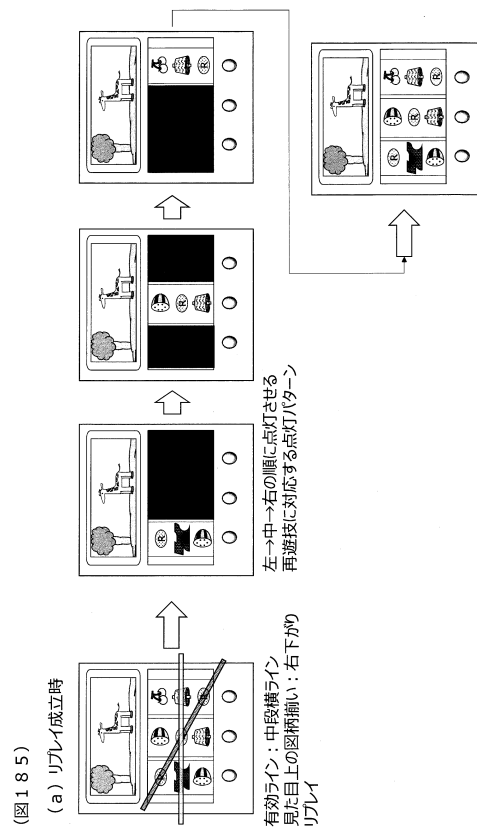
(図 179)



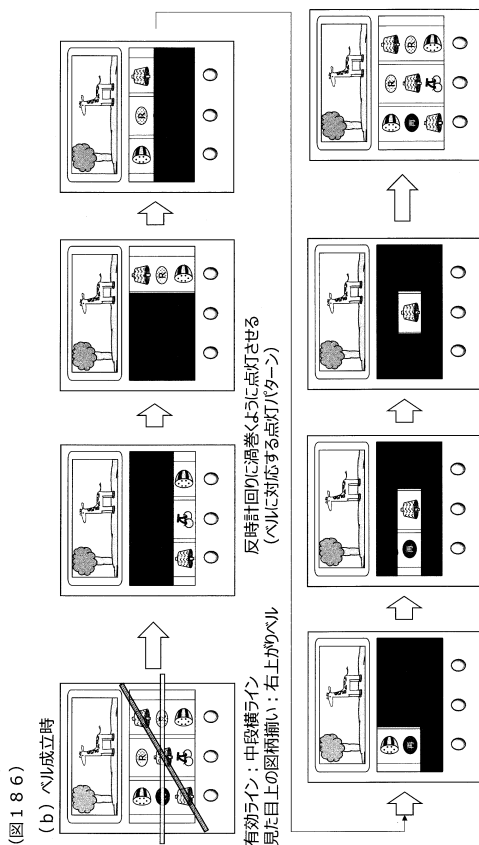
【図184】



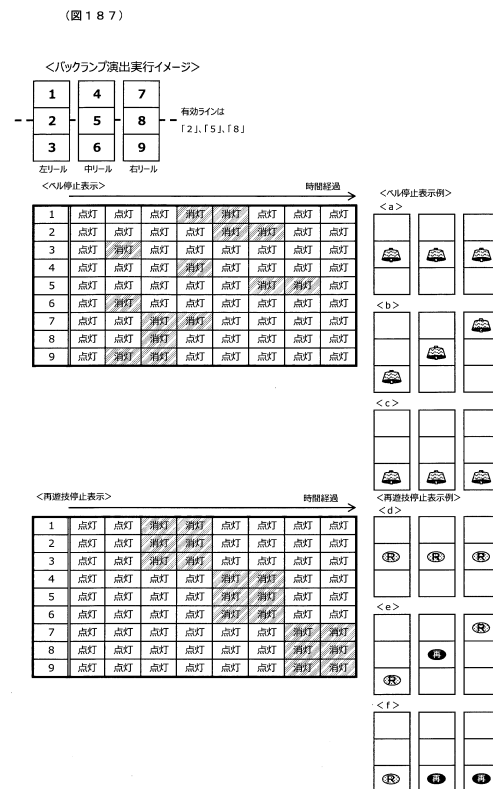
【図185】



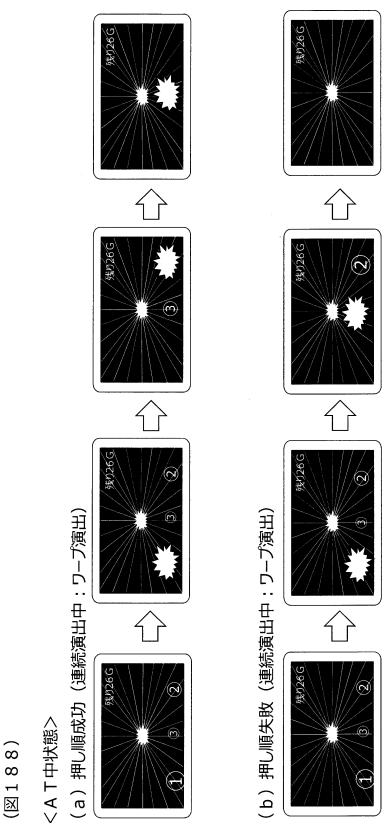
【図186】



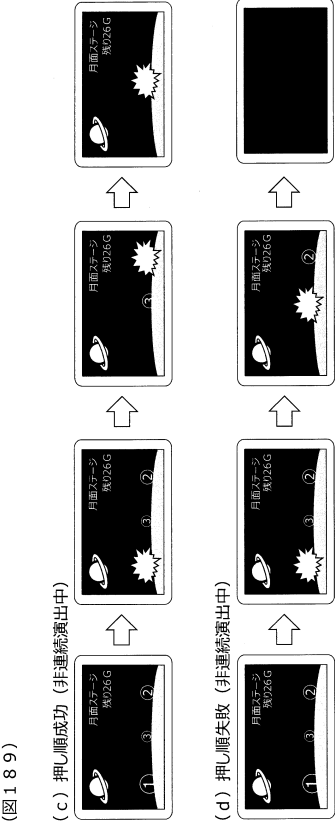
【図187】



【図 1 8 8】



【図 1 8 9】



【図 1 9 0】

(図 190)

	演出ステージ	BGM テンポ	ボリューム スイッチ	サブ入力ボタン音量				
				レベル 1	レベル 2	レベル 3	レベル 4	レベル 5
非 A T 中	草原ステージ	100	大	80	82	85	90	90
			中	75	78	80	85	88
			小	1	68	70	72	75
	砂漠ステージ	90	大	80	82	85	90	90
			中	75	78	80	85	88
			小	1	68	70	72	75
	荒野ステージ	95	大	80	82	85	90	90
			中	75	78	80	85	88
			小	1	68	70	72	75
	火山ステージ	100	大	80	82	85	90	90
			中	75	78	80	85	88
			小	1	68	70	72	75
A T 中	月面ステージ	110	大	85	89	92	92	92
			中	80	85	90	90	90
			小	1	75	78	82	85
	土星ステージ	120	大	85	89	92	92	92
			中	80	85	90	90	90
			小	1	75	78	82	85
エラー中	エラー画面	80	大	99	99	99	99	99
			中	95	95	95	95	95
			小	90	90	90	90	90

(単位 : d B)

【図 1 9 1】

(図 191)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚及び2枚
1種 B B - A ~ B 作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール 20 コマで構成

メイン	メイン	メイン
左 リ ー ル	中 リ ー ル	右 リ ー ル

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

(3) 有効ライン

規定数 3 枚時及び規定数 2 枚時
有効ライン 1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 192】

(図192)

【リール配列一覧】

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

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

【図 193】

(図193)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
1				1種B-B-A	1種B-B	R-B-Aを連続作動、100枚を超える払出しで終了
2				1種B-B-B	1種B-B	R-B-Bを連続作動、100枚を超える払出しで終了
3				再遊技01	再遊技	
4				再遊技01	再遊技	
5				再遊技02	再遊技	
6				再遊技02	再遊技	
7				再遊技02	再遊技	
8				再遊技02	再遊技	
9				再遊技03	再遊技	
10				再遊技03	再遊技	
11				再遊技03	再遊技	
12				再遊技03	再遊技	

【図 194】

(図194)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
13				入賞01	11	
14				入賞01	11	
15				入賞02	11	
16				入賞03	11	
17				入賞03	11	
18				入賞03	11	
19				入賞03	11	
20				入賞04	6	
21				入賞04	6	
22				入賞04	6	
23				入賞05	6	
24				入賞06	6	
25				入賞06	6	
26				入賞06	6	
27				入賞06	6	
28				入賞07	6	
29				入賞07	6	
30				入賞07	6	
31				入賞08	1	押し順<6>返し目用
32				入賞08	1	押し順<6>返し目用

【図 195】

(図195)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
33				入賞08	1	押し順<6>返し目用
34				入賞08	1	押し順<6>返し目用
35				入賞09	1	押し順<6>返し目用
36				入賞09	1	押し順<6>返し目用
37				入賞10	1	押し順<6>返し目用
38				入賞10	1	押し順<6>返し目用
39				入賞10	1	押し順<6>返し目用
40				入賞10	1	押し順<6>返し目用
41				入賞10	1	押し順<6>返し目用
42				入賞10	1	押し順<6>返し目用
43				入賞10	1	押し順<6>返し目用
44				入賞10	1	押し順<6>返し目用
45				入賞11	1	押し順<6>返し目用
46				入賞11	1	押し順<6>返し目用
47				入賞11	1	押し順<6>返し目用
48				入賞11	1	押し順<6>返し目用
49				入賞12	3	
50				入賞12	3	
51				入賞13	3	
52				入賞14	3	
53				入賞14	3	
54				入賞14	3	
55				入賞15	3	
56				入賞15	3	
57				入賞16	3	
58				入賞16	3	

【図 1 9 6】

[illegible]

(图 196)

【図 197】

(圖197)

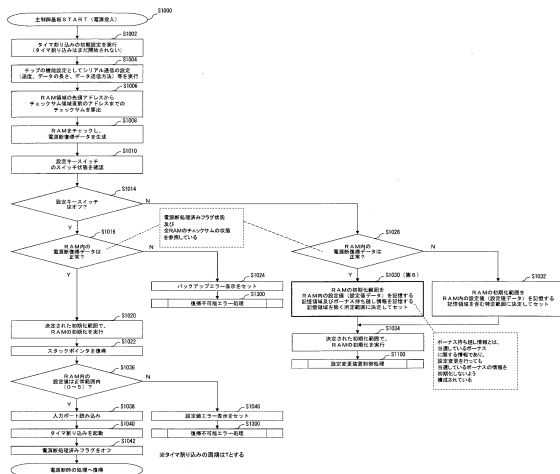
【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置	役割	RT1	RT2	1番BB-A、 自作用中
0	なし	なし	1000	21000	25000
1	再送機-A	再送機/プライ	10000	10000	
2	入費-A1	押し入れA1(25000)	4900	4900	C
3	入費-A2	押し入れA2(25000)	4900	4900	C
4	入費-A3	押し入れA3(25000)	4900	4900	C
5	入費-A4	押し入れA4(25000)	4900	4900	C
6	入費-A5	押し入れA5(25000)	4900	4900	C
7	入費-A6	押し入れA6(25000)	4900	4900	C
8	入費-B	共通部	3138	3138	45356
9	入費-C	入費-C	1000	1000	
10	入費-D	スイカ(A)主に平行搬入	700	700	C
11	入費-E	スイカ(B)主に縦め搬入	300	300	C
12	1番BB-A	1番BB-A	2000		
13	1番BB-B	1番BB-B	3000		

認定資格者候補>		条件資格(支店)		内訳	RT1	RT2
当選番号				20000	20000	
1	長井雄一 A	神津川	神津川/レイプ	0	10000	10000
2	人妻-A1	神津川	レイプ/A1/A2/A3/A4	0	0	0
3	人妻-A2	神津川	レイプ/A1/A2/A3/A4	0	0	0
4	人妻-A3	神津川	レイプ/A1/A2/A3/A4	0	0	0
5	人妻-A4	神津川	レイプ/A1/A2/A3/A4	0	0	0
6	人妻-A5	神津川	レイプ/A1/A2/A3/A4	0	0	0
7	人妻-B	神津川	レイプ/B1/B2/B3/B4	0	0	0
8	人妻-C	丹波	丹波/ベル	5539	5539	0
9	人妻-D	丹波	丹波/ベル	0	0	0
10	人妻-E	スイト	スイト/A(主)/主/平井(横)	0	0	0
11	人妻-F	スイト	スイト/B(主)/主/前(横)	0	0	0
12	1階白B-1	1階白B-1	1階白B-1	20000	0	0
13	1階白B-2	1階白B-2	1階白B-2	0	0	0
14	1階白B-3	1階白B-3	1階白B-3	0	0	0

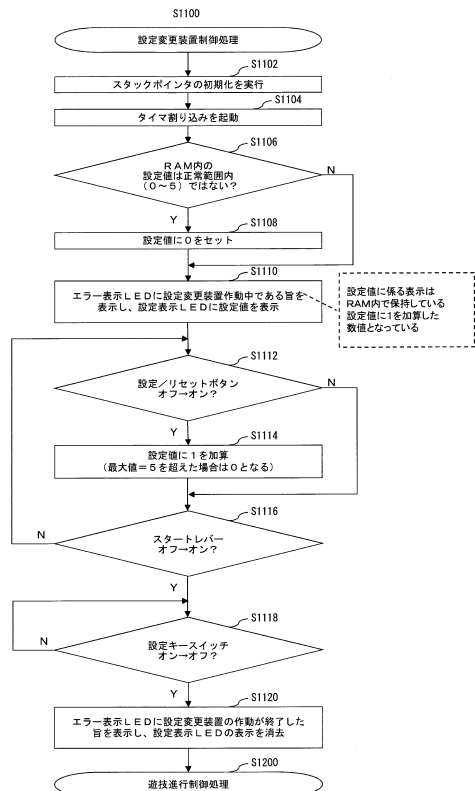
【図 198】

001900



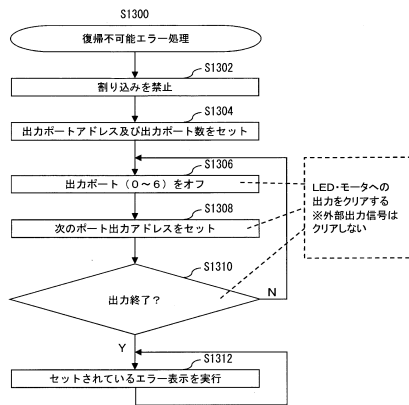
【図 199】

(圖199)

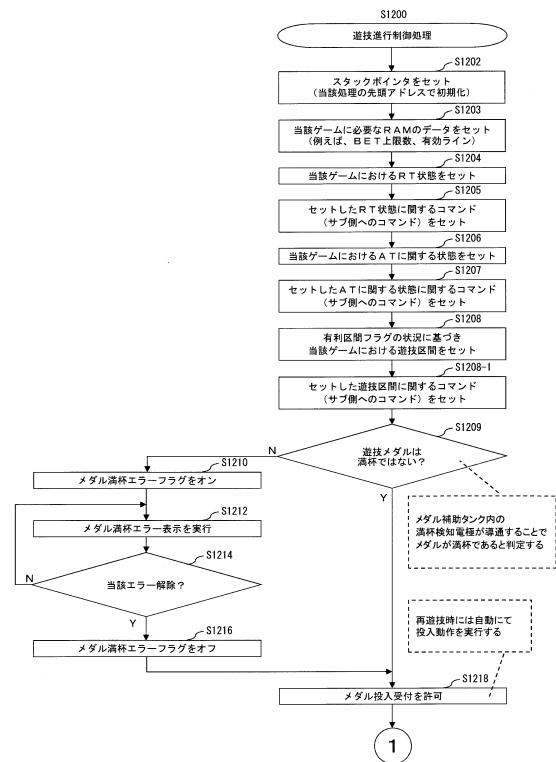


【図 2 0 1】

(圖200)

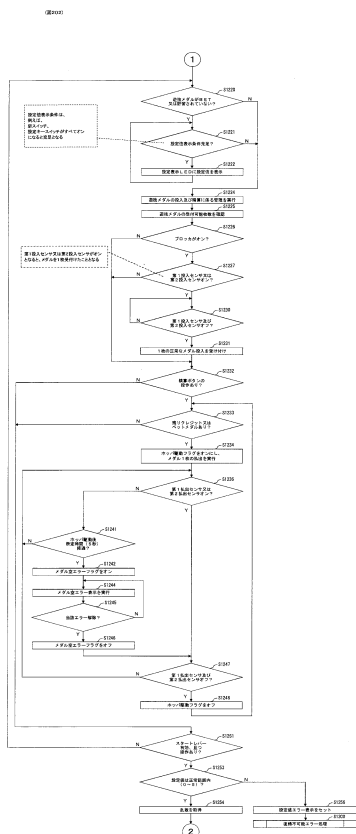


(图201)

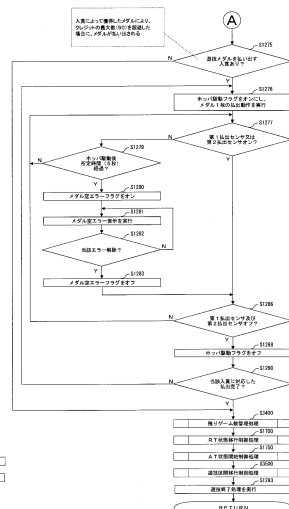
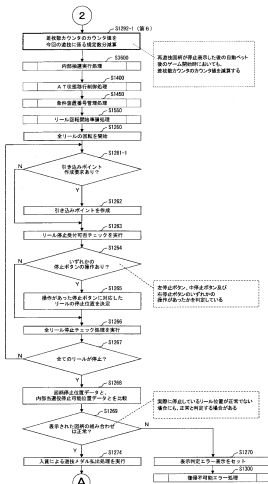


【図 2 0 2】

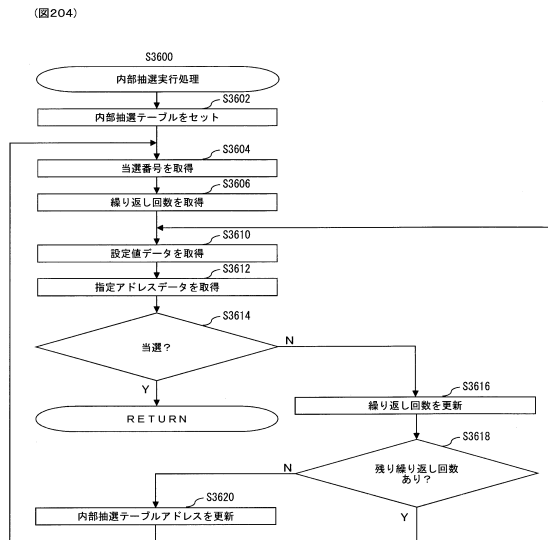
【图 2 0 3】



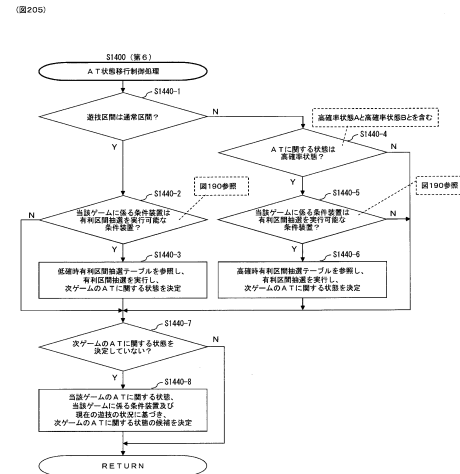
(2003)



【図 204】



【図 205】



【図 206】

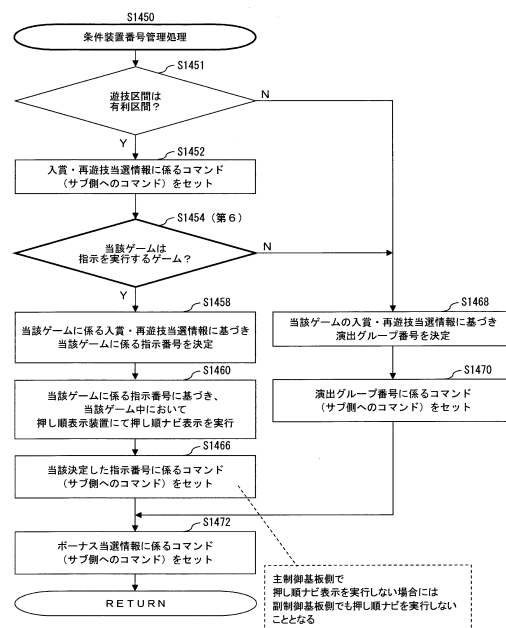
(図206)

＜低確率有利区間抽選テーブル＞			＜高確率有利区間抽選テーブル＞		
当該ゲームの条件装置	振分	次ゲーム以降のATに関する状態	当該ゲームの条件装置	振分	次ゲーム以降のATに関する状態
1種BB-A 1種BB-B	40000	高確率状態	1種BB-A 1種BB-B	65536	高確率状態
	25536	低確率状態		33000	高確率状態
スイカA	33000	高確率状態	スイカA	32536	AT中状態
	2536	AT中状態	スイカB	23000	高確率状態
スイカB	30000	低確率状態		42536	AT中状態
	53000	高確率状態	チェリー	65536	AT中状態
チェリー	12536	AT中状態	通常リプレイ	65536	高確率状態
	1536	高確率状態			
通常リプレイ	4000	AT中状態			
	60000	低確率状態			
	536	高確率状態			
	65000	低確率状態			

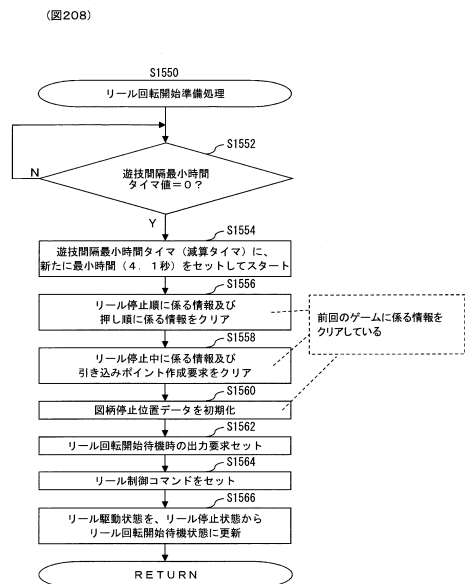
※ボーナス待ち状態においては、内部抽選の結果、いずれかのボーナスが当選する置数取得了場合には、ハズレとなるため有利区間移行抽選を実行しない。
例えば、1種BB-Aを待越し中に規定数3枚を遊技を実行し、1種BB-Bが当選する置数取得了場合には、ハズレとなるため有利区間抽選を実行しない。

【図 207】

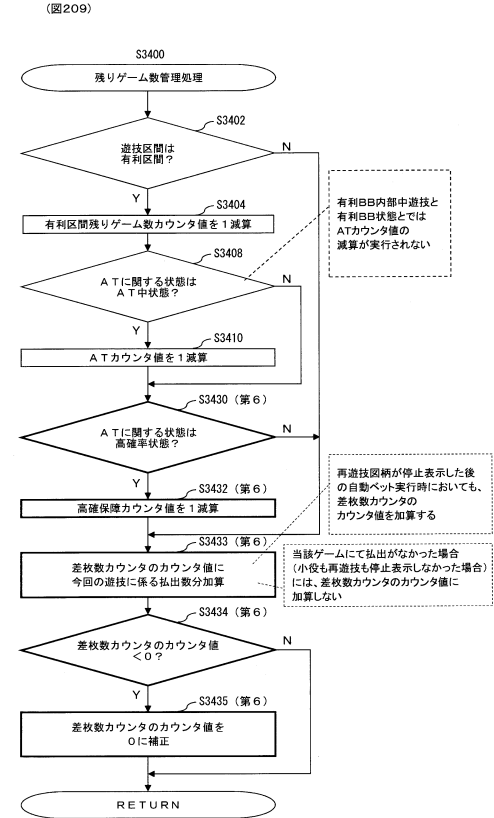
(図207)



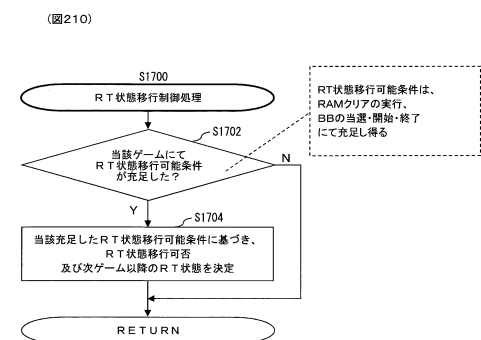
【図 208】



【図 209】

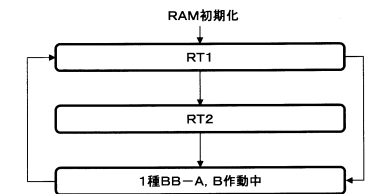


【図 210】



【図 211】

【RT状態遷移図】



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT1	∞	RAM初期化 1種BB-A, B作動終了	1種BB-A, Bに係る条件装置作動	RT2
			1種BB-A, B作動	1種BB-A, B作動中
RT2	∞	1種BB-A, Bに係る条件装置作動	1種BB-A, B作動	1種BB-A, B作動中
1種BB-A, B作動中	—	1種BB-A, B作動	1種BB-A, B作動終了	RT1

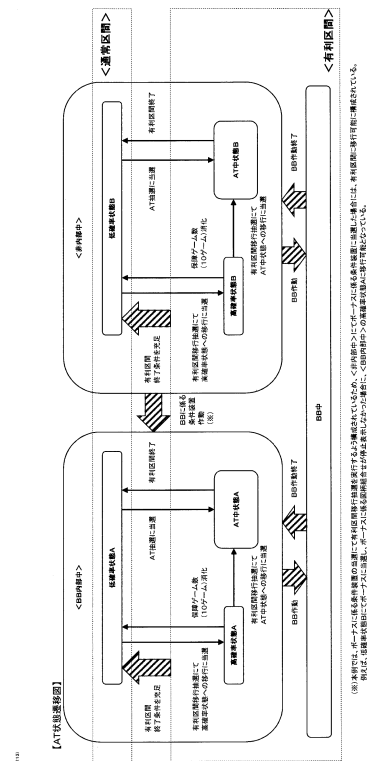
※1種BB-A内部中のRT2と1種BB-B内部中のRT2とは、役抽選は同様であるが異なるRT状態となっている

【図 2 1 3】

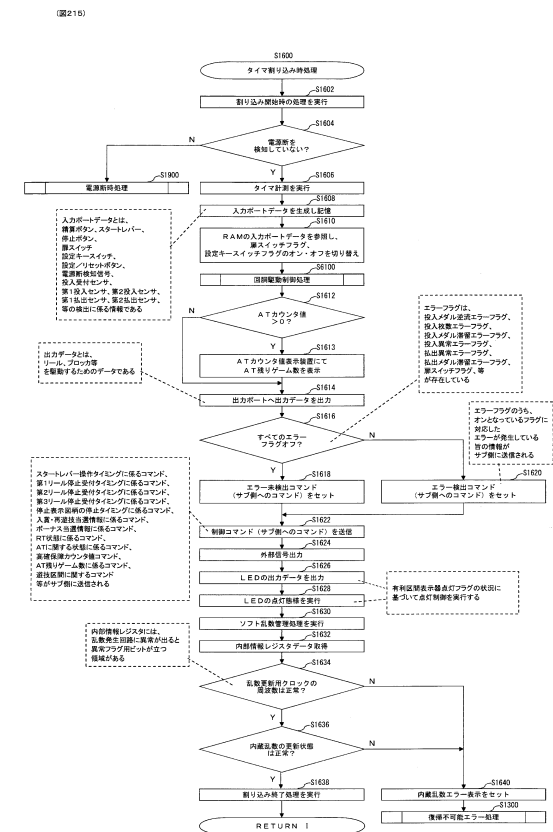
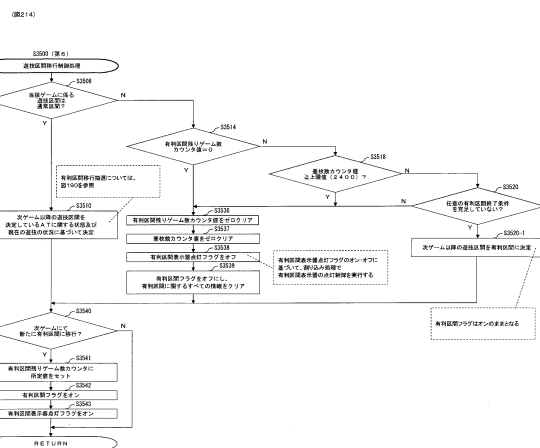
```

graph TD
    S1750([S1750 (第6)  
AT状態開始制御処理]) --> D1{当該ゲームにて  
AT状態移行可能条件  
が充足した?}
    D1 -- N --> S1752([S1752  
AT抽選に当選した場合  
に充足する])
    S1752 --> D1
    D1 -- Y --> S1754([S1754  
AT初期ゲーム数(100)を  
ATカウンタにセット])
    S1754 --> D2{現在の  
ATに関する状態は  
高確率状態ではない?}
    D2 -- N --> D3{次のゲームの  
ATに関する状態は  
高確率状態?}
    D2 -- Y --> D3
    D3 -- N --> S1752
    D3 -- Y --> S1760([S1760  
高確保障ゲーム数(10)を  
高確保障カウンタにセット])
    S1760 --> S1752
    S1752 --> RETURN([RETURN])
  
```

The flowchart illustrates the AT status start control process (S1750). It begins with an oval labeled "S1750 (第6) AT状態開始制御処理". The process enters a decision diamond (S1752) asking "当該ゲームにて AT状態移行可能条件が充足した?" (Are the conditions for AT status transition met in this game?). If the answer is "N" (No), it proceeds to a dashed box labeled "AT抽選に当選した場合に充足する" (Sufficient when selected in AT lottery) and then loops back to the S1752 decision. If the answer is "Y" (Yes), it proceeds to a process rectangle (S1754) labeled "AT初期ゲーム数(100)を ATカウンタにセット" (Set initial AT game count (100) to AT counter). From S1754, it goes to a decision diamond (S1756) asking "現在の ATに関する状態は 高確率状態ではない?" (Is the current AT-related state not a high probability state?). If "N", it goes to a decision diamond (S1758) asking "次のゲームの ATに関する状態は 高確率状態?" (Is the AT-related state of the next game a high probability state?). If "N" at S1758, it loops back to the S1752 decision. If "Y" at S1758, it proceeds to a process rectangle (S1760) labeled "高確保障ゲーム数(10)を 高確保障カウンタにセット" (Set high probability guarantee game count (10) to high probability guarantee counter). From S1760, it loops back to the S1752 decision. Finally, the process ends at an oval labeled "RETURN".



【図 2 1 5】



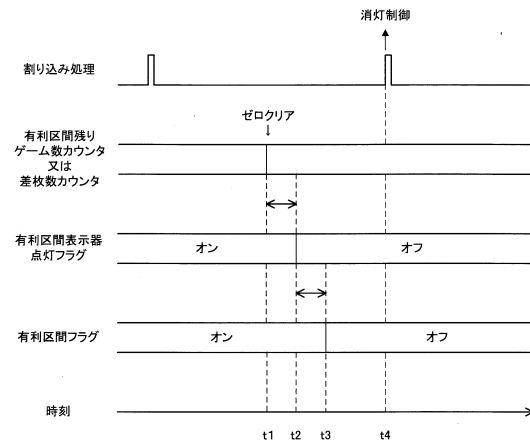
【図 2 2 0】

(図220)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H	.	.
7F01H	.	.
7F02H	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
.	.	.
7FB0H	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関係するデータ
.	.	.
7FBEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
.	.	.
7FC0H	有利区間残りゲーム数カウンタ	.
7FC2H	差枚数カウンタ	.
7FC4H	点灯フラグ	.
7FC5H	有利区間フラグ	.
.	.	.
7FD0H	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FD1H	.	.
7FD2H	.	.
7FD3H	.	.
7FD4H	.	.
7FD5H	.	.
.	.	.
7FE0H	スタックポインタ時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
.	.	.
7FF7H	未使用領域	(6) 遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	.
7FF9H	退避データ7	.
7FFAH	退避データ6	.
7FFBH	退避データ5	.
7FFCH	退避データ4	.
7FFDH	退避データ3	.
7FFEH	退避データ2	.
7FFFH	退避データ1	.
8000H	スタックポインタ	(7) C A L L 命令、P U S H 命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性がある R A M

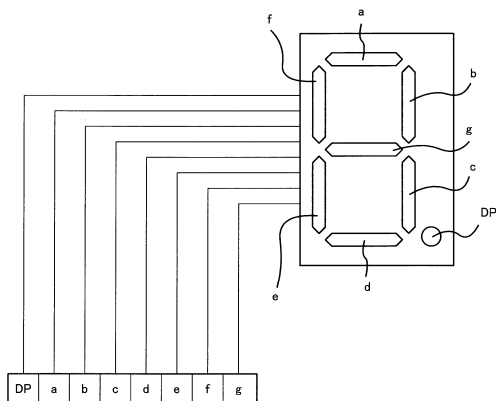
【図 2 2 1】

(図221)



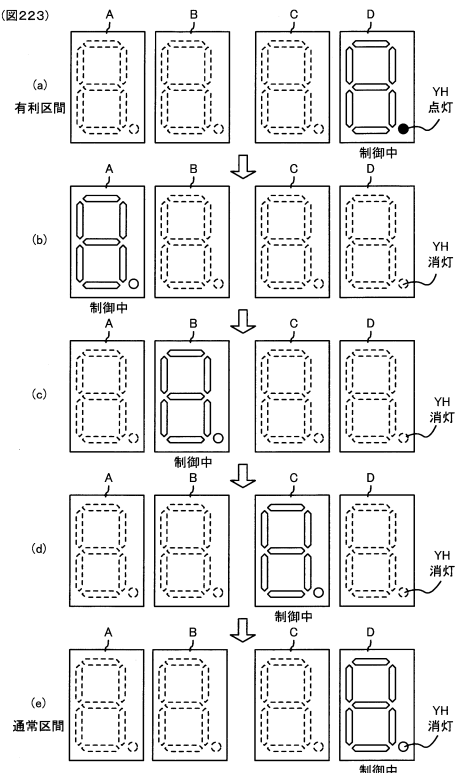
【図 2 2 2】

(図222)



【図 2 2 3】

(図223)



【図 2 2 4】

(図224)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算
払出処理	加算	加算	加算	—	—	加算	加算	加算	加算
差枚数 カウンタ処理	—	—	クリア	ゼロ 補正	ゼロ 補正	クリア	—	—	—
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

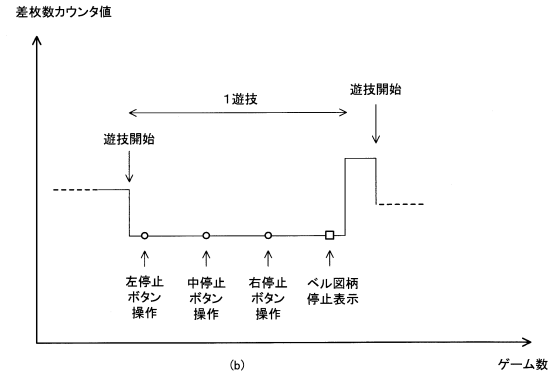
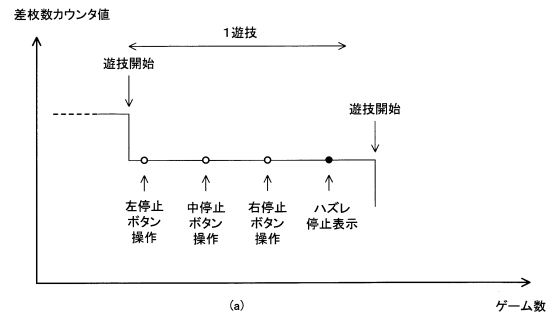
(a)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算
有利区間 残りゲーム数 カウンタ処理	—	—	クリア	ゼロ 補正	ゼロ 補正	ゼロ 補正 1500 セット	—	—	—
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

(b)

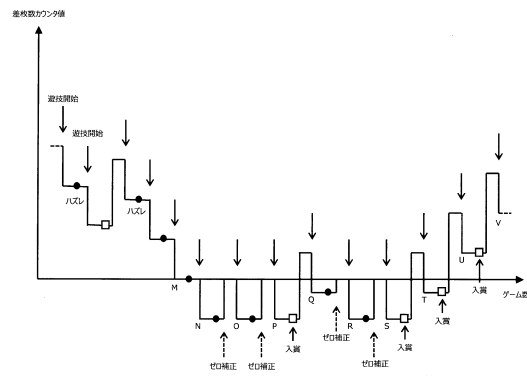
【図 2 2 5】

(図225)



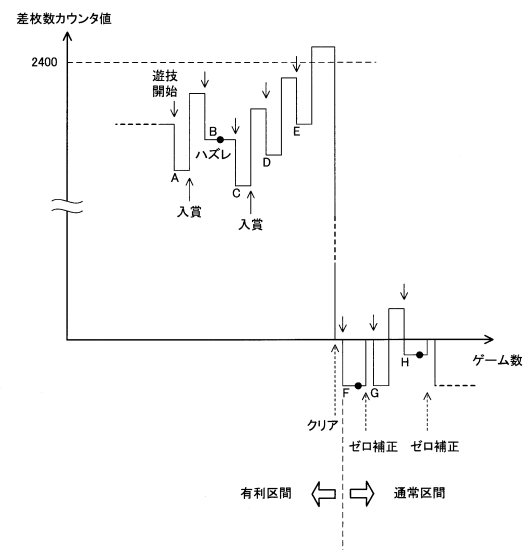
【図 2 2 6】

(図 2 2 6)

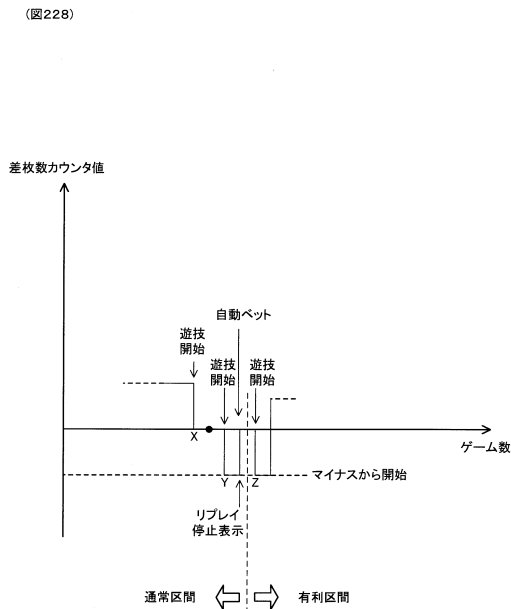


【図 2 2 7】

(図227)



【図 2 2 8】



【図 2 2 9】

(図229)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スйка	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	更新せず	更新せず	更新せず	減算	減算	減算
払出処理	加算	加算	加算	—	—	—	加算	加算	加算
差枚数カウンタ処理	—	—	クリア				—	—	—
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

(a)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スйка	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	更新せず	更新せず	更新せず	減算	減算	減算
有利区間残りゲーム数カウンタ処理	—	—	クリア			1500セット	—	—	—
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

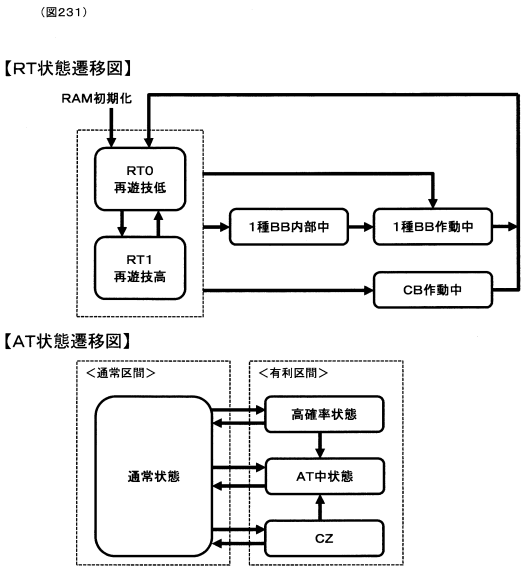
(b)

【図 2 3 0】

(図230)

条件装置		抽選回数						有利区間に係る処理		有利区間移行回数
役物	入賞	RT0	RT1	BB内中	CB中	1種BB1RB中	1種BB2RB中	有利区間移行抽選回数	有利区間移行処理	
	リプレイ1	8978	8978	8978	16384	0	8978	64	58/64:高確率20G 6/64:CZ20G	234/17500
	リプレイ2	500	18000	500	0	500	0	—	—	—
	リプレイ3	200	200	10	0	200	1024	—	—	—
		8192	8192	8192	8192	64080	55098	—	—	—
	ベル	180	180	180	180	500	16384	—	31/64:高確率20G 32/64:CZ20G	1202/17500
	スйка	266	266	266	266	256	42/64:高確率20G 1/64:AT20G	4096	42/64:高確率20G 1/64:AT20G	427/17500
	チェリー	64	64	0	64	0	0	4096	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	107/17500
CB		100	100	0	100	0	0	4096	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	187/17500
1種BB1		25	25	0	25	0	0	32768	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	334/17500
1種BB2										
ハズレ		47041	29541	47420	40335	0	0	処理不可		

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

(図232)

一般中	有利区間抽選	内部中	有利区間抽選
通常リプレイ	○	通常リプレイ	○
小役	○	小役	○
ボーナス	○	ハズレ	×

(a-1)

(a-2)

一般中	有利区間抽選	内部中	有利区間抽選
通常リプレイ	○	通常リプレイ	○
小役	○	小役	○
ボーナス	×	ハズレ	×

(b-1)

(b-2)

一般中	有利区間当選	AT当選	内部中	有利区間当選	AT当選
通常リプレイ	○	×	通常リプレイ	○	×
ベル	○	×	ベル	○	×
スイカ	○	○	スイカ	○	○
チェリー	○	○	チェリー	○	○
ボーナス	○	×	ハズレ	×	×

(c-1)

(c-2)

【図 2 3 3】

(図233)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚及び2枚
R B作動中	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

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

(3) 有効ライン

規定数3枚時及び規定数2枚時
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 2 3 4】

(図234)

【リール配列一覧】

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

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

【図 2 3 5】

(図235)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態			役物等
					3枚	2枚	1枚	
1				1種目B-A	1種目B	-	-	R Bを継続作動、1枚を超える出目で終了
2				2種目B-B	-	1種目B	-	R Bを継続作動、2枚を超える出目で終了
3				再遊技01	再遊技	再遊技	-	
4				再遊技02	再遊技	再遊技	-	
5				再遊技03	再遊技	再遊技	-	
6				再遊技04	再遊技	再遊技	-	
7				再遊技04	再遊技	再遊技	-	
8				再遊技05	再遊技	再遊技	-	
9				再遊技05	再遊技	再遊技	-	
10				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
11				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
12				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
13				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
14				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
15				再遊技06	再遊技	再遊技	-	
16				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
17				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
18				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
19				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
20				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
21				再遊技07	再遊技	再遊技	-	
22				再遊技08	再遊技	再遊技	-	
23				再遊技08	再遊技	再遊技	-	
24				再遊技08	再遊技	再遊技	-	
25				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
26				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
27				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
28				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
29				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
30				再遊技09	再遊技	再遊技	-	
31				再遊技09	再遊技	再遊技	-	

① 再遊技作動中
② 再遊技作動中

【図 2 3 6】

(図236)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態			役割等
					左数	中数	右数	
32				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
33				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
34				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
35				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
36				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
37				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
38				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
39				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
40				再遊技0.9	再遊技	再遊技	-	
41				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
42				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
43				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
44				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
45				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
46				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
47				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
48				再遊技1.0	再遊技	再遊技	-	
49				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
50				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
51				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
52				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
53				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
54				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
55				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
56				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
57				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
58				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
59				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
60				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
61				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
62				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	

【図 2 3 7】

(図237)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態			役割等
					左数	中数	右数	
63				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
64				再遊技1.1	再遊技	再遊技	-	
65				再遊技1.2	再遊技	再遊技	-	
66				再遊技1.2	再遊技	再遊技	-	
67				再遊技1.2	再遊技	再遊技	-	
68				再遊技1.2	再遊技	再遊技	-	
69				再遊技1.3	再遊技	再遊技	-	
70				再遊技1.3	再遊技	再遊技	-	
71				再遊技1.3	再遊技	再遊技	-	
72				再遊技1.3	再遊技	再遊技	-	
73				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
74				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
75				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
76				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
77				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
78				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
79				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
80				再遊技1.4	再遊技	再遊技	-	
81				再遊技1.5	再遊技	再遊技	-	
82				再遊技1.5	再遊技	再遊技	-	
83				再遊技1.5	再遊技	再遊技	-	
84				再遊技1.5	再遊技	再遊技	-	
85				入賞0.1	6	15	15	
86				入賞0.1	6	15	15	
87				入賞0.2	6	15	15	
88				入賞0.3	6	15	15	
89				入賞0.4	6	15	15	
90				入賞0.4	6	15	15	
91				入賞0.5	6	15	15	
92				入賞0.5	6	15	15	
93				入賞0.6	6	15	15	

【図 2 3 8】

(図238)

【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態			役割等
					左数	中数	右数	
94				入賞0.7	1	1	1	
95				入賞0.7	1	1	1	
96				入賞0.8	1	1	1	
97				入賞0.8	1	1	1	
98				入賞0.9	1	1	1	
99				入賞0.9	1	1	1	
100				入賞0.9	1	1	1	
101				入賞0.9	1	1	1	
102				入賞1.0	1	1	1	
103				入賞1.0	1	1	1	
104				入賞1.1	1	1	1	
105				入賞1.1	1	1	1	
106				入賞1.2	1	1	1	
107				入賞1.2	1	1	1	
108				入賞1.3	1	1	1	
109				入賞1.5	1	1	1	
110				入賞1.4	1	1	1	
111				入賞1.4	1	1	1	
112				入賞1.5	1	1	1	
113				入賞1.5	1	1	1	
114				入賞1.6	1	1	1	
115				入賞1.6	1	1	1	
116				入賞1.6	1	1	1	
117				入賞1.7	1	1	1	
118				入賞1.7	1	1	1	
119				入賞1.7	1	1	1	
120				入賞1.8	1	1	1	
121				入賞1.8	1	1	1	
122				入賞1.8	1	1	1	
123				入賞1.9	1	1	1	
124				入賞1.9	1	1	1	

【図 2 3 9】

(図239)

【図柄組み合わせ一覧5】

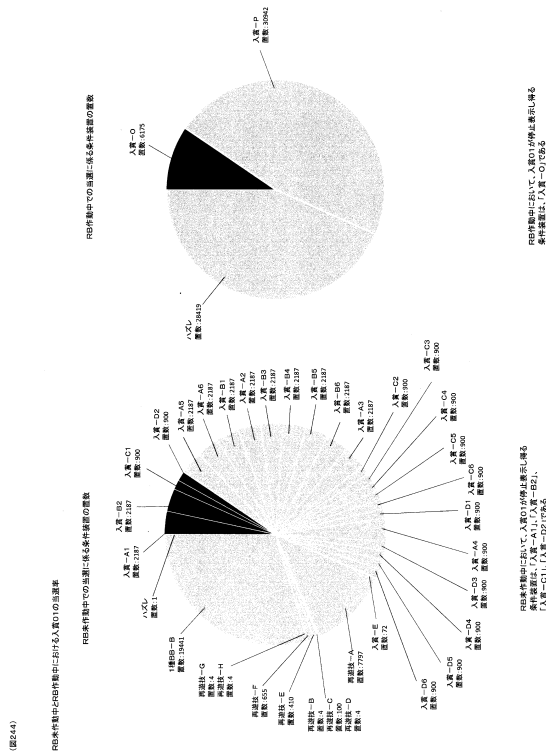
	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態			役割等
					左数	中数	右数	
125				入賞1.9	1	1	1	
126				入賞2.0	1	1	1	
127				入賞2.0	1	1	1	
128				入賞2.0	1	1	1	
129				入賞2.1	1	1	1	
130				入賞2.1	1	1	1	
131				入賞2.1	1	1	1	
132				入賞2.2	1	1	1	
133				入賞2.2	1	1	1	
134				入賞2.2	1	1	1	
135				入賞2.3	1	1	1	
136				入賞2.3	1	1	1	
137				入賞2.3	1	1	1	
138				入賞2.4	1	1	1	
139				入賞2.5	1	1	1	
140				入賞2.6	1	1	1	
141				入賞2.7	1	1	1	
142				入賞2.8	1	1	1	
143				入賞2.9	1	1	1	
144				入賞3.0	1	1	1	
145				入賞3.1	1	1	1	
146				入賞3.2	-	-	1	
147				入賞3.2	-	-	1	
148				入賞3.2	-	-	1	
149				入賞3.2	-	-	1	
150				入賞3.2	-	-	1	
151				入賞3.3	-	-	1	
152				入賞3.3	-	-	1	
153				入賞3.3	-	-	1	
154				入賞3.3	-	-	1	
155				入賞3.3	-	-	1	

【図 2 4 0】

(図240)

【条件番号一覧】		【条件番号一覧】	
条件番号	条件名	条件番号	条件名
1	なし	15	人車-A1
2	再遊技-A	16	人車-A2
3	再遊技-B	17	人車-A3
4	再遊技-C	18	人車-A4
5	再遊技-D	19	人車-A5
6	再遊技-E	20	人車-B1
7	再遊技-F	21	人車-B2
8	再遊技-G	22	人車-B3
9	再遊技-H	23	人車-B4
10	再遊技-I	24	人車-B5
11	再遊技-J	25	人車-C1
12	再遊技-K	26	人車-C2
13	再遊技-L	27	人車-C3
14	再遊技-M	28	人車-C4
15	再遊技-N	29	人車-C5
16	再遊技-O	30	人車-D1
17	再遊技-P	31	人車-D2
18	再遊技-Q	32	人車-D3
19	再遊技-R	33	人車-D4
20	再遊技-S	34	人車-D5
21	再遊技-T	35	人車-E
22	再遊技-U	36	人車-F
23	再遊技-V	37	人車-G
24	再遊技-W	38	人車-H
25	再遊技-X	39	人車-I
26	再遊技-Y	40	人車-J
27	再遊技-Z	41	人車-K
28	再遊技-AA	42	人車-L
29	再遊技-AB	43	人車-M
30	再遊技-AC	44	人車-N
31	再遊技-AD	45	人車-O
32	再遊技-AE	46	人車-P
33	再遊技-AF	47	人車-Q
34	再遊技-AG	48	人車-R
35	再遊技-AH	49	人車-S
36	再遊技-AI	50	人車-T
37	再遊技-AJ	51	人車-U
38	再遊技-AK	52	人車-V
39	再遊技-AL	53	人車-W
40	再遊技-AM	54	人車-X
41	再遊技-AN	55	人車-Y
42	再遊技-AO	56	人車-Z
43	再遊技-AA	57	人車-AA
44	再遊技-AB	58	人車-AB
45	再遊技-AC	59	人車-AC
46	再遊技-AD	60	人車-AD
47	再遊技-AE	61	人車-AE
48	再遊技-AF	62	人車-AF
49	再遊技-AG	63	人車-AG
50	再遊技-AH	64	人車-AH
51	再遊技-AI	65	人車-AI
52	再遊技-AJ	66	人車-AJ
53	再遊技-AK	67	人車-AK
54	再遊技-AL	68	人車-AL
55	再遊技-AM	69	人車-AM
56	再遊技-AN	70	人車-AN
57	再遊技-AO	71	人車-AO
58	再遊技-AA	72	人車-AA
59	再遊技-AB	73	人車-AB
60	再遊技-AC	74	人車-AC
61	再遊技-AD	75	人車-AD
62	再遊技-AE	76	人車-AE
63	再遊技-AF	77	人車-AF
64	再遊技-AG	78	人車-AG
65	再遊技-AH	79	人車-AH
66	再遊技-AI	80	人車-AI
67	再遊技-AJ	81	人車-AJ
68	再遊技-AK	82	人車-AK
69	再遊技-AL	83	人車-AL
70	再遊技-AM	84	人車-AM
71	再遊技-AN	85	人車-AN
72	再遊技-AO	86	人車-AO
73	再遊技-AA	87	人車-AA
74	再遊技-AB	88	人車-AB
75	再遊技-AC	89	人車-AC
76	再遊技-AD	90	人車-AD
77	再遊技-AE	91	人車-AE
78	再遊技-AF	92	人車-AF
79	再遊技-AG	93	人車-AG
80	再遊技-AH	94	人車-AH
81	再遊技-AI	95	人車-AI
82	再遊技-AJ	96	人車-AJ
83	再遊技-AK	97	人車-AK
84	再遊技-AL	98	人車-AL
85	再遊技-AM	99	人車-AM
86	再遊技-AN	100	人車-AN
87	再遊技-AO	101	人車-AO
88	再遊技-AA	102	人車-AA
89	再遊技-AB	103	人車-AB
90	再遊技-AC	104	人車-AC
91	再遊技-AD	105	人車-AD
92	再遊技-AE	106	人車-AE
93	再遊技-AF	107	人車-AF
94	再遊技-AG	108	人車-AG
95	再遊技-AH	109	人車-AH
96	再遊技-AI	110	人車-AI
97	再遊技-AJ	111	人車-AJ
98	再遊技-AK	112	人車-AK
99	再遊技-AL	113	人車-AL
100	再遊技-AM	114	人車-AM
101	再遊技-AN	115	人車-AN
102	再遊技-AO	116	人車-AO
103	再遊技-AA	117	人車-AA
104	再遊技-AB	118	人車-AB
105	再遊技-AC	119	人車-AC
106	再遊技-AD	120	人車-AD
107	再遊技-AE	121	人車-AE
108	再遊技-AF	122	人車-AF
109	再遊技-AG	123	人車-AG
110	再遊技-AH	124	人車-AH
111	再遊技-AI	125	人車-AI
112	再遊技-AJ	126	人車-AJ
113	再遊技-AK	127	人車-AK
114	再遊技-AL	128	人車-AL
115	再遊技-AM	129	人車-AM
116	再遊技-AN	130	人車-AN
117	再遊技-AO	131	人車-AO
118	再遊技-AA	132	人車-AA
119	再遊技-AB	133	人車-AB
120	再遊技-AC	134	人車-AC
121	再遊技-AD	135	人車-AD
122	再遊技-AE	136	人車-AE
123	再遊技-AF	137	人車-AF
124	再遊技-AG	138	人車-AG
125	再遊技-AH	139	人車-AH
126	再遊技-AI	140	人車-AI
127	再遊技-AJ	141	人車-AJ
128	再遊技-AK	142	人車-AK
129	再遊技-AL	143	人車-AL
130	再遊技-AM	144	人車-AM
131	再遊技-AN	145	人車-AN
132	再遊技-AO	146	人車-AO
133	再遊技-AA	147	人車-AA
134	再遊技-AB	148	人車-AB
135	再遊技-AC	149	人車-AC
136	再遊技-AD	150	人車-AD
137	再遊技-AE	151	人車-AE
138	再遊技-AF	152	人車-AF
139	再遊技-AG	153	人車-AG
140	再遊技-AH	154	人車-AH
141	再遊技-AI	155	人車-AI
142	再遊技-AJ	156	人車-AJ
143	再遊技-AK	157	人車-AK
144	再遊技-AL	158	人車-AL
145	再遊技-AM	159	人車-AM
146	再遊技-AN	160	人車-AN
147	再遊技-AO	161	人車-AO
148	再遊技-AA	162	人車-AA
149	再遊技-AB	163	人車-AB
150	再遊技-AC	164	人車-AC
151	再遊技-AD	165	人車-AD
152	再遊技-AE	166	人車-AE
153	再遊技-AF	167	人車-AF
154	再遊技-AG	168	人車-AG
155	再遊技-AH	169	人車-AH
156	再遊技-AI	170	人車-AI
157	再遊技-AJ	171	人車-AJ
158	再遊技-AK	172	人車-AK
159	再遊技-AL	173	人車-AL
160	再遊技-AM	174	人車-AM
161	再遊技-AN	175	人車-AN
162	再遊技-AO	176	人車-AO
163	再遊技-AA	177	人車-AA
164	再遊技-AB	178	人車-AB
165	再遊技-AC	179	人車-AC
166	再遊技-AD	180	人車-AD
167	再遊技-AE	181	人車-AE
168	再遊技-AF	182	人車-AF
169	再遊技-AG	183	人車-AG
170	再遊技-AH	184	人車-AH
171	再遊技-AI	185	人車-AI
172	再遊技-AJ	186	人車-AJ
173	再遊技-AK	187	人車-AK
174	再遊技-AL	188	人車-AL
175	再遊技-AM	189	人車-AM
176	再遊技-AN	190	人車-AN
177	再遊技-AO	191	人車-AO
178	再遊技-AA	192	人車-AA
179	再遊技-AB	193	人車-AB
180	再遊技-AC	194	人車-AC
181	再遊技-AD	195	人車-AD
182	再遊技-AE	196	人車-AE
183	再遊技-AF	197	人車-AF
184	再遊技-AG	198	人車-AG
185	再遊技-AH	199	人車-AH
186	再遊技-AI	200	人車-AI
187	再遊技-AJ	201	人車-AJ
188	再遊技-AK	202	人車-AK
189	再遊技-AL	203	人車-AL
190	再遊技-AM	204	人車-AM
191	再遊技-AN	205	人車-AN
192	再遊技-AO	206	人車-AO
193	再遊技-AA	207	人車-AA
194	再遊技-AB	208	人車-AB
195	再遊技-AC	209	人車-AC
196	再遊技-AD	210	人車-AD
197	再遊技-AE	211	人車-AE
198	再遊技-AF	212	人車-AF
199	再遊技-AG	213	人車-AG
200	再遊技-AH	214	人車-AH
201	再遊技-AI	215	人車-AI
202	再遊技-AJ	216	人車-AJ
203	再遊技-AK	217	人車-AK
204	再遊技-AL	218	人車-AL
205	再遊技-AM	219	人車-AM
206	再遊技-AN	220	人車-AN
207	再遊技-AO	221	人車-AO
208	再遊技-AA	222	人車-AA
209	再遊技-AB	223	人車-AB
210	再遊技-AC	224	人車-AC
211	再遊技-AD	225	人車-AD
212	再遊技-AE	226	人車-AE
213	再遊技-AF	227	人車-AF
214	再遊技-AG	228	人車-AG
215	再遊技-AH	229	人車-AH
216	再遊技-AI	230	人車-AI
217	再遊技-AJ	231	人車-AJ
218	再遊技-AK	232	人車-AK
219	再遊技-AL	233	人車-AL
220	再遊技-AM	234	人車-AM
221	再遊技-AN	235	人車-AN
222	再遊技-AO	236	人車-AO
223	再遊技-AA	237	人車-AA
224	再遊技-AB	238	人車-AB
225	再遊技-AC	239	人車-AC
226	再遊技-AD	240	人車-AD
227	再遊技-AE	241	人車-AE
228	再遊技-AF	242	人車-AF
229	再遊技-AG	243	人車-AG
230	再遊技-AH	244	人車-AH
231	再遊技-AI	245	人車-AI
232	再遊技-AJ	246	人車-AJ
233	再遊技-AK	247	人車-AK
234	再遊技-AL	248	人車-AL
235	再遊技-AM	249	人車-AM
236	再遊技-AN	250	人車-AN
237	再遊技-AO	251	人車-AO
238	再遊技-AA	252	人車-AA
239	再遊技-AB	253	人車-AB
240	再遊技-AC	254	人車-AC
241	再遊技-AD	255	人車-AD
242	再遊技-AE	256	人車-AE
243	再遊技-AF	257	人車-AF
244	再遊技-AG	258	人車-AG
245	再遊技-AH	259	人車-AH
246	再遊技-AI	260	人車-AI
247	再遊技-AJ	261	人車-AJ
248	再遊技-AK	262	人車-AK
249	再遊技-AL	263	人車-AL
250	再遊技-AM	264	人車-AM
251	再遊技-AN	265	人車-AN
252	再遊技-AO	266	人車-AO
253	再遊技-AA	267	人車-AA
254	再遊技-AB	268	人車-AB
255	再遊技-AC	269	人車-AC
256	再遊技-AD	270	人車-AD
257	再遊技-AE	271	人車-AE
258	再遊技-AF	272	人車-AF
259	再遊技-AG	273	人車-AG
260	再遊技-AH	274	人車-AH
261	再遊技-AI	275	人車-AI
262	再遊技-AJ	276	人車-AJ
263	再遊技-AK	277	人車-AK
264	再遊技-AL	278	人車-AL
265	再遊技-AM	279	人車-AM
266	再遊技-AN	280	人車-AN
267	再遊技-AO	281	人車-AO
268	再遊技-AA	282	人車-AA
269	再遊技-AB	283	人車-AB
270	再遊技-AC	284	人車-AC
271	再遊技-AD	285	人車-AD
272	再遊技-AE	286	人車-AE
273	再遊技-AF	287	人車-AF
274	再遊技-AG	288	人車-AG
275	再遊技-AH	289	人車-AH
276	再遊技-AI	290	人車-AI
277	再遊技-AJ	291	人車-AJ
278	再遊技-AK	292	人車-AK
279	再遊技-AL	293	人車-AL
280	再遊技-AM	294	人車-AM
281	再遊技-AN	295	人車-AN
282	再遊技-AO	296	人車-AO
283	再遊技-AA	297	人車-AA
284	再遊技-AB	298	人車-AB
285	再遊技-AC	299	人車-AC
286	再遊技-AD	300	人車-AD
287	再遊技-AE	301	人車-AE
288	再遊技-AF	302	人車-AF
289	再遊技-AG	303	人車-AG
290	再遊技-AH	304	人車-AH
291	再遊技-AI	305	人車-AI
292	再遊技-AJ	306	人車-AJ
293	再遊技-AK	307	人車-AK
294	再遊技-AL	308	人車-AL
295	再遊技-AM	309	人車-AM
296	再遊技-AN	310	人車-AN
297	再遊技-AO	311	人車-AO
298	再遊技-AA	312	人車-AA
299	再遊技-AB	313	人車-AB
300	再遊技-AC	314	人車-AC
301	再遊技-AD	315	人車-AD
302	再遊技-AE	316	人車-AE

【図 2 4 4】



【图 2 4 5】

(図245)
【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動中	3 枚
1 種 B B 作動中、且つ R B 未作動時	3 枚
R B 作動中	3 枚

1種BB作動中のRB未作動時を1種BB一般中と称する

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左 リ ー ル	中 リ ー ル	右 リ ー ル

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

(3) 有効ライン

規定数3枚時
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 2 4 6】

(圖246)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール		図柄名称
0	 ワイルド	 ベス&	 チェリー	1	 赤セブン
19	 アハツ	 ス&B	 ス&B	2	 白セブン
18	 赤セブン	 赤セブン	 赤セブン	3	 バナナ
17	 ス&B	 ワイルド	 ワイルド	4	 アハツ
16	 ベ&B	 チェリー	 ベ&B	5	 ベ&B
15	 ワイルド	 ベ&B	 チェリー	6	 ベ&B
14	 ワイルド	 ス&B	 ス&B	7	 ワイルド
13	 ワイルド	 ス&B	 ワイルド	8	 ス&B
12	 ス&B	 ワイルド	 ワイルド	9	 ス&B
11	 ス&B	 チェリー	 ス&B	10	 チェリー
10	 ワイルド	 ベ&B	 チェリー		
9	 チェリー	 ス&B	 ス&B		
8	 バナナ	 バナナ	 バナナ		
7	 ス&B	 ワイルド	 ワイルド		
6	 ベ&B	 チェリー	 ベ&B		
5	 ワイルド	 ベ&B	 チェリー		
4	 チェリー	 ス&B	 ス&B		
3	 ワイルド	 アハツ	 アハツ		
2	 ス&B	 ワイルド	 ワイルド		
1	 ス&B	 チェリー	 ス&B		

【図 2 4 7】

(圖247)

【図柄組み合わせ一覧1】

No.	品名	単位	原産国	検査結果			検査結果
				1次	2次	3次	
1	  	1個	日本	1個	-	-	7月検査結果は抽出された
2	  	1個	日本	1個	-	-	7月検査結果は抽出された
3	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
4	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
5	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
6	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
7	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
8	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
9	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
10	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
11	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
12	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
13	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
14	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
15	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
16	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
17	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
18	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
19	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
20	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
21	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
22	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
23	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応
24	  	1個	日本	1個	-	-	1個目は作動中の反応

① 日本作動中

② 国内作動中、且つR作動中

③ R作動中

- ① BB未作動中
- ② BB作動中、且つRB未作動中
- ③ RB作動中

【図 2 4 8】

(図248)

【図網組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定値及び抽選倍率			役割等
					3枚	2枚	1枚	
25				再遊技 D 9	再遊技	-	-	
26				再遊技 I O	再遊技	-	-	
27				再遊技 I O	再遊技	-	-	
28				再遊技 I O	再遊技	-	-	
29				再遊技 I O	再遊技	-	-	
30				入賞 0 1	10	10	10	
31				入賞 0 2	10	10	10	
32				入賞 0 3	10	10	10	
33				入賞 0 3	10	10	10	
34				入賞 0 4	10	10	10	
35				入賞 0 5	10	10	10	
36				入賞 0 5	10	10	10	
37				入賞 0 6	10	10	10	
38				入賞 0 7	1	1	1	
39				入賞 0 7	1	1	1	
40				入賞 0 8	1	1	1	
41				入賞 0 8	1	1	1	
42				入賞 0 9	1	1	1	
43				入賞 0 9	1	1	1	
44				入賞 1 0	1	1	1	
45				入賞 1 0	1	1	1	
46				入賞 1 1	1	1	1	
47				入賞 1 1	1	1	1	
48				入賞 1 2	1	1	1	

【図 2 4 9】

(図249)

【図網組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定値及び抽選倍率			役割等
					3枚	2枚	1枚	
49				入賞 1 2	1	1	1	
50				入賞 1 3	1	1	1	
51				入賞 1 3	1	1	1	
52				入賞 1 4	1	1	1	
53				入賞 1 4	1	1	1	
54				入賞 1 5	1	1	1	
55				入賞 1 5	1	1	1	
56				入賞 1 6	1	1	1	
57				入賞 1 6	1	1	1	
58				入賞 1 7	1	1	1	
59				入賞 1 7	1	1	1	
60				入賞 1 8	1	1	1	
61				入賞 1 8	1	1	1	
62				入賞 1 9	1	1	1	
63				入賞 1 9	1	1	1	
64				入賞 2 0	1	1	1	
65				入賞 2 0	1	1	1	
66				入賞 2 1	1	1	1	
67				入賞 2 1	1	1	1	
68				入賞 2 2	1	1	1	
69				入賞 2 2	1	1	1	
70				入賞 2 3	1	1	1	
71				入賞 2 3	1	1	1	
72				入賞 2 3	1	1	1	

【図 2 5 0】

(図250)

【図網組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定値及び抽選倍率			役割等
					3枚	2枚	1枚	
73				入賞 2 4	1	1	1	
74				入賞 2 4	1	1	1	
75				入賞 2 4	1	1	1	
76				入賞 2 5	1	1	1	
77				入賞 2 5	1	1	1	
78				入賞 2 5	1	1	1	
79				入賞 2 6	1	1	1	
80				入賞 2 6	1	1	1	
81				入賞 2 6	1	1	1	
82				入賞 2 7	1	1	1	
83				入賞 2 7	1	1	1	
84				入賞 2 8	1	1	1	
85				入賞 2 8	1	1	1	
86				入賞 2 9	1	1	1	
87				入賞 2 9	1	1	1	
88				入賞 2 9	1	1	1	
89				入賞 3 0	1	1	1	
90				入賞 3 0	1	1	1	
91				入賞 3 1	1	1	1	
92				入賞 3 1	1	1	1	
93				入賞 3 2	1	1	1	
94				入賞 3 2	1	1	1	
95				入賞 3 3	-	-	10	
96				入賞 3 4	-	-	10	

【図 2 5 1】

(図251)

【条件説明一覧】

抽選番号	ボーナス抽選情報	入賞抽選情報	演出グループ番号	条件履歴	役割	条件履歴内訳
0	0	なし	0	なし	なし	なし
1	0	なし	1	再遊技-A	再遊技-A	再遊技01
2	0	なし	2	再遊技-B	再遊技-B	再遊技02
3	0	なし	3	再遊技-C	再遊技-C	再遊技03
4	0	なし	4	再遊技-D	再遊技-D	再遊技04
5	0	なし	5	再遊技-E	再遊技-E	再遊技05
6	0	なし	6	再遊技-F	再遊技-F	再遊技06
7	0	なし	7	再遊技-G	再遊技-G	再遊技07
8	0	なし	8	再遊技-H	再遊技-H	再遊技08
9	0	なし	9	再遊技-I	再遊技-I	再遊技09
10	0	なし	10	再遊技-J	再遊技-J	再遊技10
11	0	なし	11	再遊技-K	再遊技-K	再遊技11
12	0	なし	12	再遊技-L	再遊技-L	再遊技12
13	0	なし	13	再遊技-M	再遊技-M	再遊技13
14	0	なし	14	再遊技-N	再遊技-N	再遊技14
15	0	なし	15	再遊技-O	再遊技-O	再遊技15
16	0	なし	16	再遊技-P	再遊技-P	再遊技16
17	0	なし	17	再遊技-Q	再遊技-Q	再遊技17
18	0	なし	18	再遊技-R	再遊技-R	再遊技18
19	0	なし	19	再遊技-S	再遊技-S	再遊技19
20	0	なし	20	再遊技-T	再遊技-T	再遊技20
21	0	なし	21	再遊技-U	再遊技-U	再遊技21
22	0	なし	22	再遊技-V	再遊技-V	再遊技22
23	0	なし	23	再遊技-W	再遊技-W	再遊技23
24	0	なし	24	再遊技-X	再遊技-X	再遊技24
25	0	なし	25	再遊技-Y	再遊技-Y	再遊技25
26	0	なし	26	再遊技-Z	再遊技-Z	再遊技26
27	0	なし	27	再遊技-AA	再遊技-AA	再遊技27
28	0	なし	28	再遊技-AB	再遊技-AB	再遊技28
29	0	なし	29	再遊技-AC	再遊技-AC	再遊技29
30	0	なし	30	再遊技-AD	再遊技-AD	再遊技30
31	0	なし	31	再遊技-AE	再遊技-AE	再遊技31
32	0	なし	32	再遊技-AF	再遊技-AF	再遊技32

【図 2 5 6】

(図256)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動中	3枚
R B作動中	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

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

(3) 有効ライン

規定数3枚時
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 2 5 7】

(図257)

【リール配列一覧】

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

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

【図 2 5 8】

(図258)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	役物状態	役物状態	役物状態	役物状態	役物状態
1				1 種 B 1-A	1 種 B 1	-	-	-	1 種 B 1-A
2				1 種 B 1-B	1 種 B 1	-	-	-	1 種 B 1-B
3				再遊技 0 1	再遊技	-	-	-	再遊技 0 1
4				再遊技 0 1	再遊技	-	-	-	再遊技 0 1
5				再遊技 0 2	再遊技	-	-	-	再遊技 0 2
6				再遊技 0 2	再遊技	-	-	-	再遊技 0 2
7				再遊技 0 2	再遊技	-	-	-	再遊技 0 2
8				再遊技 0 2	再遊技	-	-	-	再遊技 0 2
9				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
10				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
11				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
12				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
13				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
14				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
15				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
16				再遊技 0 3	再遊技	-	-	-	再遊技 0 3
17				再遊技 0 4	再遊技	-	-	-	再遊技 0 4
18				再遊技 0 5	再遊技	-	-	-	再遊技 0 5
19				再遊技 0 5	再遊技	-	-	-	再遊技 0 5
20				再遊技 0 5	再遊技	-	-	-	再遊技 0 5
21				再遊技 0 5	再遊技	-	-	-	再遊技 0 5
22				入賞 0 1	1	1	1	1	入賞 0 1
23				入賞 0 1	1	1	1	1	入賞 0 1
24				入賞 0 1	1	1	1	1	入賞 0 1
25				入賞 0 1	1	1	1	1	入賞 0 1
26				入賞 0 2	1	1	1	1	入賞 0 2

① RB未作動中
② RB作動中

【図 2 5 9】

(図259)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	役物状態	役物状態	役物状態	役物状態	役物状態
27				入賞 0 2	1	1	1	1	入賞 0 2
28				入賞 0 2	1	1	1	1	入賞 0 2
29				入賞 0 2	1	1	1	1	入賞 0 2
30				入賞 0 3	1	1	1	1	入賞 0 3
31				入賞 0 3	1	1	1	1	入賞 0 3
32				入賞 0 4	1	1	1	1	入賞 0 4
33				入賞 0 4	1	1	1	1	入賞 0 4
34				入賞 0 5	1	1	1	1	入賞 0 5
35				入賞 0 5	1	1	1	1	入賞 0 5
36				入賞 0 6	1	1	1	1	入賞 0 6
37				入賞 0 6	1	1	1	1	入賞 0 6
38				入賞 0 6	1	1	1	1	入賞 0 6
39				入賞 0 6	1	1	1	1	入賞 0 6
40				入賞 0 7	1	1	1	1	入賞 0 7
41				入賞 0 7	1	1	1	1	入賞 0 7
42				入賞 0 7	1	1	1	1	入賞 0 7
43				入賞 0 7	1	1	1	1	入賞 0 7
44				入賞 0 8	1	1	1	1	入賞 0 8
45				入賞 0 8	1	1	1	1	入賞 0 8
46				入賞 0 9	1	1	1	1	入賞 0 9
47				入賞 0 9	1	1	1	1	入賞 0 9
48				入賞 1 0	1	1	1	1	入賞 1 0
49				入賞 1 0	1	1	1	1	入賞 1 0
50				入賞 1 1	1	1	1	1	入賞 1 1
51				入賞 1 1	1	1	1	1	入賞 1 1
52				入賞 1 2	1	1	1	1	入賞 1 2

【図 260】

(図260)

	左ターム	中ターム	右ターム	名称	販売数 累計販売数		役割等
					左	右	
53				人質 1.2	1	1	
54				人質 1.3	1	1	
55				人質 1.3	1	1	
56				人質 1.4	1	1	
57				人質 1.4	1	1	
58				人質 1.5	1	1	
59				人質 1.5	1	1	
60				人質 1.6	1	1	
61				人質 1.6	1	1	
62				人質 1.7	1	1	
63				人質 1.7	1	1	
64				人質 1.8	1	1	
65				人質 1.8	1	1	
66				人質 1.9	1	1	
67				人質 1.9	1	1	
68				人質 2.0	1	1	
69				人質 2.0	1	1	
70				人質 2.1	1	1	
71				人質 2.1	1	1	
72				人質 2.2	1	1	
73				人質 2.2	1	1	
74				人質 2.3	1	1	
75				人質 2.3	1	1	
76				人質 2.4	15	15	
77				人質 2.5	15	15	
78				人質 2.6	15	15	

【図 261】

(図261)

	左ターム	中ターム	右ターム	名称	販売数 累計販売数		役割等
					左	右	
79				人質 2.7	15	15	
80				人質 2.8	15	15	
81				人質 2.9	15	15	
82				人質 3.0	15	15	
83				人質 3.1	15	15	
84				人質 3.2	15	15	
85				人質 3.3	12	15	
86				人質 3.4	15	15	
87				人質 3.5	15	15	
88				人質 3.6	15	15	
89				人質 3.7	—	15	
90				人質 3.7	—	15	
91				人質 3.7	—	15	
92				人質 3.7	—	15	
93				人質 3.8	—	6	
94				人質 3.8	—	6	
95				人質 3.9	—	6	
96				人質 3.9	—	6	
97				人質 3.9	—	6	
98				人質 3.9	—	6	
99				人質 3.9	—	6	
100				人質 3.9	—	6	
101				人質 3.9	—	6	
102				人質 3.9	—	6	
103				人質 3.9	—	6	
104				人質 3.9	—	6	

【図 262】

(図262)

	左ターム	中ターム	右ターム	名称	販売数 累計販売数		役割等
					左	右	
105				人質 3.9	—	6	
106				人質 3.9	—	6	
107				人質 3.9	—	6	
108				人質 3.9	—	6	
109				人質 3.9	—	6	
110				人質 3.9	—	6	
111				人質 3.9	—	6	
112				人質 3.9	—	6	
113				人質 3.9	—	6	
114				人質 3.9	—	6	
115				人質 3.9	—	6	
116				人質 3.9	—	6	
117				人質 3.9	—	6	
118				人質 3.9	—	6	
119				人質 4.0	—	1	
120				人質 4.1	—	1	
121				人質 4.1	—	1	
122				人質 4.2	—	1	
123				人質 4.3	—	1	
124				人質 4.3	—	1	
125				人質 4.4	—	1	
126				人質 4.4	—	1	
127				人質 4.4	—	1	
128				人質 4.4	—	1	
129				人質 4.4	—	1	
130				人質 4.4	—	1	

【図 263】

(図263)

	左ターム	中ターム	右ターム	名称	販売数 累計販売数		役割等
					左	右	
131				人質 4.4	—	1	
132				人質 4.4	—	1	
133				人質 4.4	—	1	
134				人質 4.4	—	1	
135				人質 4.4	—	1	
136				人質 4.4	—	1	
137				人質 4.4	—	1	
138				人質 4.4	—	1	
139				人質 4.4	—	1	
140				人質 4.4	—	1	
141				人質 4.4	—	1	
142				人質 4.4	—	1	
143				人質 4.4	—	1	
144				人質 4.4	—	1	
145				人質 4.4	—	1	
146				人質 4.4	—	1	
147				人質 4.4	—	1	
148				人質 4.4	—	1	
149				人質 4.4	—	1	
150				人質 4.4	—	1	
151				人質 4.4	—	1	
152				人質 4.4	—	1	
153				人質 4.4	—	1	
154				人質 4.4	—	1	
155				人質 4.4	—	1	
156				人質 4.4	—	1	

【図 2 6 4】

[illegible]

【図 2 6 5】

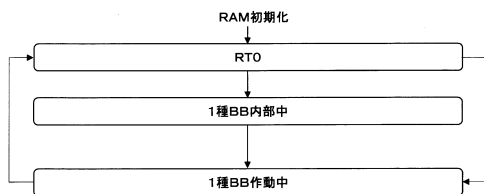
(圖265)

【小役、再選出役員及びボブナス抽選権者一覧】※規定項目である場合					
当選番号	条件候補	決選	得点	1期8日以内集中	2期作業集中
1	再選抜-A	中取りプレイ	7839	17416	0
2	再選抜-B	中取りプレイ	0	9	0
3	再選抜-C	中取りプレイ	9	0	0
4	再選抜-D	中取りプレイ	4	0	0
5	再選抜-E	右下がりプレイ又は上上がりプレイ	500	500	0
6	再選抜-F	右下がりプレイ又は上上がりプレイ	9	9	0
7	再選抜-G	右下がりプレイ又は上上がりプレイ	4	4	0
8	再選抜-H	右上がりプレイ	500	500	0
9	再選抜-I	左上がりプレイ	9	9	0
10	再選抜-J	左上がりプレイ	4	4	0
11	再選抜-K	上上がり又は下下がり	48	48	0
12	再選抜-L	上上がり又は下下がり	0	48	0
13	入賞-A1	押し、蹴しを213正組	3782	3782	0
14	入賞-A2	押し、蹴しを123正組	3782	3782	0
15	入賞-A3	蹴し、蹴しを213正組	3782	3782	0
16	入賞-A4	蹴し、蹴しを123正組	3782	3782	0
17	入賞-A5	蹴し、蹴しを213正組	3782	3782	0
18	入賞-A6	蹴し、蹴しを123正組	3782	3782	0
19	入賞-A7	蹴し、蹴しを213正組	3782	3782	0
20	入賞-A8	蹴し、蹴しを123正組	3782	3782	0
21	入賞-A9	蹴し、蹴しを213正組	3782	3782	0
22	入賞-A10	蹴し、蹴しを123正組	3782	3782	0
23	入賞-A11	蹴し、蹴しを213正組	3782	3782	0
24	入賞-A12	蹴し、蹴しを123正組	3782	3782	0
25	入賞-B1	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
26	入賞-B2	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
27	入賞-B3	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
28	入賞-B4	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
29	入賞-B5	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
30	入賞-B6	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
31	入賞-B7	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
32	入賞-B8	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
33	入賞-B9	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
34	入賞-B10	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
35	入賞-B11	蹴し、蹴しを213正組	83	83	0
36	入賞-B12	蹴し、蹴しを123正組	83	83	0
37	入賞-C	ハッスル	0	0	0
38	入賞-D	ハッスル	539	539	0
39	入賞-E	ハッスル	4	4	0
40	入賞-F	ハッスル	0	153	0
41	入賞-G	15枚	0	0	163
42	入賞-H	15枚	0	0	369
43	入賞-I	1枚	0	9	0
44	入賞-J	1枚	0	0	61379
45	入賞-K	1枚	0	0	4
46	入賞-L	1枚	0	0	269
47	入賞-M	1枚	0	0	4
48	入賞-N	7枚	0	0	4
49	入賞-O	1枚	0	0	4
50	入賞-P	1枚	0	0	269
51	入賞-Q	1枚	0	0	4
52	1期8日以内集中	1期8日以内集中	4789	0	0
53	1期8日以内集中	1期8日以内集中	4789	0	0

【図 2 6 6】

(圖266)

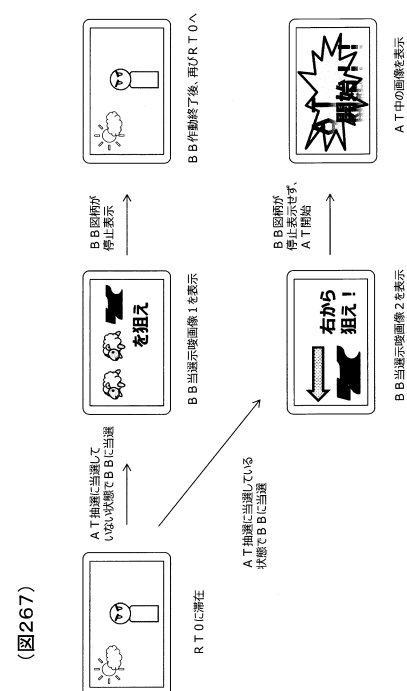
【RT狀態遷移図】



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RTO	∞	RAM初期化 1種BB作動終了	1種BB条件装置作動	1種BB内部中
			1種BB作動	1種BB作動中
1種BB内部中	∞	1種BB条件装置作動	1種BB作動	1種BB作動中
1種BB作動中	—	1種BB作動	1種BB作動終了	RTO

【图 2 6 7】

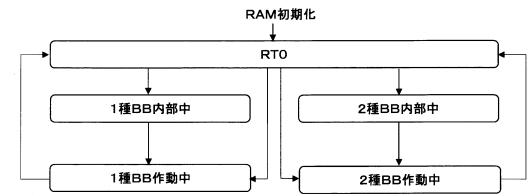


(图267)

【図 2 6 8】

(図268)

【RT状態遷移図】



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RTO	∞	RAM初期化 1種BB作動終了 2種BB作動終了	1種BB条件装置作動	1種BB内部中
			1種BB作動	1種BB作動中
			2種BB条件装置作動	2種BB内部中
			2種BB作動	2種BB作動中
1種BB内部中	∞	1種BB条件装置作動	1種BB作動	1種BB作動中
2種BB内部中	∞	2種BB条件装置作動	2種BB作動	2種BB作動中
1種BB作動中	—	1種BB作動	1種BB作動終了	RTO
2種BB作動中	—	2種BB作動	2種BB作動終了	RTO

【図 2 6 9】

(図269)

■第9実施形態の状態比率について

(1)第9実施形態の場合

①状態毎の概要

1遊技あたりのメダル増減期待値(AT中状態): 約+8.8枚
②の遊技方法Aにて遊技した場合を前提とする。

状態	RTO	1種BB内部中(A T中状態)	1種BB作動中
通常	通常	A中	通常
ペル制御	押し順、押し位置 に関わらず1枚役 の入賞	押し順などに従っ て15枚役の入賞	1枚役、6枚役、15 枚役の入賞
リプレイ確率	1/7.3	1/4.0 ※	—
1遊技あたりのメダ ル増減期待値	約-2.0	約+9.0	約-2.0

※RTOでBBが当選することとなる
賞数は全てリプレイが当選することになっている

②状態比率

	遊技方法A	遊技方法B	遊技方法C
RTO	11%	13%	4%
1種BB内部中	17%	0%	85%
1種BB作動中	72%	87%	31%

(2)第9実施形態(変更例)の場合

①状態毎の概要

1遊技あたりのメダル増減期待値: 約+8.8枚
②の遊技方法Aにて遊技した場合を前提とする。

状態	RTO	1種BB内部中(A T中状態)	1種BB作動中	2種BB内部中	2種BB作動中
通常	通常	A中	通常	2種BB内部中	通常
ペル制御	押し順、押し位置 に関わらず1枚役 の入賞	押し順などに従っ て15枚役の入賞	1枚役、6枚役、15 枚役の入賞	押し順、押し位置 に関わらず15枚 役の入賞	—
リプレイ確率	1/7.3	1/4.0	—	1/4.0 ※	—
1遊技あたりのメダ ル増減期待値	約-2.0	約+8.6	約-2.0	約+8.6	約±0

※RTOでBBが当選することとなる
賞数は全てリプレイが当選することになっている

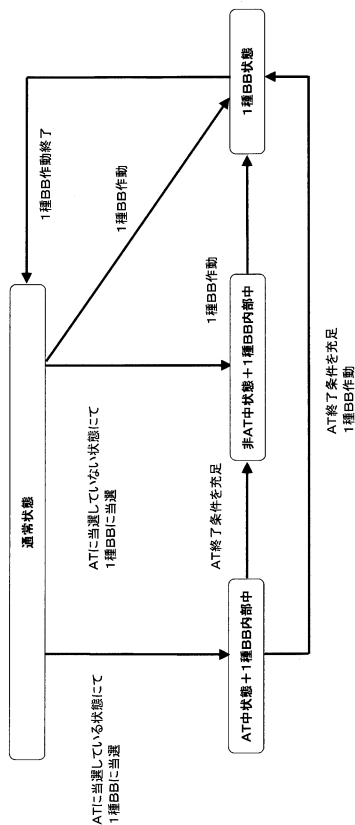
②状態比率

	遊技方法A	遊技方法B	遊技方法C
RTO	11%	13%	4%
1種BB内部中(A T中状態)	9%	0%	81%
1種BB作動中	70%	88%	30%
2種BB内部中	9%	0%	4%
2種BB作動中	1%	1%	1%

【図 2 7 0】

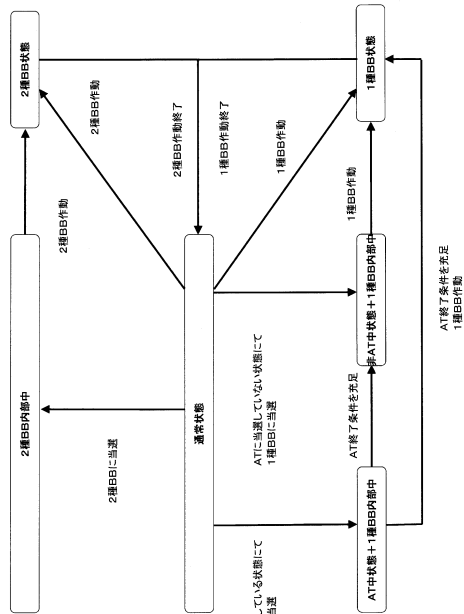
(図270)

【AT状態遷移図】



(図271)

【AT状態遷移図】



フロントページの続き

- (72)発明者 宇都宮 和晃
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 井村 宏平
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 戸島 健
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特許第6871518 (JP, B2)
特開2016-112336 (JP, A)
特開2015-107187 (JP, A)
特開2009-100955 (JP, A)
特開2013-180026 (JP, A)
特開2014-050676 (JP, A)
特開2015-033533 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04