(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-23338
(P2021-23338A)
(43)公開日　令和3年2月22日(2021.2.22)

| (51)Int.Cl. | | F I | | | テーマコード（参考） |
|---|---|---|---|---|---|
| A63F 5/04 | (2006.01) | A63F | 5/04 | 651 | 2C518 |

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 126 頁）

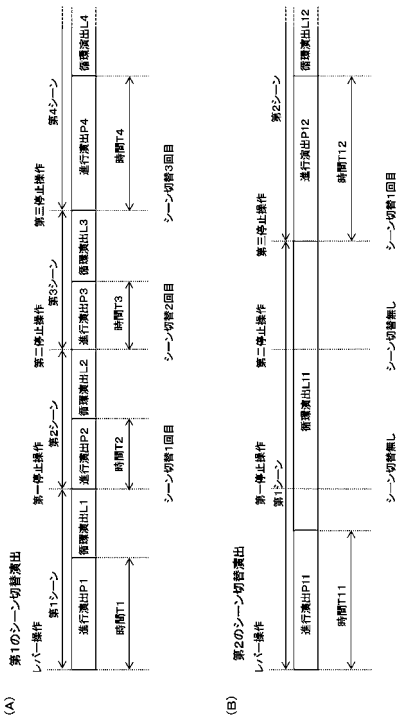
(21)出願番号　特願2019-140523 (P2019-140523)
(22)出願日　令和1年7月31日 (2019.7.31)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100092897
弁理士　大西　正悟
(74)代理人　100157417
弁理士　並木　敏章
(72)発明者　伊達　彬雄
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

Ｆターム(参考)　2C518 EA01　EC22　EC23　EC27

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図れる表示演出を実行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】第１シーンから第４シーンまでの４個のシーンで構成される第１のシーン切替演出を有する。各シーンは進行演出と循環演出とから構成される。第１のシーン切替演出において、第一停止操作受付で切り替わる第２シーンの進行演出Ｐ２の表示継続可能時間Ｔ２と、第二停止操作受付で切り替わる第３シーンの進行演出Ｐ３の表示継続可能時間Ｔ３と、第三停止操作受付で切り替わる第４シーンの進行演出Ｐ４の表示継続可能時間Ｔ４とを比較すると、時間Ｔ４の方が時間Ｔ２，Ｔ３よりも相対的に長く設定される。
【選択図】図９４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
スタートスイッチと、
複数のストップスイッチと、
画像表示部と、を備えた遊技機であって、
或る遊技において前記画像表示部に表示される所定の演出は、前記スタートスイッチが操作されたこと又は前記ストップスイッチが操作されたことを契機として切り替わる場合がある複数のシーンで構成されており、
各前記シーンは、時間経過に従って表示内容が進行する進行演出と、進行演出の終了後に表示され得る演出であり、同一の表示内容が繰り返される循環演出とで構成されており、
或る遊技において所定の演出が表示される場合に、前記複数のストップスイッチのうち所定のストップスイッチの停止操作が最終停止操作として受け付けられたことを契機として前記シーンが切り替わる場合（以下、第１の場合と称する）と、前記複数のストップスイッチのうち特定のストップスイッチの停止操作が最終停止操作以外の停止操作として受け付けられたことを契機として前記シーンが切り替わる場合（以下、第２の場合と称する）とを比較すると、前記第２の場合よりも前記第１の場合の方が、前記進行演出の表示時間が相対的に長いことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本明細書に記載する発明（以下「本発明」と称する）は、スロットマシンやぱちんこ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
代表的な遊技機であるスロットマシン（回胴式遊技機）は、一般に、リール（「回胴」とも称する）を用いた遊技の進行に係る制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（「役抽選」とも称する）の制御、遊技メダル等の遊技媒体の投入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板（「主制御手段」とも称する）と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出（画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）による画像演出やスピーカ装置による音声演出等）の実行に係る制御を行う副制御基板（「副制御手段」とも称する）と、を備えており、両基板間の情報伝達（送信）は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。
【０００３】
また、スロットマシンでは、一般に、規定数の遊技媒体を投入することにより有効ラインが設定され、スタートレバー（「始動レバー」とも称する）を傾動させるなどのリール回転開始操作が遊技者により行われることにより、役決定処理（「役抽選処理」、「内部抽せん」とも称する）を行い、何れかの遊技役（単に「役」とも称する）またはハズレが決定され、その後、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、ストップスイッチを押下するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。
【０００４】
通常、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行われたタイミングから所定の時間（通常、最大で５図柄移動し得る時間）内の任意のタイミングで停止可能に制御されており、これにより、役決定処理により決定（「選出」または「当選」とも称する）された役（「成立許容役」とも称する）は可能な限り成立し（成立許容役を構成する図柄の組合せ（「対応図柄」とも称する）が有効ライン上に停止表示さ

れ）、役決定処理により決定されていない役は成立しない（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。なお、停止表示される図柄組合せのことを「出目」とも称する。

【０００５】

また、遊技役としては、一般に、再遊技役や小役と称される通常の役の他に、ボーナス役とも称される特別役が設けられている。再遊技役とは、成立しても遊技媒体（遊技価値）は付与されない（獲得できない）が再遊技（次の遊技を遊技者が新たに遊技媒体を投入することなく行うこと）が可能となる役で「リプレイ役」とも称される。小役とは、成立時に所定数の遊技媒体の獲得が可能となる役で「入賞役」とも称される。ボーナス役（特別役）とは、その成立を契機として特別な遊技状態（「特別役物」、「特別遊技」または「ボーナス遊技（ゲーム）」とも称する）が作動可能（設定可能）となる役である。特別な遊技状態とは、例えば、所定の小役の役決定確率（単に「決定確率」でも可、その他、「役抽選確率」(単に「抽選確率」でも可)、「役選出確率」(単に「選出確率」でも可)、「役当選確率」(単に「当選確率」でも可)と称してもよい）が、通常よりも高くなる遊技状態をいう。

【０００６】

特別役を構成する図柄組合せの構成図柄は、各リール上において少数しか配置されていないことが多い。このため、特別役が決定された場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと（このような操作を「目押し」とも称する）ができないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されているのに、それを成立させることができなかった場合には、特別役が決定されたことを示す情報が次の遊技に持ち越されるようになっており（「特別役の当選持越し」、「特別役の当選を持ち越す」等とも称する）、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている（当選を持ち越せない特別役もある）。

【０００７】

また、従来のスロットマシンにおいて、再遊技役の役決定確率が異なる複数のＲＴ状態（遊技状態）を設け、所定の条件が充足されたこと（例えば、役決定処理に基づき特別役に当選したこと、特別役の対応図柄が表示されたこと、特別役に関する遊技が終了したこと、所定の図柄組合せが停止表示されたこと）を契機として他のＲＴ状態に移行するようにしたものが一般的に知られている。このようなＲＴ状態間の移行は、役（再遊技役）の役決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。また、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたＲＴ状態に制御されている期間をリプレイタイムと称することもある。

【０００８】

一方、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、ＡＴ（アシストタイム）と称される遊技期間を設定し、この遊技期間内において所定の報知演出（アシスト演出）を行うこともなされている。このようなＡＴが再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたＲＴ状態に制御されている期間（リプレイタイム）中に設定されることもあり、そのようなリプレイタイム中のＡＴは、一般にＡＲＴ（アシストリプレイタイム）と称されている。実際には、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたＲＴ状態に制御されていなくても、このようなＲＴ状態に制御することが決まっているような状態のことをＡＲＴ（アシストリプレイタイム）と称することもある。ＡＴ中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる（対応図柄を有効ライン上に停止表示させる）ために必要とされる、ストップスイッチの操作態様（複数のストップスイッチをどのような順序で操作すべきかを示す操作順序（「押し順」とも称する）や、ストップスイッチを、リールがどのような回転位置にあるときに操作すべきかを示す操作位置（「押し位置」とも称する）等）を報知したりするものなどが知られている。なお、押し順の違いによって、停止表示される図柄組合せが異なる遊技役（役決定結果）のことを「押し順役」とも称す

る。また、ＡＴ中において、アシスト演出が行われる遊技のことを「アシスト遊技」とも称する。

【０００９】

上述したＡＴに関する制御処理（「ＡＴ関連制御処理」とも称する）を専ら副制御手段で行うスロットマシン（「サブＡＴ機」とも称する）もある。しかし、副制御手段に対して不正行為（ゴト行為）を行うことで強制的にＡＴを設定することができてしまうなどの問題があったため、最近では、副制御手段よりも不正行為を行い難い主制御手段でＡＴ関連制御処理の一部の処理を行うスロットマシン（「メインＡＴ機」とも称する）が多い。例えば、ＡＴの設定に関する処理やＡＴ中に報知する押し順を決定する処理等は主制御手段が専ら行い、副制御手段は主に、主制御手段が設定したＡＴ中において、主制御手段が決定した押し順の報知（アシスト演出）を実行する処理等を行うというメインＡＴ機が知られている。このようなメインＡＴ機では、ＡＴに関する種々の情報を主制御手段で管理するとともに、これらの情報を適宜、主制御手段から副制御手段に送信している。

【００１０】

一般的にスロットマシンでは、遊技店側において、役決定結果（「役抽選結果」（単に「抽選結果」でも可）、「役選出結果」（単に「選出結果」でも可）、「役当選結果」（単に「当選結果」でも可）と称してもよい）を決定する確率を設定するための設定値を複数段階の範囲内で変更できるようになっている。役決定確率の差（「設定差」とも称する）は、スロットマシンの出玉率に影響を与えるので、設定値は、遊技店にとっては出玉率を管理するための指標として、遊技者にとってはより多くの遊技媒体を獲得するための指標として関心が高いものとなっている。役決定結果（当選役）の中には、いずれの設定値においても役決定確率が変わらないもの（「設定差のない役決定結果」とも称する）と、設定差によって役決定確率が変わるもの（「設定差のある役決定結果」とも称する）とに分けられる。

【００１１】

スロットマシンにおいて、アシスト遊技を実行することが可能な有利区間とアシスト遊技を実行することができない通常区間とを備え、有利区間において所定の遊技数を消化すると、有利区間が終了して通常区間に移行するように構成されているものが知られている。また、有利区間中に所定の条件（「エンディング条件」とも称する）が成立すると、有利区間が終了することを報知するためのエンディング演出を実行するとともに、ＡＴの延長（上乗せ）を行わないように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献１を参照）。一方、エンディング条件が成立すると専用の上乗せテーブルを参照して上乗せを行うスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献２を参照）。

【００１２】

スロットマシンにおいて、所定の図柄組合せが停止表示された際の配当（遊技価値の付与数等）について表示することも一般的に行われている。例えば、スロットマシンの前扉に設けられたパネル部材に、一部の図柄組合せがその配当とともに簡略化して記載されるとともに、画像表示画面において、配当が得られる全ての図柄組合せがその配当とともに表示されるように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献３を参照）。

【００１３】

また、所定のタイミングで目押ししなければ対応図柄を有効ライン上に揃えることができない特別役が選出された際に、遊技者がその対応図柄を揃えることができない場合に、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文４を参照）。

【００１４】

また、通常とは異なる異常状態で遊技が行われると、特定の表示器（例えばベットボタンランプ）を通常とは異なる点灯色で点灯させて、異常状態であることを報知するように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献５を参照）。

【００１５】

また、画像表示装置を用いた表示演出を実行する遊技機も多い。このような表示演出として、映画の字幕のように文字情報を表示する演出（「字幕演出」とも称する）が知られている。字幕演出を実行する場合において、その表示開始時にカウンタを所定値にセットし、そのカウンタを所定時間ごとに減算し、カウンタ値が０になると非表示とするように構成された遊技機が知られている（例えば、下記特許文献６を参照）。

【００１６】

表示演出として、遊技の進行状況に応じてシーンを切り替える演出（「シーン切替演出」とも称する）も知られている。シーン切替演出を実行する場合において、或るシーンの表示開始時から、所定時間経過後に切替指示を受けたときは直ちに別のシーンに切り替える一方で、所定時間経過前に切替指示を受けたときは所定時間経過後に別のシーンに切り替えるように構成された遊技機が知られている（例えば、下記特許文献７を参照）。

【００１７】

表示演出として、ストーリー性のある動画像が複数の遊技に亘って表示される演出（「連続演出」とも称する）も知られている。連続演出を実行する場合において、連続演出の最終場面において遊技者にとって好ましくない遊技結果を示したときに、連続演出の表示画面が暗くなって視認性が低下するように見せる演出（「暗転演出」とも称する）が行われるように構成された遊技機が知られている（例えば、下記特許文献８を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【００１８】

【特許文献１】特開２０１８－７９６号公報
【特許文献２】特開２０１８－１２６２１３号公報
【特許文献３】特開２０１２－１３５５４０号公報
【特許文献４】特開２０１３－１２６４９７号公報
【特許文献５】特開２０１５－８８７３号公報
【特許文献６】特許第５７６５０６０号公報
【特許文献７】特開２０１３－２４９０２４号公報
【特許文献８】特開２０１８－４３０１４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１９】

従来の遊技機では、遊技性を高めて遊技の興趣向上を図るためや、円滑に遊技を行えるようにするために、種々の工夫がなされてきたが更なる改善の余地がある。

【００２０】

例えば、上述したように、所定のタイミングで目押ししなければ対応図柄を有効ライン上に揃えることができない特別役が選出され、遊技者がその対応図柄を揃えることができない場合に、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることも行われている。しかし、従来のものは、特別役が選出された際にそのことを示唆する報知が行われるため、特別役が選出されたことが遊技者に分かり易く、遊技者が比較的容易に特別役の対応図柄を揃えることができてしまう。そのため、有利な遊技状態に移行させることができなかったり遅れたりすることがある。

【００２１】

また、前扉のパネル部材や画像表示画面において表示される図柄組合せは、当該図柄組合せが有効ライン上に停止表示されたときに、遊技者に付与される特典の種類が１つ（例えば、遊技価値の付与）に限定されている。このため、遊技者にとっては関心が低いものとなっている。

【００２２】

また、これまでの遊技機では、有利区間を終了させる契機（例えば、有利区間中で１５００ゲーム消化、差枚数２４００以上の遊技価値の獲得）が画一的となっている。しかも、主制御手段で制御する遊技状態とそれに応じて副制御手段で実行する演出とが画一的に

対応しているため、有利区間の終了時期が近づくと、そのことが遊技者に容易に分かってしまって、遊技者の遊技意欲が低下することがある。

【００２３】

また、これまでの遊技機では、有利区間の終了後に実行される演出等が画一的となっている。そのため、有利区間において多くの遊技価値を獲得できても、その有利区間が終了すると、遊技をやめてしまう遊技者が多かった。

【００２４】

また、近年の遊技機は、遊技の進行状況に応じて多くの情報を遊技者に報知する必要がある。そのため、複数の専用の報知装置を備えた遊技機もある。一方、大きな装飾部材や可動役物などを備えたような遊技機では、そのような部材が多くのスペースを占めるためにスペースが限定されてしまい、報知装置の配置スペースを確保することが難しいという課題もある。

【００２５】

また、これまでの遊技機では、有利区間中の遊技者にとって有利な遊技状態に滞在している途中で、急に別の遊技状態に移行してしまうことがあった。そのため、遊技者が不快に思ったり落胆したりすることがある。

【００２６】

また、これまでの遊技機では、所定の点灯ユニットを用いて異常状態にあることを報知するものがあったが、異常状態であることを報知するための点灯であることが分かり難く確実な報知を行うことができない虞がある。

【００２７】

また、これまでの遊技機では、字幕演出における表示開始タイミングや、シーン切替演出におけるシーンの切替タイミングが悪いことがあり、そのために、表示された内容を遊技者が認識できなかったり遊技のテンポを悪化させたりして遊技の興趣低下を招く虞がある。また、暗転演出では、表示画面全体の視認性が低下してしまう場合があり、そのために、表示画面内に表示されている別の情報を遊技者が確認し難くなって遊技の興趣が低下する虞がある。

【００２８】

本発明はこのような事情に鑑みなされたもので、遊技の興趣向上を図れる表示演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００２９】

本発明は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【００３０】

本発明は、スタートスイッチと、複数のストップスイッチと、画像表示部と、を備えた遊技機（例えば、スロットマシン）であって、或る遊技において前記画像表示部に表示される所定の演出（例えば、シーン切替演出）は、前記スタートスイッチが操作されたこと又は前記ストップスイッチが操作されたことを契機として切り替わる場合がある複数のシーンで構成されており、各前記シーンは、時間経過に従って表示内容が進行する進行演出と、進行演出の終了後に表示され得る演出であり、同一の表示内容が繰り返される循環演出とで構成されており、或る遊技において所定の演出が表示される場合に、前記複数のストップスイッチのうち所定のストップスイッチの停止操作が最終停止操作として受け付けられたことを契機として前記シーンが切り替わる場合（以下、第１の場合と称する）と、前記複数のストップスイッチのうち特定のストップスイッチの停止操作が最終停止操作以外の停止操作として受け付けられたことを契機として前記シーンが切り替わる場合（以下、第２の場合と称する）とを比較すると、前記第２の場合よりも前記第１の場合の方が、前記進行演出の表示時間が相対的に長いことを特徴とする。

【発明の効果】

【００３１】

上記構成の遊技機によれば、表示演出を実行することで遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００３２】

【図１】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図２】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図３】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図４】上記スロットマシンにおける図柄組合せ１を示す図である。

【図５】上記スロットマシンにおける図柄組合せ２を示す図である。

【図６】上記スロットマシンにおける図柄組合せ３を示す図である。

【図７】上記スロットマシンにおける図柄組合せ４を示す図である。

【図８】上記スロットマシンにおける（Ａ）はボーナス条件装置を示し、（Ｂ）は入賞再遊技条件装置（１）を示す図である。

【図９】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（２）を示す図である。

【図１０】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（３）を示す図である。

【図１１】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（４）を示す図である。

【図１２】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（５）を示す図である。

【図１３】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（６）を示す図である。

【図１４】上記スロットマシンにおける各条件装置に割り当てた当選置数を示す図である。

【図１５】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図１６】上記スロットマシンにおける各ＲＴ状態の関係を示す図である。

【図１７】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。

【図１８】上記スロットマシンの制御で使用される変数を示す図である。

【図１９】上記スロットマシンにおける（Ａ）は有利区間移行抽せん、（Ｂ）はチャンスモード１抽せん、（Ｃ）はチャンスモード２抽せん－１、（Ｄ）はチャンスモード２抽せん－２、（Ｅ）はチャンスゲーム３抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２０】上記スロットマシンにおける（Ａ）はチャンスゲーム数抽せん、（Ｂ）はチャンス周期抽せん、（Ｃ）はＥＸ１モード抽せん、（Ｄ）はＥＸ２モード抽せん、（Ｅ）はＡＴモード抽せん－１、（Ｆ）はＡＴモード抽せん－２、（Ｇ）はＡＴモード抽せん－３の内容をそれぞれ示す図である。

【図２１】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブン１抽せん、（Ｂ）はセブン２抽せん、（Ｃ）はＡＴモード書換抽せん、（Ｄ）はセブンループ抽せん、（Ｅ）は金セブンループ抽せん、（Ｆ）は金セブンループ書換抽せん、（Ｇ）は上乗せモード抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２２】上記スロットマシンにおける（Ａ）はベル回数切替抽せん、（Ｂ）はセブンストック１抽せん、（Ｃ）はセブンストック２抽せん、（Ｄ）は演出レバーウェイト抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２３】上記スロットマシンにおける（Ａ）はＡＴ周期抽せん－１、（Ｂ）はＡＴ周期抽せん－２、（Ｃ）は引き戻し１抽せん－１、（Ｄ）は引き戻し１抽せん－２の内容をそれぞれ示す図である。

【図２４】上記スロットマシンにおける（Ａ）は引き戻し１抽せん－３、（Ｂ）は引き戻し２抽せん、（Ｃ）はＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２５】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブンテーブル１抽せん、（Ｂ）はセブンテーブル２抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２６】上記スロットマシンにおける（Ａ）はベル回数１抽せん－１、（Ｂ）はベル回数１抽せん－２、（Ｃ）はベル回数２抽せん、（Ｄ）はベル回数３抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図２７】上記スロットマシンにおける（Ａ）はボーナス条件装置と演出グループＡ番号との対応関係を示し、（Ｂ）は入賞再遊技条件装置と演出グループＢ番号との対応関係を

示す図である。
【図２８】上記スロットマシンにおける演出グループ番号と条件装置グループ番号との対応関係を示す図である。
【図２９】上記スロットマシンにおける（Ａ）は図柄組合せ表示１、（Ｂ）は図柄組合せ表示２の内容をそれぞれ示す図である。
【図３０】上記スロットマシンにおける（Ａ）は示唆パターン１、（Ｂ）は示唆パターン２、（Ｃ）は示唆パターン３、（Ｄ）は示唆パターン４の内容をそれぞれ示す図である。
【図３１】上記スロットマシンにおける（Ａ）はエンディング演出１、（Ｂ）はエンディング演出２の内容をそれぞれ示す図である。
【図３２】上記スロットマシンにおける（Ａ）はエンディング演出３、（Ｂ）はエンディング演出４の内容をそれぞれ示す図である。
【図３３】上記スロットマシンにおける（Ａ）はエンディング演出１用抽せん、（Ｂ）はエンディング演出２用抽せん、（Ｃ）はエンディング演出３用抽せん、（Ｄ）はエンディング演出４用抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図３４】上記スロットマシンにおける（Ａ）は設定変更処理、（Ｂ）は遊技進行制御処理、（Ｃ）は遊技開始待機処理の流れを示すフローチャートである。
【図３５】上記スロットマシンにおける（Ａ）は内部抽せん処理、（Ｂ）はグループ番号セット処理の流れを示すフローチャートである。
【図３６】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図３７】上記区間種別番号管理レバー処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図３８】上記スロットマシンにおける（Ａ）は有利区間移行処理、（Ｂ）はチャンスゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。
【図３９】上記スロットマシンにおけるＡＴ当せん時処理の流れを示すフローチャートである。
【図４０】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブン番号補正処理、（Ｂ）は補正カウンタ処理、（Ｃ）は到達フラグ処理の流れを示すフローチャートである。
【図４１】上記スロットマシンにおけるＡＴ突入時レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図４２】上記スロットマシンにおける（Ａ）はループＣＵランクセット処理、（Ｂ）はセブンループ抽せん処理、（Ｃ）は金セブンループ抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図４３】上記スロットマシンにおけるベル回数カウンタ補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図４４】上記スロットマシンにおけるレバー時ウェイト処理の流れを示すフローチャートである。
【図４５】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号１レバー処理、（Ｂ）はチャンスモード番号判定処理、（Ｃ）はメイン遊技状態番号２，５レバー処理、の流れを示すフローチャートである。
【図４６】上記スロットマシンにおけるＡＴ当せん後レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図４７】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号３レバー処理、（Ｂ）は金セブンループ書換抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図４８】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号４レバー処理、（Ｂ）はＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。
【図４９】上記スロットマシンにおける待機演出処理の流れを示すフローチャートである。
【図５０】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理遊技終了処理の流れを示すフローチャートである。
【図５１】上記スロットマシンにおける累積カウンタ処理の流れを示すフローチャートで

ある。
【図５２】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号０全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５３】上記スロットマシンにおけるＡＴ突入後終了処理の流れを示すフローチャートである。
【図５４】上記ＡＴ突入後終了処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５５】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号１全停処理、（Ｂ）はメイン遊技状態番号２，５全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５６】上記スロットマシンにおけるはメイン遊技状態番号３全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５７】上記メイン遊技状態番号３全停処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５８】上記メイン遊技状態番号３全停処理の別の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５９】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号４全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図６０】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号６全停処理、（Ｂ）はメイン遊技状態番号７全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図６１】上記スロットマシンにおけるは有利区間クリアカウンタ管理処理の流れを示すフローチャートである。
【図６２】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図６３】第２実施形態に係るストップスイッチユニットの正面図である。
【図６４】正常状態１における上記ストップスイッチユニットのストップスイッチランプの点灯パターンを示す図である。
【図６５】正常状態２における上記ストップスイッチランプの点灯パターンを示す図である。
【図６６】異常状態１における上記ストップスイッチランプの点灯パターンを示す図である。
【図６７】異常状態２における上記ストップスイッチランプの点灯パターンを示す図である。
【図６８】第３実施形態に係るＡＴ報知表示器を示しており（Ａ）はＡＴ報知表示器の正面図、（Ｂ）は７セグメント表示器におけるセグメントＬＥＤの配置を示す図、（Ｃ）は７セグメント表示器の点灯態様を示す図である。
【図６９】上記ＡＴ報知表示器の遊技の進行状況に応じた作動内容の一例を示す図である。
【図７０】上記ＡＴ報知表示器の遊技の進行状況に応じた表示内容の一例を示す図である。
【図７１】上記ＡＴ報知表示器の電源断および電源断復帰のタイミングに応じた表示内容の一例を示す図である。
【図７２】第４実施形態における遊技状態の遷移図である。
【図７３】第４実施形態における（Ａ）はチャージ示唆モード抽選、（Ｂ）はＡＴ抽選の内容をそれぞれ示す図である。
【図７４】第４実施形態における（Ａ）はチャージ示唆発生抽選（チャージ示唆モード＝１の場合）、（Ｂ）はチャージ示唆発生抽選（チャージ示唆モード＝２の場合）、（Ｃ）はチャージ示唆発生抽選（チャージ示唆モード＝３の場合）の内容をそれぞれ示す図である。
【図７５】第４実施形態におけるＡＴ遊技状態からエンディング遊技状態への移行の一例を示す図である。
【図７６】第４実施形態における遊技進行制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図７７】第４実施形態における各遊技状態レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図７８】第４実施形態におけるＡＴ枚数カウンタ更新処理の流れを示すフローチャートである。
【図７９】第４実施形態におけるメイン遊技状態５レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図８０】第４実施形態における有利区間フラグ管理全停止処理の流れを示すフローチャートである。
【図８１】第４実施形態におけるメイン遊技状態５全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図８２】第４実施形態におけるリミット判定処理の流れを示すフローチャートである。
【図８３】第５実施形態における（Ａ）は第１の会話演出表示、（Ｂ）は第２の会話演出表示を示す図である。
【図８４】第５実施形態における（Ａ）は会話演出表示のセリフ表示における範囲画の別態様、（Ｂ）は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する態様を示す図である。
【図８５】第５実施形態における（Ａ）は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する別態様、（Ｂ）は会話演出表示に重ねてエラー報知表示を表示する態様を示す図である。
【図８６】第５実施形態における（Ａ）は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の態様、（Ｂ）は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の別態様を示す図である。
【図８７】第５実施形態における（Ａ）は第１の字幕演出表示、（Ｂ）は第２の字幕演出表示を示す図である。
【図８８】第５実施形態における（Ａ）は第１の字幕演出表示の別態様、（Ｂ）は第２の字幕演出表示の別態様を示す図である。
【図８９】第５実施形態における（Ａ）は第２の字幕演出表示の文字に背景枠を付けた態様、（Ｂ）は第２の字幕演出表示と一緒にエラー報知表示を表示する態様を示す図である。
【図９０】第５実施形態における（Ａ）は押しナビ演出表示の表示中に字幕演出表示を表示する場合の態様、（Ｂ）は字幕演出表示の文字が文字化けしたように表示される態様を示す図である。
【図９１】第５実施形態における期待度演出表示を示す図である。
【図９２】第５実施形態におけるＧＥＴ演出を実行する際の表示の変遷を（Ａ）～（Ｆ）の順序で示す図である。
【図９３】第５実施形態におけるＧＥＴ演出を実行する際の第三停止操作、押しナビ演出表示、遊技価値付与、ＧＥＴ演出音声、ＧＥＴ演出表示および字幕演出表示のタイミングの関係を示すタイミングチャートである。
【図９４】第５実施形態における（Ａ）は第１のシーン切替演出、（Ｂ）は第２のシーン切替演出を示す図である。
【図９５】第５実施形態における（Ａ）は暗転演出が実行される直前の画像表示部の表示状態、（Ｂ）は暗転演出が実行された際の画像表示部の表示状態を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００３３】
以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。
なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号（１つまたは複数の遊技役またはハズレ（ハズレを設定しない場合は除く）により構成される）の中から、１つまたは複数の役決定結果番号（当選項目）を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為（「役決定」とも称する）を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定（選出）された遊技において成立することが許容される１つもしくは複数の遊技役（「成立許容役」や「当選役」とも称する）またはハズレを規定するものである。なお、役決定のことを「内部抽せん」

または「役抽選」とも称し、抽選や当選における「選」は「籤」または「せん」とも称する。

【００３４】

また、「遊技役が成立する」、「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役（遊技メダルの払出しがある遊技役（小役）か、払出しのない遊技役（再遊技役や特別役）かは問わない）を構成する図柄組合せ（対応図柄）が、所定の停止態様（例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様）で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

【００３５】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作（手入れする操作）と、クレジット（貯留）された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ２４の押圧操作、スタートレバー（「スタートスイッチ」とも称する）２５の傾動操作、ストップスイッチ（「ストップボタン」とも称する）２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

【００３６】

また、遊技メダルの「払出数」（「払出枚数」とも称する）とは、１回の遊技において遊技者に付与される遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為（「実払出し」とも称する）と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁気的に記憶される数値を増加させるという行為（「貯留加算払出し」とも称する）とがある。

【００３７】

また、遊技メダルの「獲得数」（「獲得枚数」とも称する）とは、所定期間（任意に設定可であるが、例えば、ＡＴの期間やボーナスの期間）において、遊技者が獲得した遊技メダルの総数として計数される数値のことを意味する。また、遊技メダルの「差枚数」（「差数」とも称する）とは、所定期間における、払い出された遊技メダルの総数から、ベットされた遊技メダルの総数を引いた値（負値となることもある）を意味する。遊技メダルの「獲得数」と「差枚数」を別の概念として用いることもできるが、以下では同義のものとして扱う。

【００３８】

また、「フリーズ」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー２５の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ（「リール回転開始時フリーズ」とも称する）と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ（「リール回転停止時フリーズ」とも称する）とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。また、フリーズの期間において、回胴演出（「リール演出」とも称する）を行うことがある。回胴演出とは、遊技者による遊技操作とは無関係に、後述のリール３ａ，３ｂ，３ｃを回転させて、任意の図柄組合せを停止表示させる演出である。

【００３９】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理（行為）をいう。押しナビのうち、特に

再遊技役の成立をアシストするものを「ＲＰナビ」（ＲＰはリプレイの略）、入賞役（小役）の成立をアシストするものを「入賞ナビ」、特定の図柄が停止表示されることをアシストするものを「目押しナビ」（主に副制御手段側で行われる）とも称する。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」（「メイン側ＲＰナビ」、「メイン側入賞ナビ」、「メイン側目押しナビ」）とも称し、後者を「サブ側押しナビ」（「サブ側ＲＰナビ」、「サブ側入賞ナビ」、「サブ側目押しナビ」）とも称したり、「押しナビ演出」（「ＲＰナビ演出」、「入賞ナビ演出」、「目押しナビ演出」）とも称したりする。

【００４０】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「Ｂ」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「Ｈ」を付記することとする。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

【００４１】

《第１実施形態》

図１には、本発明に係る遊技機の第１実施形態としてのスロットマシン（「スロットマシン１」と称する）を示しており、以下このスロットマシン１の基本的な構成について図１～図１４を参照しながら説明する。

＜スロットマシンの外観＞

スロットマシン１は、図１に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉２を備えており、この前扉２の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ１０、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。

【００４２】

上パネルアセンブリ１０の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）１１（図２参照）の表示画面１１ａが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ，１４ｂが配置されている。また、表示画面１１ａの下方左右には、一対の上部スピーカ１５ａ，１５ｂが配置されている。

【００４３】

中パネルアセンブリ２０の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃの表面が臨む表示窓Ｗが設けられており、この表示窓Ｗの下方には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口２１、クレジットされた範囲内で１枚の遊技メダルをベットするための１－ＢＥＴスイッチ２２、最大ベット許容数（例えば３枚）の遊技メダルを一度にベットするためのＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３、ベットされた遊技メダル、および／または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ２４、全リール３ａ，３ｂ，３ｃ（リールのことを「回胴」とも称する）を回転開始させる際に操作されるスタートレバー２５、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を個別に停止させるための３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ（図中左側のストップスイッチ２６ａはリール３ａに対応し、中央のストップスイッチ２６ｂはリール３ｂに対応し、右側のストップスイッチ２６ｃはリール３ｃに対応する）、及びメダル投入口２１から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ２７等が設けられている。

【００４４】

メダル投入口２１の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー５０に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口４１に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロッカ４８（図２参照）が設けられている。このブロッカ４８は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間

においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８がＯＮ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

【００４５】

また、メダル投入口２１の内部には、遊技メダルを検知するための３つの投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃ（図２参照）が設けられている。投入メダルセンサ２８ａは、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロッカ４８が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ２８ｂは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロッカ４８が設置された位置よりも下流側（後述のホッパー５０寄り）の位置に配置されている。投入メダルセンサ２８ｃは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍（ブロッカ４８が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ２８ｂ寄りの位置）に配置されている。

【００４６】

投入メダルセンサ２８ａ及び投入メダルセンサ２８ｂが共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ２８ａは遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ２８ｂは遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、３つの投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃが所定の順序（２８ａ，２８ｃ，２８ｂの順序）とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異常通過が起きたことを意味する。

【００４７】

表示窓Ｗは、３個のリール３ａ～３ｃが全て停止した際に、リール毎に３個の図柄、合計９個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール３ａ，３ｂ，３ｃの各中段の図柄表示領域を水平に結ぶ入賞ライン２９は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無を判定できるように構成されている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。また、中パネルアセンブリ２０における表示窓Ｗの左横と上方には、図柄表示領域ＤＡ１，ＤＡ２（図中２点鎖線で囲む領域）が設けられている。この図柄表示領域ＤＡ１，ＤＡ２は、遊技を行う上で重要となる図柄組合せに関連した図柄表示を行う領域であり、詳しくは後述する。

【００４８】

また、スロットマシン１には、ＬＥＤランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、及び払出数表示ランプ４６ｊを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板６０（主制御手段１００）により制御されるように構成されている。

【００４９】

ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ４６ａは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の内部に配置され、点灯時にはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ２０において表示窓Ｗの側方または下方に配置

されている。

【００５０】

ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ（以下「ＢＥＴランプ４６ｂ」とも称する）は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、１枚以上の場合に点灯される１－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＣと、２枚以上の場合に点灯される２－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＢと、３枚の場合に点灯されるＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＡとから構成されている。投入可能表示ランプ４６ｃは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ４６ｄは、スタートレバー２５を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ４６ｅは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【００５１】

状態表示ランプ４６ｆは、貯留（クレジット）されている遊技メダルを清算するときに点灯されるものであり、回数表示ランプ４６ｇは、例えば、ＡＴが設定されたときに、押しナビの実行可能数（押しナビが実行される毎に１減算され、また、抽選等により増加することもある）を表示するものである。貯留枚数表示ランプ４６ｈ（以下「ＣＲＥランプ４６ｈ」とも称する）は、貯留された遊技メダルの枚数を１ずつインクリメントしながら表示するものであり、払出数表示ランプ４６ｊは、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を１ずつインクリメントしながら表示するものである。貯留枚数表示ランプ４６ｈや払出数表示ランプ４６ｊは、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するため、各々２つの７セグメント表示器（数字を表すための７つのセグメントランプ、小数点（ドット）を表す１つのセグメントランプから成る）で構成されている。

【００５２】

また、この払出数表示ランプ４６ｊは、スロットマシン１に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定されるエラーとしては、ＨＰエラー、ＨＥエラー、Ｈ０エラー、ＣＥエラー、ＣＰエラー、ＣＨエラー、Ｃ０エラー、Ｃ１エラー、ＦＥエラー、Ｅ１エラー、Ｅ５エラー、Ｅ６エラー、Ｅ７エラー等がある。ＨＰエラーは、後述するホッパー５０のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、ＨＥエラーは、ホッパー５０の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー（ホッパーエンプティエラー）であり、Ｈ０エラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと判断したときのエラーである。ＣＥエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、ＣＰエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、Ｃ０エラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、Ｃ１エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。ＦＥエラーは、後述の補助収納庫８５が満杯と判断した場合のエラー（満杯エラー）であり、Ｅ１エラーは、電源投入時に記憶装置（ＲＡＭ）の内容が正常でない場合のエラー（ＲＡＭエラー）であり、Ｅ５エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。Ｅ６エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、Ｅ７エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。Ｅ１、Ｅ５、Ｅ６、Ｅ７の各エラー（これらを総称して「Ｅ系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ８２の操作により解除されるようになっている。

【００５３】

さらに、この払出数表示ランプ４６ｊは、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ４６ｊのことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ４６ｊは、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表

示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ４６ｊのことを「設定値表示器」とも称する。

【００５４】

下パネルアセンブリ３０の中央部には、透明な下パネルカバー３１が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ３２ａ，３２ｂが配置されている。なお、下パネルカバー３１の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【００５５】

受け皿アセンブリ４０には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口４１が開設されているとともに、遊技メダル払出口４１に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿４２が設けられており、この遊技メダル貯留皿４２の左には、灰皿４３が設けられている。また、遊技メダル払出口４１の左右には、受け皿アセンブリ４０の背面側に配置された一対の下部スピーカ４４ａ，４４ｂ（図２参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口４５ａ，４５ｂが形成されている。

【００５６】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー５０（図２参照）が設けられており、このホッパー５０には遊技メダルを検出するためのメダル検出部５１（図２参照）が設けられている。また、このホッパー５０は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー５０の近傍位置には、ホッパー５０から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫８５（図２参照）が設けられるとともに、この補助収納庫８５が満杯状態（補助収納庫８５から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部８６（図２参照）が設けられている。

【００５７】

＜リール＞

各リール３ａ，３ｂ，３ｃはそれぞれステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ（図２参照）の駆動により回転するように構成されている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃは透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄（図３参照）が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの内面側には、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃ（図２参照）が配設されており、このバックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを点灯させることにより、表示窓Ｗ内に臨む各リール３ａ，３ｂ，３ｃの領域を内面側から全体的に照明したり、各リール３ａ，３ｂ，３ｃ上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン２９上や、有効ライン２９上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール３ａ，３ｂ，３ｃの一部領域のみを照明したりするように構成されている。

【００５８】

＜遊技を行うための基本操作＞

スロットマシン１で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口２１に遊技メダルを投入することによりベットするか、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン２９を有効化する。本実施形態では、入賞ライン２９を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、後述する非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３の各ＲＴ状態のいずれにおいても３枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、ＲＴ状態等に応じて規定数を異なる値に設定するなど、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

【００５９】

次に、遊技者がスタートレバー２５を操作すると、ベット数が確定する（ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される）とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最

小遊技時間（１つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間（例えば、４．１秒間）のこと）が経過したことを確認した後、各リール３ａ～３ｃが回転を開始し、リール３ａ～３ｃの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓W内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール３ａ～３ｃの回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ２６ａ～２６ｃが有効化され（ストップスイッチの操作が有効に受付け可能とされ）、遊技者がストップスイッチ２６ａを操作するとリール３ａの回転が停止し、ストップスイッチ２６ｂを操作するとリール３ｂの回転が停止し、ストップスイッチ２６ｃを操作するとリール３ｃの回転が停止するように構成されている。

【００６０】

ここで、有効ライン２９上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっていると判定された場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー５０により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

【００６１】

＜制御基板と各機器との接続＞

本実施形態では、スロットマシン１を制御する主な制御基板として図２に示すように、主制御基板６０、サブメイン制御基板７０Ａ、及びサブサブ制御基板７０Ｂの３つの制御基板を備えている（サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂを総称して副制御基板７０と称する）。遊技の進行に係る主たる制御（リール３ａ～３ｃの駆動制御や役決定処理等を含む）が主制御基板６０上に配設された制御回路により行われ、バックランプ３８ａ～３８ｃ等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板７０Ａ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置１１による演出画像表示制御、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板７０Ｂ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板６０と副制御基板７０との間の情報伝達は、主制御基板６０からサブメイン制御基板７０Ａへの一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂとの間の情報伝達は、双方向で行うことが可能となっている。

【００６２】

主制御基板６０には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ６１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ６２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ６３（「ＲＡＭ」のことを「ＲＷＭ」とも称する）とが配設されており、ＲＯＭ６２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における遊技の進行に係る制御が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ６２及びＲＡＭ６３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【００６３】

メインＣＰＵ６１には、クロックパルス（クロック信号）を発生するためのクロックパルス発生器６４、クロックパルス発生器６４で発生したクロックパルスを分周するための分周器６５、クロックパルス（または分周されたクロックパルス）に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器６６、及び乱数発生器６６で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路６７が接続されている。クロックパルス発生器６４は、２つの発振器（図示略）から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数（内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい）のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メインＣＰＵ６１の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、分周器

６５、乱数発生器６６、乱数取込回路６７、インターフェイス回路６８等を１つのＩＣチップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、モータ駆動回路３６ａ、表示用ランプ制御回路４７、ホッパー駆動回路５２及び副制御基板７０に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃ、払出検出信号回路５３及び収納状態信号回路８７からの信号を受信するように構成されている。

【００６４】

モータ駆動回路３６ａは、リール３ａ，３ｂ，３ｃをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路４７は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃは、リール３ａ，３ｂ，３ｃの各々に設置されたリールセンサ（図示せず）からの各検出信号を主制御基板６０に送信する回路である（検出回路３７ａはリール３ａに対応し、検出回路３７ｂはリール３ｂ、検出回路３７ｃはリール３ｃに対応する）。ホッパー駆動回路５２は、小役が成立した際に、ホッパー５０を駆動して遊技メダルの払出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路５３は、ホッパー５０から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部５１により検出された際に、主制御基板６０に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路８７は、補助収納庫８５が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部８６の検出結果に応じて、主制御基板６０に送信する回路である。

【００６５】

また、スロットマシン１には、電源装置８０からの電力が主制御基板６０を介して供給されるようになっている。この電源装置８０には、電源スイッチ８１、リセットスイッチ８２及び設定鍵型スイッチ８３が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路６８を介して、メインＣＰＵ６１に送信されるように構成されている。さらに、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、設定変更スイッチ８４からの信号を受信するように構成されている。

【００６６】

電源スイッチ８１は、電源装置８０からスロットマシン１への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ８２は、スロットマシン１において所定のエラー（上述のＥ系エラーを除くエラー）が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセットスイッチ８２が操作されることにより、主制御基板６０及び副制御基板７０において記憶されたエラー発生の情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板６０及び副制御基板７０により実行される。また、設定鍵型スイッチ８３は、役決定確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ８４は、設定値を複数段階（本実施形態では６段階）で変更するためのスイッチである。

【００６７】

前扉２が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン１に電源が供給されている状態（電源スイッチ８１がＯＮ状態）において、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作されることにより、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン１に電源が供給されていない状態（電源スイッチ８１がＯＦＦ状態）において、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ８１がＯＮ状態に操作される（スロットマシン１に電源が投入される）ことにより、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ８４を操作するごとに、設定値を１段階ずつ更新することができる。また、設定値の更新後に、スタートレバー２５を傾動操作することにより、更新された設定値が確定し、その確定後に設定鍵型スイッチ８３をＯＦＦ状態に操作することによって、設定変更の作業が完了するようになっている。なお、設定鍵型スイッチ８３は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ＯＮ状態とＯＦＦ状態が切り替えられるよう

になっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認時及び設定変更時において、設定値は「１～６」の６個の整数値を用いて、払出数表示ランプ４６ｊに表示されるようになっている（設定値表示用の別のランプをスロットマシン１の筐体内等に設けてもよい）。

【００６８】

電源装置８０からの電力は、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに供給され、さらにサブメイン制御基板７０Ａを介してサブサブ制御基板７０Ｂに供給されるようになっている（電源装置８０から直接、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂに電力を供給するようにしてもよい）。電源装置８０から主制御基板６０に電力を供給する回路上と、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに電力を供給する回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメインＣＰＵ６１、後述のサブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメインＣＰＵ６１、サブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。なお、主制御基板６０の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板７０Ａの電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板７０Ａよりも先に主制御基板６０が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

【００６９】

また、メインＣＰＵ６１には、スイッチ基板９０に接続されているかまたはスイッチ基板９０上に搭載されている、リール停止信号回路９１、スタートレバー２５、投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃ、１－ＢＥＴスイッチ２２、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３及び清算スイッチ２４からの各信号が、インターフェイス回路６８を介して入力されるようになっている。

【００７０】

また、メインＣＰＵ６１には、インターフェイス回路６８を介してブロッカ４８が接続されており、このブロッカ４８をＯＮ・ＯＦＦ制御するように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８をＯＮ・ＯＦＦ制御するための信号を「ブロッカ信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン１には、前扉２の開閉状態を検出するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路６８を介してメインＣＰＵ６１に入力されるようになっている。メインＣＰＵ６１は、ドアセンサからの信号により、前扉２が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

【００７１】

また、図示は省略しているが、メインＣＰＵ６１は、所定の遊技状態(例えば、ＡＴ状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

【００７２】

一方、サブメイン制御基板７０Ａには、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメインＣＰＵ７１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ７２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ７３とが配設されており、ＲＯＭ７２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関す

る制御等が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ７２及びＲＡＭ７３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。また、サブメインＣＰＵ７１には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に応じて、所定の処理を実行するようになっている。

【００７３】

サブメインＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、主制御基板６０からの各種信号を受信し、ランプ制御回路１８に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路１８は、バックランプ３８ａ～３８ｃ等のランプの点灯を制御する回路である。

【００７４】

また、サブメインＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、サブサブ制御基板７０Ｂに各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板７０Ｂから各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板６０からサブメイン制御基板７０Ａに送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板７０Ａからサブサブ制御基板７０Ｂに送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板７０Ｂからサブメイン制御基板７０Ａに送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

【００７５】

サブサブ制御基板７０Ｂには、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行うサブサブＣＰＵ７５と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ７６と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ７７とが配設されており、ＲＯＭ７６に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ７６及びＲＡＭ７７は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【００７６】

サブサブＣＰＵ７５は、インターフェイス回路７８を介して、サブメイン制御基板７０Ａからの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路１６、スピーカ制御回路１７に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板７０Ａに状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路１６は、画像表示装置１１を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路１７は、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置１１は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順（押し順）を表示する押し表示器（「サブ側押し順表示器」とも称する）としても機能するように構成されている。

【００７７】

＜リールの図柄配置＞

本実施形態では、各リール３ａ～３ｃが表示する図柄が、図３に示すように配置されている（図３中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール３ａ，３ｂ，３ｃをそれぞれ表す）。すなわち、各リール３ａ～３ｃには、「赤セブン」、「金セブン」、「黒バー」、「青バー」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「スイカ」、及び「リプレイ」の１０種類の図柄が所定数ずつ配置されている。以下、リール３ａ，３ｂ，３ｃのことを、それぞれ、左リール（左回胴）、中リール（中回胴）、右リール（右回胴）とも称する。

【００７８】

＜遊技役の種類＞

本実施形態においては、各リール３ａ～３ｃにおいて停止表示される図柄組合せが、図４～図７に示すように設定されており、それらが遊技役を構成する図柄組合せ（対応図柄）となっている。本実施形態における遊技役としては、２個の特別役（ＢＢ役；ＢＢはビッグボーナスの略。「１種ＢＢ」、「ボーナス役」とも称する）と、再遊技役１～５の５

個の再遊技役と、小役１～４４の４４個の入賞役（小役）との計５１個が設定されている。それぞれの遊技役が成立するための図柄組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払出数等は、図４～図７に示す通りである。

【００７９】

ＢＢ役１，２は、成立しても遊技メダルは払い出されず、その成立を契機として特別役物としての所定のボーナス（本実施形態では「ＢＢ」とも称する）が作動して、次遊技から通常の遊技とは異なる条件下で実行される所定のボーナス遊技（「ＢＢ遊技」とも称する）が開始可能となる、遊技者にとって有利な特別遊技状態（「ＢＢ作動中」とも称する）に移行されることを示す遊技役（ボーナス役）である。ＢＢ役１は、その対応図柄が「青バー・青バー・赤セブン」の図柄組合せとされ、ＢＢ役２は、その対応図柄が「黒バー・黒バー・赤セブン」（遊技役を構成する図柄の名称は、リール３ａ，３ｂ，３ｃの順番で記す。以下において同じ）の図柄組合せとされている。ＢＢ役１またはＢＢ役２の成立により開始可能となるボーナス遊技は、所定数（本実施形態では、例え７０枚とするが、数値は適宜変更可）の遊技メダルが獲得されたことにより終了する（変更態様として、所定数（例えば、３０ゲーム）の遊技が実行されたことにより終了するようにしてもよい）。ＢＢ役１，２は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１（ＢＢ内部中）においては成立することがあるが、ＲＴ２（ＢＢ作動中）では成立することがない役となっている（図４～７中の「－」は成立しないことを示す）。

【００８０】

本実施形態では、特別役としてＢＢ役のみを設けているが、別の特別役として、ＲＢ役（ＲＢはレギュラーボーナスの略）やＭＢ役（ＭＢはミドルボーナスの略。「２種ＢＢ」とも称する）を設けるようにしてもよい。そして、ＲＢ役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのＲＢ遊技を開始するように設定し、ＭＢ役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのＭＢ遊技を開始するように設定してもよい。この場合のＲＢ遊技は、例えば、小役が所定回数（例えば、８回）成立したこと、または所定回数（例えば、１２回）の遊技が消化されたことにより終了するようにし、ＭＢ遊技は、例えば、所定数（例えば、２００超）の遊技メダルが払い出されたことにより終了するようにしてもよい。また、複数の特別役（例えば、複数種類のＢＢ役を設けたり、ＢＢ役とＭＢ役の両方を設けたりしてもよい）。

【００８１】

再遊技役１～５は、成立した場合に遊技メダルの払出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく（新たに遊技メダルを投入することなく）、次の遊技を行うことが許可される遊技役（リプレイ役）である。なお、再遊技役１は、その対応図柄「ベルＡ・リプレイ・青バー／黒バー／金セブン／赤セブン」（「／」は「または」の意）が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の左上段の表示領域、中中段の表示領域、右下段の表示領域を結ぶ右下がりライン上に、図柄「リプレイ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役１のことを「右下がりリプレイ」（リプレイのことを「ＲＰ」とも記す）とも称する。同様の理由から、再遊技役２～４のことを、それぞれ、右上がりＲＰ、上段ＲＰ、中段ＲＰとも称する。また、再遊技役５は、その対応図柄「ベルＡ・青バー／黒バー／金セブン／赤セブン・ベルＢ」が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の左上段の表示領域、中上段の表示領域、右上段の表示領域を結ぶ上段ライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役１のことを「上段スイカＲＰ」とも称する。

【００８２】

図３（リール図柄）に示すように、再遊技役４を構成する、左リール、中リール及び右リールの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において５図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技役４が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、押し順や押し位置に拘わらず、有効ライン２９上に停止表示させる（「引き込む」とも称する）ことが可能である（後述のリール制御手段１３４によるリールの回転停止制御の説明を参照）。この再遊技役４のように、各ストップスイッチの操作タイミ

ングに拘わらず、その対応図柄（複数組ある場合にはそのうちのいずれか）を有効ライン２９上に引き込むことが可能な役を、「１００％引込み可能な遊技役」とも称する。なお、再遊技役１～３，５も、再遊技役４と同様、１００％引込み可能な遊技役である。また、再遊技役１～５は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１においては成立することがあるが、ＲＴ２では成立することがない役となっている。

【００８３】

小役１～４４は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役（入賞役）である。小役１～４４のうち、小役１～３６は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１及びＲＴ２のいずれでも成立可能な役であるのに対し、小役３７～３９は、ＲＴ２（ＢＢ作動中）でのみ成立可能な役となっている。また、小役１～２３，４０～４３は、その成立時の払出数が１枚に設定されていることから、「１枚役」とも称する。同様に、小役２４～３７のことを「１５枚役」、小役３８，３９のことを「３枚役」とも称する。なお、１５枚役のことを、「ベル小役」とも称する。

【００８４】

小役３７は、その対応図柄「ベルＡ・スイカ・青バー／黒バー／金セブン／赤セブン」が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の右下がりライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、小役３７のことを「スイカ小役」とも称する。また、小役４０は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」とされた１枚役である。このことから、小役４０のことを、「赤７揃い１枚役」とも称する。なお、小役１～７，２４～３７は、１００％引き込み可能な遊技役である。

【００８５】

＜役抽選における当選項目（条件装置）＞

役決定処理（役抽選）は、１回の遊技において１回行われ、そこで１つまたは複数の当選項目が役決定結果（抽選結果）として選出されるようになっている。ここでは、役決定結果のことを条件装置と称する。図８（Ａ）の表には、役抽選（内部抽せん）により選出されるボーナス条件装置の種類と、それに対応する当選役を示しており、図８（Ｂ）、図９～図１３の各表には、役抽選により選出される入賞再遊技条件装置の種類と、それに対応する当選役を示し組合せ等について記載している。以下、具体的にいくつかの条件装置の内容について説明する。

【００８６】

図８（Ａ）に示すボーナス条件装置には、番号１に対応する１種ＢＢ－Ａ条件装置と、番号２に対応する１種ＢＢ－Ｂ条件装置とがある（番号０はいずれのボーナス条件装置も選出されていないハズレのことを示す）。１種ＢＢ－Ａ条件装置は、ＢＢ役１が単独当選する条件装置であり、後述する非ＲＴ中において選出されるようになっている。また、選出されてもＢＢ役１が成立しなかった場合は、その選出が後述のＲＴ１に持ち越されるようになっている。一方、ＲＴ２では選出されもしないし、持ち越しもされないようになっている（図中の「－」は選出も持ち越しもされないことを示す）。１種ＢＢ－Ｂ条件装置は、ＢＢ役２が単独当選する条件装置であり、非ＲＴ中において選出され、選出されてもＢＢ役２が成立しなかった場合は、その選出がＲＴ１に持ち越されるようになっている。また、ＲＴ２では選出されもしないし、持ち越しもされないようになっている。

【００８７】

１種ＢＢ－Ａ条件装置が選出された非ＲＴ中または１種ＢＢ－Ａ条件装置の選出が持ち越されたＲＴ１中においては、遊技者による押し位置によって、ＢＢ役１の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」を有効ライン２９上に引き込める場合はＢＢ役１が成立する。同様に、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が選出された非ＲＴ中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出が持ち越されたＲＴ１中においては、遊技者による押し位置によって、ＢＢ役２の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」を有効ライン２９上に引き込める場合はＢＢ役２が成立する。

【００８８】

図８（Ｂ）に示す番号１～１２にそれぞれ対応する再遊技－Ａ～Ｌ条件装置は、再遊技

役を当選役とする条件装置である。例えば、再遊技－Ａ条件装置は、再遊技役１～４が重複当選する条件装置であり、後述の非ＲＴ中、ＲＴ１中では選出されることがあるが、ＲＴ２中では選出されることがないように構成されている。また、選出された際は、非ＲＴ中でもＲＴ１中でも、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役４（中段ＲＰ）が成立するようになっている。再遊技－Ｌ条件装置は、再遊技役２～５が重複当選する条件装置であり、非ＲＴ中で選出された際は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役５（上段スイカＲＰ）が成立するのに対し、ＲＴ１中で選出された際は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役４（中段ＲＰ）が成立するようになっている。

【００８９】

図８（Ｂ）に示す番号０は、いずれの入賞再遊技条件装置も選出されていないハズレのことを示す。このハズレは、本実施形態では非ＲＴ中でのみ選出されるが、ＲＴ１中やＲＴ２中でも選出されるようにしてもよい。なお、ＲＴ１中でハズレが選出されるようにした場合、ハズレが選出された際に、押し順が逆押し（ストップスイッチ２６ｃを最初に操作する押し順）等の所定の押し順の場合に、押し位置によっては「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せ（「赤７揃い図柄」とも称する）が表示窓Ｗ内（例えば、有効ライン２９上）に表示されるように構成してもよい。この赤７揃い図柄は、小役４０（赤７揃い小役）の対応図柄と共通しているが、小役２はＲＴ２中でしか成立しない。ＲＴ１中で停止表示される赤７揃い図柄は、あくまでハズレ図柄となる。

【００９０】

図８（Ｂ）、図９、図１０に示す番号１３～２４にそれぞれ対応する入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置は、小役を当選役とする条件装置である。また、後述の非ＲＴ中、ＲＴ１中では選出されることがあるが、ＲＴ２中では選出されることがないように構成されている。さらに、非ＲＴ中で選出された場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず所定の１枚役が成立し、ＲＴ１中で選出された場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようになっている。例えば、図１０に示す入賞－Ａ１１条件装置は、小役６，１０，１５，１６，２１，３４が重複当選する条件装置であり、非ＲＴ中で選出された場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず１枚役である小役６が成立する。

【００９１】

一方、入賞－Ａ１１条件装置がＲＴ１中で選出された場合は、押し順が「中右左」のときは１５枚役である小役６が確率１／１で成立し、押し順が「右中左」のときは１５枚役である小役３４が確率１／１で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは１枚役である小役１０，１５，１６のいずれかがそれぞれ確率１／８で成立する。なお、「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを意味しており、これらの並び順は、その操作順を示している。例えば、「中右左」は、ストップスイッチを２６ｂ→２６ｃ→２６ａの順に操作する押し順を表すという具合である。図９～図１２では各押し順を「１」、「２」、「３」の数字の並び順で示している。図中の「１２３」、「１３２」、「２１３」、「２３１」、「３１２」、「３２１」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応する。

【００９２】

ＲＴ１中は、ボーナス条件装置の選出が持ち越されているため、押し順や押し位置によっては、ＢＢ役１やＢＢ役２が成立することもある。例えば、ＢＢ役２が単独当選する１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出が持ち越されているＲＴ１中で入賞－Ａ１１条件装置が選出された場合、押し順が「中右左」のときと「右中左」のときは、それぞれ小役６、小役３４が必ず成立するので、ＢＢ役２が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは、押し位置によって小役１０，１５，１６のいずれかの対応図柄を引き込める場合はＢＢ役２が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にＢＢ役２の対応図柄「黒バー／黒バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はＢＢ役２が成立する。

【００９３】

具体的に、「左中右」の押し順のときを例にとって説明する。まず、１番目の左リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１６か小役２１のいずれかが成立する可能性が残る。続いて２番目の中リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１６が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役１６（対応図柄「赤セブン・青バー・青バー」）が成立することとなる。これに対し、２番目の中リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階で取りこぼし（いずれの役も成立しない）が確定し（最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示される可能性は残り）、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示されることとなる。

【００９４】

次に、１番目の左リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではＢＢ役２か小役１０か小役１５のいずれかが成立する可能性が残る。続いて２番目の中リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではＢＢ役２が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的にＢＢ役２（対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」）が成立することとなる。これに対し、２番目の中リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１０が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役１０（対応図柄「黒バー・金セブン・金セブン」）が成立することとなる。

【００９５】

図１０～図１２に示す番号２５～３６にそれぞれ対応する入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置は、小役を当選役とする条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では選出されることがあるが、ＲＴ２中では選出されることがないように構成されている。また、非ＲＴ中で選出された場合も、ＲＴ１中で選出された場合も、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようになっている。例えば、図１１に示す入賞－Ｂ７条件装置は、小役４，５，８，１３，１８，２３，３０が重複当選する条件装置であり、非ＲＴ中で選出された場合は、押し順が「中第一」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、押し順が「左第一」または「右第一」のときは１枚役である小役５が確率１／１で成立する。なお、「左第一」はストップスイッチ２６ａを最初に操作する押し順、「中第一」はストップスイッチ２６ｂを最初に操作する押し順、「右第一」はストップスイッチ２６ｃを最初に操作する押し順を表している。図１０～図１３では、「左第一」、「中第一」、「右第一」の各押し順を、それぞれ「１　－　－」、「－　２－」「－　－　３」で表示している。

【００９６】

一方、入賞－Ｂ７条件装置がＲＴ１中で選出された場合は、押し順が「中左右」のときは１枚役である小役４または小役５が確率１／１で成立し、押し順が「右左中」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは１枚役である小役８，１３，１８，２３のいずれかがそれぞれ確率１／８で成立する。また、ＢＢ役１が単独当選する１種ＢＢ－Ａ条件装

置の選出が持ち越されているＲＴ１中で入賞－Ｂ７条件装置が選出された場合、押し順が「中左右」のときと「右左中」のときは、それぞれ小役４，５、小役３０が必ず成立するので、ＢＢ役１が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは、押し位置によって小役８，１３，１８，２３のいずれかの対応図柄を引き込める場合はＢＢ役１１が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にＢＢ役１の対応図柄「青バー／青バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はＢＢ役１が成立する。

【００９７】

図１３に示す番号３７～３９にそれぞれ対応する入賞－Ｃ～Ｅ条件装置は、小役を当選役とする条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では選出されることがあるが、ＲＴ２中では選出されることがないように構成されている。また、非ＲＴ中で選出された場合も、ＲＴ１中で選出された場合も、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役である小役３６が成立するようになっている。

【００９８】

図１３に示す番号４０～５１にそれぞれ対応する入賞－Ｆ～Ｑ条件装置は、小役を当選役とする条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では選出されることがないが、ＲＴ２中では選出されるように構成されている。これらのうち、入賞－Ｆ，Ｇ，Ｌ，Ｍ条件装置は、ＲＴ２中で選出された場合、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役であるスイカ小役（小役２４～３７）が成立するようになっている。入賞－Ｉ，Ｊ，Ｋ，Ｏ，Ｐ，Ｑ条件装置は、ＲＴ２中で選出された場合、押し位置によって、１枚役（小役１～２３，４０～４４）が成立するようになっている。入賞－Ｈ条件装置は、ＲＴ２中で選出された場合、押し位置によって、３枚役（小役３８，３９）が成立するようになっている。入賞－Ｎ条件装置は、ＲＴ２中で選出された場合、押し順が「左第一」または「中第一」のときは、押し位置によっては１枚役が成立し、押し順が「右第一」のときは押し位置によっては７揃い１枚役（小役４０）が成立するようになっている。

【００９９】

＜役決定確率と設定差＞

役決定処理において、各々の条件装置が選出される確率（役決定確率）は、任意に設定することが可能である。また、役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。本実施形態では、設定１～６の６段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率が変更される条件装置と、設定値が変わっても役決定確率が不変である条件装置とを設けている。以下、設定値に応じて役決定確率が変更されるように設定することを「設定差を設ける」と称する。各条件装置について、設定差を設けるのか否かについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン１における出玉率（遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合）に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる条件装置については設定差を設けず、抽選契機とはならない条件装置については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

【０１００】

図１４に、スロットマシン１における役決定確率の一例として、各条件装置に割り当てられた当選値数（置数合計６５５３６）を示している。本例では、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２の各ＲＴ状態における当選置数を、設定１、設定３、設定６の３つの設定値の場合について、示している。本例によれば、非ＲＴ中において、１種ＢＢ－Ａ条件装置、１種ＢＢ－Ｂ条件装置が選出される確率は、それぞれ７／１００程度と、比較的高めに設定されている。また、非ＲＴ中またはＲＴ１中において、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置のいずれかが選出される確率は、７／１０程度と、かなり高めに設定されている。

【０１０１】

次に、図１５～図３３を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン１の特徴構成について説明する。

＜機能ブロック＞

図１５に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）や、停止中の各リール３ａ～３ｃを回転させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー２５の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を停止させるための各リール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）、ベットまたは貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための清算操作（例えば、清算スイッチ２４の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号（「遊技操作信号」とも称する）を出力する操作信号出力手段９５と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段１００（主制御基板６０に対応する）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段２００（副制御基板７０に対応する）とを備えて構成される。

【０１０２】

主制御手段１００は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段１１０と、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段１３０と、主制御手段１００における通信を制御するメイン通信制御手段１５０とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段１１０は、設定値制御手段１１１、ＲＴ状態制御手段１１２、再遊技作動制御手段１１３、ボーナス作動制御手段１１４、フリーズ制御手段１１５、遊技モード制御手段１１６、及び乱数発生・取込手段１１７を備えている。

【０１０３】

また、遊技進行管理手段１３０は、受容メダル管理手段１３１、役決定手段１３２、演出グループ番号決定手段１３３、リール制御手段１３４、停止表示図柄判定手段１３５、払出メダル管理手段１３６、ブロッカ制御手段１３７、表示用ランプ制御手段１３８、押し順管理手段１３９、及び条件装置グループ番号決定手段１４０を備えており、メイン通信制御手段１５０は、制御コマンド送信手段１５１と外端信号送信手段１５２を備えている。なお、主制御手段１００における上述の各手段は、図２に示す主制御基板６０上に配されたメインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ６２等に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１０４】

（遊技状態管理手段１１０を構成する各手段）

設定値制御手段１１１は、役決定確率の設定値（設定１～設定６の６段階構成）を内部的に管理するための数値（「管理用設定値」とも称する）を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として１から６までの連続する整数値（１～６の整数値は設定１～設定６にそれぞれ対応する）を用いている。管理用設定値のデータは、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器（払出数表示ランプ４６ｊ）に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ８４をするごとに、１ずつ更新されるようになっている。

【０１０５】

ＲＴ状態制御手段１１２は、図１６に示すように、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２の３つのＲＴ状態の設定を制御するように構成されている。非ＲＴは、ＲＡＭ（ＲＡＭ６３）が初期化された場合に設定されるＲＴ状態である。この非ＲＴ中において、条件Ｐ１が充足されたことを契機としてＲＴ１に移行されるようになっている。条件Ｐ１とは、１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置が選出されること（「ＢＢ当選」とも称する）である。

【０１０６】

ＲＴ１は、１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出（ＢＢ役１または

ＢＢ役２の当選）が持ち越されているときに設定されるＲＴ状態（「ＢＢ内部中」とも称する）である。このＲＴ１中において、条件Ｐ２が充足されたことを契機としてＲＴ２に移行されるようになっている。条件Ｐ２とは、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立すること（「ＢＢ成立」、「ＢＢ作動」とも称する）である。

【０１０７】

ＲＴ２は、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として次遊技から設定されるＲＴ状態（「ＢＢ作動中」とも称する）であり、このＲＴ２中においてボーナス遊技が実行可能となる。ＲＴ２では、再遊技役は当選せず、入賞Ｊ～Ｑ条件装置のいずれかが選出されるよう（ハズレ無し）に設定されている。ＲＴ２中において、条件Ｐ３が充足されたことを契機として非ＲＴに移行されるようになっている。条件Ｐ３とは、ＲＴ２中において所定数（７０枚）を超える遊技メダルが獲得されてボーナス遊技が終了すること（「ＢＢ作動終了」とも称する）である。

【０１０８】

図１５に戻り、再遊技作動制御手段１１３は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態（「再遊技作動状態」とも称する）に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域に再遊技作動状態であることを示す情報（「再遊技作動状態フラグ」とも称する）がセット（例えば、値「１」が記憶）される。セットされた再遊技作動状態フラグは、再遊技作動状態が解消されるまでの所定の時点でクリア（例えば、値「０」が記憶）される。

【０１０９】

ボーナス作動制御手段１１４は、ボーナス役（本実施形態の場合、ＢＢ役１またはＢＢ役２）の当選時(１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出時）から、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として実行されるボーナス遊技の終了時までの期間において、所定の処理を実行するように構成されている。具体的には、ＢＢ役１またはＢＢ役２が当選すると、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ役１またはＢＢ役２が当選したことを示す情報（「１種ＢＢ当せん当該フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。また、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ作動状態であることを示す情報（「１種ＢＢ作動フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。

【０１１０】

フリーズ制御手段１１５は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理（例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等）の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。本実施形態では、当せんウェイト（フリーズ時間２秒）、フェイクウェイト（フリーズ時間５秒）、告知ウェイト（フリーズ時間２秒）、全停時終了時ウェイト（フリーズ時間５秒）の４種類のフリーズを実行できるようになっている。

【０１１１】

遊技モード制御手段１１６は、図１７に示すように、遊技モード０から遊技モード７までの８個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、ＲＴ状態とは別に主制御手段側で制御する、主にＡＴの設定状態に関連する遊技状態（「メイン遊技状態」とも称する）を意味する。

【０１１２】

遊技モード０は、通常（非有利）の遊技状態である。遊技モード０は、後述する有利区間とは異なる通常区間において滞在するモードであり、ＡＴ遊技（アシスト遊技）に関連する抽選等を行わないモードとなっている。遊技モード０中において、条件Ｑ１が充足されたことを契機として遊技モード１に移行され、条件Ｑ２が充足されたことを契機として遊技モード２に移行され、条件Ｑ３が充足されたことを契機として遊技モード３に移行され、条件Ｑ４が充足されたことを契機として遊技モード６に移行されるようになっている。各移行条件（条件Ｑ１～Ｑ１５）の内容については、図１７に簡略化して記載している

が、より詳細な内容については、後述するフローチャートに記載している。なお、区間種別番号とは、後述する通常区間と有利区間のいずれかに滞在するのかを管理する番号（０または１の値をとる）であり、区間種別番号＝０は通常区間、区間種別番号＝１は有利区間にそれぞれ滞在することを示す（図１８も参照）。遊技モード０に滞在しているときは、区間種別番号＝０である。また、ＡＴ当せんフラグとは、ＡＴに当選したことを管理するフラグ（０または１の値をとる）であり、ＡＴ当せんフラグ＝０はＡＴに当選していないことを、ＡＴ当せんフラグ＝１はＡＴに当選していることを示す（図１８も参照）。

【０１１３】

遊技モード１は、主に、区間種別番号＝１となったが、ＡＴ当選していないときに滞在する「チャンス」とも称される遊技状態である。遊技モード１中において、条件Ｑ５が充足されたことを契機として遊技モード０に移行され、条件Ｑ８が充足されたことを契機として遊技モード３に移行されるようになっている。なお、条件Ｑ５に含まれるチャンスゲーム数カウンタは、遊技モード１に滞在するゲーム数を管理する番号（０～３０の値をとる）であり、遊技モード１に移行した際に３０にセットされ、以降毎ゲーム１ずつ減算される（図１８も参照）。また、条件Ｑ６～Ｑ８に含まれる１種ＢＢ当せん当該フラグは、当該ゲームにおける役抽選においてＢＢ当選したか否かを管理するフラグ（０または１の値をとる）であり、１種ＢＢ当せん当該フラグ＝０は当該ゲームでＢＢ当選していないことを、１種ＢＢ当せん当該フラグ＝１は当該ゲームでＢＢ当選していることを示す（図１８も参照）。

【０１１４】

遊技モード２は、主に、区間種別番号＝１となりＡＴ当選もしているが、ＢＢ当選していないときに滞在する「ＡＴ当選後１」とも称される遊技状態である。遊技モード２中において、条件Ｑ９が充足されたことを契機として遊技モード３に移行されるようになっている。

【０１１５】

遊技モード３は、主に、ＡＴ当選している状態で、ＢＢ当選したことを契機として移行されるＡＴの遊技状態である。この遊技モード３中において、後述の押しナビが実行されるため、遊技者にとって非常に有利な遊技状態となる。遊技モード３中において、条件Ｑ１１が充足されたことを契機として遊技モード０に移行され、条件Ｑ１１が充足されたことを契機として遊技モード７に移行されるようになっている。なお、条件Ｑ１１、Ｑ１２に含まれるベル回数カウンタは、ＡＴ中での押しナビ（入賞ナビ）の実行可能回数（「ベル回数」とも称する）を管理するカウンタ（０～１３４の値をとる）であり、ベル回数カウンタの値が１以上のときに入賞ナビが実行可能となる（図１８も参照）。また、セブン番号は、ＡＴの種別（赤セブンまたは金セブン）を管理する番号であり、セブン番号＝１は赤セブン、セブン番号＝２は金セブンを示す（図１８も参照）。セブンカウンタは、赤セブンのストック数を管理するカウンタ（０～２６の値をとる）であり、累積カウンタは、１回の有利区間での遊技メダルの獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（０～２４１２の値をとる）であり、到達フラグは、遊技メダルの獲得数（差枚数）の上限到達を調整するためのフラグ（０または１の値をとる）である（図１８も参照）。

【０１１６】

遊技モード６は、主に、区間種別番号＝１で、ＡＴ当選していない状態でのＢＢ内部中に滞在する「チャンス時内部」とも称される遊技状態である。遊技モード６中において、条件Ｑ１０が充足されたことを契機として遊技モード１に移行されるようになっている。

【０１１７】

遊技モード７は、主に、１回のＡＴ終了後に、到達フラグ＝０の場合に滞在する「ＡＴ後内部」とも称される遊技状態である。遊技モード７中において、条件Ｑ１０が充足されたことを契機として遊技モード４に移行されるようになっている。

【０１１８】

遊技モード４は、主に、遊技モード７においてＢＢ成立した場合にその後滞在する「ＡＴ後」とも称される遊技状態である。遊技モード４中において、条件Ｑ７が充足されたこ

とを契機として遊技モード５に移行され、条件Ｑ８が充足されたことを契機として遊技モード３に移行され、条件Ｑ１３が充足されたことを契機として遊技モード０に移行され、条件Ｑ１４が充足されたことを契機として遊技モード７に移行されるようになっている。なお、条件Ｑ１３、Ｑ１４に含まれるＡＴ周期カウンタは、ＡＴ中の滞在周期を管理するカウンタ（０～３の値をとる）である。

【０１１９】

遊技モード５は、主に、遊技モード４においてＡＴ当選した場合にその後滞在する「ＡＴ当選後２」とも称される遊技状態である。遊技モード５中において、条件Ｑ９が充足されたことを契機として遊技モード３に移行されるようになっている。

【０１２０】

遊技モード１～７のいずれかに滞在中に、条件Ｑ１５が充足されたことを契機として遊技モード０に移行されるようになっている。なお、条件Ｑ１５に含まれる有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在しているゲーム数を管理するカウンタ（０～１５００の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行した際に１５００にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに１減算される（図１８も参照）。また、純増カウンタは、有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（０～２４１２の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行したときに０にセットされ、以降、獲得数に応じて更新される（図１８も参照）。

【０１２１】

上述の８個の遊技モード０～７は、通常区間に属する遊技モード（遊技モード０）と、有利区間に属する遊技モード（遊技モード１～７）とに分けられる。通常区間は、押しナビ（入賞ナビ、ＲＰナビ及び目押しナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（条件装置番号や指示番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、通常区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選（例えば、有利区間移行抽せん）を行うことができる期間でもある。

【０１２２】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間の性能等を変更する抽選（例えば、ＡＴモード抽選）や有利区間中のＡＴゲーム数を上乗せする処理（例えば、セブンストック１抽選、セブンストック２抽選）等を行うことができる期間でもある。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（例えば、払出数表示ランプ４６ｊのうち、７セグメントランプ以外のＤＰセグメントランプ（「有利区間ランプ」とも称する）を点灯する。有利区間に滞在中は、少なくとも１回は入賞ナビを行うようにしてもよい（この場合は、入賞ナビを１回も行っていないのであれば、通常区間へ移行することはできないようにしてもよい）。

【０１２３】

また、有利区間に連続滞在できる期間には、上限（１５００ゲーム）が設けられている。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関連する情報（例えば、ＡＴ当せんフラグ、セブンストック数カウンタの値等の情報）は、全てクリアされる。なお、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に１回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果（条件装置）に基づいて行う場合は、設定差を設けていない役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

【０１２４】

本実施形態では、有利区間に連続滞在しているゲーム数を把握するための有利区間クリアカウンタを設け、通常区間から有利区間に移行した際に、この有利区間クリアカウンタの値を「１５００」にセットする。そして、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を１減算し、カウンタの値が「０」となると通常区間に強制的に移行

するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「０」となる前に有利区間から通常区間に移行した場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「０」にセット）し、再び通常区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「１５００」にリセットする。

【０１２５】

また、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数する純増カウンタも備えている。この純増カウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「０」にセットし（有利区間の終了時に「０」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新では、差枚数が０を下回る場合は、カウンタ値を「０」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が２４００枚を超えると有利区間を終了して通常区間に移行するようになっている。なお、累積カウンタは、機能的には、純増カウンタと同じ計数を行うカウンタである。制御処理中に遊技メダルの獲得数（差枚数）を確認する場合、処理内容に応じて累積カウンタの値を参照するときと、純増カウンタの値を確認するときがある。

【０１２６】

さらに、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）に関連した計数を行うカウンタとして、補正カウンタも備えている。この補正カウンタは、純増カウンタ（累積カウンタ）の値に、赤セブンや金セブン等のＡＴストック数やベル回数カウンタの値を加味して算出される、１回の有利区間中に獲得することが可能と予想される遊技メダルの獲得数（「獲得予想数」、「獲得可能予想数」とも称する）を計数するカウンタ（０～２１０１の値をとる）である。そして、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えると、それを契機として、所定のタイミングで有利区間を終了して通常区間に移行する場合があるようにしている。

【０１２７】

このような構成とすることにより、有利区間の終了時期を遊技者に分かり難くすることができる。例えば、有利区間クリアカウンタの値または純増カウンタの値のみで、有利区間の終了時期を決める場合、それらの値を遊技者に表示しておくと、遊技者はそれらを確認することにより、有利区間の終了時期を容易に把握することができる。しかし、補正カンタを備えた場合、有利区間クリアカウンタや純増カウンタの値の値が上限値に達していないにも関わらず、補正カウンタの値が所定値に達したことにより、有利区間が終了することが起きる。そのため、有利区間の終了時期が分かり難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、補正カウンタにおける所定値（２１００）を純増カウンタにおける上限値（２４００）よりも小さい値に設定することにより、ＡＴ中に有利区間が終了する可能性を低減することも可能となる。例えば、ＡＴ中に補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えた場合、そのＡＴの終了後に次のＡＴも実行可能とすると、次のＡＴの実行中に純増カウンタが上限値（２４００）を超えて有利区間が終了してしまう可能性が高くなる。ＡＴ中に有利区間が終了してしまうと、遊技者が落胆する虞があるが、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えたより有利区間を終了するようにすれば、このような事態が起きることを回避することができる。

【０１２８】

上記遊技モード０～７では、種々の抽選が行われる。図１９～図２５にそれらの抽選について纏めてあるので、ここで、簡単に説明する。図１９（Ａ）に示す有利区間移行抽せんは、有利区間へ移行するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＡ番号（条件装置グループ番号については後述する）に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＡ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１２９】

図１９（Ｂ）に示すチャンスモード１抽せんは、チャンスモード番号（チャンス（遊技モード１）中での抽選での当たり易さを管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループＨ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれかを選出する。各条件装置

グループＨ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３０】
図１９（Ｃ）に示すチャンスモード２抽せん－１は、チャンス（遊技モード１）中でのＢＢ作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループＤ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各条件装置グループＤ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３１】
図１９（Ｄ）に示すチャンスモード２抽せん－２は、チャンス（遊技モード１）中でのＢＢ非作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループＢ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各条件装置グループＢ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３２】
図１９（Ｅ）に示すチャンスモード３抽せんは、チャンス（遊技モード１）中の滞在周期の終了時に、チャンスモード番号を新たに決める抽選であり、現在のチャンスモード番号１～３（０の場合は抽選しない）に基づいて、新たなチャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各チャンスモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。なお、チャンスモード番号４は、ＡＴ当選であることを示している。図１９（Ｂ）～（Ｅ）の各チャンスモード抽せんのことを総称して、ＡＴ抽せんとも称する。
【０１３３】
図２０（Ａ）に示すチャンスゲーム数抽せんは、チャンスモード１抽せんにおいてチャンスモード番号１～３のいずれかが選出されたとき（「チャンスモード当選時」とも称する）に、チャンス（遊技モード１）に滞在するゲーム数を決める抽選であり、選出されたチャンスモード番号１～３に基づいて、ゲーム数０，１０，２０，３０のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３４】
図２０（Ｂ）に示すチャンス周期抽せんは、チャンスモード当選時に周期回数を決める抽選であり、チャンスモード１抽せんにおいて選出されたチャンスモード番号１～３に基づいて、周期数０～４のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３５】
図２０（Ｃ）に示すＥＸ１モード抽せんは、ＡＴ当選後の上乗せモード番号（ＡＴ中のストック上乗せ状態を管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には１または２）を選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３６】
図２０（Ｄ）に示すＥＸ２モード抽せんは、ＥＸ１モード抽せんと同じくＡＴ当選後の上乗せモード番号を決めるため、特に、遊技モード２または５に滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には０または２）を選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３７】
図２０（Ｅ）に示すＡＴモード抽せん－１は、ＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード０～２の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１３８】
図２０（Ｆ）に示すＡＴモード抽せん－２は、ＡＴモード抽せん－１と同じくＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決め

るため、特に、遊技モード３～５の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１３９】

図２０（Ｇ）に示すＡＴモード抽せん－３は、ＡＴモード抽せん－１，２と同じくＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、全回胴停止後（「全停後」とも称する）に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４０】

図２１（Ａ）に示すセブン１抽せんは、ＡＴの種別（赤セブンまたは金セブン）を決めるため、特に、遊技モード１または４滞在中と全停後に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、セブン番号０～２のいずれかを選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４１】

図２１（Ｂ）に示すセブン２抽せんは、セブン１抽せんと同じく、ＡＴの種別を決めるため、特に、遊技モード２または５滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、セブン番号０～２のいずれかを選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４２】

図２１（Ｃ）に示すＡＴモード書換抽せんは、ＡＴ終了後にＡＴモード番号を書き換える抽選であり、有利区間クリアカウンタの値（３００未満か３００以上か）に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各有利区間クリアカウンタの値に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４３】

図２１（Ｄ）に示すセブンループ抽せんは、赤セブンを継続するか否かを決める抽選であり、ループ番号（赤セブンの継続率を管理する番号）に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ループ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４４】

図２１（Ｅ）に示す金セブンループ抽せんは、金セブンを継続するか否かを決める抽選であり、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。当選（１）およびハズレ（０）に割り当てた当選値数は図示のとおりである。

【０１４５】

図２１（Ｆ）に示す金セブンループ書換抽せんは、金セブンの継続率を書き換えるための抽選であり、条件装置グループＥ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＥ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４６】

図２１（Ｇ）に示す上乗せモード抽せんは、ＡＴ中に上乗せモード番号を決める抽選であり、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には１または２）を選出する。各上乗せモード番号に割り当てた当選値数は図示のとおりである。

【０１４７】

図２２（Ａ）に示すベル回数切替抽せんは、ベル回数を書き替えるための抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１４８】

図２２（Ｂ）に示すセブンストック１抽せんは、ＡＴストック数を加算するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選値数は図示のとおりであ

る。
【０１４９】
図２２（Ｃ）に示すセブンストック２抽せんは、セブンストック１抽せんと同じく、ＡＴストック数を加算するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＥ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＥ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５０】
図２２（Ｄ）に示す演出レバーウェイト抽せんは、フリーズとしてのフェイクウェイトを行うか否かを決める抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５１】
図２３（Ａ）に示すＡＴ周期抽せん－１は、ＡＴ終了時に、ＡＴ中の滞在周期回数（遊技モード３から遊技モード７，４を経由して遊技モード３に戻るまでに必要なＢＢ作動の回数）を決めるため、特に、ＡＴモード番号が１または２のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数０～３（実際には１～３）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５２】
図２３（Ｂ）に示すＡＴ周期抽せん－２は、ＡＴ周期抽せん－１と同じく、ＡＴ終了時に、ＡＴ中の滞在周期回数を決めるため、特に、ＡＴモード番号が３または４のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数０～３（実際には１～３）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５３】
図２３（Ｃ）に示す引き戻し１抽せん－１は、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が１～３のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５４】
図２３（Ｄ）に示す引き戻し１抽せん－２は、引き戻し１抽せん－１と同じく、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が４のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５５】
図２４（Ａ）に示す引き戻し１抽せん－３は、引き戻し１抽せん－１，２と同じく、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が５のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５６】
図２４（Ｂ）に示す引き戻し２抽せんは、ＡＴ中の滞在周期回数が０となった後に、再びＡＴ当選するか否かを決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５７】
図２４（Ｃ）に示すＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんは、ＡＴ終了後に、所定の優遇状態に設定されるゲーム数（「優遇状態ゲーム数」とも称する）を決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、優遇状態ゲーム数０，１０，２０，３０のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。

【０１５８】
図２５（Ａ）に示すセブンテーブル１抽せんは、セブンテーブル番号（赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号）を決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、セブンテーブル番号０～１５のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１５９】
図２５（Ｂ）に示すセブンテーブル１抽せんは、セブンテーブル１抽せんと同じく、セブンテーブル番号を決める抽選であり、条件装置グループＧ番号に基づいて、セブンテーブル番号０～１５のいずれかを選出する。各条件装置グループＧ番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１６０】
図２６（Ａ）に示すベル回数１抽せん－１は、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが０～２のときに行われる１回目用の抽選であり、ＣＵランク番号（カウントアップのし易さを管理する番号）に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１６１】
図２６（Ｂ）に示すベル回数１抽せん－２は、ベル回数１抽せん－１と同じく、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが４または５のときに行われる１回目用の抽選であり、ＣＵランク番号に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１６２】
図２６（Ｃ）に示すベル回数２抽せんは、ベル回数を決めるために行われる２回目以降用の抽選であり、ＣＵランク番号に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選値数は図示のとおりである。
【０１６３】
図２６（Ｄ）に示すベル回数３抽せんは、ベル回数２抽せんと同じく、ベル回数を決めるために行われる２回目以降用の抽選であり、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ベル回数に割り当てた当選値数は図示のとおりである。
【０１６４】
図１５に戻り、乱数発生・取込手段１１７は、上述のＣＰＵ６１、クロックパルス発生器６４、分周器６５、乱数発生器６６、乱数取込回路６７で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「０～６５５３５」までの数値範囲の乱数列を発生可能な４個（４ｃｈ：ｃｈは「チャンネル」の略）の１６ビット乱数手段と、最大で「０～２５５」までの数値範囲の乱数列を発生可能な４個（４ｃｈ）の８ビット乱数手段を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっている。これらの１６ビット乱数手段または８ビット乱数手段が発生する乱数は、クロックパルス発生器６４が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウエア乱数（ハード乱数）とも称される。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段１１８とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述のＣＰＵ６１、ＲＡＭ６３で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数手段を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウエア乱数（ソフト乱数）とも称される。
【０１６５】
（遊技進行管理手段１３０を構成する各手段）
受容メダル管理手段１３１は、メダル投入口２１から投入された遊技メダル（「投入遊技メダル」とも称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（受入通路に導かれて投入メダルセンサ２８ｂにより検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する）を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数（遊技を実行するのに必要となるベット数（規定数「３」））に達していない場合には、受容

遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数（例えば「５０」）に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

【０１６６】

また、受容メダル管理手段１３１は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理）を行うように構成されている。再遊技作動状態であっても、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、投入された遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして受け入れる（受け入れないようにしてもよい）。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

【０１６７】

役決定手段１３２は、スタートレバー２５が操作されたこと（スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、予め設定された役決定確率（抽選置数）に基づき複数の役決定結果（条件装置）の中から少なくとも１つの役決定結果を選出するための役決定処理（内部抽せん）を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の１６ビット乱数手段が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー２５が操作されたことを契機として、１６ビット乱数手段が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出し、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、条件装置を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、条件装置を選出するようにしてもよい。

【０１６８】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル（図示略）を参照して行われる。役決定テーブルは、各条件装置に対応した抽選置数データが設定値別に、ＲＯＭ６２内の所定の記憶領域（複数のアドレス）に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、１つまたは複数の条件装置が選出されると、選出された条件装置に対応した遊技役が当該遊技における成立許容役となる。選出された条件装置（当選役）の情報はＲＡＭ６３の所定の記憶領域に記憶されるが、１つの遊技において記憶された当選項目の情報が、小役や再遊技役の当選に関する情報である場合は、これら小役、再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア（「０」にリセット）される。一方、ＢＢ役の当選に関する情報は、ＢＢ役が当選しても成立しなかった場合、当該ＢＢ役が成立するまでクリアされずに記憶保持される。

【０１６９】

演出グループ番号決定手段１３３は、役決定処理により選出された条件装置に対して演出グループ番号を対応付ける処理を行うように構成されている。本実施形態では、図２７に示すように、ボーナス条件装置に対しては演出グループＡグループ番号（０または１）を対応付け、入賞再遊技条件装置に対しては演出グループＢグループ番号（０～２９）を対応付けている。例えば、図２７（Ａ）に示すように、１種ＢＢ－Ａ条件装置および１種ＢＢ－Ｂ条件装置には、演出グループＡグループ番号１を共通で対応付けている。また、図２７（Ｂ）に示すように、押し順の違いによって遊技上の有利、不利（出玉への影響）が生じたり、遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じたりする、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置には演出グループＢグループ番号１３を共通で対応付けており、入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置には演出グループＢグループ番号１４を共通で対応付けている。

【０１７０】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない（出玉への影響がない）再遊技役の当選に対応する再遊技－Ａ～Ｌ条件装置や、押し順の違いによって遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じないかあるいは獲得し得る遊技メダル数自体が少ない（例えば、ベットの規定数以下）の小役（入賞役）の当選に対応する入賞再遊技条件装

置については、個々の条件装置に対して異なる演出グループＢ番号を対応付けている。
【０１７１】
図１５に戻り、リール制御手段１３４は、スタートレバー２５が操作されたこと（スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール３ａ～３ｃを回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが順次操作されたこと（ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの各操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、対応する各リール３ａ～３ｃを順次回転停止させるように構成されている。
【０１７２】
各リール３ａ～３ｃの回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定（セット）される各停止テーブル（図示略）に基づき、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作態様（押し順や操作タイミング等）に応じて行われる。各リール３ａ～３ｃは、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されたタイミングから、各リール３ａ～３ｃが所定の停止許容時間（例えば１９０ミリ秒）以内に停止するように（本実施形態では、最大滑りコマ数５コマの範囲内で）行われる。
【０１７３】
すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン２９上に停止表示されないように、リール３ａ～３ｃの停止制御がなされるようになっている。なお、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選する場合や、特別役と再遊技役または小役が重複当選する場合を設ける場合には、再遊技役、特別役、小役の順に優先して成立させる再遊技役優先（特別役よりも小役の優先順位を高くしてもよい）のリール回転停止制御を行ってもよい。
【０１７４】
停止表示図柄判定手段１３５は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃが操作されたタイミングに基づき、リール３ａ～３ｃにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン２９上に停止表示されたと判定した図柄の組合せ（実際に停止表示された図柄組合せとは異なっていてもよい）に基づき、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。
【０１７５】
払出メダル管理手段１３６は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に加算する貯留加算払出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、ホッパー駆動回路５２を介してホッパー５０を駆動させる実払出しにより、払い出すようになっている。また、払出メダル管理手段１３６は、清算操作（清算スイッチ２４の押圧操作）が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはクレジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー５０を駆動させて払い戻すようになっている。
【０１７６】
ブロッカ制御手段１３７は、上述のブロッカ４８を制御するためのブロッカ信号を出力して、ブロッカ４８をＯＮ状態（遊技メダル受入可能状態）とＯＦＦ状態（遊技メダル受入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とされた場合、メダル投入口２１に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ２８ａにより検出されるようになっている。
【０１７７】
表示用ランプ制御手段１３８は、上述の各種表示用ランプ（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、ＣＲＥランプ

４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ）の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路４７を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ４６ｊをメイン側押し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段１３９により払出数表示ランプ４６ｊの制御が行われる。

【０１７８】

押し順管理手段１３９は、役決定処理により選出された役決定結果（条件装置）に応じて、報知する押し順に対応した指示番号（０～６のいずれか）を選出するようになっている。指示番号０は、押し順を報知しないときに選出されるもので、指示番号１～６は、押し順を報知したいときに選出されるものである。本実施形態では、指示番号１を「左中右」、指示番号２を「左右中」、指示番号３を「中左右」、指示番号４を「中右左」、指示番号５を「右左中」、指示番号６を「右中左」の各押し順に対応付けている。

【０１７９】

また、押し順管理手段１３９は、払出数表示ランプ４６ｊをメイン側押し順報知器として機能させ、選出した指示番号を報知させることにより押しナビ（メイン側押しナビ）を行うようにも構成されている。この押しナビは、払出数表示ランプ４６ｊに設けられた２つの７セグメントランプ（以下「７セグ」と略記することがある）を用いて、ナビ番号を報知する。例えば、左の７セグに「＝」を表示し、右の７セグに指示番号の数値（例えば、指示番号２であれば「２」）を表示する。左の７セグに表示する「＝」は、払出数表示ランプ４６ｊにおいて払出数を表示しているときと区別するためのものである。ナビ番号０が選出された場合には、払出数表示ランプ４６ｊによる表示は行わないようにしているが、別の態様として、左の７セグに「＝」を右の７セグに「０」を表示してもよいし、左の７セグと右の７セグとの両方に「０」を表示してもよいし、左右の７セグの一方のみに「０」を表示してもよい。

【０１８０】

条件装置グループ番号決定手段１４０は、演出グループ番号決定手段１３３により決定された演出グループＡグループ番号および演出グループＢグループ番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる条件装置グループ番号を決定するように構成されている。具体的には、条件装置グループ番号を、条件装置グループＡ番号から条件装置グループＪ番号までの１０種類に分けるとともに、演出グループＡグループ番号と演出グループＢグループ番号との各組合せについて、それぞれ、条件装置グループＡ番号から条件装置グループＪ番号までの各番号値を予め対応付けている。具体的な対応付けは、図２８に示すとおりである。例えば、演出グループＡグループ番号１および演出グループＢグループ番号０の組合せについては、条件装置グループＡ番号１、条件装置グループＢ番号２、条件装置グループＣ番号２、条件装置グループＤ番号０、条件装置グループＥ番号０、条件装置グループＦ番号１、条件装置グループＧ番号０、条件装置グループＨ番号１、条件装置グループＩ番号０、条件装置グループＪ番号１をそれぞれ対応付けているという具合である。なお、図２８の表中の備考欄には、演出グループＡグループ番号と演出グループＢグループ番号との各組合せの内容を表す略称を記載している。

【０１８１】

（メイン通信制御手段１５０を構成する各手段）

制御コマンド送信手段１５１は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバー２５が操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているかのかを示す情報を含む制御コマンド（「遊技モードコマンド」とも称する）、どのＲＴ状態に設定されているかのかを示す情報を含む制御コマンド（「ＲＴコマンド」とも称する）、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド（「作動状態コマンド」とも称する）がある。また、スタートレバー２５が操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、指示番号の情報を含む制御コマンド（「指示番号コマンド」とも称する）、演出グループ番号（演出グループＡ番号および演出グループＢ番号）の情報を含む制御コマンド（「演出グループ番号コマンド」とも称する）がある。この他に、設定値の情報を含む

制御コマンド、ベル回数カウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンドや、後述のボーナス遊技で送信する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバー２５が操作される前や、スタートレバー２５が操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

【０１８２】

また、制御コマンド送信手段１５１は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始することを示す情報を含む制御コマンド（「全回胴回転開始コマンド」とも称する）を送信する。さらに、第一停止操作（１番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第一回胴停止（第一停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第一停止コマンド」とも称する）を送信する。同様に、第二停止操作（２番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第二回胴停止（第二停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第二停止コマンド」とも称する）を送信する。同じく、第三停止操作（３番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第三回胴停止（第三停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第三停止コマンド」とも称する）を送信する。さらに、停止図柄判定をする前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド（「全停止コマンド」とも称する）、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド（「払出数コマンド」とも称する）を送信する。また、全回胴停止後の所定のタイミングで、役決定結果（ボーナス条件装置および入賞再遊技条件装置）の情報を含む制御コマンド（「役決定結果コマンド」とも称する）を送信する。主制御手段１００と副制御手段２００（サブメイン制御手段２００Ａ）との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

【０１８３】

外端信号送信手段１５２は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対し外端信号を送信するように構成されている。本実施形態では、有利区間の遊技モード３に滞在中で、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置または入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置が選出されたときに、１５枚の遊技メダルが払い出されることが２回（連続で）起きるという状況が発生したときに、外端信号を出力するようにしている。そのような状況は、ＢＢ内部中のときであっても、ＢＢ内部中ではないとき（ＢＢ非内部中）であっても発生し得る。仮に、ＢＢ内部中においてこのような状況が生じた場合のみ外端信号を出力するよう構成すると、外端信号が出力されたことによって、ＢＢ内部中であることが判別可能となる。これに対し、本実施形態では、ＢＢ内部中であってもＢＢ非内部中であっても、上述の状況が発生した場合は、外端信号を出力するようにしている。そのため、外端信号が出力されても、そのことによって、ＢＢ内部中であるかどうかを確実に判別することは困難となっている。ただし、ＢＢ非内部中において１５枚の遊技メダルが払い出される可能性は、ＢＢ内部中と比較してかなり低くなっている。したがって、外端信号が出力された場合、それがＢＢ内部中において出力された可能性は高くなる。そのため、外端信号が出力された回数を外部機器等により遊技者が確認し、その回数を遊技者が、ＢＢ内部中に移行した回数と判断したとしても、その判断が実情と大きく乖離することはない（外端信号をＢＢ内部中となったことを示す信号と捉えた場合の信頼性を確保することができる）。

【０１８４】

副制御手段２００は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理（指示）を行うサ

ブメイン制御手段（「第１副制御手段」とも称する）２００Ａと、主に画像演出及び音声演出を制御（実行）するサブサブ制御手段（「第２副制御手段」とも称する）２００Ｂとを備えて構成される。

【０１８５】

サブメイン制御手段２００Ａは、大別すると、演出管理手段２１０とサブメイン通信制御手段２３０とを備えている。演出管理手段２１０は、ゲーム演出管理手段２１１、報知演出管理手段２１２及びランプ演出制御手段２１３を備えており、サブメイン通信制御手段２３０は、制御コマンド受信手段２３１、演出コマンド送信手段２３２及び状態コマンド受信手段２３３を備えている。なお、サブメイン制御手段２００Ａにおける上述の各手段は、図２に示すサブメイン制御基板７０Ａ上に配されたサブメインＣＰＵ７１、ＲＯＭ７２、ＲＡＭ７３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ７２に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１８６】

（演出管理手段２１０を構成する各手段）

ゲーム演出管理手段２１１は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（「ゲーム演出」とも称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

【０１８７】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置１１を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モード（例えば、遊技モード５）に滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂや飾りランプ３２ａ，３２ｂを用いた演出を行ったり、スピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂを用いた演出を組み合わせて行ったりしてもよい。

【０１８８】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置１１により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段１００においてＡＴゲーム数（ベル回数）が加算されたことを契機として、加算されたＡＴゲーム数の値（例えば「＋１０」等の文字）を、画像表示装置１１の表示画面１１ａ上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

【０１８９】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段１００からのナビ番号コマンドにより伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出が行われる。この押しナビ演出（サブ側押しナビ）は、画像表示装置１１をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順（正解押し順）を表示画面１１ａ上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述のＲＰナビに対応するＲＰナビ演出（サブ側ＲＰナビ）と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出（サブ側入賞ナビ）と、目押しナビに対応する目押しナビ演出（サブ側目押しナビ）を実行するようになっている。

【０１９０】

押し順を報知する押しナビ演出（ＲＰナビ演出、入賞ナビ演出）の具体的態様としては、対応する押し順を示す数字を表示する態様（例えば、「左第一」の押し順の場合は、表示画面１１ａの左下部に「１」を表示し、「中左右」の押し順の場合は、表示画面１１ａの下部に押し順を示す数字を「２、１、３」の順番で左側から並べて報知する態様）が例として挙げられる。第一押し順から第三押し順までを表示する場合には、表示した第一押し順に従って遊技者が１番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が２番目のストップスイッチを操作した時点で第

二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が３番目のストップスイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。

【０１９１】

また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押しナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべき操作と対応付けてスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ１３ａを「左」、演出ランプ１２を「中」、演出ランプ１３ｂを「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。また、サブ側押しナビを行うための表示器を備えるようにしてもよい。例えば、表示窓Ｗの下に、７セグメントランプを横に３個並べて構成される表示器を設け、「右中左」の押し順の場合は、左側、中央、右側の各７セグメントランプに「３」、「２」、「１」の数字をそれぞれ表示することが挙げられる。

【０１９２】

報知演出管理手段２１２は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

【０１９３】

ランプ演出制御手段２１３は、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂ、飾りランプ３２ａ，３２ｂ、バックランプ３８ａ～３８ｄを用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。また、後述の示唆演出も行うように構成されている。

【０１９４】

（サブメイン通信制御手段２３０を構成する各手段）

制御コマンド受信手段２３１は、主制御手段１００からの制御コマンドを受信し、ＲＡＭ７３等の所定の記憶領域（例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【０１９５】

演出コマンド送信手段２３２は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づき、演出に関する各種の情報を含む演出コマンド（例えば、画像情報を含む演出コマンド等）をサブサブ制御手段２００Ｂに送信するように構成されている。

【０１９６】

状態コマンド受信手段２３３は、サブサブ制御手段２００Ｂからの状態コマンド（例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等）を受信し、ＲＡＭ７３等の所定の記憶領域（例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【０１９７】

以上のように構成されたサブメイン制御手段２００Ａに対し、サブサブ制御手段２００Ｂは、大別すると、演出実行制御手段２５０とサブサブ通信制御手段２７０とを備えている。演出実行制御手段２５０は、ゲーム演出実行制御手段２５１と報知演出実行制御手段２５２を備えており、サブサブ通信制御手段２７０は、演出コマンド受信手段２７１と状態コマンド送信手段２７２を備えている。なお、サブサブ制御手段２００Ｂにおける上述の各手段は、図２に示すサブサブ制御基板７０Ｂ上に配されたサブサブＣＰＵ７５、ＲＯＭ７６、ＲＡＭ７７、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ７６に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１９８】
（演出実行制御手段２５０を構成する各手段）
ゲーム演出実行制御手段２５１は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドに基づいて画像表示装置１１やスピーカ１５ａ，１５ｂ等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。
【０１９９】
報知演出実行制御手段２５２は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドに基づいて画像表示装置１１やスピーカ１５ａ，１５ｂ等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。
【０２００】
（サブサブ通信制御手段２７０を構成する各手段）
演出コマンド受信手段２７１は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドを受信し、ＲＡＭ７７等の所定の記憶領域（例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。
【０２０１】
状態コマンド送信手段２７２は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段２００Ａに送信するように構成されている。
【０２０２】
上述した制御コマンド送信手段１５１からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段２３２からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段２７２からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる（パラレル通信方式で行うようにしてもよい）。また、各送信手段１５１，２３２，２７２は、それぞれ同様の構成を有しており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ（「ＣＢ」とも称する）、送信するコマンドの書込みや読出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えて構成される。
【０２０３】
ＣＢは、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に１バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それをＣＢの書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、ＣＢの読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部のＴＤＲ（送信用データレジスタ）に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、ＴＤＲに書き込まれたコマンドデータをＴＳＲ（送信シフトレジスタ）に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。
【０２０４】
なお、パラレル通信方式で行う場合は、ＣＢの読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート（副制御手段に送信するための出力ポート）に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における１つのコマンドは、通常、２バイト構成である（チェックサムは１バイト構成）。また、通信方式は調歩同期式（非同期式）であり、１ビットのストップビット、１ビットのパリティビット（偶数パリティ）を有している（通信方式やコマンド構成は適宜変更可）。
【０２０５】
〈図柄表示領域に表示される図案〉
図２９（Ａ）に示すように、図柄表示領域ＤＡ１（図１も参照）には、表示図案ＧＫ１、表示図案ＧＫ２、表示図案ＧＫ３の３個の表示図案が表示されている。表示図案ＧＫ１は、背景部ＢＫ１の上に、「青バー」、「青バー」、「赤セブン」の３個の図柄が、左側からこの順に横方向に並んで配置された図案であり、表示図案ＧＫ２は、背景部ＢＫ２の上に、「黒バー」、「黒バー」、「赤セブン」の３個の図柄が、左側からこの順に横方向に並んで配置された図案である。表示図案ＧＫ３は、背景部ＢＫ２の上に、「・」、「・」、「赤セブン」の３個の図柄が、左側からこの順に横方向に並んで配置された図案であ

る。
【０２０６】
表示図案ＧＫ１は、ＢＢ役１の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」を表していることが遊技者に分かる図案となっており、表示図案ＧＫ２は、ＢＢ役２の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」を表していることが遊技者に分かる図案となっている。一方、表示図案ＧＫ３は、右側に「赤セブン」が位置する図柄組合せ、例えば、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せを遊技者に想起させる図案となっている。なお、表示図案ＧＫ３の背景部ＢＫ３は、図柄「赤セブン」の色（赤色）と同色または類似した色に着色されている。また、表示図案ＧＫ１の背景部ＢＫ１を、図柄「青バー」の色（青色）と同色または類似した色に着色してもよいし、表示図案ＧＫ２の背景部ＢＫ２を、図柄「黒バー」の色（黒色）と同色または類似した色に着色してもよい。表示図案ＧＫ３における図柄「赤セブン」に替えて、リール上に設けられていない図柄、例えば「☆」等の図柄を表示するようにしてもよい。
【０２０７】
図２９（Ｂ）に示すように、図柄表示領域ＤＡ２（図１も参照）には、３個の「赤セブン」の図柄が、横方向に並んで表示されており、これにより「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せを遊技者に意識させるようになっている。なお、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せは、ＲＴ２（ＢＢ作動中）でのみ成立する小役４０の対応図柄となっている他、ＲＴ１（ＢＢ内部中）においては、所定の役決定結果（例えば、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置または入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置）が選出されたときに、押し順、押し位置によって図柄「赤セブン」を引き込めた場合にハズレ図柄として表示されることがある図柄組合せとなっている。
【０２０８】
〈示唆演出〉
図２９（Ａ）に示す図柄表示領域ＤＡ１の背面側には、不図示の複数の照明ランプ（「図案照明ランプ」とも称する）が所定の位置に配置されており、この図案照明ランプを点灯または点滅させることにより、表示図案ＧＫ１～ＧＫ３を背面側から照らして目立たせることができるようになっている。図案照明ランプの点灯および消灯は、副制御手段側で制御される。
【０２０９】
本実施形態では、図案照明ランプを用いて示唆演出（示唆報知）が行われる。示唆演出とは、遊技者に目押しで狙わせる図柄組合せを示唆する演出であり、図３０に示すように、示唆パターン１～４の４種類の示唆演出が行われる。示唆パターン１は、３個の表示図案ＧＫ１～ＧＫ３のうち、２個の表示図案ＧＫ１，ＧＫ２を、図案照明ランプによって背面側から照明して目立たせる示唆演出である。示唆パターン２は、３個の表示図案ＧＫ１～ＧＫ３のうち、表示図案ＧＫ３のみを、図案照明ランプによって背面側から照明して目立たせる示唆演出である。示唆パターン３は、３個の表示図案ＧＫ１～ＧＫ３のうち、表示図案ＧＫ１のみを、図案照明ランプによって背面側から照明して目立たせる示唆演出である。示唆パターン４は、３個の表示図案ＧＫ１～ＧＫ３のうち、表示図案ＧＫ２のみを、図案照明ランプによって背面側から照明して目立たせる示唆演出である。なお、図３０において、枠線が１点鎖線で表示された図柄は、背面側から照明された状態であることを示している。
【０２１０】
示唆パターン２の示唆演出は、基本的に、ＡＴ当選している状態でＢＢ当選したときに行われる。具体的には、スタートレバーの操作時にＡＴ当せんフラグ＝１の情報と演出グループＡ番号１（ＢＢ役１またはＢＢ役２が当選したことを示す）の情報（コマンド）を副制御手段が主制御手段から受信したことを契機として、示唆パターン２の示唆演出が行われる。示唆パターン２の示唆演出を行うことにより、図柄組合せ「赤セブン・赤セブン・赤セブン」を、「右第一」の押し順で（表示図案ＧＫ３では、図柄「赤セブン」が右側に配置されているため）狙うことを遊技者に促すことができる。この示唆演出により遊技

者が図柄組合せ「赤セブン・赤セブン・赤セブン」を狙うことで、ＢＢ役１の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」およびＢＢ役２の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」が揃わなくなり、これにより、ＢＢ内部中の状態でＡＴ（遊技モード３）に移行させることができる。ＢＢ内部中のＡＴは、遊技者にとって非常に有利な遊技状態となるので、示唆パターン２の示唆演出は、遊技者を有利な遊技状態に導く演出ともなっている。なお、示唆パターン２の示唆演出を行うときに、「赤セブンを狙え」というような音声を出力するようにしてもよい。

【０２１１】

示唆パターン１の示唆演出は、基本的に、ＡＴ当選していない状態でＢＢ当選したときに行われる。具体的には、スタートレバーの操作時にＡＴ当せんフラグ＝０の情報と演出グループＡ番号１（ＢＢ役１またはＢＢ役２が当選したことを示す）の情報（コマンド）を副制御手段が主制御手段から受信したことを契機として、示唆パターン１の示唆演出が行われる。示唆パターン１の示唆演出は、図柄組合せ「青バー・青バー・赤セブン」を対応図柄とするＢＢ役１と、図柄組合せ「黒バー・黒バー・赤セブン」を対応図柄とするＢＢ役２とのどちらかが当選していることは分かるが、どちらが当選しているのかは分からない演出となっている。そのため、示唆パターン１の示唆演出を行うことにより、遊技者に、ＢＢ役１とＢＢ役２のどちらが当選しているのかを考えさせ、こちらだと思う方の対応図柄を目押しにより狙わせるという遊技性を持たせ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。また、示唆パターン１の示唆演出が行われた場合、目押しの得意な遊技者であっても、確率的に半分程度は、ＢＢ役を成立させることができずに、ＢＢ内部中に移行されることになる。そのため、示唆パターン１の示唆演出は、ＢＢ内部中とＢＢ作動中とで出玉率が異なるような場合において、出玉率の調整用としての機能も有していることになる。

【０２１２】

示唆パターン３の示唆演出と示唆パターン４の示唆演出は、基本的に、示唆パターン１の示唆演出が行われた遊技における全回胴停止後の所定のタイミング（例えば、次遊技の回胴回転開始時）で行われる。具体的には、全回胴停止後に、ボーナス条件装置番号１（ＢＢ役１当選）の情報を副制御手段が主制御手段から受信したことを契機として示唆パターン３の示唆演出が行われ、ボーナス条件装置番号２（ＢＢ役２当選）の情報を副制御手段が主制御手段から受信したことを契機として示唆パターン４の示唆演出が行われる。示唆パターン３，４の示唆演出は、ＢＢ役１とＢＢ役２とのどちらが当選しているのかが分かる演出となっている。そのため、示唆パターン３，４の示唆演出を行うことにより、遊技者に、当選しているＢＢ役の対応図柄を目押しにより狙わせることができる。なお、上述したようなの示唆演出や図案（図柄組合せ）の表示を、画像表示装置１１を用いて行うようにしてもよい。

【０２１３】

〈回胴演出〉

本実施形態では、フリーズ中に行われる回胴演出として、赤セブンリール演出が行われる。赤セブンリール演出は、３個の図柄「赤セブン」を表示窓Ｗに揃えて停止表示させる回胴演出であり、主にＡＴ突入時、具体的には、ＡＴ当選している状態でのＢＢ当選時であって、示唆パターン２の示唆演出が行われたが、遊技者の目押しのタイミングでは「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せを表示窓Ｗ内に停止表示させることができなかった場合に行われる。なお、ＡＴ突入時であっても、ＢＢ役１の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」およびＢＢ役２の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」が停止表示された場合は、赤セブンリール演出は行わない。このような赤セブンリール演出を行うことにより、目押しにより図柄「赤セブン」を揃えることができなかった場合でも、図柄「赤セブン」を揃えて表示させることができる。そのため、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せを、ＢＢ内部中の状態で遊技モード３に移行してＡＴ遊技が開始される契機となる図柄組合せとして、遊技者に印象付けることができる。なお、赤セブンリール演出は、ＡＴストックがあることによって、１回のＡＴが終了後に次のＡＴが継続して行わ

れる際にも実行される。
【０２１４】
赤セブンリール演出の他に、金セブンリール演出、金セブン昇格リール演出も行われる。金セブンリール演出は、３個の図柄「金セブン」を表示窓Ｗ内に揃えて停止表示させる回胴演出であり、金セブン昇格リール演出は、３個の図柄「赤セブン」を表示窓Ｗ内に揃えて停止表示させた後、再び回胴回転させて、３個の図柄「金セブン」を表示窓Ｗ内に揃えて停止表示させる回胴演出である。
【０２１５】
〈赤セブン揃いの表示割合〉
本実施形態では、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが表示窓Ｗ内に停止表示される機会として、ＢＢ非作動中（非ＲＴ中またはＲＴ１中）は、ＢＢ役１またはＢＢ役２の当選時と回胴演出が行われる時とがあり、ＢＢ作動中は小役４０の当選時がある。ＢＢ作動中とＢＢ非作動中とを比較すると、ＢＢ非作動中の方がＢＢ作動中よりも、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが表示される割合は高くなっている。また、ＢＢ役１またはＢＢ役２の当選時と回胴演出が行われる時とを比較すると、回胴演出が行われる時の方が、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが表示される割合は高くなっている。
【０２１６】
図柄表示領域ＤＡ２に表示されている「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せ（「赤セブン揃い」とも称する）は、ＢＢ非作動中に表示窓Ｗ内に表示されたときと、ＢＢ作動中に表示窓Ｗ内に表示されたときでは、その機能が異なっている。すなわち、ＢＢ非作動中に表示される赤セブン揃いはＡＴ遊技の開始を報知する機能を有し、ＢＢ作動中に表示される赤セブン揃いは小役４０（１枚役）が成立したことを報知する機能を有する。本実施形態では、ＢＢ非作動中の方がＢＢ作動中よりも赤セブン揃いが表示される割合が高くなっているので、赤セブン揃いをＡＴ遊技開始（有利な状態への移行）の契機となる図柄組合せとして遊技者に強く印象付けることが可能となる。また、ＢＢ役１またはＢＢ役２の当選時に遊技者の目押しに成功して赤セブン揃いが表示される場合の割合よりも、目押しに失敗したために回胴演出により赤セブン揃いが表示される場合の割合の方が高くなっているので、目押しを苦手とする遊技者に対しても、ＡＴ遊技が開始されること（現在の遊技状態）を的確に把握させることができるため、遊技をスムーズに進行させることができる。
【０２１７】
〈エンディング演出〉
本実施形態では、有利区間中の滞在ゲーム数が１５００を超えたり、純増カウンタや補正カウンタの値がそれぞれの上限値を超えたりすると、有利区間が終了するようになっている。有利区間が何の前触れものなく終了すると、遊技者が落胆して遊技意欲が低下する虞がある。そこで、本実施形態では、有利区間の終了時期を遊技者に示唆するための演出（「エンディング演出」とも称する）を、画像表示装置１１を用いて行うようにしている。このようなエンディング演出は、従来の遊技機でも行われているが、これまでのものは、有利区間の終了が近づいていることを遊技者に報知することを目的とするもので、遊技性は乏しかった。そこで、本実施形態のエンディング演出では、有利区間中の遊技の進行に応じて演出内容が複数通りに変化するように構成し、その変化の仕方によって遊技者に特典が付与されるようにしている。そのため、エンディング演出がどのように変化するのかという点に関して遊技者に関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。以下、エンディング演出の具体例について、図３１および図３２を参照して説明する。
【０２１８】
図３１（Ａ）に示すエンディング演出１は、有利区間ゲーム数（有利区間に移行してからの消化ゲーム数）に応じて、演出内容が変化するようにしたもので、特典はスロットマシン１の設定値の示唆としている。このエンディング演出１では、有利区間ゲーム数が０

～２５０の期間において、画像表示画面１１ａに画像ＧＺ１が表示される。画像ＧＺ１は、静止画像であってもよいし動画像であってもよい（他の画像ＧＺ２～ＧＺ１０についても同様）。表示内容は特に限定されるものではないが、例えば、有利区間が始まったことを示唆したり、遊技メダルの獲得数の期待値を表示したりするものとしてもよい。次に、有利区間ゲーム数が２５１～５００の期間において、所定のタイミングで（例えば、所定の遊技役の当選を契機として）、画像ＧＺ１から画像ＧＺ２または画像ＧＺ５に切り替える。画像ＧＺ２と画像ＧＺ５とは、表示内容が互いに異なるものである。

【０２１９】

また、有利区間ゲーム数が２５１～５００の期間において、所定のタイミングで画像の切替えを行う。本例では、画像ＧＺ２を表示していたときは、画像ＧＺ２から画像ＧＺ３または画像ＧＺ６に切り替え、画像ＧＺ５を表示していたときは、画像ＧＺ５から画像ＧＺ６または画像ＧＺ８に切り替える。画像ＧＺ３，ＧＺ６，ＧＺ８は、それぞれ表示内容が異なるものである。さらに、有利区間ゲーム数が１００１～１５００の期間において、所定のタイミングで画像の切替えを行う。本例では、画像ＧＺ３を表示していたときは、画像ＧＺ３から画像ＧＺ４または画像ＧＺ７に切り替え、画像ＧＺ６を表示していたときは、画像ＧＺ６から画像ＧＺ７または画像ＧＺ９に切り替える。また、画像ＧＺ８を表示していたときは、画像ＧＺ８から画像ＧＺ９または画像ＧＺ１０に切り替える。

【０２２０】

そして、画像ＧＺ４，ＧＺ７，ＧＺ９，ＧＺ１０のいずれかが表示されたのかによって、遊技者に示唆される内容が異なっている。すなわち、画像ＧＺ４は、スロットマシン１の設定値が設定６である可能性があること（設定６示唆）を示すものとなっており、画像ＧＺ７は設定３か設定６である可能性があること（設定３，６示唆）を示すものとなっている。これに対し、ＧＺ９，ＧＺ１０は、設定値を示唆するものとはなっていない。画像がどのように切り替わっていくのかは、図３３（Ａ）に示すエンディング演出１用抽せんによって、所定のタイミング（例えば、有利区間への移行時）で決められる。この抽せんでは、８通りの画像の切替えの流れ（「画像変遷」とも称する）のうち、いずれか１つの画像変遷が選出されるようになっており、その選出確率がスロットマシン１の設定値によって変わるように設定されている。例えば、ＧＺ１→ＧＺ２→ＧＺ３→ＧＺ４の画像変遷が選出される確率は、設定１の場合は０、設定３の場合は１０／２５６、設定６の場合は３２／２５６といった具合である。

【０２２１】

図３１（Ｂ）に示すエンディング演出２は、補正カウンタの値に応じて演出内容が変化するようにしたものであり、画像切替えの流れや特典は、図示のとおりである。また、エンディング演出２における画像変遷は、図３３（Ｂ）に示すエンディング演出２用抽せんによって決められる。このエンディング演出２における画像ＧＺ４は、設定６であることが確実なこと（設定６確定）を示すものとなっており、エンディング演出１，３における画像ＧＺ４（設定６示唆）よりも、遊技者にとって信頼度の高いものとなっている。

【０２２２】

図３２（Ａ）に示すエンディング演出３は、有利区間中の獲得数（差枚数）に応じて演出内容が変化するようにしたものであり、画像切替えの流れや特典は、図示のとおりである。また、エンディング演出２における画像変遷は、図３３（Ｃ）に示すエンディング演出３用抽せんによって決められる。

【０２２３】

図３２（Ｂ）に示すエンディング演出４は、有利区間中の付与ポイント値に応じて演出内容が変化するようにしたものであり、画像切替えの流れや特典は、図示のとおりである。また、エンディング演出２における画像変遷は、図３３（Ｄ）に示すエンディング演出４用抽せんによって決められる。このエンディング演出４における画像ＧＺ４は、設定６であることが確実なこと（設定６確定）を示す内容となっており、エンディング演出１，３における画像ＧＺ４よりも、遊技者にとって信頼度の高いものとなっている。なお、付与ポイント値とは、遊技中（ボーナス遊技中やＡＴ遊技中に限定してもよい）において役抽

選の結果等に応じて遊技者に付与される、遊技メダルとは異なる何らかの景品的特典（例えば、壁紙データ等）の付与数を意味する。また、付与ポイント値が上限値（例えば、１００００）を超えると有利区間を終了させるように構成してもよい。

【０２２４】

エンディング演出１～４では、有利区間中で変化する或る１つの変数（有利区間ゲーム数や補正カウンタ値）に基づいて、画像を切り替える構成であるが、複数の変数（例えば、有利区間ゲーム数と補正カウンタ値、補正カウンタ値と付与ポイント値）に基づいて、画像を切り替える構成としてもよい。複数の変数に基づいて画像を切り替える場合、最初に画像切替えのタイミングに達した方の変数に基づき画像の切替えを実行してもよいし、どちらか一方の変数を優先して画像の切替えを実行してもよい。例えば、獲得数と付与ポイント値という２つの変数に基づいて画像の切替えを行う場合、出玉に対する関連性の高い獲得数の方を優先して画像の切替えを行うようにしてもよい。また、エンディング演出の結果に応じて遊技者に付与する特典の内容も、設定値示唆に限られるものではなく、適宜変更可能である。

【０２２５】

［主要な制御処理］

以下、スロットマシン１の主制御手段１００において行われる制御処理のうち、特に、設定変更処理と遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図３４～図６２を追加参照して説明する。なお、以下の説明で使用するカウンタやフラグ等の変数については、図１８の変数一覧表に簡単な説明を記載している。

【０２２６】

＜設定変更処理＞

まず、図３４（Ａ）を参照して、設定変更装置処理の基本的な流れについて説明する。設定変更装置処理は、設定変更が行われる際に実行するものであり、指示機能に係る性能に影響を及ぼす全てのＲＷＭ（ＲＡＭ６３内において有利区間に関する情報を記憶するアドレス）に「０」を保存する処理を行う（ステップＫ１）。

【０２２７】

＜遊技進行制御処理＞

次に、図３４（Ｂ）～図６１を参照して、遊技進行制御処理の基本的な流れについて説明する。遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図３４（Ｂ）に示すように、まず、遊技開始時待機処理を行う（ステップＳ１）。この遊技開始時待機処理では、図３４（Ｃ）に示すように、全停時ウェイト番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、全停時ウェイト番号が０でない場合は、全停時ウェイト番号に対応した待機時間だけ待機して（ステップＳ１２）、ステップＳ１３に進み、全停時ウェイト番号が０である場合は、そのままステップＳ１３に進む。そして、ステップＳ１３において全停時ウェイト番号に０を保存し、遊技開始時待機処理を終了してリターンする。

【０２２８】

遊技開始時待機処理の終了後、図３４（Ｂ）のステップＳ２に進む。ここでは、スタートレバー２５の操作が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられると内部抽せん開始処理を行う（ステップＳ３）。この内部抽せん開始処理では、図３５（Ａ）に示すように、内部抽せんを行う（ステップＳ２１）。この内部抽せんでは、ボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号を決定する。内部抽せんの実行後、グループ番号セット処理に進む。

【０２２９】

グループ番号セット処理では、図３５（Ｂ）に示すように、演出グループＡ番号にボーナス条件装置番号に応じた値（図２７（Ａ）を参照）を保存し（ステップＳ３１）、演出グループＢ番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値（図２７（Ｂ）を参照）を保存する（ステップＳ３２）。次いで、条件装置グループＡ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値（図２８を参照、以下同様）を保存し（ステップＳ３３）、条件

装置グループＤ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３４）、条件装置グループＧ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ３５）。

【０２３０】

同様に、条件装置グループＢ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３６）、条件装置グループＣ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３７）、条件装置グループＥ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ３８）。さらに、条件装置グループＩ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３９）、条件装置グループＦ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ４０）、条件装置グループＨ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ４１）。そして、条件装置グループＪ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ４２）、区間種別番号管理レバー処理に進む。

【０２３１】

区間種別番号管理レバー処理では、図３６に示すように、まず、区間種別番号が０（通常区間）であるか否かを判定する（ステップＳ５１）。ここで、区間種別番号が０である場合は、ステップＳ５２に進み、ＢＢ未作動か否かを判定する。ここで、ＢＢ未作動の場合は、ＢＢ内部中であるか否かを判定し（ステップＳ５３）、ＢＢ内部中でない場合は、そのままステップＳ５５に進み、ＢＢ内部中である場合は、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定し（ステップＳ５４）、条件装置グループＡ番号が１である場合はステップＳ５１に進む。一方、上記ステップＳ５２の判定でＢＢ作動中の場合と、上記ステップＳ５４の判定において条件装置グループＡ番号が１でない場合はステップＳ５１には進まず、後述の待機演出処理に進む。

【０２３２】

ステップＳ５１では、有利区間移行処理を行う。この有利区間移行処理では、図３８（Ａ）に示すように、条件装置グループＡ番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ７１）、０である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が０でない場合は、有利区間抽せんを行い（ステップＳ７２）、区間種別番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７３）。次に、区間種別番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ７４）、０である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が０でない場合は、チャンスモード１抽せんを行い（ステップＳ７５）、チャンスモード番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７６）。さらに、セブンテーブル１抽せんを行い（ステップＳ７７）、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７８）。

【０２３３】

次いで、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する（ステップＳ７９）。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、ステップＳ８３に進み、チャンスゲーム数抽せん処理を行う。このチャンスゲーム数抽せん処理では、図３８（Ｂ）に示すように、チャンスゲーム数抽せんを行い（ステップＳ９１）、チャンスゲーム数カウンタに抽せん結果を保存して（ステップＳ９２）リターンする。チャンスゲーム数抽せん処理からのリターンで、図３８（Ａ）のステップＳ８４に進み、チャンス周期抽せんを行う。そして、チャンス周期カウンタに抽せん結果を保存し、有利区間移行処理を終了してリターンする。

【０２３４】

一方、上記ステップＳ７９の判定で、チャンスモード番号が４である場合は、ステップＳ８０に進み、ＡＴ当せん時処理を行う。このＡＴ当せん時処理では、図３９に示すように、まず、ＡＴ当せんフラグに１を保存する（ステップＳ１０１）。次に、ＡＴモード抽せんを行って抽せん結果をＡＴモード番号に保存し（ステップＳ１０２）、さらに、セブン１抽せんを行って抽せん結果をセブン番号に保存する（ステップＳ１０３）。次いで、セブン番号補正処理を行う（ステップＳ１０４）。

【０２３５】
このセブン番号補正処理では、図４０（Ａ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップＳ１２１）。この補正カウンタ処理では、図４０（Ｂ）に示すように、補正カウンタデータ（金セブンカウンタの値とセブンカウンタの値を合算するカウンタ）に０をセットし（ステップＳ１３１）、セブン番号が２であるか否かを判定する（ステップＳ１３２）。ここで、セブン番号が２である場合は、補正カウンタデータに金セブンカウンタの値をセットし（ステップＳ１３３）、さらに補正カウンタデータに１を加算し（ステップＳ１３４）、ステップＳ１３５に進む。一方、上記ステップＳ１３２の判定で、セブン番号が２でない場合は、そこから直接ステップＳ１３５に進む。このステップＳ１３５では、補正カウンタデータにセブンカウンタの値を加算してステップＳ１３６に進む。ステップＳ１３６では、補正カウンタデータに、累積カウンタと補正カウンタデータとベル回数カウンタの各値に基づき算出される値を保存し、補正カウンタ処理からリターンする。

【０２３６】
補正カウンタ処理からのリターンで、図４０（Ａ）のステップＳ１２２に進み、補正カウンタの値が１９０１以上であるか否かを判定する。ここで、補正カウンタの値が１９０１以上の場合は、セブン番号に１を保存してから（ステップＳ１２３）、セブン番号補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が１９０１以上でない場合は、そのままリターンする。後述する到達フラグ処理では、補正カウンタの値が２１０１以上であるか否かによって処理手順を分岐するようにしている。これに対し本処理では、補正カウンタの値が１９０１以上であるか否かによってセブン番号に１を保存するかどうかを判断しており、分岐判断に用いる補正カウンタの値（「判別値」とも称する）が異なっている。これは、セブン番号に１を保存することで、少なくとも次回１回以上のＡＴ遊技が可能となるため、それに伴い将来獲得できる遊技メダル数が増えることを考慮して、判別値を到達フラグ処理における２１０１よりも少なく設定したものである。このように、状況に応じて判別値を変えることにより、将来獲得できる遊技メダル数を、必要以上に過剰にカウントすることなく管理することができる。

【０２３７】
セブン番号補正処理からのリターンで、図３９のステップＳ１０５に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタに３を保存してから（ステップＳ１０６）、ステップＳ１０７に進み、セブン番号が１である場合は、直接ステップＳ１０７に進む。このステップＳ１０７では、到達フラグ処理を行う。

【０２３８】
この到達フラグ処理では、図４０（Ｃ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップＳ１４１）。補正カウンタ処理の終了後、補正カウンタが２１０１以上であるか否かを判定し（ステップＳ１４２）、２１０１以上である場合は、到達フラグに１を保存し（ステップＳ１４３）、到達フラグ処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタが２１０１以上でない場合は、メイン遊技状態番号が３であるか否かを判定し（ステップＳ１４４）３である場合はそのままリターンし、３でない場合は到達フラグに０を保存してから（ステップＳ１４５）、リターンする。

【０２３９】
到達フラグ処理からのリターンで、図３９（Ａ）のステップＳ１０８に進み、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、そのままＡＴ当せん時処理処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、ＥＸモード１抽せんを行い（ステップＳ１０９）、その抽せん結果をＥＸモード番号に保存してから（ステップＳ１１０）、ＡＴ当せん時処理処理を終了してリターンする。

【０２４０】
ＡＴ当せん時処理処理からのリターンで、図３８（Ａ）のステップＳ８１に進み、条件

装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、そのまま有利区間移行を終了してリターンし、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ＡＴ突入レバー処理を行う（ステップＳ８２）。

【０２４１】

このＡＴ突入レバー処理では、図４１に示すように、まず、ループＣＵランクセット処理を行う（ステップＳ１５１）。ループＣＵランクセット処理では、図４２（Ａ）に示すように、セブンセットカウンタを１加算し（ステップＳ１７１）、ループ番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップＳ１７２）、ＣＵランク番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップＳ１７３）、リターンする。

【０２４２】

ループＣＵランクセット処理からのリターンで、図４１のステップＳ１５２に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、ステップＳ１５４に進み、セブンループ抽せん処理を行う。セブンループ抽せん処理では、図４２（Ｂ）に示すように、セブンループ抽せんを行い（ステップＳ１８１）、その抽せん結果をセブンカウンタに保存して（ステップＳ１８２）、リターンする。セブンループ抽せん処理からのリターンで、図４１のステップＳ１５５に進み、そこで、到達フラグ処理を実行してステップＳ１５６に進む。一方、上記ステップＳ１５３の判定で、セブンカウンタの値が０でない場合は、そこから直接ステップＳ１５６に進む。また、上記ステップＳ１５２の判定で、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタの値を１減算し（ステップＳ１５８）、金セブンループ抽せん補正処理を行う（ステップＳ１５９）。

【０２４３】

この金セブンループ抽せん補正処理では、図４２（Ｃ）に示すように、到達フラグが０であるか否かを判定し、０でない場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、到達フラグが０である場合は、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ１９２）、その終了後、補正カウンタの値が１９００よりも小さいか否かを判定する（ステップＳ１９３）。ここで、補正カウンタの値が１９００以上の場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタの値が１９００よりも小さい場合は、金セブンループ抽せんを行い（ステップＳ１９４）、その結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ１９５）。ここで、金セブンループ抽せんの結果が０である場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、金セブンループ抽せんの結果が０でない場合は、金セブンカウンタに３を保存し（ステップＳ１９６）、到達フラグ処理を実行してから（ステップＳ１９７）、リターンする。

【０２４４】

金セブンループ抽せん補正処理からのリターンで、図４１のステップＳ１５６に進み、上乗せモード抽せんを行い、その結果を上乗せモード番号に保存する（ステップＳ１５７）。次いで、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ１６０）、その終了後にベル回数１抽せんを行い（ステップＳ１６１）、その結果をベル回数カウンタに保存する（ステップＳ１６２）。次に、ベル回数カウンタ補正処理を行う（ステップＳ１６３）。

【０２４５】

このベル回数カウンタ補正処理では、図４３に示すように、まず、補正カウンタに、補正カウンタの上限値（２１００）と現在値との差に基づき算出される許容ベル回数の値（補正カウンタが上限値に達するまでに許容されるベル回数の値）を保存する（ステップＳ２０１）。次に、到達フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２０２）、０でない場合は、そのままステップＳ２０３に進み、０である場合は、補正カウンタの値がベル回数カウンタの値よりも小さいか否かを判定し（ステップＳ２０６）、小さい場合は、ステップＳ２０３に進む。ステップＳ２０３では、ベル回数カウンタに７を保存し、保存後、ベル回数カウンタ補正処理を終了してリターンする。ベル回数カウンタ補正処理からのリターンで、図４１のステップＳ１６４に進み、そこで到達フラグ処理を実行し、ＡＴ突入

時レバー処理を終了してリターンする。ＡＴ突入時レバー処理からのリターンで、図３８の有利区間移行処理も終了してリターンし、図３６のステップＳ５６に進み、そこでレバー時ウェイト処理を実行する。

【０２４６】

このレバー時ウェイト処理では、図４４に示すように、まず、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ２１１）。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２１２）、ＡＴ当せんフラグが０である場合は、レバーウェイト番号に２を保存し（ステップＳ２１３）、０でない場合は、レバーウェイト番号に１を保存する（ステップＳ２１４）。そして、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ２１１の判定で、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、ステップＳ２１５に進み、メイン遊技状態番号が２より小さいか否かを判定する。ここで、メイン遊技状態番号が２より小さい場合は、そのままステップＳ２１７に進み、メイン遊技状態番号が２以上の場合は、メイン遊技状態番号が４であるか否かを判定し（ステップＳ２３０）、４である場合はステップＳ２１７に進む。一方、メイン遊技状態番号が４でない場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。

【０２４７】

ステップＳ２１７では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定し、０である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、ＡＴ当せんフラグが０でない場合は、演出レバーウェイト抽せんを行う（ステップＳ２１８９）。そして、その結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ２１９）、０である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、演出レバーウェイト抽せんの結果が０でない場合は、ステップＳ２１３に進んでレバーウェイト番号に２を保存し、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。レバー時ウェイト処理からのリターンで、図３６の区間種別番号管理レバー処理に戻り、後述の待機演出処理に進む。

【０２４８】

一方、図３６のステップＳ５１の判定で、区間種別番号が０でない場合は、レバー全停フラグに０を保存し（ステップＳ５７）、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ５８）。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、１種ＢＢ当せん当該フラグに１を保存し（ステップＳ５９）、１でない場合は、１種ＢＢ当せん当該フラグに０を保存する（ステップＳ６０）。そして、保存後、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ６１）。ここで、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかである場合は、指示番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値を保存してから（ステップＳ６２）、図３７のステップＳ６３に進み、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかでない場合は、直接ステップＳ６３に進む。

【０２４９】

ステップＳ６３では、メイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が１の場合はメイン遊技状態番号１レバー処理を行い（ステップＳ６４）、メイン遊技状態番号が２の場合はメイン遊技状態番号２，５レバー処理を行う（ステップＳ６５）。また、メイン遊技状態番号が３の場合はメイン遊技状態番号３レバー処理を行い（ステップＳ６６）、メイン遊技状態番号が４の場合はメイン遊技状態番号４レバー処理を行い（ステップＳ６７）、メイン遊技状態番号が５の場合はメイン遊技状態番号２，５レバー処理を行う（ステップＳ６８）。そして、各々のレバー処理の実行後、図３６のステップＳ５６に進む。一方、メイン遊技状態番号がその他の番号の場合は、特に処理は行わず、そのままステップＳ５６に進む。

【０２５０】

メイン遊技状態番号１レバー処理では、図４５（Ａ）に示すように、チャンスモード２抽せんを行い（ステップＳ２４１）、次に、チャンスモード番号判定処理を行う（ステップＳ２４２１）。このチャンスモード番号判定処理では、図４５（Ｂ）に示すように、チ

ャンスモード２抽せん又はチャンスモード３抽せんの抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ２５１）。ここで、抽せん結果が０である場合は、そのままチャンスモード番号判定処理を終了してリターンし、抽せん結果が０でない場合は、チャンスモード番号に抽せん結果を保存してから（ステップＳ２５２）、リターンする。

【０２５１】

チャンスモード番号判定処理からのリターンで、図４５（Ａ）のステップＳ２４３に進み、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、ステップＳ２４７に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定し、０である場合は、そのままメイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、チャンスゲーム数抽せん処理を行い、その終了後、メイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ２４２の判定で、チャンスモード番号が４である場合は、ステップＳ２４４に進み、ＡＴ当せん時処理を行う。その終了後、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２４５）、０である場合はそのままメイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行い、その後、リターンする。

【０２５２】

メイン遊技状態番号２，５レバー処理では、図４５（Ｃ）に示すように、まず、ＡＴ当選後レバー処理を行う（ステップＳ２６１）。このＡＴ当選後レバー処理では、図４６に示すように、まず、到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ２７１）。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままＡＴ当選後レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、ステップＳ２７２に進み、ＥＸモード番号が１であるか否かを判定する。ここで、ＥＸモード番号が１である場合は、ＥＸモード２抽せんを行い（ステップＳ２７３）、その抽せん結果が２であるか否かを判定する（ステップＳ２７４）。ここで、抽せん結果が２である場合は、ＥＸモード番号に２を保存してから（ステップＳ２７５）、ステップＳ２７６に進む。一方、上記ステップＳ２７２の判定で、ＥＸモード番号が１でない場合は、そこから直接ステップＳ２７６に進み、上記ステップＳ２７４の判定で、ＥＸモード２抽せんの結果が２でない場合は、そこから直接ステップＳ２７６に進む。

【０２５３】

ステップＳ２７６では、セブンテーブル番号が１３より小さいか否かを判定する。ここで、セブンテーブル番号が１３より小さい場合は、抽せん済みフラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２７７）、０である場合は、さらに条件装置グループＧ番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ２７８）、条件装置グループＧ番号が０でない場合は、ステップＳ２７９に進む。ステップＳ２７９では、セブンテーブル２抽せんを行い、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ２８０）。ここで、セブンテーブル２抽せんの結果が０である場合は、そのままステップＳ２８２に進み、セブンテーブル２抽せんの結果が０でない場合は、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存してから（ステップＳ２８１）、ステップＳ２８２に進む。ステップＳ２８２では、抽せん済みフラグに１を保存し、ステップＳ２８３に進む。一方、上記ステップＳ２７６の判定でセブンテーブル番号が１３以上の場合、上記ステップＳ２７７の判定で抽せん済みフラグが０でない場合、あるいは上記ステップＳ２７８の判定で条件装置グループＧ番号が０である場合は、それぞれ、そこからステップＳ２８３に進む。

【０２５４】

ステップＳ２８３では、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、セブン２抽せんを行い（ステップＳ２８４）、抽せん結果が２であるか否かを判定する（ステップＳ２８５）。ここで、セブン２抽せんの結果が２である場合は、セブン番号に抽せん結果を保存し（ステップＳ２８６）、セブン番号補正処理を行う（ステップＳ２８７）。セブン番号補正処理の実行後、セブン番号が２であるか否かを判定し（ステップＳ２８８）、２である場合は、金セブンカウンタに３を保存し（ステップＳ２８９）、ステップＳ２９０に進む。一方、上記ステップＳ２８３の判定でセブン番号

が１でない場合、上記ステップＳ２８５の判定でセブン２抽せんの結果が２でない場合、あるいは上記ステップＳ２８９の判定でセブン番号が２でない場合は、それぞれ、そこからステップＳ２９１に進む。ステップＳ２９１では、セブンストック１抽せんを行い、その抽せん結果をセブンカウンタに加算してから、ステップＳ２９０に進む。このステップＳ２９０では、到達フラグ処理を行い、その後、ＡＴ当選後レバー処理を終了してリターンする。

【０２５５】

ＡＴ当選後レバー処理からのリターンで、図４５（Ｃ）のステップＳ２６２に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合はそのままメイン遊技状態番号２，５レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行い、その後、遊技状態番号２，５レバー処理を終了してリターンする。

【０２５６】

メイン遊技状態番号３レバー処理では、図４７（Ａ）に示すように、まず、指示番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。ここで、指示番号が０でない場合は、ベル回数カウンタの値を１減算してから（ステップＳ３０２）、ステップＳ３０３に進み、指示番号が０である場合は、直接ステップＳ３０３に進む。ステップＳ３０３では、到達フラグが０であるか否かを判定する。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、セブンストック２抽せんを行い（ステップＳ３０４）、その抽せん結果をセブンカウンタに加算する（ステップＳ３０６）。次いで、到達フラグ処理を行い（ステップＳ３０６）、到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３０７）。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、金セブンカウンタの値が１又は２であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ここで、金セブンカウンタの値が１又は２でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、金セブンカウンタの値が１又は２である場合は、金セブンループ書換抽せん補正処理に進む。

【０２５７】

金セブンループ書換抽せん補正処理では、図４７（Ｂ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ３１１）、その後、補正カウンタの値が１９００より小さいか否かを判定する（ステップＳ３１２）。ここで、補正カウンタの値が１９００以上の場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が１９００より小さい場合は、金セブンループ書換抽せんを行い（ステップＳ３１３）、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ３１４）。ここで、金セブンループ書換抽せんの結果が０である場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、０でない場合は、金セブンカウンタに３を保存する（ステップＳ３１６）。そして、到達フラグ処理を行い（ステップＳ３１６）、その後、金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンする。金セブンループ書換抽せん補正処理からのリターンで、図４７（Ａ）のメイン遊技状態番号３レバー処理も終了してリターンする。

【０２５８】

メイン遊技状態番号４レバー処理では、図４８（Ａ）に示すように、引き戻し１抽せんを行い、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ３２１）。ここで、引き戻し１抽せんの結果が０でない場合は、ＡＴ当せん時処理を行い（ステップＳ３２３）、その後、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３２４）。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンし、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行ってから（ステップＳ３２５）、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３２２の判定で、引き戻し１抽せんの結果が０である場合は、ステップＳ３２６に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０で

あるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンし、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理に進む。このＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理では、図４８（Ｂ）に示すように、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんを行い（ステップＳ３３１）、その抽せん結果をＡＴ周期優遇ゲーム数カウンタに保存し（ステップＳ３３２）、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理を終了してリターンする。このＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理からのリターンで、図４８（Ａ）のメイン遊技状態番号４レバー処理も終了してリターンする。

【０２５９】

次に、図４９の区間種別番号管理レバー処理の後に行われる待機演出処理について説明する。この待機演出処理では、図４９に示すように、まず、区間種別番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３４１）。ここで、区間種別番号が０でない場合は、メイン遊技状態番号が３であるか否かを判定し（ステップＳ３４２）、メイン遊技状態番号が３である場合は、さらにセブンセットカウンタの値が１であるか否かを判定する（ステップＳ３４４）。ここで、セブンセットカウンタの値が１である場合は、セブンテーブル番号が１５より小さいか否かを判定し（ステップＳ３４４）、１５より小さい場合はステップＳ３４５に進み、１５以上の場合はステップＳ３４７に進む。ステップＳ３４７では、入賞再遊技条件装置番号が１～１２又は３７～３９のいずれかであるか否かを判定し、そのいずれかではないと判定した場合はステップＳ３４５に進み、そのいずれかであると判定した場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３４１の判定で区間種別番号が０である場合と、上記ステップＳ３４２の判定でメイン遊技状態番号が３でない場合は、それぞれ直接ステップＳ３４５に進む。

【０２６０】

ステップＳ３４５では、レバーウェイト番号が０であるか否かを判定する。ここで、レバーウェイト番号が０である場合は、次にステップＳ３４５に進み、レバーウェイト番号が０でない場合は、レバーウェイト番号に対応した時間待機し、レバーウェイト番号に０を保存してから（ステップＳ３４９）、ステップＳ３４６に進む。ステップＳ３４６では、待機演出番号が０であるか否かを判定する。ここで、待機演出番号が０である場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、待機演出番号が０でない場合は、待機演出を実行してから（ステップＳ３４９）、待機演出処理を終了してリターンする。

【０２６１】

待機演出処理を終了からのリターンで、図３６の区間種別番号管理レバー処理も終了し、それにより図３５（Ａ）の内部抽せん開始処理も終了し、図３５（Ｂ）のステップＳ４に進む。このステップＳ４では、全回胴が停止したか否かを継続して判定し、全回胴が停止した場合は、遊技メダルの払出し（入賞役が成立した場合のみ）を行い（ステップＳ５）、さらに、遊技メダルの払出数に応じて、ＡＴ中の遊技メダル獲得数等を表示する表示器（図示略）における表示数を更新するなどの処理を行うカウント管理を行う（ステップＳ６）。その後、区間種別番号管理遊技終了処理を行う（ステップＳ８）。

【０２６２】

この区間種別番号管理遊技終了処理では、図５０に示すように、まず、区間種別番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３６１）。ここで、区間種別番号が０である場合は、そのまま区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が０でない場合は、レバー全停フラグに１を保存し（ステップＳ３６２）、累積カウンタ処理を行う（ステップＳ３６３）。累積カウンタ処理では、図５１に示すように、再遊技作動図柄（再遊技役の対応図柄）が表示されたか否かを判定し（ステップＳ３８１）、表示されている場合は、そのまま累積カウンタ処理を終了してリターンする。一方、再遊技作動図柄が表示されていない場合は、累積カウンタの値に遊技メダルの払出数（０の場合も含む）を加算し（ステップＳ３８２）、さらに累積カンタの値を３減算してから（ステップＳ３８３）、累積カウンタ処理を終了してリターンする。

【０２６３】

累積カウンタ処理からのリターンで、図５０のステップＳ３６４に進み、メイン遊技状態番号を判別する。そして、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が０の場合はメイン遊技状態番号０全停処理を行い（ステップＳ３６５）、メイン遊技状態番号が１の場合はメイン遊技状態番号１全停処理を行い（ステップＳ３６６）、メイン遊技状態番号が２の場合はメイン遊技状態番号２，５全停処理を行う（ステップＳ３６７）。また、メイン遊技状態番号が３の場合はメイン遊技状態番号３全停処理を行い（ステップＳ３６８）、メイン遊技状態番号が４の場合はメイン遊技状態番号４全停処理を行い（ステップＳ３６９）、メイン遊技状態番号が５の場合はメイン遊技状態番号２，５全停処理を行う（ステップＳ３７０）。さらに、メイン遊技状態番号が６の場合はメイン遊技状態番号６全停処理を行い（ステップＳ３７１）、メイン遊技状態番号が７の場合はメイン遊技状態番号７全停処理を行う（ステップＳ３７２）。

【０２６４】

メイン遊技状態番号０全停処理では、図５２に示すように、まず、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３９１）。ここで、ＡＴ当せんフラグが０である場合は、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定し（ステップＳ３９２）、条件装置グループＡ番号が１の場合は、さらにＢＢ非成立であるか否かを判定する（ステップＳ３９２）。そして、ＢＢ非成立の場合は、メイン遊技状態番号に６を保存し（ステップＳ３９４）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３９２の判定で条件装置グループＡ番号が１でない場合と、上記ステップＳ３９３の判定でＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に０を保存し（ステップＳ３９６）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。また、上記ステップＳ３９１の判定でＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ３９６に進み、そこで条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ３９８）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ステップＳ３９７に進み、ＡＴ突入時遊技終了処理を行う。

【０２６５】

このＡＴ突入時遊技終了処理では、図５３に示すように、チャンスモード番号に０を保存し（ステップＳ４０１）、チャンスゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ４０２）、チャンス周期カウンタに０を保存する（ステップＳ４０３）。その後、ＥＸモード番号に０を保存し（ステップＳ４０４）、ＡＴ周期カウンタに０を保存し（ステップＳ４０５）、抽せん済みフラグに０を保存する（ステップＳ４０６）。さらに、メイン遊技状態番号に３を保存し（ステップＳ４０７）、有利区間ランプを点灯状態とする（ステップＳ４０８）。

【０２６６】

次に、図５４に示すように、表示窓Ｗ内の上段ライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し（ステップＳ４０９）、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１２に進む。ステップＳ４１２では、表示窓Ｗ内の有効ライン２９上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１３に進む。ステップＳ４１３では、表示窓Ｗ内の下段ライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１４に進む。ステップＳ４１４では、表示窓Ｗ内の右下がりライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１５に進む。ステップＳ４１５では、表示窓Ｗ内の右上がりライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１６に進む。

【０２６７】

上記ステップＳ４１０に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓Ｗ内に３枚並んで停止

表示された場合）は、全停時ウェイト番号に１を保存し、さらに待機演出番号に０を保存し（ステップＳ４１１）、図５３のステップＳ４１８に進む。一方、上記ステップＳ４１６に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓Ｗ内に３枚並んで停止表示されてはいない場合）は、全停時ウェイト番号に０を保存し、さらに待機演出番号に１を保存し（ステップＳ４１７）、図５３のステップＳ４１８に進む。このステップＳ４１８では、セブン番号が２であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が２でない場合は、そのままＡＴ突入時遊技終了処理を終了してリターンし、セブン番号が２である場合は、待機演出番号に２を加算してから（ステップＳ４１９）、ＡＴ突入時遊技終了処理を終了してリターンする。ＡＴ突入時遊技終了処理からのリターンで、図５２のメイン遊技状態番号０全停処理も終了してリターンする。

【０２６８】

メイン遊技状態番号１全停処理では、図５５（Ａ）に示すように、チャンスゲーム数カウンタを１減算し（ステップＳ４３１）、当該遊技がＢＢ作動終了遊技（ＢＢ遊技の作動が終了する遊技）であるか否かを判定する（ステップＳ４３２）。ここで、ＢＢ作動終了遊技でない場合は直接ステップＳ４３５に進み、ＢＢ作動終了遊技である場合は、チャンスゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ４３３）、チャンス周期カウンタを１減算してから（ステップＳ４３４）、ステップＳ４３５に進む。ステップＳ４３５では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ当せんフラグが０である場合は、チャンスゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４３６）、チャンスゲーム数カウンタの値が０である場合は、さらにチャンス周期カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ４３７）。ここで、チャンス周期カウンタの値が０である場合は、チャンスモード３抽せんを行い（ステップＳ４３８）、さらにチャンスモード番号判定処理を行う（ステップＳ４３９）。

【０２６９】

次に、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する（ステップＳ４４１）。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、有利区間カンタに１を保存し（ステップＳ４４１）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。これに対し、チャンスモード番号が４である場合は、ＡＴ当せん時処理を行い（ステップＳ４４５）、その後、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ４４８）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ４３６の判定でチャンスゲーム数カウンタの値が０でない場合と、上記ステップＳ４３７の判定でチャンス周期カウンタの値が０でない場合は、ステップＳ４４２に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、１種ＢＢ作動図柄が非表示であるか否かを判定し（ステップＳ４４３）、１種ＢＢ作動図柄が非表示である場合はメイン遊技状態番号に６を保存してから（ステップＳ４４４）、１種ＢＢ作動図柄が非表示でない場合はそのまま、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。

【０２７０】

また、上記ステップＳ４３５の判定で、ＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ４４６に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ４４８）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。一方、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時遊技終了処理を行い（ステップＳ４４７）、その後、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。

【０２７１】

メイン遊技状態番号２，５全停処理では、図５５（Ｂ）に示すように、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ４２１）、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合はそのまま、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時遊技終了処理を行ってから（ステップＳ４２２）、メイン遊技状態番号２，５全停処理を終

了してリターンする。

【０２７２】

メイン遊技状態番号３全停処理では、図４６に示すように、まず、ベル回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ４５１）。ここで、ベル回数カウンタの値が０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンし、ベル回数カウンタの値が０である場合は、ステップＳ４５２に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、ステップＳ４５２に進み、セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が０である場合は、ステップＳ４５４に進み、累積カウンタの値が２００１より小さいか否かを判定する。ここで、累積カウンタの値が２００１より小さい場合は、到達フラグの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４５５）、到達フラグの値が０のときはＡＴモード書換抽せんを行う（ステップＳ４５６）。次いで、その抽せん結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ４５７）、抽せん結果が０のときは直接ステップＳ４５９に進み、抽せん結果が０でないときは抽せん結果をＡＴモード番号に保存してから（ステップＳ４５８）、ステップＳ４５９に進む。

【０２７３】

ステップＳ４５９ではＡＴ周期抽せんを行い、その抽せん結果をＡＴ周期カウンタに保存する（ステップＳ４６０）。さらに、セブンテーブル１抽せんを行い（ステップＳ４６２）、その抽せん結果をセブンテーブル番号に記憶する（ステップＳ４６３）。次に、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理を行い（ステップＳ４６４）、その後、ＡＴ当せんフラグに０を保存し（ステップＳ４６５）、セブン番号に０を保存し（ステップＳ４６６）、セブンカウンタに０を保存する（ステップＳ４６７）。次に、金セブンカウンタに０を保存し（ステップＳ４６８）、セブンセットカウンタに０を保存し（ステップＳ４６９）、ループ番号に０を保存する（ステップＳ４７０）。続いて、ＣＵランク番号に０を保存し（ステップＳ４７１）、到達フラグに０を保存し（ステップＳ４７２）、上乗せモード番号に０を保存する（ステップＳ４７３）。さらに、ベル回数カウンタに０を保存し（ステップＳ４７４）、総獲得カウンタに０を保存する（ステップＳ４７５）。そして、メイン遊技状態番号に７を保存し（ステップＳ４７６）、さらに全停時ウェイト番号に２を保存し（ステップＳ４７７）、メイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンする。

【０２７４】

一方、上記ステップＳ４５２の判定でセブン番号が１でない場合と、上記ステップＳ４５３の判定でセブンカウンタが０でない場合は、図５７のステップＳ４８１に進み、セブンセットカウンタの値が７であるか否かを判定する。ここで、セブンセットカウンタの値が７でない場合はそのままステップＳ４８４に進み、セブンセットカウンタの値が７である場合は、セブンテーブル番号に１５を保存し（ステップＳ４８２）、さらにセブンセットカウンタに０を保存してから（ステップＳ４８３）、ステップＳ４８４に進む。ステップＳ４８４では、ループＣＵランクセット処理を行い、その後、セブン番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。ここで、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４８７）、セブン番号に１を保存してから（ステップＳ４８８）、ステップＳ４８９に進む。これに対し、セブン番号が１である場合はセブンカウンタの値を１減算し（ステップＳ４８８）、ステップＳ４８９に進む。

【０２７５】

ステップＳ４８９では、セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が０のときは到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ４９０）。ここで、到達フラグが０である場合は、セブンループ抽せん処理（ステップＳ４９１）および到達フラグ処理（ステップＳ４９２）を行い、その後ステップＳ４９３に進む。一方、上記ステップＳ４８９の判定でセブンカウンタの値が０でない場合と、上記ステップＳ４９０の判定で到達フラグが０でない場合は、そのままステップＳ４９３に進む。また、上記ステップＳ４８７の判定で金セブンカウンタの値が０でない場合は、ステップＳ４９５に

進み、金セブンカウンタの値が３であるか否かを判定する。ここで、金セブンカウンタの値が３でないときはそのままステップＳ４９７に進み、金セブンカウンタの値が３のときは、待機演出番号に３を保存してから（ステップＳ４９６）、ステップＳ４９７に進む。ステップＳ４９７では、金セブンカウンタの値を１減算し、さらに金セブンループ抽せん処理を実行し（ステップＳ４９８）、その後ステップＳ４９３に進む。

【０２７６】

ステップＳ４９３では上乗せモード抽せんを行い、その抽せん結果を上乗せモード番号に保存する（ステップＳ４９４）。その後、図５６のステップＳ５０１に進み、補正カウンタ処理を行う。次いで、ベル回数切換抽せんを行い（ステップＳ５０２）、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。ここで、ベル回数切換抽せんの結果が０の場合は、ベル回数２抽せんを行い（ステップＳ５０４）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップＳ５０５）、ステップＳ５０８に進み、ベル回数切換抽せんの結果が０でない場合は、ベル回数３抽せんを行い（ステップＳ５０６）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップＳ５０７）、ステップＳ５０８に進む。

【０２７７】

ステップＳ５０８ではベル回数カウンタ補正処理を行い、その後、到達フラグ処理を行う（ステップＳ５０９）。次いで、レバーウェイト番号に３を保存し（ステップＳ５１０）、待機演出番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ５１１）。ここで、待機演出番号が０の場合は、待機演出番号に１を保存し（ステップＳ５１２）、図５６のステップＳ４７７に進む。一方、待機演出番号が０でない場合は、そのままステップＳ４７７に進む。そして、全停時ウェイト番号に２を保存し、メイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンする。

【０２７８】

メイン遊技状態番号４全停処理では、図５９に示すように、ＡＴ周期優遇ゲーム数カンタの値を１減算し（ステップＳ５２１）、当該遊技がＢＢ作動終了遊技であるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。ここで、当該遊技がＢＢ作動終了遊技でないときはそのままステップＳ５２５に進み、当該遊技がＢＢ作動終了遊技であるときは、ＡＴ周期優遇ゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ５２３）、さらにＡＴ周期カウンタの値を１減算してから（ステップＳ５２４）、ステップＳ５２５に進む。ステップＳ５２５では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ当せんフラグが０の場合は、ＡＴ周期カウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ５２６）、ＡＴ周期カウンタの値も０である場合は、引き戻し２抽せんを行う（ステップＳ５２７）。そして、その抽せん結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ５２８）、抽せん結果が０のときは有利区間クリアカウンタに１を保存し（ステップＳ５２９）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２７９】

一方、上記ステップＳ５２６の判定でＡＴ周期カウンタの値が０でない場合は、ステップＳ５３４に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０のときはそのままメイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でないときは、ステップＳ５３５に進み、ＢＢ非成立であるか否かを判定する。そして、ＢＢ非成立のときはそのままメイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立のときは、メイン遊技状態番号に７を保存してから（ステップＳ５３６）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２８０】

また、上記ステップＳ５２５の判定でＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ５３１に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でないときは、ステップＳ５３２に進み、ＡＴ突入時遊技終了処理を行い、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種Ｂ

Ｂ当せん当該フラグが０のときは、ステップＳ５３３に進み、メイン遊技状態番号に５を保存してから、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。さらに、上記ステップＳ５２８の判定で引き戻し２抽せんの結果が０でない場合は、ステップＳ５３０に進んでＡＴ当せん時処理を行い、その後、メイン遊技状態番号に５を保存してから（ステップＳ５３３）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２８１】

メイン遊技状態番号６全停処理では、図６０（Ａ）に示すように、ＢＢ成立か否かを判定する（ステップＳ５４１）。そして、ＢＢ非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に１を保存してから（ステップＳ５４２）、メイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンする。

【０２８２】

メイン遊技状態番号７全停処理では、図６０（Ｂ）に示すように、ＢＢ成立か否かを判定する（ステップＳ５５１）。そして、ＢＢ非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号７全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に４を保存してから（ステップＳ５５２）、メイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンする。

【０２８３】

メイン遊技状態番号０～７の各全停処理の実行後は、図５０のステップＳ３７３に進む。ここで指示番号に０を保存し、区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。区間種別番号管理遊技終了処理からのリターンで、図３４（Ｂ）のステップＳ８に進み、有利区間クリアカウンタ管理処理を行う。

【０２８４】

有利区間クリアカウンタ管理処理では、図６１に示すように、有利区間クリアカウンタの値を１減算し（ステップＳ５６１）、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から０であるか否かを判定する（ステップＳ５６２）。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前は０でないときはステップＳ５６５に進み、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果０となったか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果０となった場合はそのままステップＳ５６６に進む。これに対し、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算後も０となっていない場合は、ステップＳ５６７に進み、当該遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否かを判定する。そして、当該遊技で再遊技作動図柄が表示された場合はそのままステップＳ５６９に進み、表示されなかった場合は純増カウンタに、当該遊技における遊技メダルの払出数からベット数を引いた値を加算してから（ステップＳ５６８）、ステップＳ５６９に進む。

【０２８５】

ステップＳ５６９では純増カウンタの値が２４０１以上であるか否かを判定し、純増カウンタの値が２４０１を下回っているときはステップＳ５６６に進み、２４０１以上のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。ステップＳ５６６では、指示機能に係る性能に影響を及ぼすデータ値を記憶する全ての記憶領域に０を保存し、ステップＳ５６３に進む。一方、上記ステップＳ５６２の判定で有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から０である場合は、そのままステップＳ５６３に進む。ステップＳ５６３では区間種別番号が０であるか否かを判定し、区間種別番号が０のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。これに対し、区間種別番号が０でないときは有利区間クリアカウンタに１５００を保存してから（ステップＳ５６４）、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。

【０２８６】

〈タイマ割込処理〉

次に、タイマ割込処理について説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読込みや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、２．２３５ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図６２に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁

止等）を行い（ステップＭＴ１１）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップＭＴ１２）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップＭＴ２５）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポインタの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（ＡＴに関する情報を含む）の保持や、チェックサムの算出及び記憶等の処理も行われる。

【０２８７】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「１」減算）する処理を行い（ステップＭＴ１３）、さらにタイマ計測を行う（ステップＭＴ１４）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読込みを行う（ステップＭＴ１５）。この入力ポートの読込みでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読込みと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

【０２８８】

次いで、リール３ａ～３ｃの駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップＭＴ１６）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中等）に応じて、ステッピングモータの出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステッピングモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力等の処理が行われる。次のステップＭＴ１７では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップＭＴ１６に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッパー、ブロッカ等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップＭＴ１８）、さらに、制御コマンドバッファ（ＣＢ）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップＭＴ１９）。

【０２８９】

次に、ステップＭＴ２０に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を実行させるＬＥＤ表示を行う（ステップＭＴ２１）。このＬＥＤ表示では、例えば、払出数表示ランプ４６ｊにおいて、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー（Ｅ系エラーを除く）が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「０～９」を表示させたり、設定値に基づき「１～６」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、指示番号の表示態様「＝１」～「＝６」を表示させる。また、エラー（Ｅ系エラーを除く）が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

【０２９０】

次に、ステップＭＴ２２に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、Ｈ０エラーが発生したか否かの判定、ＣＥエラーが発生したか否かの判定、ＣＰエラーが発生したか否かの判定、ＣＨエラーが発生したか否かの判定、Ｃ０エラーが発生したか否かの判定、Ｃ１エラーが発生したか否かの判定、Ｅ６エラーが発生したか否かの判定、Ｅ７エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、Ｅ６エラーまたは Ｅ７エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ４６ｊにエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、Ｅ系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチェックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段２００にエラー情報を送信するためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理行い（ステップＭＴ２３）、さらに割込復帰処理（レジスタの復帰、割込許可等）を行い（ステップＭＴ２４）、割込リターンする。

【０２９１】

《第２実施形態》

以下、第２実施形態に係るスロットマシン（以下「第２形態のスロットマシン」とも称する）について、図６３～図６７を追加参照しながら説明する。以下では、主に第２形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第２形態のスロットマシンに適用が限定されるものではなく他の実施形態に対しても同様に適用することが可能である。なお、第２形態のスロットマシンは、上述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第２形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【０２９２】

＜ストップスイッチユニット＞

第２形態のスロットマシンは、図６３に示すように、ストップスイッチユニット５００を備えている。ストップスイッチユニット５００は、３個のストップスイッチ５１０，５２０，５３０と、ストップスイッチパネル５４０とを有して構成される。ストップスイッチ５１０は、正面視円形状のストップスイッチカバー５１２と、ストップスイッチ５１０に内蔵されたＬＥＤ等からなるストップスイッチランプ５１４（ランプ自体の図示は省略）とを有して構成される。ストップスイッチランプ５１４は、遊技状態や遊技の進行状況等に応じて点灯態様または点灯色（ストップスイッチカバー５１２を通して視認される色）を変えて点灯することが可能に構成されている。ストップスイッチカバー５１２は、遊技者によって押圧操作可能に構成されている。また、ストップスイッチカバー５１２は、透光性を有する材料で構成され、ストップスイッチランプ５１４の点灯態様や点灯色を遊技者や遊技店員等が視認可能に構成されている。

【０２９３】

ストップスイッチ５２０，５３０は、ストップスイッチ５１０と同様に構成される。すなわち、ストップスイッチ５２０はストップスイッチカバー５２２とストップスイッチランプ５２４とを有して構成され、ストップスイッチ５３０はストップスイッチカバー５３２とストップスイッチランプ５３４とを有して構成される。ストップスイッチ５１０，５２０，５３０は、第１実施形態のスロットマシン１におけるストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃと同様の機能を有する。すなわち、ストップスイッチ５１０は左リールを停止させる際に操作され、ストップスイッチ５２０は中リールを停止させる際に操作され、ストップスイッチ５３０は右リールを停止させる際に操作される。ストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４の点灯は、副制御手段（副制御基板）により制御されるが、主制御手段（主制御基板）により制御されるようにしてもよい。

【０２９４】

ストップスイッチパネル５４０は、ストップスイッチ５１０，５２０，５３０と対応する部分に円形の開口を有する板状部材で構成され、ストップスイッチユニット５００の前面部（各ストップスイッチ５１０，５２０，５３０の周囲の領域）を覆うように配置される。ストップスイッチパネル５４０は、例えば非透光性または透光性の低い材料で構成され、所定の色（例えば、紫色とするが別の色としてもよい）が施される。なお、ストップスイッチパネル５４０を透光性のある材料で構成し、その背面側にストップスイッチパネル５４０を通して視認可能に点灯するランプ（「パネルランプ」とも称する）を配置するようにしてもよい。

【０２９５】

上述したようにストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４は、遊技状態や遊技の進行状況等に応じて点灯態様または点灯色を変えて点灯することが可能に構成されている。本実施形態では、第２形態のスロットマシンが正常状態にあるときと異常状態にあるときとで、ストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４の点灯態様や点灯色が異なるように構成されている。なお、ここでいう異常状態とは、遊技を通常通りに進行させることができないようなエラー状態というよりも、例えば、遊技を行うことはできるが所定状態（例えば、遊技を行う上で最適あるいは最も有利な設定値の状態や、設計上最も遊技価値

の付与確率が高くなる状態等）に設定されていない状態のことを指す。一方、正常状態とは、所定状態に設定されており遊技も通常通り進行させることができる状態等のことを指す。

【０２９６】

例えば遊技店では、設定値や遊技状態を所定状態となるように設定することがあるが、設定し忘れ等により所定状態に設定されないこともある。そのため、所定状態に設定されていないといった異常状態であるか否かを遊技店員に報知できるようにすることが好ましい。一方、このような異常状態においても遊技は通常に行えるので、異常状態であることを遊技者に報知する必要性は低い。そこで、本実施形態では、正常状態である場合と異常状態である場合とで、ストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４の点灯態様等を変え、これにより、異常状態であるか否かを、遊技店員には分かり易く遊技者には気付かれ難い（違和感を覚えない）ように報知するようにしている。

【０２９７】

＜ストップスイッチランプの点灯態様および点灯色＞

図６４～図６７に、ストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４の各点灯パターン（点灯態様および点灯色）の変遷例を示しており、以下これらについて順に説明する。なお、図６４～図６７において、左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチは、それぞれ、ストップスイッチ５１０，５２０，５３０のことを指す。また、図６４～図６７において、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、それぞれ、ストップスイッチランプ５１４，５２４，５３４のことを指す。

【０２９８】

図６４は、正常状態１のときの点灯パターンの変遷例を示す。正常状態１とは、内部中でかつ非ＡＴ中の遊技状態であり、押し順役が当選したときの状態のことを指す。内部中の遊技状態とは、第１実施形態で説明したＢＢ内部中の遊技状態のように特別役の当選が持ち越された遊技状態をいい、例えば第１実施形態における遊技モード７がこれに相当する。正常状態１は非ＡＴ中であるので、押し順役が当選しても押し順の報知（押しナビ）は行われない。ここでは、左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの順に各ストップスイッチが操作されたものとする。

【０２９９】

図６４の正常状態１における点灯パターンの変遷例では、スタートレバーが操作されて全リールが定速回転する時点（各ストップスイッチの操作が受付け可能となる時点）までは、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも赤色点灯する。そして、全リールが定速回転するとその時点から、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも赤色点灯から青色点灯に切り替わる。その後、左ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点（左ストップスイッチがＯＦＦからＯＮに切り替わった時点）から、左ストップスイッチランプが青色点灯から赤色点灯に切り替わる。

【０３００】

次いで、中ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点（中ストップスイッチがＯＦＦからＯＮに切り替わった時点）から、中ストップスイッチランプが青色点灯から赤色点灯に切り替わる。最後に、右ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点（右ストップスイッチがＯＦＦからＯＮに切り替わった時点）から、右ストップスイッチランプが青色点灯から赤色点灯に切り替わる。なお、ここでは左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの順に操作された場合を例にとっているが、他の操作順で操作された場合の点灯パターンの切り替わり方も本例に準じたものとなる。

【０３０１】

図６５は、正常状態２のときの点灯パターンの変遷例を示す。正常状態２とは、内部中でかつＡＴ中の遊技状態であり、押し順役が当選したときの状態のことを指す。正常状態１はＡＴ中であるので、押し順役が当選すると押し順の報知（押しナビ）が行われる。こ

こでは、「左中右」の押し順が報知され、その報知された押し順にしたがって、各ストップスイッチが操作されたものとする。

【０３０２】

図６５の正常状態２における点灯パターンの変遷例では、スタートレバーが操作されて全リールが定速回転する時点までは、正常状態１の場合と同じく、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも赤色点灯する。そして、全リールが定速回転するとその時点から、左ストップスイッチランプは赤色点灯から白色点滅に切り替わり、中ストップスイッチランプと右ストップスイッチランプは、いずれも赤色点灯から白色点灯に切り替わる。左ストップスイッチランプが白色点滅することにより、左ストップスイッチを操作するように遊技者に促すことができる。その後、左ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、左ストップスイッチランプが白色点滅から消灯に切り替わり、中ストップスイッチランプが赤色点灯から白色点滅に切り替わる。中ストップスイッチランプが白色点滅することにより、中ストップスイッチを操作するように遊技者に促すことができる。

【０３０３】

次いで、中ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、中ストップスイッチランプが白色点滅から消灯に切り替わり、右ストップスイッチランプが白色点灯から白色点滅灯に切り替わる。右ストップスイッチランプが白色点滅することにより、右ストップスイッチを操作するように遊技者に促すことができる。最後に、右ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、右ストップスイッチランプが白色点滅から赤色点灯に切り替わり、左ストップスイッチランプと中ストップスイッチランプは、いずれも消灯から赤色点灯に切り替わる。なお、ここでは「左中右」の押し順が報知され、その報知された押し順にしたがって、各ストップスイッチが操作された場合を例にとっているが、他の押し順が報知され、その報知された押し順にしたがって、各ストップスイッチが操作された場合の点灯パターンの切り替わり方も本例に準じたものとなる。

【０３０４】

図６６は、異常状態１のときの点灯パターンの変遷例を示す。異常状態１とは、非内部中でかつ非ＡＴ中の遊技状態であり、押し順役が当選したときの状態のことを指す。非内部中の遊技状態とは、特別役の当選が持ち越されていない、特別役未当選の遊技状態や特別役の成立によりボーナス遊技が行われる遊技状態をいい、例えば第１実施形態における遊技モード４がこれに相当する。異常状態１が異常状態とされるのは、例えば内部中の遊技状態に設定されるはずであったのが非内部中の遊技状態に設定された場合等の理由による。異常状態１は非ＡＴ中であるので、押し順役が当選しても押し順の報知（押しナビ）は行われない。ここでは、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプの順に各ストップスイッチが操作されたものとする。

【０３０５】

図６６の異常状態１における点灯パターンの変遷例では、スタートレバーが操作されて全リールが定速回転する時点までは、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、赤色点灯せずいずれも消灯する。そして、全リールが定速回転するとその時点から、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも消灯から青色点灯に切り替わる。その後、左ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、左ストップスイッチランプが青色点灯から赤色点灯せずに消灯に切り替わる。

【０３０６】

次いで、中ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、中ストップスイッチランプが青色点灯から消灯に切り替わる。最後に、右ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、右ストップスイッチランプが青色点灯から消灯に切り替わる。なお、ここでは左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの順に操作された場合を例にとっているが、他の操作順で操作された場合の点灯パターンの切り替わり方も本例に準じたものとなる。

【０３０７】
異常状態１ではこのように点灯パターンが切り替わる。その点灯パターンの切り替わり方は、正常状態１や正常状態２における点灯パターンの切り替わり方とは異なっている。しかし、異常状態１における点灯パターンの切り替わり方を熟知している遊技店員にとっては、そのような切り替わり方をしたことを容易に認識（識別）し得るが、それを熟知していない遊技者にとっては認識することが難しい。また、異常状態１における点灯パターンの切り替わり方を目にしても違和感も生じ難い。これは、例えば、操作を受付可能な状態にあるときのストップスイッチの点灯パターン（点灯色）が、正常状態１のときと異常状態１のときとで共通していること（いずれも青色点灯）が要因となる。上述のように異常状態１における点灯パターンの切り替わり方を設定することにより、異常状態１であることを、遊技店員には分かり易く遊技者には気付かれ難いように報知することが可能となる。

【０３０８】
図６７は、異常状態２のときの点灯パターンの変遷例を示す。異常状態２とは、非ＡＴ中の遊技状態であり、押し順役が当選しかつ要設定変更のときの状態のことを指す。非内部中であるか内部中であるかは問わない。異常状態２が異常状態とされるのは、例えば所定の設定値に設定されるはずであったのが別の設定値に設定された場合等の理由による。異常状態２は非ＡＴ中であるので、押し順役が当選しても押し順の報知（押しナビ）は行われない。ここでは、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプの順に各ストップスイッチが操作されたものとする。

【０３０９】
図６７の異常状態２における点灯パターンの変遷例では、スタートレバーが操作されて全リールが定速回転する時点までは、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも水色点灯する。そして、全リールが定速回転するとその時点から、左ストップスイッチランプ、中ストップスイッチランプ、右ストップスイッチランプは、いずれも水色点灯から青色点灯に切り替わる。その後、左ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、左ストップスイッチランプが青色点灯から水色点灯に切り替わる。

【０３１０】
次いで、中ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、中ストップスイッチランプが青色点灯から水色点灯に切り替わる。最後に、右ストップスイッチの操作が受け付けられると、その時点から、右ストップスイッチランプが青色点灯から水色点灯に切り替わる。なお、ここでは左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの順に操作された場合を例にとっているが、他の操作順で操作された場合の点灯パターンの切り替わり方も本例に準じたものとなる。

【０３１１】
異常状態２ではこのように点灯パターンが切り替わる。その点灯パターンの切り替わり方は、正常状態１や異常状態１における点灯パターンの切り替わり方とは異なっている。しかし、異常状態２における点灯パターンの切り替わり方を熟知している遊技店員にとっては、そのような切り替わり方をしたことを容易に認識（識別）し得るが、それを熟知していない遊技者にとっては認識することが難しい。また、異常状態２における点灯パターンの切り替わり方を目にしても違和感も生じ難い。これは、例えば、操作を受付可能な状態にあるときのストップスイッチの点灯パターン（点灯色）が、正常状態１のときと異常状態１のときと異常状態２のときとで共通していること（いずれも青色点灯）が要因となる。上述のように異常状態２における点灯パターンの切り替わり方を設定することにより、異常状態２であることを、遊技店員には分かり易く遊技者には気付かれ難いように報知することが可能となる。

【０３１２】
上述したようにストップスイッチパネル５４０には所定の色が施される。本実施形態ではストップスイッチパネル５４０に施す色を、ストップスイッチランプで用いられる点灯

色（ストップスイッチカバー５１２を通して視認される色の場合とストップスイッチランプを直接視認したときの色の場合とを含む。上記例では、赤色、青色、白色、水色）と同一または類似する色とは異なる色（例えば、黒色）とする。これにより、ストップスイッチパネル５４０の色によってストップスイッチランプの点灯色の視認が妨げられることを防止し、ストップスイッチランプの点灯色を良好に視認することが可能となる。また、ストップスイッチパネル５４０を透光性のある材料で構成し、その背面側にパネルランプを配置する場合には、パネルランプの点灯色（ストップスイッチパネル５４０を通して視認される色）が、各ストップスイッチランプで用いられる点灯色と同一または類似する色とは異なる色とすることが好ましい。これにより、パネルランプの点灯色によってストップスイッチランプの点灯色の視認が妨げられることを防止し、ストップスイッチランプの点灯色を良好に視認することが可能となる。

【０３１３】

本実施形態では、正常状態であるか異常状態であるかの報知を、ストップスイッチランプを用いて行っているが、他の点灯装置を用いて報知を行うようにしてもよい。例えば、前扉の枠部やパネル部に配置された装飾用の点灯装置を異常状態報知用の点灯装置として兼用するようにしたり、異常状態報知用の専用の点灯装置を別途設けるようにしたりしてもよい。

【０３１４】

《第３実施形態》

以下、第３実施形態に係るスロットマシン（以下「第３形態のスロットマシン」とも称する）について、図６８～図７１を追加参照しながら説明する。以下では、主に第３形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第３形態のスロットマシンに適用が限定されるものではなく他の実施形態に対しても同様に適用することが可能である。なお、第３形態のスロットマシンは、上述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第３形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。上述の第２形態のスロットマシンにおける特徴構成についても、第３形態のスロットマシンにおいて同様にあるいは内容を一部変更して適用することが可能である。

【０３１５】

＜ＡＴ報知表示器＞

第３形態のスロットマシンは、図６８に示すように、ＡＴ報知表示器６００を備えている。ＡＴ報知表示器６００は、１桁の数字や英文字等を表示可能な３個の７セグメント表示器６１１，６１２，６１３を有して構成される。７セグメント表示器６１１，６１２，６１３は、図６８（Ｂ）に示すように、７個のセグメントＬＥＤ（ＡセグメントＬＥＤ～ＧセグメントＬＥＤと称する）と、ドット（小数点）を表示可能な１個のセグメントＬＥＤ（ここでは、ＨセグメントＬＥＤと称するが、ＤＰセグメントＬＥＤと称してもよい）とを有して構成される（このような構成の７セグメント表示器のことを８セグメント表示器とも称する）。ＡセグメントＬＥＤ～ＨセグメントＬＥＤは、図６８（Ｃ）に示すように、点灯状態（図中黒塗りで示す）と点滅状態（図中斜線で示す）と消灯状態（図中白抜きで示す）とを切り替えられるように構成されている。

【０３１６】

ＡＴ報知表示器６００は、第３形態のスロットマシンの前面部の所定領域（例えば、第１実施形態のスロットマシン１における図柄表示領域ＤＡ１や図柄表示領域ＤＡ２に対応する領域）に配置される（配置場所は適宜変更してもよい）。ＡＴ報知表示器６００は、ＡＴ中の遊技状態（例えば、第１実施形態で説明した遊技モード３が相当する）において、押しナビ（押し順）の表示とＡＴ残り払出数の表示とを、遊技の進行状況に応じて切り替えながら行えるように構成されている。ＡＴ残り払出数とは、残りのＡＴ期間中（ＡＴ中の現時点から１回または一連のＡＴが終了するまでの期間中に付与可能な遊技価値（遊

技メダル）の数をいう。ＡＴ報知表示器６００は、副制御手段（副制御基板）により制御されるが、主制御手段（主制御基板）により制御されるようにしてもよい。

【０３１７】

ＡＴ報知表示器６００による押しナビの報知は、７セグメント表示器６１１，６１２，６１３に、それぞれ、左リール、中リール、右リールに対応した押し順の数値（１～３のいずれかの数値）を表示することにより行われる。例えば、「中右左」の押し順を報知する場合は、７セグメント表示器６１１に「２」、７セグメント表示器に「１」、７セグメント表示器６１３に「３」を表示し、「右中左」の押し順を報知する場合は、７セグメント表示器６１１に「３」、７セグメント表示器６１２に「２」、７セグメント表示器６１３に「１」を表示する。

【０３１８】

一方、ＡＴ報知表示器６００によるＡＴ残り払出数の報知は、左側の７セグメント表示器６１１において百の位の数字を表示し、中央の７セグメント表示器６１２において十の位の数字を表示し、右側の７セグメント表示器６１３において一の位の数字を表示することにより行われる。例えば、ＡＴ残り払出数として「２５８」を報知する場合は、７セグメント表示器６１１に「２」、７セグメント表示器に「５」、７セグメント表示器６１３に「８」を表示し、「３７」を報知する場合は、７セグメント表示器６１１は消灯して何も表示せず、７セグメント表示器６１２に「３」、７セグメント表示器６１３に「７」を表示する。

【０３１９】

＜ＡＴ報知表示器における情報の表示切替え例＞

ＡＴ遊技状態中の遊技の進行状況に応じて、ＡＴ報知表示器６００における押し順の表示とＡＴ残り払出数の表示とがどのように切り替えながら行われるのかについて、図６９および図７０を用いて説明する。図６９は、ＡＴ遊技状態中における１回の遊技の進行の流れとその進行状況に応じたＡＴ報知表示器６００の作動内容の一例を示し、図７０は、遊技の進行状況に応じたＡＴ報知表示器６００の表示内容の一例を示している。これらの図中の左側に記載している〈レバー〉、〈第１停止〉、〈第２停止〉、〈第３停止〉および〈払出し〉は、１回の遊技における進行の各時点を示している。〈レバー〉とはスタートレバーの操作が受け付けられたタイミング、〈第１停止〉とは回転中の３個のリールのいずれか１つについての停止操作（第１停止操作）が受け付けられたタイミングを示している。同様に、〈第２停止〉とは回転中の残り２個のリールのいずれか１つについての停止操作（第２停止操作）が受け付けられたタイミングを示し、〈第３停止〉とは回転中の残り１個のリールについての停止操作（第３停止操作）が受け付けられたタイミングを示している。また、〈払出し〉とは、遊技価値（遊技メダル）の付与が開始されるタイミングを示している。以下、７セグメント表示器６１１，６１２，６１３のことを、それぞれ、左７セグメント表示器、中７セグメント表示器、右７セグメント表示器とも称する。

【０３２０】

図６９のステップＳＬ１に示すように、スタートレバーの操作が受け付けられる時点において、ＡＴ報知表示器にＡＴ残り払出数（ここでは４００枚とする）の値を表示する。ここでは、ＡＴ残り払出数が４００枚なので、図７０の（Ａ１）に示すようにＡＴ報知表示器に「４００」（左７セグメント表示器に「４」、中７セグメント表示器に「０」、右７セグメント表示器に「０」）を点灯表示する。次に、図６９のステップＳＬ２において、押し順役の当選により押し順ナビが発生する。それにより、ステップＳＬ３において、ＡＴ報知表示器における表示をＡＴ残り払出数の「４００」からレバー契機の押しナビ（第１停止操作から第３停止操作までの押しナビ）の表示に切り替えて表示する。ここではレバー契機の押しナビを「左中右」とする。押しナビが「左中右」なので、図７０の（Ａ２）に示すように、ＡＴ報知表示器に「１２３」（左７セグメント表示器に「１」、中７セグメント表示器に「２」、右７セグメント表示器に「３」を表示する。ただし、第１停止すべきリールに対応する数値（ここでは左７セグメント表示器に表示する「１」）については点滅させ、第２停止すべきリールに対応する数値（ここでは中７セグメント表示器

に表示する「２」）および第３停止すべきリールに対応する数値（ここでは右７セグメント表示器に表示する「３」）については点灯させる。第１停止すべきリールに対応する数値を点滅表示することにより、表示される数値がＡＴ残り払出数の「１２３」ではなく「左中右」の押し順であること、および第１停止操作すべきリールが、「１」を点滅表示している左７セグメント表示器に対応する左リールであることを、遊技者に分かり易く認識させることが可能となる。

【０３２１】

次いで、第１停止操作が受け付けられたことを契機として、図６９のステップＳＬ４において、押しナビに従って第１停止操作が行われたか否かが判定される。ここで、押しナビに従って第１停止操作が行われた場合は、ステップＳＬ５において、ＡＴ報知表示器における表示をレバー契機の押しナビから第１停止契機の押しナビ（第２停止操作から第３停止操作までの押しナビ）の表示に切り替えて表示する。すなわち、図７０の（Ａ３）に示すように、ＡＴ報知表示器の左７セグメント表示器は消灯し、中７セグメント表示器に「２」、右７セグメント表示器に「３」を表示する。ただし、第２停止すべきリールに対応する数値（ここでは中７セグメント表示器に表示する「２」）については点滅させ、第３停止すべきリールに対応する数値（ここでは右７セグメント表示器に表示する「３」）については点灯させる。第２停止すべきリールに対応する数値を点滅表示することにより、表示される数値がＡＴ残り払出数の「２３」ではなく「中右」の押し順であること、および第２停止操作すべきリールが、「２」を点滅表示している中７セグメント表示器に対応する中リールであることを、遊技者に分かり易く認識させることが可能となる。

【０３２２】

次に、第２停止操作が受け付けられたことを契機として、図６９のステップＳＬ６において、押しナビに従って第２停止操作が行われたか否かが判定される。ここで、押しナビに従って第２停止操作が行われた場合は、ステップＳＬ７において、ＡＴ報知表示器における表示を第１停止契機の押しナビから第２停止契機の押しナビ（第３停止操作の押しナビ）の表示に切り替えて表示する。すなわち、図７０の（Ａ４）に示すようにＡＴ報知表示器の中７セグメント表示器は消灯し（左セグメント表示器は消灯したままとし）、右７セグメント表示器に「３」を表示する。ただし、第３停止すべきリールに対応する数値（ここでは右７セグメント表示器に表示する「３」）は点滅させる。第３停止すべきリールに対応する数値を点滅表示することにより、表示される数値がＡＴ残り払出数の「３」ではなく「右」の押し順であること、および第３停止操作すべきリールが、「３」を点滅表示している右７セグメント表示器に対応する右リールであることを、遊技者に分かり易く認識させることが可能となる。

【０３２３】

次いで、第３停止操作が受け付けられたことを契機として、図６９のステップＳＬ８において、ＡＴ報知表示器における表示を第３停止契機の押しナビから減算前（払出しが行われる前）のＡＴ残り払出数の表示に切り替えて表示する。すなわち、図７０の（Ａ５）に示すようにＡＴ報知表示器に「４００」（左７セグメント表示器に「４」、中７セグメント表示器に「０」、右７セグメント表示器に「０」）を点灯表示する。そして、遊技メダルが払い出されると、図６９のステップＳＬ９において、ＡＴ報知表示器に、ＡＴ残り払出数の減算前の値から減算後（払出しの終了後）の値をデクリメント表示する。すなわち、図７０の（Ａ６）および（Ａ７）に示すようにＡＴ報知表示器に表示した減算前の「４００」を、「３９９」、「３９８」、「３９７」、・・・「３９１」、「３９０」と１ずつ減じていくという表示更新を行いながら減算後の「３８９」（左７セグメント表示器に「３」、中７セグメント表示器に「８」、右７セグメント表示器に「９」）を表示する。ただし、本例では払出数を「１１」としている。このようなデクリメント表示を行うことにより、遊技メダルが１枚ずつ払い出され、その払出しに伴いＡＴ残り払出数が１ずつ減っていくという感覚を遊技者に持たせることができる。

【０３２４】

一方、図６９のステップＳＬ４において、押しナビに従って第１停止操作が行われなか

ったと判定した場合は、ＡＴ報知表示器における表示をレバー契機の押しナビから減算後のＡＴ残り払出数の表示に切り替えて即表示（デクリメント表示は行わず直ちに表示）する。すなわち、図７０の（Ａ８）に示すように、第１停止が行われた直後にＡＴ報知表示器に「３８９」（左７セグメント表示器に「３」、中７セグメント表示器に「８」、右７セグメント表示器に「９」）を表示する。同様に、図６９のステップＳＬ６において、押しナビに従って第２停止操作が行われなかったと判定した場合は、ＡＴ報知表示器における表示を第１停止契機の押しナビから減算後のＡＴ残り払出数の表示に切り替えて即表示する。すなわち、図７０の（Ａ９）に示すように、第１停止が行われた直後にＡＴ報知表示器に「３８９」を表示する。このように、押しナビに従わずに停止操作された場合は、押しナビの表示を中止してＡＴ残り払出数を表示させ、しかも減算後のＡＴ残り払出数を即表示とすることにより、押しナビに従わずに停止操作を行ったこと、およびそれによりＡＴ残り払出数が減ったことを遊技者に認識させることが可能となる。また、全リールが停止する前（停止図柄が確定する前）に減算後のＡＴ残り払出数が表示されるので、停止図柄が確定したことにより払出しが行われ、それに伴いＡＴ残り払出数が減算されて表示されたというように遊技者が誤認することを防止することもできる。

【０３２５】

具体例として、第１実施形態における入賞－Ａ１条件装置（図８を参照）に相当する役抽選結果が得られた場合のＡＴ報知表示器における表示の制御内容について説明する。入賞－Ａ１条件装置は、押し順正解の場合はベル小役が成立して所定数（第１実施形態では１５枚としているがここでは本実施形態に合わせ１１枚とする）の遊技メダルが払い出される一方、押し順不正解の場合でも１枚役が成立して遊技メダルが１枚払い出される可能性がある押し順役に相当する。このような押し順役が当選したときには、上述したのと同様に、押し順不正解が確定した段階でＡＴ報知表示器における表示を押しナビから減算後のＡＴ残り払出数の表示に切り替えて即表示する（「４００」→「３８９」）。その後、１枚役が成立して遊技メダルが１枚だけ払い出されてもＡＴ残り払出数の表示内容は更新しない。すなわち、減算後のＡＴ残り払出数の表示「３８９」を、減算前のＡＴ残り払出数「４００」から実際に払い出された枚数「１」を減算した値「３９９」（＝４００－１）に更新することはない。一方、押し順不正解で１枚役が成立した場合に、減算後のＡＴ残り払出数の表示を「３９９」に更新してしまうと、遊技者が敢えて押し順不正解として１枚役を成立させ、これにより、ＡＴ残り払出数の減少を抑えてＡＴ遊技状態が長く続くようにすることができてしまう。そのため、押しナビが行われても押し順不正解の場合は、１枚役の成立の有無に関係なく、一律にＡＴ残り払出数を「１１」減算することとし、これにより、遊技者が意図的にＡＴ遊技状態の期間を延ばすことを防止できるようにしている。

【０３２６】

＜電源断復帰時のＡＴ報知表示器における情報の表示＞

遊技の進行状況においてＡＴ報知表示器６００に表示される情報およびその表示態様は、副制御手段により管理されている。遊技の進行途中で電源断が発生した場合、副制御手段は、その時点においてＡＴ報知表示器６００に表示していたか表示しようとしていた情報を記憶し、それを電源断復帰時に再表示する。以下、電源断復帰時にＡＴ報知表示器６００において押し順の表示とＡＴ残り払出数の表示とがどのように行われるのかについて、図７１を用いて説明する。図７１は、電源断および電源断復帰のタイミングに応じたＡＴ報知表示器６００の表示内容の一例を示している。なお、電源断が発生しなかった場合に遊技の進行状況に応じてＡＴ報知表示器６００に表示される内容は、図７０に示す内容と同じとする。

【０３２７】

スタートレバーの操作が受け付けられた後で、かつ第１停止操作が受け付けられる前の時点において電源断が発生し、電源断復帰した場合には、図７１の（Ａ）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述のレバー契機の押しナビを表示する。第１停止操作が受け付けられた後で、かつ第２停止操作が受け付けられる前の時点において電源断が発生し、電源断復

帰した場合には、第１停止操作が押しナビと一致していたか否かによって表示される内容が異なる。すなわち、第１停止操作が押しナビと一致していた場合は、図７１の（Ｂ１）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述の第１停止契機の押しナビを表示する。一方、第１停止操作が押しナビと一致していなかった場合は、図７１の（Ｂ２）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述の減算後のＡＴ残り払出数を表示する。

【０３２８】

第２停止操作が受け付けられた後で、かつ第３停止操作が受け付けられる前の時点において電源断が発生し、電源断復帰した場合には、それまでの停止操作の順序（第１停止操作および第２停止操作）が押しナビと一致していたか否かによって表示される内容が異なる。すなわち、それまでの停止操作の順序が押しナビと一致していた場合は、図７１の（Ｃ１）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述の第２停止契機の押しナビを表示する。一方、それまでの停止操作の順序が押しナビと一致していなかった場合は、図７１の（Ｃ２）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述の減算後のＡＴ残り払出数を表示する。

【０３２９】

第３停止操作が受け付けられた後で、かつ遊技メダルの払出しが行われる前の時点において電源断が発生し、電源断復帰した場合には、それまでの停止操作の順序（第１停止操作から第３停止操作）が押しナビと一致していたか否かによって表示される内容が異なる。すなわち、それまでの停止操作の順序が押しナビと一致していた場合は、図７１の（Ｄ１）に示すように、ＡＴ報知表示器に減算前のＡＴ残り払出数を表示する。そして、その後の遊技メダルの払出しに応じて、上述のデクリメント表示を行う。一方、それまでの停止操作の順序が押しナビと一致していなかった場合は、図７１の（Ｃ２）に示すように、ＡＴ報知表示器に上述の減算後のＡＴ残り払出数を表示する。

【０３３０】

遊技メダルの払出しが行われている途中の時点において電源断が発生し、電源断復帰した場合には、図７１の（Ｅ）に示すように、ＡＴ報知表示器に減算後のＡＴ残り払出数を即表示する。電源断復帰する場合、主制御手段側の復帰時間と副制御手段側の復帰時間が異なることがある。そのため、遊技メダルの払出しが行われている途中で電源断が発生した場合、副制御手段側の復帰が整っていない状況で主制御手段側が先に復帰し、払出しを再開して終了してしまうこともある。この場合、副制御手段側の復帰完了後に、上述のデクリメント表示を行うと、それを見た遊技者がその時点で払出しが継続していると誤認する虞がある。そこで、デクリメント表示ではなく即表示とすることにより、このような遊技者の誤認が起きないようにしている。

【０３３１】

以上説明したようにＡＴ報知表示器６００では、押し順の情報とＡＴ残り払出数の情報という異なる複数の情報を切り替えて表示して報知することが可能となっている。そのため、それぞれの情報を別々の表示器により表示する場合に比べて、表示器の配置スペースを減らすことができるので省スペース化が可能となる。また、表示器を兼用することにより、製造コストを抑えることも可能となる。さらに、ＡＴ報知表示器６００では、押し順を報知する場合とＡＴ残り払出数を報知する場合とで、情報の表示態様を変えている。そのため、どちらの情報が表示されているのかが遊技者にとって明確となり、遊技者が表示されている情報を誤解して遊技に支障が生じることを防止することも可能である。例えば、減算前あるいは減算後のＡＴ残り払出数として「３２１」や「２１３」、「１２３」等、押しナビの表示で用いられる数値が表示されても、押しナビのときの点滅表示が行われないことにより、遊技者が押しナビと誤認することを防止することができる。

【０３３２】

なお、ＡＴ報知表示器６００では、同じような数値情報であっても内容が異なる２種類の情報を表示できるようになっているが、３種類以上の情報を表示するように構成してもよい。その場合でも、表示する情報の中に混同し易い複数の情報が含まれるときはそれらの情報の表示態様を変えることが好ましい。具体的には、上述した押しナビ、ＡＴ残り払出数の他に、ＡＴ上乗せ数を表示する情報として挙げることができる。押しナビは一部の

情報を点滅させていたが、ＡＴ上乗せ数を報知する場合は、報知する色や輝度を変更したり、対応するセグメントとは異なるセグメントランプの点灯態様を変更したり、音声報知の態様を変更したりするようにしてもよい。 これにより、遊技者に、現在の報知内容を具体的（明確）に特定させることができる。また、本実施形態では、７セグメント表示器を用いたＡＴ報知表示器６００により情報の報知を行っているが、例えばドットマトリクスＬＥＤのような他のタイプの表示器を用いて複数の異なる情報を表示するように構成してもよい。また、液晶表示装置の表示画面内の同じ表示領域に複数の異なる情報を表示するようにしてもよい。これらの場合でも、表示する情報の中に混同し易い複数の情報が含まれるときはそれらの情報の表示態様を変えることが好ましい。また、混同し易い複数の情報において点灯色や表示する文字等の形態等を互いに変えることにより、情報の誤認を防止するようにしてもよい。

【０３３３】

《第４実施形態》

以下、第４実施形態に係るスロットマシン（以下「第４形態のスロットマシン」とも称する）について、図７２～図７５を追加参照しながら説明する。以下では、主に第４形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第４形態のスロットマシンに適用が限定されるものではなく他の実施形態に対しても同様に適用することが可能である。なお、第４形態のスロットマシンは、上述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第４形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。上述の第２形態や第３形態のスロットマシンにおける特徴構成についても、第４形態のスロットマシンにおいて同様にあるいは内容を一部変更して適用することが可能である。

【０３３４】

＜遊技状態の遷移＞

第４形態のスロットマシンでは、簡略化して述べると図７２に示すように、主制御手段側で制御する、主にＡＴの設定状態に関連する遊技状態（メイン遊技状態）として、有利区間内通常遊技状態、ＡＴ遊技状態、引戻し遊技状態の４個の遊技状態を備えている。非有利区間遊技状態は、非有利区間（第１実施形態で説明した通常区間に相当する）に属する遊技状態で、第１実施形態で説明した遊技モード０に相当する。有利区間内通常遊技状態、ＡＴ遊技状態および引戻し遊技状態は、有利区間（第１実施形態で説明した有利区間と同様）に属する遊技状態である。有利区間内通常遊技状態は例えば第１実施形態で説明した遊技モード１，２，６に相当し、ＡＴ遊技状態は例えば同遊技モード３に相当し、引戻し遊技状態は例えば同遊技モード４，５，７に相当する。

【０３３５】

非有利区間遊技状態に滞在中に所定の移行条件が成立すると有利区間（基本的に有利区間内通常遊技状態）に移行する。有利区間内通常遊技状態では役決定結果等に基づき、主制御手段側においてＡＴ抽選（詳細後述）およびチャージ抽選が行われる。ＡＴ抽選に当選（ＡＴ当選）すると、それを契機としてＡＴ遊技状態に移行される。チャージ抽選に当選するとチャージ数（「ＡＴストック数」とも称する）が加算される。チャージ数は、ＡＴ遊技状態の設定ゲーム数に関連するものであり、チャージ数が多いほどＡＴ遊技状態の再セット回数が増える可能性が高くなるので、遊技者にとって有利となる。ＡＴ遊技状態では、所定のゲーム数（例えば２０ゲーム）を１セットとして設定され、押し順役が当選した際に押しナビが実行される。また、ＡＴ遊技状態では、役決定結果等に基づき、主制御手段側においてチャージ解除抽選が行われる。チャージ解除抽選に当選すると、現在設定されているＡＴ遊技状態の残りゲーム数が消化された後、所定のゲーム数のＡＴ遊技状態が再セットされる（再セットに際しチャージ数が１減算される）。なお、別態様として、ＡＴ遊技状態においてチャージ解除抽選に当選した場合、現在設定されているＡＴ遊技状態の残りゲーム数に関係なく次遊技から所定のゲーム数のＡＴ遊技状態を再セットする

ようにしたり、現在設定されているＡＴ遊技状態の残りゲーム数に所定のゲーム数を加算（上乗せ）してＡＴ遊技状態を継続するようにしたりしてもよい。ＡＴ遊技状態において設定ゲーム数が消化され、ＡＴ遊技状態の再セットも行われない場合は、引戻し遊技状態に移行される。引戻し遊技状態では引戻し抽選が行われ、引戻し抽選に当選するとそれを契機としてＡＴ遊技状態に移行される。また、チャージ数が１以上あるときは、引戻し抽選に当選しないまま所定ゲーム数（例えば４０ゲーム）を引戻し遊技状態において消化した場合、ＡＴ遊技状態に移行されるようにしてもよい。その場合、ＡＴ遊技状態に移行される際にチャージ数が１減算される。

【０３３６】

本実施形態では、第１実施形態と同様に、有利区間に連続滞在しているゲーム数を把握するための有利区間クリアカウンタを設け、通常区間から有利区間に移行した際に、この有利区間クリアカウンタの値を「１５００」にセットする。そして、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を１減算し、カウンタの値が「０」となると通常区間に強制的に移行するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「０」となる前に有利区間から通常区間に移行する場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「０」にセット）し、再び通常区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「１５００」にリセットする。

【０３３７】

また、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数するＭＹカウンタも備えている。このＭＹカウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「０」にセットし（有利区間の終了時に「０」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新では、差枚数が０を下回る場合は、カウンタ値を「０」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が２４００枚を超えると有利区間を終了して非有利区間（非有利区間遊技状態）に移行するようになっている。なお、このＭＹカウンタは、機能的には、第１実施形態の純増カウンタと同様のものである。

【０３３８】

さらに、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）に関連した計数を行うカウンタとして、ＡＴ枚数カウンタも備えている。このＡＴ枚数カウンタは、ＭＹカウンタの値に、ＡＴストック数（チャージ数）等の値を加味して算出される、１回の有利区間中に獲得することが可能と予想される遊技メダルの獲得数（獲得予想数、獲得可能予想数）を計数するカウンタである。そして、ＡＴ枚数カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えると、それを契機として、所定のタイミング（例えば、後述するエンディング遊技状態の終了タイミング）で有利区間を終了して非有利区間に移行する場合があるようにしている。なお、このＡＴ枚数カウンタは、機能的には、第１実施形態の補正カウンタと同様のものである。これらの有利区間クリアカウンタ、ＭＹカウンタおよびＡＴ枚数カウンタは、主制御手段により制御、管理される。

【０３３９】

有利区間内通常遊技状態中において、チャージ抽選に当選してチャージ数が更新されると、チャージ数が更新（加算）されたことを示唆する演出（「チャージ示唆演出」とも称する）が、副制御手段により実行されることがある。チャージ示唆演出を実行するかどうかは、チャージ示唆発生抽選により決定される。このチャージ示唆発生抽選は、チャージ数が更新された遊技における役決定結果、更新後のチャージ数およびチャージ示唆モードに基づき、副制御手段により行われる（詳細後述）。チャージ示唆モードは、チャージ示唆演出が行われる期待度（確率）に関連するモードで、チャージ示唆モード＝１、２、３いずれか（モード番号が大きいほど期待度が高くなる）に設定される。どのチャージ示唆モードに設定されるのかは、チャージ示唆モード抽選により決定される。このチャージ示唆モード抽選は、例えば、有利区間（Ｘ回目の有利区間とする）から非有利区間遊技状態に移行した遊技における所定のタイミング（例えば、第３停止操作が受け付けられた時点や有利区間フラグ管理全停止処理から有利区間クリアカウンタ処理におけるいずれかのタ

イミング）を契機として、副制御手段により行われる。そして、チャージ示唆モード抽選により選出されたチャージ示唆モードが、この非有利区間遊技状態を経て移行する有利区間（（Ｘ＋１）回目の有利区間）の有利区間内通常遊技状態（（Ｘ＋１）回目の有利区間内通常遊技状態）においてチャージ示唆演出が発生する確率に影響を及ぼす（詳細後述）。なお、Ｘ回目の有利区間の終了時にセットされたチャージ示唆モードは、（Ｘ＋１）回目の有利区間において保持される。そして、（Ｘ＋１）回目の有利区間の終了時においてチャージ示唆モード抽選により新たにチャージ示唆モードがセットされる。

【０３４０】

チャージ示唆演出に類似する演出として、遊技機の現在の設定値について示唆する演出（「設定値示唆演出」とも称する）を行うようにしてもよい。このような設定値示唆演出を行う場合、チャージ示唆モード（別の示唆モードを設定してもよい）に応じて、設定値示唆演出が行われる確率や示唆する内容の確度が変わるように設定してもよい。例えば、チャージ示唆モードの番号が大きいほど示唆内容の確度が高い設定値示唆演出が行われる確率を高く設定したり、逆に、チャージ示唆モードの番号が小さいほど示唆内容の確度が高い設定値示唆演出が行われる確率を高く設定したりしてもよい。また、チャージ示唆モードの番号が大きいほど示唆内容の確度が低いもの高いものを含めて設定値示唆演出が行われる確率は高く設定するが、示唆内容の確度が高い設定値示唆演出に限るとそれが行われる確率はチャージ示唆モードの番号が小さいほど高く設定したり、逆に、チャージ示唆モードの番号が小さいほど示唆内容の確度が低いもの高いものを含めて設定値示唆演出が行われる確率は高く設定するが、示唆内容の確度が高い設定値示唆演出に限るとそれが行われる確率はチャージ示唆モードの番号が大きいほど高く設定したりしてもよい。

【０３４１】

以下、主制御手段により行われるＡＴ抽選と、副制御手段により行われるチャージ示唆モード抽選およびチャージ示唆発生抽選について、具体例を挙げて説明する。図７３（Ａ）に示すチャージ示唆モード抽選では、対象差枚数が所定数（本例では「１０００」するが適宜変更可）以上の場合と所定数未満の場合とで、当選確率が異なるように設定されている。対象差枚数とは、１回の有利区間が終了する場合に、当該有利区間において獲得した所定の時点での差枚数のことをいう。所定の時点とは、例えば、当該有利区間が終了した時点、当該有利区間において１回だけＡＴ遊技状態が設定された場合はそのＡＴ遊技状態が終了した時点、当該有利区間において複数回ＡＴ遊技状態が設定された場合は最後のＡＴ遊技状態が終了した時点、当該有利区間における差枚数が最大となった時点など、適宜に設定することができる。

【０３４２】

チャージ示唆モード抽選では、選出番号１（チャージ示唆モード＝１をセット）、選出番号２（チャージ示唆モード＝２をセット）、選出番号３（チャージ示唆モード＝３をセット）のいずれかが選出される。各選出番号に割り当てられた置数は、図７３（Ａ）に示すとおりである。なお、チャージ示唆モード抽選では、置数の合計値が「１６３８４」に設定されている。このようにチャージ示唆モード抽選では、今回の有利区間における対象差枚数が１０００以上の場合の方が、チャージ示唆モード＝１にセットされる確率が低く、チャージ示唆モード＝３にセットされる確率が高くなるように設定されている。チャージ示唆モード抽選の結果により設定されたチャージ示唆モード（選出番号）は、有利区間の終了後もクリアされずに副制御手段において記憶され次の有利区間でも保持されるように構成されている。なお、対象差枚数は、主制御手段においては有利区間が終了する際にクリアされるが、副制御手段ではクリアせずに有利区間終了後も記憶して次の有利区間でも保持するように構成してもよい。

【０３４３】

図７３（Ｂ）に示すＡＴ抽選では、役決定結果により選出された契機役とチャージ数に応じて当選確率が異なるように設定されている。図中の契機役１および契機役２は、例えば、いわゆるレア役（第１実施形態におけるスイカ小役）に相当するもので、任意に設定可能である。また、図ではチャージ数＝１から４までが記載されているが、チャージ数＝

５以上となる場合も設定してもよい。ＡＴ抽選では、選出番号０（ＡＴ非当選）または選出番号１（ＡＴ当選）のいずれかが選出される。各選出番号に割り当てられた置数は、図７３（Ｂ）に示すとおりである。なお、ＡＴ抽選では、置数の合計値が「６５５３６」に設定されている。このようにＡＴ抽選では、基本的にはチャージ数が大きくなるとＡＴ当選の確率が高くなるが、チャージ数＝０のときはチャージ数＝１または２のときよりもＡＴ当選する確率が高く設定されている。また、特定のチャージ数（図ではチャージ数＝３）のときはＡＴ当選する確率がかなり高くなるように設定されている。

【０３４４】

図７４に示すチャージ示唆発生抽選では、更新後のチャージ示唆モードの値、役決定結果により選出された役およびチャージ数に応じて当選確率が異なるように設定されている。本例では契機役１とその他の役に分けているが、契機役をより多く設定してもよい。また、契機役１とその他の役とで当選確率を変えてもよい。さらに、図ではチャージ数＝１から４までが記載されているが、チャージ数＝５以上となる場合も設定してもよい。チャージ示唆発生抽選では、選出番号０（示唆無し）または選出番号１（示唆有り）のいずれかが選出される。各選出番号に割り当てられた置数は、図７４（Ａ）～（Ｃ）に示すとおりである。なお、チャージ示唆発生抽選では、置数の合計値が「１６３８４」に設定されている。このようにチャージ示唆発生抽選では、基本的にはチャージ示唆モードの値が大きくなり、またチャージ数が大きくなるとチャージ示唆演出が行われる確率が高くなる。特に、特定のチャージ数（本例ではチャージ数＝３）のときはチャージ示唆演出が行われる確率がかなり高くなるように設定されている。

【０３４５】

以上のように各抽選の抽選確率を設定することにより、以下のような効果が得られる。まず、チャージ示唆モード抽選では、対象差枚数が１０００以上の場合にチャージ示唆モード＝３がセットされる確率が高くなっている。チャージ示唆モード＝３にセットされると、チャージ示唆発生抽選での当選確率が高くなるので、チャージ数が更新された際にチャージ示唆演出が行われる可能性も高くなる。対象差枚数が１０００以上すなわち多くの遊技価値が付与された遊技者は、一般的に遊技を継続する意欲が高い。そのため、チャージ示唆演出が行われると、チャージ数が１以上あることが分かるので、そのことにより遊技を継続する意欲がより高まることに期待できる。なお、１０００以上の対象差枚数を獲得した場合でも、そのことに満足して遊技をやめようとする遊技者もいる。そのような遊技者であっても、チャージ示唆演出が行われることにより遊技を継続する意欲が高まることが期待できる。一方、有利区間の終了後しばらく遊技を継続してもチャージ示唆演出が行われない場合、チャージ数＝０の場合である可能性が高い。しかし、チャージ数＝０の場合は、ＡＴ当選する確率が高いので、ＡＴ当選することを期待して遊技を継続する意欲が高まることに期待できる。なお、ＡＴ当選する確率が非常に高くなるチャージ数＝３に更新されたときは、チャージ示唆演出が行われる確率も高くなる。そこで、チャージ数＝３に更新されたときに行われるチャージ示唆演出の演出態様を、チャージ数＝３のとき特有の演出態様としてもよい。そうすることにより、特有の演出態様のチャージ示唆演出を見た遊技者が、チャージ数が複数ありしかもＡＴ当選し易い状態にあることを考慮して、遊技を継続する意欲をさらに高めることが期待できる。

【０３４６】

なお、上記各抽選では、他の条件も考慮して当選確率を設定してもよい。例えば、主制御手段側において管理する演出グループ番号や条件装置グループ番号に応じて、主制御手段が行うＡＴ抽選や副制御手段が行うチャージ示唆発生抽選の抽選確率を設定してもよい。また、チャージ抽選における当選のし易さを管理するためのフラグ（「チャージ当選確率フラグ」とも称する）を主制御手段において設定するようにし、このチャージ当選確率フラグの状態（例えば、フラグ＝０：低確率状態。１：高確率状態）に応じて、主制御手段が行うＡＴ抽選や副制御手段が行うチャージ示唆発生抽選の抽選確率を設定してもよい。

【０３４７】

＜エンディング遊技状態＞

第４形態のスロットマシンでは、ＡＴ遊技状態において、所定の条件（「エンディング条件」とも称する）が成立すると、これを契機として特別な遊技状態（「エンディング遊技状態」とも称する）に移行される。このようなＡＴ遊技状態からエンディング遊技状態への移行の一例を図７５に示す。図７５では、２０Ｇ（「Ｇ」はゲームを意味する）でセットされたＡＴ遊技状態が残り１２Ｇとなった時点（セット後８Ｇが消化された時点）でエンディング条件が成立し、次遊技からエンディング遊技状態に設定される例を示している。なお、エンディング条件は、例えば、上述のＡＴ枚数カウンタが所定値（例えば「２１００」）を上回ることや、有利区間に移行してからの消化ゲーム数が特定値（例えば、１３００）を上回ることとすることができる。

【０３４８】

一方、副制御手段は、ＡＴ遊技状態中はＡＴ遊技状態であることに対応した演出（「ＡＴ示唆演出」とも称する）を実行する。このＡＴ示唆演出を実行する状態を以下「ＡＴ示唆演出状態」と称する。主制御手段におけるＡＴ遊技状態が設定ゲーム数（２０Ｇ）分の全てが消化される場合、副制御手段におけるＡＴ示唆演出状態の期間は、ＡＴ遊技状態の期間と一致する。しかし、ＡＴ遊技状態の設定ゲーム数が全て消化される前に、ＡＴ遊技状態からエンディング遊技状態に移行された場合は、ＡＴ示唆演出状態を維持しエンディング遊技状態中もＡＴ示唆演出を行う（図７５を参照）。そして、所定の条件（「ＡＴ示唆演出終了条件」とも称する）が成立すると、エンディング遊技状態に対応した演出（「エンディング示唆演出」とも称する）を行う。このエンディング示唆演出を実行する状態を以下「エンディング示唆演出状態」と称する。なお、ＡＴ示唆演出終了条件は、例えば、ＡＴ遊技状態の設定ゲーム数として当初設定されたゲーム数分の遊技が消化されることとすることができる。

【０３４９】

また、主制御手段における１回（１セット）のＡＴ遊技状態および副制御手段におけるＡＴ示唆演出状態が終了する当該遊技の所定のタイミング（例えば第３停止操作受付以降における所定のタイミング、例えば入賞判定後（停止図柄判定後）や第３停止操作受付時など）において、ＡＴ遊技状態が終了することを示唆するためのフリーズ（「ＡＴ終了示唆フリーズ」とも称する）が主制御手段により設定される。一方、主制御手段ではエンディング遊技状態に移行されているが副制御手段ではＡＴ示唆演出状態である場合に、副制御手段におけるＡＴ示唆演出状態が終了する当該遊技の所定のタイミング（例えば第３停止操作受付時）においても、ＡＴ終了示唆フリーズが主制御手段により設定される。そのため、ＡＴ終了示唆フリーズが実行されるか否かによって、主制御手段におけるＡＴ遊技状態および副制御手段におけるＡＴ示唆演出状態が同時に終了したのか、主制御手段ではエンディング遊技状態に既に移行されていて副制御手段におけるＡＴ示唆演出状態だけが終了したのかを判別することはできないようになっている。なお、主制御手段によりＡＴ終了示唆フリーズが行われるときに、副制御手段においてもＡＴ遊技状態が終了することを示唆する演出（「ＡＴ終了示唆演出」とも称する）を行うようにしてもよい。また、本実施形態では、ＡＴ示唆演出、ＡＴ終了示唆演出、エンディング示唆演出およびエンディング移行示唆演出を画像表示装置（第１実施形態で説明した画像表示装置１１に相当する）を用いて行う。これらの演出を画像表示装置とは異なる表示装置を用いて行うようにしてもよい。

【０３５０】

このように、主制御手段ではＡＴ遊技状態の途中でエンディング遊技状態に移行されても、副制御手段ではＡＴ示唆演出状態が維持されＡＴ示唆演出が行われるので、遊技者に、ＡＴ遊技状態が継続されているという印象を持たせることができる。そのため、ＡＴ遊技状態の途中でエンディング遊技状態に移行されてもそのことが遊技者には分からないので、遊技者が損をしたような気分になることを防止することが可能となる。また、ＡＴ示唆演出として連続演出が副制御手段により行われているときに、主制御手段ではＡＴ遊技状態からエンディング遊技状態に移行される場合もある。このような場合に、副制御手段

が連続演出を中止してエンディング演出を実行してしまうと、遊技者が連続演出の結果を見ることができなくなり損をしたような気分になる虞があるが、連続演出を継続することにより、このような事態が生じることを防止することができる。

【０３５１】

なお、ＡＴ遊技状態では、ＡＴゲーム数の上乗せを行うかどうかを決める抽選（「ＡＴ中上乗せ抽選」とも称する）をレア役の当選等を契機として主制御手段が行うようにしてもよい。また、ＡＴ中上乗せ抽選に当選した場合は、そのことを報知するかどうかを決める抽選（「ＡＴ中上乗せ報知抽選」とも称する）を副制御手段が行い、当選した場合は上乗せ報知演出を実行するようにしてもよい。一方、エンディング遊技状態においても、ＡＴゲーム数の上乗せを行うかどうかを決める抽選（「リミット中上乗せ抽選」とも称する）をレア役の当選等を契機として主制御手段が行うようにしてもよい。また、リミット中上乗せ抽選に当選した場合は、そのことを報知するかどうかを決める抽選（「リミット中上乗せ報知抽選」とも称する）を副制御手段が行い、当選した場合は上乗せ報知演出を実行するようにしてもよい。エンディング遊技状態でもＡＴ上乗せの可能性があるようにすることにより、エンディング遊技状態中の遊技性を高めることが可能となる。一方、エンディング遊技状態では、レア役の当選等があっても上乗せはされないようにしてしまうと、遊技者が引き損（レア役の当選等が無駄となる）と感じて遊技意欲の低下につながる虞がある。なお、ＡＴゲーム数の上乗せ以外の特典として、エンディング遊技状態においてレア役に当選した場合に、画像表示画面において特定のキャラクタを登場させることができるようになったり特定の演出を行わせることができるようになったりする特典を設けてもよい。あるいは、エンディング遊技状態においてレア役に当選した場合に、チャージ示唆モード＝３が設定され易くなるように構成してもよい。

【０３５２】

なお、主制御手段ではエンディング遊技状態にあるが副制御手段ではＡＴ示唆演出状態にある状態（「ＡＴ遊技状態１」とも称する）において上乗せ報知演出が実行される確率（＝リミット中上乗せ抽選での当選確率×リミット中上乗せ報知抽選での当選確率）は、主制御手段ではＡＴ遊技状態にあり副制御手段ではＡＴ示唆演出状態にある状態（「ＡＴ遊技状態２」とも称する）において上乗せ報知演出が実行される確率（＝ＡＴ中上乗せ抽選での当選確率×ＡＴ中上乗せ報知抽選での当選確率）と同等に設定することが好ましい。こうすることにより、ＡＴ遊技状態１とＡＴ遊技状態２とで上乗せ報知演出の発生頻度の違いが生じないので、上乗せ報知演出の発生頻度に基づいてＡＴ遊技状態１であると判断することができないようにすることができる。

【０３５３】

また、ＡＴ遊技状態１においてもＡＴ遊技状態２においても、レア役の当選等を契機として、ＡＴゲーム数の上乗せがあるかもしれないことを示唆する演出（「上乗せ示唆演出」とも称する）が副制御手段により実行されるようにしてもよい。その場合、ＡＴ遊技状態１において上乗せ示唆演出が発生する頻度は、ＡＴ遊技状態２において上乗せ示唆演出が発生する頻度と同等に設定することが好ましい。さらに、演出態様（演出内容）が異なる複数種類の上乗せ示唆演出がＡＴ遊技状態２において発生するようにする場合は、ＡＴ遊技状態１においてもその全種類の上乗せ示唆演出が発生するようにするとともに、種類ごとの上乗せ示唆演出が発生する頻度もＡＴ遊技状態１とＡＴ遊技状態２とで同等に設定することが好ましい。こうすることにより、ＡＴ遊技状態１とＡＴ遊技状態２とで上乗せ示唆演出の発生頻度の違いが生じないので、上乗せ示唆演出の発生頻度に基づいてＡＴ遊技状態１であると判断することができないようにすることができる。

【０３５４】

なお、主制御手段ではエンディング遊技状態にあり副制御手段ではエンディング示唆演出状態にある状態（「ＡＴ遊技状態３」とも称する）では、ＡＴ遊技状態１やＡＴ遊技状態２では行われない専用の上乗せ報知演出や上乗せ示唆演出を副制御手段側において行うようにしてもよい。こうすることにより、主制御手段ではエンディング遊技状態にあるときに副制御手段の状態に応じて、上乗せ報知演出や上乗せ示唆演出の態様に変化を持たせ

ることができる。また、ＡＴ遊技状態３専用の上乗せ報知演出や上乗せ示唆演出があることにより、ＡＴ遊技状態３における遊技者の意欲低下を防止することもできる。なお、本実施形態では、主制御手段ではＡＴ遊技状態にあり副制御手段ではエンディング示唆演出状態にあるという状態は発生しないようになっている。これにより、実際にはＡＴ遊技状態にあるのにエンディング遊技状態に移行したと遊技者が誤解することを防止することができる。

【０３５５】

＜遊技進行制御処理＞

以下、第４形態のスロットマシンの主制御手段において行われる制御処理のうち遊技進行制御処理について、図７６～図８２を追加参照して説明する。なお、以下の説明において、メイン遊技状態０が上述の非有利区間遊技状態に相当し、メイン遊技状態１およびメイン遊技状態２が上述の有利区間内通常遊技状態に相当し、メイン遊技状態３、メイン遊技状態４およびメイン遊技状態５が上述のＡＴ遊技状態に相当し、メイン遊技状態６およびメイン遊技状態７が上述の引戻し遊技状態に相当する。また、メイン遊技状態５でリミット到達番号が２にセットされた状態が上述のエンディング遊技状態に相当する。

【０３５６】

遊技進行制御処理は、第１実施形態で説明したのと同様に、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図７６に示すように、まず、レバー制御処理を行う（ステップＳＫ１）。このレバー制御処理の内容は、第１実施形態で説明した遊技開始時待機処理の内容の一部と同様である。レバー制御処理の終了後、ステップＳＫ２に進み、内部抽せんを行う。内部抽せんの終了後、演出グループ番号セット処理を行う（ステップＳＫ３）。この演出グループ番号セット処理の内容は、第１実施形態で説明したグループ番号セット処理の内容の一部と同様である。次に、ステップＳＫ４に進み、有利区間表示ＬＥＤ点灯処理を行う。この有利区間表示ＬＥＤ点灯処理では、有利区間中であることを報知するための区間表示器を点灯させる制御を行う。有利区間表示ＬＥＤ点灯処理の終了後、有利区間フラグ管理レバー処理を行う（ステップＳＫ５）。この有利区間フラグ管理レバー処理では、後述する各遊技状態毎レバー処理が１つの処理として行われる。

【０３５７】

有利区間フラグ管理レバー処理の終了後、回胴停止処理を行う（ステップＳＫ６）。この回胴停止処理では、内部抽せんの結果、遊技者による押し順および押し位置に基づき、各リールを停止させる制御処理が行われる。次に、有利区間フラグ管理全停止処理を行う（ステップＳＫ７）。この有利区間フラグ管理全停止処理については後述する。有利区間フラグ管理全停止処理の終了後、払出処理（遊技メダルを払い出す処理）を行い（ステップＳＫ８）、次いでカウント処理（各種カウンタの値を更新する処理）を行う（ステップＳＫ９）。カウント処理の終了後、ステップＳＫ１０に進み、有利区間クリアカウンタ処理を行う。この有利区間クリアカウンタ処理の内容は、第１実施形態で説明した有利区間クリアカウンタ処理の内容と同様である。

【０３５８】

上記ステップＳＫ５の有利区間フラグ管理レバー処理において行われる各遊技状態毎レバー処理では、図７７に示すように、まず、有利区間フラグが０より大きいか否か（有利区間であるか非有利区間であるか）を判定する（ステップＳＫ２１）。ここで、有利区間フラグが０より大きい場合（ステップＳＫ２１；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ２２に進み、指示発生処理を行う。この指示発生処理では、押しナビを行うための準備処理が行われる。指示発生処理の終了後、後述するＡＴ枚数カウンタ更新処理を行い、次いでステップＳＫ２４に進む。一方、ステップＳＫ２１において、有利区間フラグが０より大きくない場合（ステップＳＫ２１；ＮＯ）は、上記ステップＳＫ２２およびＳＫ２３の処理は行わずに、ステップＳＫ２４に進む。

【０３５９】

ステップＳＫ２４ではメイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が０の場合はメイン遊技状態０レバー処理を行い（ステップＳ６４）、

メイン遊技状態番号が１の場合はメイン遊技状態１レバー処理を行い（ステップＳＫ２５）、メイン遊技状態番号が１または２の場合はメイン遊技状態１及び２レバー処理を行う（ステップＳＫ２６）。また、メイン遊技状態番号が３または４の場合はメイン遊技状態３及び４レバー処理を行い（ステップＳＫ２７）、メイン遊技状態番号が５の場合は後述するメイン遊技状態５レバー処理を行う（ステップＳＫ２８）。さらに、メイン遊技状態番号が６の場合はメイン遊技状態６レバー処理を行い（ステップＳＫ２９）、メイン遊技状態番号が７の場合はメイン遊技状態７レバー処理を行う（ステップＳＫ３０）。

【０３６０】

上記ステップＳＫ２３で行われるＡＴ枚数カウンタ更新処理では、図７８に示すように、まず、ＡＴ枚数カウンタにＭＹカウンタの値を保存する（ステップＳＫ４１）。次に、指示番号が０より大きいか否か（押しナビが行われるか否か）を判定する（ステップＳＫ４２）。ここで、指示番号が０より大きくない場合（ステップＳＫ４２；ＮＯ）は、ステップＳＫ４３に進み、演出グループ番号がＮ（Ｎは所定の数値）であるか否か（押し順役が当選したか否か）を判定する。ここで、演出グループ番号がＮの場合（ステップＳＫ４３；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ４４に進み、演出グループ番号がＮでない場合（ステップＳＫ４３；ＮＯ）は、ステップＳＫ４５に進む。一方、上記ステップＳＫ４２において、指示番号が０より大きい場合（ステップＳＫ４２；ＹＥＳ）は、そこから直接ステップＳＫ４４に進む。

【０３６１】

ステップＳＫ４４では、ＡＴ枚数カウンタにＦ（押し順役成立時の払出数）を加算し、その後ステップＳＫ４５に進む。ステップＳＫ４５では、メイン遊技状態番号が２より大きいか否かを判定する。ここで、メイン遊技状態番号が２より大きい場合（ステップＳＫ４５；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ４６に進み、リミット到達番号が０であるか否かを判定する。ここで、リミット到達番号が０である場合（ステップＳＫ４６；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ４７に進み、有利区間滞在Ｇ数カウンタが１であるか否かを判定する。有利区間滞在Ｇ数カウンタは、有利区間クリアカウンタと同様に、有利区間に連続して滞在しているゲーム数を管理するカウンタである。

【０３６２】

ステップＳＫ４７において、ＡＴ滞在Ｇ数カウンタが１である場合（ステップＳＫ４７；ＹＥＳ）はステップＳＫ４９に進み、ＡＴ滞在Ｇ数カウンタが１でない場合（ステップＳＫ４７；ＮＯ）はステップＳＫ４８に進み、ＡＴ枚数カウンタが２１００以上であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ枚数カウンタが２１００以上である場合（ステップＳＫ４８；ＹＥＳ）はステップＳＫ４９に進む。ステップＳＫ４９ではリミット到達番号に１を保存し、その後ＡＴ枚数カウンタ更新処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳＫ４５でメイン遊技状態番号が２より大きくない場合（ステップＳＫ４５；ＮＯ）と、上記ステップＳＫ４６でリミット到達番号が０でない場合（ステップＳＫ４６；ＮＯ）と、上記ステップＳＫ４８でＡＴ枚数カウンタが２１００以上でない場合（ステップＳＫ４８；ＮＯ）は、その後何ら処理を行わずに、ＡＴ枚数カウンタ更新処理を終了してリターンする。

【０３６３】

図７７のステップＳＫ２８で行われるメイン遊技状態５レバー処理では、図７９に示すように、まず、リミット到達番号が２でないか否かを判定する（ステップＳＫ６１）。ここで、リミット到達番号が２でない場合（ステップＳＫ６１；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ６２に進み、メイン遊技状態３及び４レバー処理を行い、その後メイン遊技状態５レバー処理を終了してリターンする。一方、レバー処理リミット到達番号が２である場合（ステップＳＫ６１；ＮＯ）は、ステップＳＫ６３に進み、条件装置グループＢ番号がｍ（ｍは所定の数値）であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＢ番号がｍの場合（ステップＳＫ６３；ＹＥＳ）は、リミット中上乗せ抽選を行い、当選番号が０（非当選）であるか否か（当選）を判定する（ステップＳＫ６５）。ここで、当選番号が０でない場合（ステップＳＫ６５；ＮＯ）はステップＳＫ６６に進み、エンディングＧ数カウンタ（エ

ンディング遊技状態の設定ゲーム数を管理するカウンタ）に２００を加算する。一方、上記ステップＳＫ６３で条件装置グループＢ番号がｍでない場合（ステップＳＫ６３；ＮＯ）と、上記ステップＳＫ６５で当選番号が０である場合（ステップＳＫ６５；ＹＥＳ）は、そこから直接ステップＳＫ６７に進む。

【０３６４】

ステップＳＫ６７では、ＡＴ枚数カウンタが２４００を上回るか否かを判定する。ここで、ＡＴ枚数カウンタが２４００を上回る場合（ステップＳＫ６７；ＹＥＳ）はステップＳＫ６９に進み、ＡＴ枚数カウンタが２４００を上回らない場合（ステップＳＫ６７；ＮＯ）はステップＳＫ６８に進む。ステップＳＫ６８では有利区間クリアカウンタが１であるか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタが１でない場合（ステップＳＫ６８；ＮＯ）はメイン遊技状態５レバー処理を終了してリターンし、有利区間クリアカウンタが１である場合（ステップＳＫ６８；ＹＥＳ）はステップＳＫ６９に進む。ステップＳＫ６９では、エンディングＧ数カウンタに１を保存する。その後リミット終了フラグ（に１を保存し（ステップＳＫ７０）、メイン遊技状態５レバー処理を終了してリターンする。

【０３６５】

図７６のステップＳＫ７で行われる有利区間フラグ管理全停止処理では、図８０に示すように、まず、各遊技状態毎全停止処理を行う（ステップＳＫ８１）。この各遊技状態毎全停止処理では、後述するメイン遊技状態５全停処理が１つの処理として行われる。各遊技状態毎全停止処理の終了後、リミット到達番号が１であるか否かを判定する（ステップＳＫ８２）。ここで、リミット到達番号が１である場合（ステップＳＫ８２；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ８３に進み、後述するリミット判定処理を行う。その後、各遊技状態毎全停止処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳＫ８２でリミット到達番号が１でない場合（ステップＳＫ８２；ＮＯ）は、そのまま各遊技状態毎全停止処理を終了してリターンする。

【０３６６】

図８０のステップＳＫ８１の有利区間フラグ管理全停止処理において行われるメイン遊技状態５全停処理では、図８１に示すように、まず、ウェイト予約カウンタ（上述のエンディング移行示唆フリーズの実行時期を管理するためのカウンタ）を１減算する（ステップＳＫ１０１）。次に、減算後のウェイト予約カウンタが０であるか否かを判定する（ステップＳＫ１０２）。ここで、減算後のウェイト予約カウンタが０である場合（ステップＳＫ１０２；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ１０３に進み、メイン遊技状態番号に５を保存する。そして、遊技開始時待機演出番号（遊技開始時の待機演出の種類を管理するための番号）にｐ（所定の数値）を保存し（ステップＳＫ１０４）、ステップＳＫ１０５に進む。一方、上記ステップＳＫ１０２で減算後のウェイト予約カウンタが０でない場合（ステップＳＫ１０２；ＮＯ）は、上記ステップＳＫ１０３およびＳＫ１０４の処理は行わずにステップＳＫ１０５に進む。

【０３６７】

ステップＳＫ１０５では、エンディングＧ数カウンタを１減算する。そして、エンディングＧ数カウンタが０であるか否かを判定する（ステップＳＫ１０６）。ここで、エンディングＧ数カウンタが０である場合（ステップＳＫ１０６；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ１０７に進み、リミット到達番号が２であるか否かを判定する。ここで、リミット到達番号が２である場合（ステップＳＫ１０７；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ１０８に進み、有利区間クリアカウンタに１を保存し、その後、ステップＳＫ１１０に進む。一方、上記ステップＳＫ１０７でリミット到達番号が２でない場合（ステップＳＫ１０７；ＮＯ）は、ステップＳＫ１０９に進み、状態移行処理（遊技状態の移行を行う処理）を行い、その後、ステップＳＫ１１０に進む。また、上記ステップＳＫ１０６でエンディングＧ数カウンタが０でない場合（ステップＳＫ１０６；ＮＯ）は、そこから直接ステップＳＫ１１０に進む。ステップＳＫ１１０ではＡＴ中全停時クリア処理（ＡＴ中で用いた所定のデータ等をクリアする処理）を行い、メイン遊技状態５全停処理を終了する。

【０３６８】
図８０のステップＳＫ８３で行われるリミット判定処理では、図８２に示すように、まず、リミット到達番号に１を加算する（ステップＳＫ１２１）。次に、メイン遊技状態番号が３～５のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＫ１２２）。ここで、メイン遊技状態番号が３～５のいずれかである場合（ステップＳＫ１２２；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ１２３に進み、エンディングＧ数カウンタにＡＴＧ数カウンタの値を保存する。ＡＴＧ数カウンタは、ＡＴ中の消化ゲーム数を管理するカウンタであり、ＡＴがセット（再セットも含む）されたときに例えば「２０」にセットされ、以降、ＡＴ中で遊技が消化されるごとに１ずつ減算される。

【０３６９】
次いで、エンディングＧ数カウンタの値を２０で除算したときの余りの値をウェイト予約カウンタに保存する（ステップＳＫ１２４）。そして、ウェイト予約カウンタが０であるか否かを判定する（ステップＳＫ１２４）。ここで、ウェイト予約カウンタが０である場合（ステップＳＫ１２５；ＹＥＳ）は、ステップＳＫ１２６に進み、遊技終了時待機演出番号（遊技終了時の待機演出の種類を管理するための番号）にｑ（所定の数値）を保存し（ステップＳＫ１０４）、ステップＳＫ１０７に進む。一方、上記ステップＳＫ１２５でウェイト予約カウンタが０でない場合（ステップＳＫ１２５；ＮＯ）は、ステップＳＫ１２８に進む。また、上記ステップＳＫ１２２でメイン遊技状態番号が３～５のいずれかではない場合（ステップＳＫ１２２；ＮＯ）は、そこから直接ステップＳＫ１２７に進む。

【０３７０】
ステップＳＫ１２７ではメイン遊技状態番号に５を保存し、保存後にステップＳＫ１２８に進む。ステップＳＫ１２８ではエンディングＧ数抽選（エンディング遊技状態の設定ゲーム数を決める抽選）を行う。次いで、エンディングＧ数抽選での当選番号に応じた抽選結果（ゲーム数の値）を取得する（ステップＳＫ１２９）。そして、ＡＴストックカウンタ（上述のチャージ数を管理するカウンタ）の値に２０を乗算したときの値に抽選結果を加算する（ステップＳＫ１３０）。続いて、エンディングＧ数カウンタにステップＳＫ１３０での加算結果を加算し（ステップＳＫ１３１）、メイン遊技状態番号に５を保存する（ステップＳＫ１３２）。そして、不要な変数等をクリアし（ステップＳＫ１３３）、リミット判定処理を終了してリターンする。

【０３７１】
《第５実施形態》
以下、第５実施形態に係るスロットマシン（以下「第５形態のスロットマシン」とも称する）について、図８３～図９５を追加参照しながら説明する。以下では、主に第５形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第５形態のスロットマシンに適用が限定されるものではなく他の実施形態に対しても同様に適用することが可能である。なお、第５形態のスロットマシンは、上述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第５形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。上述の第２形態～第４形態のスロットマシンにおける特徴構成についても、第５形態のスロットマシンにおいて同様にあるいは内容を一部変更して適用することが可能である。

【０３７２】
＜基本構成＞
特徴部分の説明の前に、第５形態のスロットマシンの基本的な構成（特徴部分の説明に際し特に関連する構成）について概略説明する。第５形態のスロットマシンは、図示は省略するが、３個のリール（上述のリール３ａ～３ｃに相当する）と、全リールを回転開始させる際に操作されるスタートレバー（上述のスタートレバー２５に相当する）と、各リールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける左、中、右の３個のストップ

スイッチ（上述のストップスイッチ２６ａ～２６ｃに相当する）と、演出用のゲームを行う場合や遊技機情報を表示させる場合等に操作されるサブボタンを備えている。また、第５形態のスロットマシンは、主な制御基板として、主制御基板、サブメイン制御基板、及びサブサブ制御基板の３つの制御基板（上述の主制御基板６０、サブメイン制御基板７０Ａ、及びサブサブ制御基板７０Ｂに相当する）を備えている。スタートレバーおよびストップスイッチに対する操作受付等に関する制御は主制御基板により行われ、サブボタンに対する操作受付等に関する制御はサブメイン制御基板またはサブサブ制御基板により行われる。

【０３７３】

各ストップスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けてオフ状態からオン状態に切り替わると、その度に主制御基板（主制御手段）からサブメイン制御基板（サブメイン制御手段）に、停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（第一、第二及び第三停止受付コマンド）が送信される。これらの停止受付コマンドを受信することによりサブメイン制御基板では、各ストップスイッチが有効に停止操作（第一、第二及び第三停止操作）を受け付けたことを識別することができる。

【０３７４】

また、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けた後、停止操作が解除されて各ストップスイッチがオン態からオフ状態に切り替わると、その度に主制御基板からサブメイン制御基板に、受け付けた停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（停止操作解除コマンド）が送信される。具体的には、第一停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止操作解除コマンド」と称する）、第二停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止操作解除コマンド」と称する）、および第三停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止操作解除コマンド」と称する）が送信される。これらの停止操作解除コマンドを受信することによりサブメイン制御基板では、各ストップスイッチが有効に受け付けた停止操作が解除されたこと（ストップスイッチから遊技者の手が離れたこと）を識別することができる。なお、第一、第二停止操作解除コマンドは送信されず、第三停止操作解除コマンドのみが送信されるようにしてもよい。

【０３７５】

また、スタートレバーの操作が有効に受け付けられると、主制御基板からサブメイン制御基板に、スロットマシン１における指示番号コマンドや演出グループ番号コマンドに相当する各種の制御コマンド（総称して「レバー操作受付時コマンド」とも称する）が送信される。このレバー操作受付時コマンドを受信することによりサブメイン制御基板では、スタートレバーの操作が有効に受け付けられたこと（スタートレバーが有効に操作されたこと）を識別することができる。

【０３７６】

サブボタンは、例えば、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部と矢印付きの十字状の操作受付部を有しており、これらの操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。サブボタンが有効に操作されると、その操作に応じた所定の演出処理が副制御基板（副制御手段）により実行される場合がある。また、遊技者にサブボタンを操作するように促す演出処理が行われる場合がある。さらに、サブボタンを所定の手順で操作することにより、画像表示部の画面の明るさ調整やスピーカの音量調整を行うための調整画面を表示させることが可能となっている。以下、第５形態のスロットマシンの幾つかの特徴部分について順次説明する。

【０３７７】
＜表示演出＞
第５形態のスロットマシンは、スロットマシン１における画像表示装置１１の画像表示画面１１ａに相当する画像表示部ＤＰ（図８３～図９２等を参照）を備えており、この画像表示部ＤＰにおいて、各種の表示演出を実行するようになっている。また、第５形態のスロットマシンは、スロットマシン１におけるスピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂに相当する音声出力部（図示略）を備えており、この音声出力部から、各表示演出に対応する演出用音声を出力するようになっている。第５形態のスロットマシンにおいて実行される表示演出としては、例えば、会話演出（「セリフ演出」とも称する）、字幕演出（「テロップ演出」とも称する）、期待度演出（「オブジェクト演出」とも称する）、ＧＥＴ演出、シーン切替演出、暗転演出がある。
【０３７８】
・　会話演出
会話演出は、例えば、遊技機のイメージキャラクタとして設定された人や動植物、ロボット、怪獣（実在のものか架空のものかは問わない）など（総称して「キャラクタ」と称する）が、会話する演出であり、各キャラクタが発した所定のセリフを液晶パネル等の画像表示部に表示するとともにスピーカ等の音声出力部から音声を出力する。会話演出は、例えば、遊技者にキャラクタについて紹介したり遊技方法に関する内容を説明したり遊技機の機種や仕様に関する内容を説明したりするというように、遊技結果とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよいし、有利な遊技を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ中（ＡＲＴ中も含む）の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等のことであり、以下「有利遊技」とも称する）のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる（１００％となる場合を含む）遊技結果（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ当選、ＡＴ上乗せ当選、ＡＴ上乗せ数の多い上乗せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当選、確変大当り（確変なし大当たりよりも有利な大当たり）当選、１６ラウンド大当たり（大当たりの出玉が多い大当たり）当選、等）が得られることに対する期待度（信頼度、確度）をいう。会話演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、会話演出のための所定の表示（「会話演出表示」とも称する）が表示される。なお、表示とは、２次元的（平面的）な画像表示に限定されるものはなく、ホログラムのような３次元的（立体的）な表示も含む。なお、会話演出は２以上のキャラクタ同士が話し合う態様でもよいし、１つのキャラクタが遊技者に向けて話しかける態様でもよい。要するに最低限、キャラクタ画像と、キャラクタ画像に対応するセリフ文字があれば会話演出の要件を満たす。
【０３７９】
会話演出表示は、複数のキャラクタ間の会話における各キャラクタの発言に関連した表示であって、キャラクタの表示と、文字として識別できる表示とを含んで構成される。キャラクタの表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの姿（外見、主に顔）を示す画（絵）の表示（「キャラクタ画表示」とも称する）である。一方、文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容（会話演出表示において「セリフ」とも称する）を示す文字の表示（「セリフ表示」とも称する）である。キャラクタ画表示とセリフ表示の他に、通常は、キャラクタの名前を識別できる表示が会話演出表示に含まれる。キャラクタの名前を識別できる表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの名前を示す文字の表示（「キャラクタ名表示」とも称する）である。会話演出表示は、キャラクタ画表示、セリフ表示およびキャラクタ名表示を含んで構成されているが、キャラクタ名表示を含まずにキャラクタ画表示とセリフ表示により構成される会話演出表示を設けてもよい。会話演出表示の具体例として、第１の会話演出表示ＫＤ１を図８３（Ａ）に示し、第２の会話演出表示ＫＤ２を図８３（Ｂ）に示している。

【０３８０】
第１の会話演出表示ＫＤ１は、キャラクタＣＨ１の姿を表示するキャラクタ画表示ＫＧ１と、キャラクタＣＨ１の名前（「ケンジ」）を表示するキャラクタ名表示ＫＮ１と、キャラクタＣＨ１のセリフ（「今日はいい天気だね」）を表示するセリフ表示ＫＳ１とを含んで構成される。セリフ表示ＫＳ１では、１回のセリフの範囲を分かり易くしたり、どのキャラクタのセリフなのかを分かり易くしたり、セリフを目立たせたりするための枠状の、或る範囲を示す画（「範囲画」とも称する）ＫＷ１もセリフと共に表示される。同様に、第２の会話演出表示ＫＤ２は、キャラクタＣＨ１とは別のキャラクタＣＨ２の姿を表示するキャラクタ画表示ＫＧ２と、キャラクタＣＨ２の名前（「パメラ」）を表示するキャラクタ名表示ＫＮ２と、キャラクタＣＨ２によるセリフ（「呑気でいいわね」）を表示するセリフ表示ＫＳ２とを含んで構成される。セリフ表示ＫＳ２では、範囲画ＫＷ２も表示される。

【０３８１】
第１の会話演出表示ＫＤ１では、キャラクタ画表示ＫＧ１、キャラクタ名表示ＫＮ１、セリフ表示ＫＳ１および範囲画ＫＷ１が、第１の会話演出表示ＫＤ１を構成する各表示構成要素として、１遊技中の所定の同一タイミングで画像表示部ＤＰの所定領域に表示される。同様に、第２の会話演出表示ＫＤ２では、キャラクタ画表示ＫＧ２、キャラクタ名表示ＫＮ２、セリフ表示ＫＳ２および範囲画ＫＷ２が、第２の会話演出表示ＫＤ２を構成する各表示構成要素として、１遊技中の別の所定の同一タイミングで画像表示部ＤＰの別の所定領域（例えば、第１の会話画像ＫＧ１が表示される領域と重ならない領域）に表示される。変更例として、例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１において、キャラクタ画表示ＫＧ１とキャラクタ名表示ＫＮ１が先に表示され、その後（例えば、０．２秒後）、範囲画ＫＷ１と共にセリフ表示ＫＳ１が表示されるなど、表示構成要素間での表示タイミングが多少異なるようにしてもよい。この点は、第２の会話演出表示ＫＤ２についても同様である。

【０３８２】
会話演出表示が表示されるタイミングについては、主制御手段側で制御する所定のスイッチ（例えば、ベットスイッチやスタートレバー、ストップスイッチなど。それらを総称して「メイン側スイッチ」とも称する）が操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、１遊技中において、スタートレバーの操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバーが操作を受け付けた時点（「レバー操作受付時」とも称する）以降の所定のタイミング（レバー操作受付時と同一のタイミングあるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第１の会話演出表示ＫＤ１が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、同じ１遊技中において、３個のストップスイッチのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点（第一停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第一停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第２の会話演出表示ＫＤ２が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、第三停止操作受付時のタイミングで第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が表示された場合、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバーの操作受付が行われると画像表示部ＤＰ上に表示している第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が消去されるよう構成されており、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバーの操作受付が行われて第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が消去されたときに音声出力部から出力しているセリフの音声がまだ全て出力されていない場合は、画像表示部ＤＰ上の第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２は消去されるが、セリフの音声は最後まで出力してもよい。ただし、次遊技のスタートレバーの操作受付によりレア役告知やフリーズ等の遊技者に注視させたい演出や新たな会話演出が選ばれた場合はセリフの音声はスタートレバー操作受付後のタイミングで出力が中止される。こ

のように構成することで、遊技を早く進行させたい遊技者においても演出の内容を理解させることができる。なお、セリフの音声を画像表示部ＤＰ上の第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２の消去とともに消去してもよいことは言うまでもない。

【０３８３】

会話演出表示が表示されるタイミングとして、副制御手段側で制御するサブボタンが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することもできる。例えば、１遊技中において、サブボタンを操作するように遊技者に促す画像（例えば、サブボタンの画と「ＰＵＳＨ」という文字を組み合わせたような画像）を画像表示部ＤＰに表示する。そして、その表示に応じてサブボタンが有効に操作されたこと（１回操作されたことで有効となる場合の他に所定回数連続で操作されたことで有効となる場合等を含む）を契機として、サブボタンが操作された時点（「サブボタン操作時」とも称する）以降の所定のタイミング（サブボタン操作時と同一のタイミングあるいはサブボタン操作時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第１の会話演出表示ＫＤ１や第２の会話演出表示ＫＤ２が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、会話演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点（「始動口入賞時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【０３８４】

会話演出表示は、１遊技中において、１個も表示されない場合と１個だけ表示される場合と複数個が表示される場合がある。１遊技中に表示される会話演出表示の個数の違いは、遊技結果とは関係しないとしてもよいし、個数の違いによって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、１遊技中に１個だけ会話演出表示が表示される場合より、２個以上会話演出が表示される場合の方が、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。会話演出表示の表示の可否や、表示させる会話演出表示の種類（例えば、セリフ表示におけるセリフの種類）や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態（例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、ＡＴ抽選やＡＴ上乗せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。複数の会話演出表示が表示される場合、表示契機１回に付き最多でも１個の会話演出表示しか表示されない。

【０３８５】

例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１と第２の会話演出表示ＫＤ２とが１遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバーの操作を契機として第１の会話演出表示ＫＤ１が表示された場合、第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されるのは、３個のストップスイッチのうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付けた後となる。すなわち、第一停止操作が有効に受け付けられる前に第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されることはない（表示される場合を設けることも可）。これにより、例えば、どの契機で会話演出表示が表示されたのかによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにして遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、１表示契機に付き１個までが表示可能とすることにより、会話演出表示が表示された契機を遊技者が誤認したり、表示された複数の会話演出表示を混同したりすることを防止することが可能となる。

【０３８６】

３個以上の会話演出表示が、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバーの操作受付を契機として第１の会話演出表示ＫＤ１が表示され、第一停止操作受付を契機として第２の会話演出表示ＫＤ２が表示された後、同じ１遊技中において、残り２つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第３の会話演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り１つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作受付時以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第三停止操作受

付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第４の会話演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。第３の会話演出表示におけるキャラクタと第４の会話演出表示におけるキャラクタは、キャラクタＣＨ１やキャラクタＣＨ２とは別のキャラクタであってもよいし、同じキャラクタであってもよい。

【０３８７】

１遊技中において複数の会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合、先に表示された会話演出表示は、後から表示される会話演出表示が表示されても画像表示部ＤＰから消去される（非表示とされる）ことなく継続して表示される。例えば、上述の例において、先に表示された第１の会話演出表示ＫＤ１は、第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されても非表示とされずにそのまま継続して表示され、その後、第３の会話演出表示が表示されても第１、第２の会話演出表示ＫＤ１，ＫＤ２は非表示とされず、そのまま継続して表示される。さらにその後、第４の会話演出表示が表示されても、その時点では第１～第３の会話演出表示は非表示とされずに表示されている。このように、先に表示された会話演出表示が、後から表示される会話演出表示が表示されても継続して表示されるようにすることで、複数の会話演出表示を１遊技中において同時（各会話演出表示の表示期間が互いに一部重複するよう）に画像表示部ＤＰに表示させることができる。これにより、複数の会話演出表示によって画像表示部ＤＰが賑やかに見えるような演出効果を得ることができる。また、遊技者にとって有利な遊技結果が得られる可能性が低いような遊技状態（例えば非有利区間中）であるために遊技者が倦怠感を覚えそうな場合において、複数の会話演出表示を１遊技中に亘って表示させることにより、それらの会話演出表示に遊技者の意識を向けさせて遊技者の倦怠感を低減することが可能となる。また、どの契機で会話演出表示が表示されるかによって有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよく、その場合、遊技者に会話演出の表示タイミングに関心を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０３８８】

会話演出表示において、キャラクタのセリフ内容（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるセリフ表示ＫＳ１の内容や第２の会話演出表示ＫＤ２におけるセリフ表示ＫＳ２の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、セリフ内容によって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、セリフ表示ＫＳ２の内容が「呑気でいいわね」の場合（図８３（Ｂ）を参照）と、「本当にそうね」の場合（図８４を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも遊技結果には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、サブボタンが操作されたことを契機として、セリフ内容が変化するようにしてもよい。また、サブボタンが操作されたことによりセリフ内容が変化する場合として、サブボタンが操作されたことによりセリフが表示される（セリフ表示が表示開始される）場合と、セリフが表示された後サブボタンが操作されることによりセリフ内容が変化する場合とを有してもよい。セリフが表示（セリフ音声も同時出力）された後サブボタンが操作されることによりセリフ内容が変化する場合においては、セリフ音声が終了していない状態でサブボタンの操作（操作受付）を有効にしてもよいし、セリフ音声が終了した後にサブボタンの操作を有効にしてもよい。セリフ音声が終了していない状態でサブボタンの操作を有効にする場合、セリフ音声の途中でサブボタンが操作されると出力中のセリフが中断され新たなセリフが出力されるため、遊技の結果を早く知りたい遊技者に対して好まれる仕様となる。また、セリフ音声が終了した後にサブボタンの操作を有効にする場合、セリフが中断されることがないため、演出を楽しみたい遊技者に対して好まれる仕様となる。

【０３８９】

また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例

えば、セリフ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（例えば、黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青セリフ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤セリフ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青セリフ表示よりも赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０３９０】

一例として、図８５（Ａ）に、キャラクタケンジのセリフ「今日はいい天気だね」については、文字の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ「本当にそうね」については、文字の外郭線を赤色（外郭線内側の領域は白抜き）とした赤セリフ表示の例を示す。本例では、赤セリフ表示の文字のサイズを青セリフ表示の文字のサイズよりも大きくし、そのサイズの違いによっても、赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズだけではなく、キャラクタ画表示のキャラクタのサイズやキャラクタ名表示の文字サイズを大きくしてもよい。すなわち、赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズ、キャラクタ名表示の文字サイズ、キャラクタのサイズのうち、いずれか１つか２つあるいは全部が青セリフ表示のそれらよりも大きくしてもよい（文字等の色だけを変え、文字サイズ等は同じとしてもよい）。なお、１遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントを１種類とし、２番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。

【０３９１】

青セリフ表示と赤セリフ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の会話演出表示を１遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の会話演出表示の方が後から表示されるようになっている（先に表示される場合を設けることも可）。そのため、１遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）では、通常色によるセリフ表示や期待度の低い色によるセリフ表示が表示され易く、２番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第２の会話演出表示ＫＤ２）では、期待度の高い色によるセリフ表示が表示され易くなっている。青セリフ表示と赤セリフ表示のケースでいえば、例えば、スタートレバーの操作受付を契機として青セリフ表示が表示され、第一停止操作受付を契機として赤セリフ表示が表示される。なお、期待度が相対的に高い赤セリフ表示を期待度が相対的に低い青セリフ表示の上に重なるように表示させる場合を設けてもよい。重ねて表示させる場合は、青セリフ表示の文字の一部または全部が赤セリフ表示によって隠れるようにしてもよいし（図８４（Ｂ）を参照）、青セリフ表示の文字部分は隠れないように赤セリフ表示を重ねるようにしてもよい（図８５（Ａ）を参照）。なお、第１の会話演出表示ＫＤ１の後に第２の会話演出表示ＫＤ２が表示される場合は、第２の会話演出表示ＫＤ２の期待度を示す色が第１の会話演出表示ＫＤ１の期待度を示す色よりも期待度が下回る色を表示することはない。これは、第３の会話演出表示や第４の会話演出表示が表示される場合にも適用されており、表示する順番が後の会話演出において、それより前の会話演出で表示した期待度を下回ることはない。これは、最初に第１の会話演出表示ＫＤ１において高期待度である赤セリフ表示を表示した後で、次に第２の会話演出表示ＫＤ２において低期待度の青セリフ表示を表示すると、どのくらい期待度があるのかがわかりにくくなるのを防止している。なお、第１の会話演出表示ＫＤ１において赤セリフ表示を表示した後に第２の会話演出表示ＫＤ２において通常態様のセリフ表示を表示することは遊技者の混乱を招かないので問題ない。また、ぱちんこ機においてリーチ演出の前後で会話演出が発生する場合、リーチ演出の後で表示した会話演出表示の期待度がリーチ演出の前で表示した会話演出表示の期待度よりも低くなっていてもよい。これは、リーチ演出を間に挟んでいるため、期待感が段階的に上がっているためである。例えば、リーチ演出前はリーチになるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の赤セリフ表示が出た場合には遊技者はリーチになるか否かを期

待する。これに対し、リーチ演出後は大当たりとなるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の青セリフ表示が出た場合には遊技者は大当たりか否かを期待する。このように期待する対象が異なるため、リーチ演出の前後で期待度が成り下がってもわかりやすい演出構成とすることができる。なお、リーチ演出前後での会話演出で表示されるキャラクタは同一のキャラクタでもよいし、同一のキャラクタであっても別態様での表示（例えば、衣装や表情が異なる等）であってもよいし、別のキャラクタであってもよい。

【０３９２】

なお、セリフ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青セリフ表示と赤セリフ表示の他に、文字等を緑色とする緑セリフ表示、文字等を特定の柄模様（例えば、遊技機メーカーを象徴するような柄模様）とする柄セリフ表示、文字等を虹色とする虹セリフ表示を設けてもよい。そして、青セリフ表示＜緑セリフ表示＜赤セリフ表示＜柄セリフ表示＜虹セリフ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるセリフ表示（本例では虹セリフ表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示す）としてもよい。

【０３９３】

会話演出表示におけるセリフ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むセリフ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたセリフ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、セリフ表示における文字列（文）は、１行で表示される場合（図８３を参照）と、改行されて２行以上に亘って表示される場合（２文以上で構成される場合を含む）とがある（図８４を参照）。

【０３９４】

第１の会話演出表示ＫＤ１における範囲画ＫＷ１と第２の会話演出表示ＫＤ２における範囲画ＫＷ２は、どちらもいわゆる吹き出しの形状をしているが、範囲画の形状はこのような形状に限られず任意の形状とすることができる。範囲画の形状は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、範囲画の形状の違いによって、遊技結果に対する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、吹き出しの形状で範囲画が表示される場合と、矢印の形状で範囲画が表示される場合とがあり、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。なお、このような範囲画は表示せずに、セリフ表示の文字をむき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示してもよい。

【０３９５】

また、範囲画の外郭線の内側の領域の色や模様等は、常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、外郭線内側の領域の色や模様等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、範囲画の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青セリフ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤セリフ表示に含める）とがあるケースにおいて、青色で表示される態様よりも赤色で表示される態様の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０３９６】

一例として、図８４（Ａ）に、キャラクタケンジのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を赤色とした赤セリフ表示の例を示す。なお、範囲画の外郭線内側の領域の色は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、範囲画の外郭線内側の領域を、緑色とする態様（これも緑セリフ表示に含める）、特定の柄模様とする態様（これも柄セリフ表示に含める）、虹色とする態様（これも虹セリフ表示に含める）を設けてもよい。また、図８４（Ａ）の例において、赤セリフ表示が青セリフ表示の上に重なる

ように表示される場合を設けてもよい。
【０３９７】
会話演出表示におけるキャラクタ画表示は、同じキャラクタについては常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって同じキャラクタであっても相違するようにしてもよい。そして、キャラクタ画表示の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるキャラクタ画ＫＧ１が、帽子を被った状態で表示される態様と帽子を被らない状態で表示される態様とがあるケースにおいて、帽子を被った状態で表示される態様の方が被らない態様よりも有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。
【０３９８】
会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、会話演出表示とは異なる種類の演出表示（別画像）が同じ画像表示部ＤＰに表示される場合がある。このような場合、画像作成に使用するグラフィックソフトウエアに搭載されたレイヤ機能を用いて、会話演出表示と別の演出表示とを別のレイヤ（層）に描出することができる。例えば、画像表示部ＤＰの画面内の略全領域を占めるように、動画あるいは静止画で構成される画像（「背景画像」とも称する）が表示されているときに、その背景画像の一部領域と重なるように会話演出表示を表示したい場合は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに会話演出表示を描出することができる。こうすることで、背景画像に重ねて会話演出表示を表示しても、会話演出表示の視認性を十分に確保することが可能となる。なお、複数の会話演出表示を表示する場合は、各会話演出表示を別々のレイヤに描出するようにしてもよい。
【０３９９】
会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されているときに何らかのエラーが発生したときは、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、会話演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出され、会話演出表示に重なるように表示される。一例として図８５（Ｂ）に、ＨＰエラーの発生を報知するＨＰエラー報知表示が、会話演出表示に重なるように表示される例を示している。本例では、ＨＰエラー報知表示によって、会話演出表示のセリフ表示が隠れておりその内容を視認することができなくなっている。このように、会話演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部ＤＰに表示される場合は、エラー報知表示が会話演出表示のセリフ表示に重なって表示され、セリフ表示の内容が見えなくなる（セリフ表示の内容が視認できるようにエラー報知表示を表示する場合を設けることも可）。エラー報知表示を行う場合としては、第１実施形態のスロットマシン１の説明で述べた各種エラーの発生時の他に通信エラーや扉開放エラーの発生時があり、ぱちんこ機の場合では、左打ち警告や下皿満タンエラーの発生時等がある。また、エラーではないがスロットマシンにおける遊技者への報知演出として、リール回転停止示唆画像がある。これは、リールの回転が所定時間（例えば１分）経過すると、画像表示部に「リールを停止してください」と表示される演出のことである。リール回転停止示唆画像が表示される場合も会話演出表示の前面（手前側のレイヤ）に表示されるため、会話演出表示は視認困難（全て見えなくてもよいし一部のみ見えなくてもよい）となる。このため、「リールを停止してください」という文字がわかりやすく表示されるので、遊技者への注意喚起が効果的に行われる。なお、リール回転停止示唆画像は回転中の複数のリールのうち１つのリールに対する停止操作受付が行われたことで消去してもよいし、全てのリールの停止操作受付が行われたことで消去してもよい。また、遊技中（スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中）に音量変更に関するボタンが受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても会話演出表示の前面に音量変更画像が表示される。音量変更画像は、音量のレベルを示すメータ表示であり、音量変更後の決定操作や時間経過で表示が終了し、会話演出表示が再び視認可能となる。
【０４００】
画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部ＤＰ

に表示される場合がある。一例として図８６に、画像表示部ＤＰに押しナビ演出表示（特に押し順を報知する押し順ナビ演出表示）が表示されているときに、会話演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、図８６（Ａ）に示すように、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの下部の領域に表示されているときに、キャラクタケンジの会話演出表示が表示される。このときケンジの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。また、図８６（Ｂ）に示すように、第一停止操作受付後、第二停止操作から第三停止操作までの「左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの下部の領域に表示されているときに、キャラクタパメラの会話演出表示が表示される。このときパメラの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。

【０４０１】

このように、画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合は、会話演出表示が押しナビ演出表示と重ならないように表示される。より詳細には、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示については押しナビ演出表示と重ならずに表示される一方、キャラクタ画表示の一部（例えば、キャラクタの胴体や手の部分）については押しナビ演出表示と重なって表示される場合がある。その場合、例えば、会話演出表示が奥側（遊技者から離れる後方側）のレイヤに描出され、押しナビ演出表示が手前側のレイヤに描出され、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保されるようになっている。なお、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示の一部が押しナビ演出表示と重なるように表示される場合を設けてもよい。その場合でも、例えば、会話演出表示を奥側のレイヤに描出し、押しナビ演出表示を手前側のレイヤに描出するようにして、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保されるようにすることが好ましい。また、図８６（Ａ），（Ｂ）に示す会話演出表示のセリフ（「押し順ナビ通りに押すといいらしいよ」、「ナビに従ってね」）は、会話演出表示におけるセリフの内容が遊技方法に関する内容である場合を例示している。遊技方法に関する内容としては、この他に、「特化ゾーン中はスイカを引くとアツいらしいぞ」、「通常時は左から押してね」、「ＡＴ中はナビに従ってね」、「通常中の背景画像のどこかにＵＦＯが現れるとチャンス」というように、様々な内容とすることができる。

【０４０２】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、会話演出音声が音声出力部から出力される。会話演出音声は、基本的には会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるセリフ表示ＫＳ１の内容が「今日はいい天気だね」の場合、それに対応する会話演出音声は「きょうはいいてんきだね」という音声内容となる。これに対し、会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と異なる内容の音声を会話演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、セリフ表示ＫＳ１の内容が「※↓●//っをｇ◇＃」というように意味不明な内容の場合に、「きょうはいいてんきだね」という理解可能な内容の会話演出音声を出力するようにしてもよい。そして、会話演出表示におけるセリフ内容と会話演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。

【０４０３】

・　字幕演出

字幕演出（「テロップ演出」とも称する）は、例えば、背景画像（動画像）中に登場するキャラクタが発言し（他のキャラクタとの会話中の発言でも独り言でもよい）、その発言内容を示す文字が、テレビ放映中の画面に現れるテロップや映画の字幕のように表示されるように見せる演出である。字幕演出は、主に、遊技の進行状況等を示唆するというように遊技と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うが、遊技とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、字幕演出ための字幕演出表示が表示される。また、字幕演出は、有利な遊技

を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ中（ＡＲＴ中も含む）の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等（総称して「有利遊技」と称する）のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる（１００％となる場合を含む）遊技結果（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ当選、ＡＴ上乗せ当選、ＡＴ上乗せ数の多い上乗せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当選、確変大当たり（確変なし大当たりよりも有利な大当たり）当選、１６ラウンド大当たり（大当たりの出玉が多い大当たり）当選、等）が得られることに対する期待度（信頼度、確度）をいう。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、字幕演出ための字幕演出表示が表示される。

【０４０４】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの発言に関連した表示であって、文字として識別できる表示を含んで構成される。文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容（会話演出表示におけるセリフに相当する）を示す文字の表示（「テロップ表示」とも称する）である。なお、字幕演出表示が表示されるときに、背景画像中に必ずしもキャラクタが表示されていなくてもよく、要は、背景画像に対して文字表示があれば字幕演出表示の要件を満たす。字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに描出される。そのため、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示（特にテロップ表示）の視認性は十分に確保される。字幕演出表示の例として、第１の字幕演出表示ＪＤ１を図８７（Ａ）に示し、第２の字幕演出表示ＪＤ２を図８７（Ｂ）に示している。

【０４０５】

第１の字幕演出表示ＪＤ１は、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示された背景画像ＨＧ１中の一場面に登場するキャラクタＣＨ１の発言内容（「いい天気でチャンスのようです！」）を示すテロップ表示ＪＴ１を含んで構成される。このように第１の字幕演出表示ＪＤ１は、テロップ表示ＪＴ１を含んで構成され、キャラクタＣＨ１の名前（「ケンジ」）を示す表示（会話演出表示のときと同じく「キャラクタ名表示」と称する）は含まない。第２の字幕演出表示ＪＤ２は、同じ１遊技中において、画像表示部ＤＰに表示された背景画像ＨＧ１中の別の場面に登場するキャラクタＣＨ１の別の発言内容（「天気があやしくなってきました！」）を示すテロップ表示ＪＴ２を含んで構成される。このように第２の字幕演出表示ＪＤ２は、テロップ表示ＪＴ２を含んで構成され、キャラクタ名表示は含まない（キャラクタ名表示を含んで構成される字幕演出表示を設けることも可）。なお、テロップ表示において、発言内容の一部としてキャラクタの名前が表示される場合があってもよい。その場合の名前の表示はキャラクタ名表示とは異なるものとして考える。

【０４０６】

字幕演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー、ストップスイッチ等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、１遊技中において、スタートレバーの操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバーが有効に操作を受け付けた時点（レバー操作受付時）以降の所定のタイミング（レバー操作受付時と同時あるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点）で第１の字幕演出表示ＪＤ１が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、同じ１遊技中において、３個のストップスイッチのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点（第一停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第一停止操作受付時と同時あるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点）で第２の字幕演出表示ＪＤ２が画像表示部ＤＰに出現するようにしてもよい。また、字幕演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点

（「始動口入賞時」や「変動開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングや、リーチ成立後のＳＰリーチ演出が表示されている状況の何れかの時点、大入賞口が開放された時点（「大入賞口開放時」や「大当たり開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは遊技球が大入賞口に入賞した時点（「大入賞口入賞時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【０４０７】

字幕演出表示は、１遊技中において、１個も表示されない場合と１個だけ表示される場合と複数個が表示される場合とがある。字幕演出表示の表示の可否や、表示させる字幕演出表示の種類（例えば、テロップ表示の内容の種類）や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態（例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、ＡＴ抽選やＡＴ上乗せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。なお、内部抽せんの結果が同じ場合であっても、非有利区間中よりも有利区間中の方が、字幕演出表示が表示され易くなっている。複数の字幕演出表示が表示される場合、表示契機１回に付き複数個の字幕演出表示が表示される場合がある。例えば、第１の字幕演出表示ＪＤ１と第２の字幕演出表示ＪＤ２とが１遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバーの操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、さらに３個のストップスイッチのうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付ける前に、第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示される場合がある（１表示契機に付き１個までが表示可能とすることも可）。

【０４０８】

３個以上の字幕演出表示が、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバーの操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、第一停止操作受付を契機として第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示された後、同じ１遊技中において、残り２つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作が有効に受け付けられた時点（第二停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同時あるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第３の字幕演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り１つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作が有効に受け付けられた時点（第三停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同時あるいは第三停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第４の字幕演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。

【０４０９】

なお、スタートレバーの操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合（０％の場合も１００％の場合も含む。以下同様）と、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合とを比較すると、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合の方が相対的に高くなっている。これは、スタートレバー操作後はストップスイッチの操作に集中したいという遊技者の心理を考慮したもので、第三停止操作後に字幕演出表示を表示する割合を相対的に高めることにより、遊技者が字幕演出表示に注目し易くなる。また、背景画像が単発演出（１遊技中で開始されて終了する演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることは少ないが、背景画像が連続演出（複数遊技に亘って継続される演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることも増える。例えば、背景画像が単発演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合Ｈ１という）と、背景画像が連続演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合Ｈ２という）とを比較すると、場合Ｈ１よりも場合Ｈ２の方が、第一停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される割合が相対的に高くなっている。これは、連続演出は、遊技者にとって関心の高い所定の遊技結果（ＡＴ当選等）を報知するという役割を担い、演出内容に注目させるために停止操作受付ごとに演出内容を進行させることが多いため、第一停止

操作受付や第二停止操作受付を契機として連続演出の進行に応じて字幕演出表示を表示する機会を設け易いことによる。字幕演出表示を表示することによって、遊技者に、連続演出の内容（演出の進行状況）について注目させることが可能となる。

【０４１０】

１遊技中において複数の字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示された時点では画像表示部ＤＰから消去されている（非表示とされている）。すなわち、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示される前（略同時のタイミングを含む）に、画像表示部ＤＰから消去される。例えば、上述の例において、先に表示された第１の字幕演出表示ＪＤ１は、第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示される前に非表示とされ、第２の字幕演出表示ＪＤ２は第３の字幕演出表示が表示される前に非表示とされ、第３の字幕演出表示は第４の字幕演出表示が表示される前に非表示とされる。このように、先に表示された字幕演出表示が、後から表示される字幕演出表示が表示される前に非表示となるようにすることで、遊技や背景画像の進行に合わせて適切に字幕演出表示を切り替えながら字幕演出を行うことができる。そのため、遊技や背景画像の進行と整合性のとれたテンポの良い字幕演出を実行することが可能となる。

【０４１１】

字幕演出表示は、表示された後、所定時間が経過した時点で非表示となるようにしてもよいし、所定のスイッチ類が操作されたことを契機として非表示となるようにしてもよいし、次の字幕演出表示が表示されることに合わせて非表示となるようにしてもよい。例えば、スタートレバーの操作受付を契機として表示された字幕演出表示を、第一停止操作から第三停止操作のうちいずれかの停止操作を受け付けたことを契機として非表示としたり、停止操作受付とは関係なく表示開始から所定時間（例えば３秒）が経過した時点で非表示としたり、第一停止操作受付前であっても次の字幕演出表示が表示される場合はその字幕表示演出が表示される直前に非表示としたりしてもよい。具体例として、スタートレバーの操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、第三停止操作受付を契機として第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示されるようにするケースにおいて、第三停止操作受付後、まず第１の字幕演出表示ＪＤ１が非表示となり、その後で第２の字幕演出表示が表示されるようにしてもよい。

【０４１２】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの動き（例えば、口や目や手の動き）に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、レバー操作操作時と同時に背景画像ＨＧ１（動画）が表示開始され、開始から所定時間（例えば１秒）が経過した時点で、背景画像ＨＧ１中のキャラクタＣＨ１が口を動かす場面（場面Ａという）があるケースにおいて、場面Ａに合わせて第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示されるようにしてもよい。場面Ａのタイミングと第１の字幕演出表示ＪＤ１の表示タイミングを合わせるために、次のような手法を採用してもよい。前提としてレバー操作受付時に主制御手段側で行われる内部抽せん等の結果を受けてサブメイン制御手段において、背景画像および字幕演出表示の実行の可否や表示内容の選択が行われ、その結果、背景画像ＨＧ１の表示と第１の字幕演出表示ＪＤ１の表示が決定されたものとする。

【０４１３】

その場合、まずサブメイン制御手段が、決定結果を伝達するためのコマンド（コマンドＡという）をサブサブ制御手段に送信する。コマンドＡを受信したサブサブ制御手段は、背景画像ＨＧ１の画像ファイルを読み出して画像表示部ＤＰへの背景画像ＨＧ１の表示を開始するとともに、第１の字幕演出表示ＪＤ１の画像ファイルを読み出しておき、場面Ａのタイミング（例えば、場面Ａに至るまでのフレーム数やフレームレート等により求まる）に合わせて第１の字幕演出表示ＪＤ１を画像表示部ＤＰへ表示する。なお、計時用のカウンタをセットし、このカウンタにより場面Ａのタイミングを計るようにしてもよい。カウンタはサブメイン制御手段でセットしてもよいしサブサブ制御手段でセットしてもよい。サブメイン制御手段でカウンタをセットする場合は、コマンドＡの送信時にセットして

もよいし、サブサブ制御手段が、背景画像ＨＧ１の画像ファイルを読み出した時点でコマンド（コマンドＢという）をサブメイン制御手段に送信するようにして、このコマンドＢをサブメイン制御手段が受信したタイミングでセットしてもよい。そして、カウンタのセット後所定時間に到達した時点で、時間到達を伝達するためのコマンド（コマンドＣという）をサブサブ制御手段に送信し、このコマンドＣを受信したタイミングでサブサブ制御手段が第１の字幕演出表示ＪＤ１を画像表示部ＤＰへ表示する。なお、字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに描出される。こうすることで、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示（特にテロップ表示）の視認性を十分に確保することが可能となる。

【０４１４】

字幕演出表示において、テロップ表示の内容（例えば、第１の字幕演出表示ＪＤ１におけるテロップ表示ＪＴ１の内容や第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、テロップ表示の内容によって有利な遊技を付与する期待度が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、テロップ表示ＪＴ２の内容が「天気があやしくなってきました！」の場合（図８７（Ｂ）を参照）と、「完璧な日本晴れです！！」の場合（図８８（Ｂ）を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも有利な遊技を付与する期待度には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、サブボタンが操作されたことを契機として、テロップ表示の内容が変化するようにしてもよい。なお、サブボタンの操作受付により表示内容が変化する演出として、会話演出と字幕演出があるが、字幕演出よりも会話演出の方がサブボタンの操作受付により表示内容が変化することが相対的に多くなっている。また、ぱちんこ機においては、１変動中に会話演出と字幕演出が表示される場合があり、このように構成した場合、会話演出と字幕演出の期待度に関連がなくてもよい。例えば、会話演出は赤セリフで表示されるが字幕演出は青文字で表示される態様である。特にリーチ演出の前は会話演出が表示され、リーチ演出の後に字幕演出が表示される場合には、期待する対象が異なることになるため、より好適である。また、第１の字幕演出表示ＪＤ１は白文字で、第２の字幕演出表示ＪＤ２は赤文字といったように期待度が上昇する態様も考えられる。さらにまた、第２の字幕演出表示ＪＤ２は赤文字であるが、第３の字幕演出表示は白文字といったように期待度が下がる態様も考えられる。この態様は、背景画像が失敗を表示する態様になった場合の字幕演出として使用するのが好適である。例えば、有利な特典を付与するか否かを演出しているとき（スロットマシンの場合はボーナス当選やＡＴ当選等、ぱちんこ機の場合はリーチになるか否かや大当たりになるか否かの演出のとき）に、期待感を高めるため字幕演出（例えば「いくぞ！」という文字）を赤文字で表示した場合において、その後、この有利な特典を付与するか否かの演出がはずれであることを示す場面における字幕演出（例えば「負けた」という文字）をやはり赤文字で表示するとしたならば、はずれたのか復活するのかわかりにくくなるため、この「負けた」という文字は白文字で表示する。

【０４１５】

また、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や字幕演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例えば、テロップ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青テロップ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤テロップ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青テロップ表示よりも赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０４１６】

一例として、図８８（Ａ），（Ｂ）に、テロップ表示ＪＴ１の「いい天気でチャンスな

ようです！」については、文字の外郭線内側の領域を青色とした青テロップ表示、テロップ表示ＪＴ２の「完璧な日本晴れです！！」については、文字の外郭線内側の領域を赤色とした赤テロップ表示の例を示す。本例では、赤テロップ表示の文字のサイズを、青テロップ表示の文字のサイズよりも大きくするとともに赤テロップ表示の文字の字体を変更し、それらの違いによっても、赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。なお、１遊技中において複数の字幕演出表示が表示される場合、最初に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントを１種類とし、２番目以降に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。青テロップ表示と赤テロップ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の字幕演出表示を１遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の字幕演出表示の方が後から表示されるようにしてもよい。

【０４１７】

テロップ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青テロップ表示と赤テロップ表示の他に、文字等を緑色とする緑テロップ表示、文字等を虹色とする虹テロップ表示を設けてもよい。そして、青テロップ表示＜緑テロップ表示＜赤テロップ表示＜虹テロップ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるテロップ表示（本例では虹テロップ表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）としてもよい。なお、背景画像の特定の場面で表示されるテロップ表示の場合は、文字等が特定の色で表示されることがないようにしてもよい。例えば、背景画面においてキャラクタが歌う場面において歌詞に関連した内容のテロップ表示を表示する場合は、虹テロップ表示となることはないようにしてもよい。また、確定演出となるテロップ表示（虹テロップ表示）は、表示開始後、遊技者による所定のスイッチ等の操作を受け付たことことを契機として非表示となるように設定され、表示開始から所定時間が経過したことを契機として非表示となることはない。そのため、時間経過により確定演出が消えてしまうことによって遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。なお、画像表示部ＤＰにデモ画面が表示される場合は、それまで表示されていた虹テロップ表示を非表示とするようにしてもよい。その他の色のテロップ表示（例えば、青テロップ表示）は、表示開始から所定時間が経過したことを理由として、非表示とするようにしてもよい。

【０４１８】

字幕演出表示におけるテロップ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むテロップ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたテロップ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示における文字列（文）は、基本的には改行されずに１行で表示されるが、改行されて２行以上に亘って表示される場合（２文以上で構成される場合を含む）を設けてもよい。

【０４１９】

字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、むき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示される場合が多いが、枠等により囲まれた状態で表示される場合もある。一例として、図８９（Ａ）に、テロップ表示ＪＴ２の文字「天気があやしくなってきました！」を枠（「背景枠」と称する）ＪＷ１で囲んで表示した態様を示している。例示した背景枠ＪＷ１は、外郭線が矩形状であり外郭線内側の領域が所定の模様で装飾されている。背景枠の態様（外郭線形状や外郭線内側の領域の色や模様）は、このような態様に限られず任意の態様（外郭線が無い態様も含む）とすることができる。背景枠の態様は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、背景枠の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が

相違するようにしてもよい。例えば、背景枠の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青テロップ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤テロップ表示に含める）とを設け、青色で表示される場合よりも赤色で表示される場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０４２０】

字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示されているときに何らかのエラーが発生したときは、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、字幕演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出されるが、字幕演出表示とは重ならないように表示される。一例として図８９（Ｂ）に、ＨＰエラーの発生を報知するＨＰエラー報知表示が、字幕演出表示ＪＤ２に重ならないように画像表示部ＤＰにおいて、字幕演出表示ＪＤ２が表示された領域よりも画面内上側の領域に表示される例を示している。このように、字幕演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部ＤＰに表示される場合は、エラー報知表示が字幕演出表示とは重ならずに表示され（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）、テロップ表示の内容の視認性が確保される（テロップ表示の少なくとも一部がエラー報知表示によって隠れる場合を設けることも可）。エラー報知表示を行う場合のエラーの種類については、会話演出の説明で述べた内容と同様である。なお、エラーの種類によっては全画面でエラー報知する場合（ＰＡＭエラーやサブ制御側のエラー等）があるため、この場合はテロップ表示が見えなくなっていてもよい。また、上述したリール回転停止示唆画像が表示された場合も字幕演出と重ならないため、字幕演出の視認性は担保される（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。リール回転停止示唆画像はエラーではないため、字幕演出に関係する動画像は継続して実行されている。このため、字幕演出の文字部分が見えないと演出の進行が把握しにくくなる。このような構成により、遊技者への注意喚起を行いつつ、演出内容を把握させることができる。また、遊技中（スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中）に音量変更に関するボタンが受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても字幕演出の文字部分は視認可能となっている。

【０４２１】

画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。一例として図９０（Ａ）に、画像表示部ＤＰに押しナビ演出表示（押し順ナビ演出表示）が表示されているときに字幕演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの画面内下部の領域に表示されているときに、第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示される。第１の字幕演出表示ＪＤ１は、押しナビ演出表示が表示された領域と同じような位置である画面内下部の領域において押しナビ演出表示と重なるように表示される。このとき第１の字幕演出表示ＪＤ１は、押しナビ演出表示が描出されるレイヤよりも奥側（遊技者から離れる後方側）のレイヤに描出されて表示される。そのため、テロップ表示ＪＴ１の文字の一部は押しナビ演出表示に隠れて見えなくなる一方で、遊技者にとって非常に関心の高い押しナビ演出表示の視認性は確保される。なお、押しナビ演出表示と重ならないように、字幕演出表示を押しナビ演出表示の表示領域とは異なる領域に表示してもよい（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）は押しナビ演出表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。また、押しナビ演出表示が表示されているときは、字幕演出表示は表示しないようにしてもよい。特に、第三停止操作受付を契機として字幕表示演出を表示させる場合には、押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示を表示させることが好ましい。こうすることにより、遊技者は、押しナビ演出表示の表示中はそのナビ内容に注目しながらストップスイッチの操作に集中し、その操作が完了して押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示に注目することが可能となる。なお、押しナビ演出表示には、「中左右」の押し順を報知する態様以外に、「左中右」の押し順を報知する態様、「右中左」の押し順を報知する

態様など、複数種類の態様がある。

【０４２２】

字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、字幕演出音声が音声出力部から出力される。字幕演出音声は、基本的には字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合、それに対応する字幕演出音声は「かんぺきなにほんばれです」という音声内容となる。これに対し、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と異なる内容の音声を字幕演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、図９０（Ｂ）に示すように、テロップ表示ＪＴ２の内容が「▲／％＊ｐ・ｎ↑→？ぁ≫！な」というように文字化けしたような意味不明な内容の場合に、「かんぺきなにほんばれです」という理解可能な別の内容の字幕演出音声を出力するようにしてもよい。そして、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と字幕演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合は、テロップ表示が意味を理解することが可能である内容の場合と比較して、期待度が高まるようにしてもよい。なお、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合、そのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示される。このように、文字化けしているが文字の態様は期待度が低いという構成の字幕演出表示とすることで、期待度が高いのか低いのかが不明となり、それを見た遊技者に違和感を覚えさせることができる。そして、このような字幕演出表示に対し期待度は低いという印象を持った遊技者に、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。また、意味不明な内容のテロップ表示が表示された際に、サブボタンを操作すると文字化けが解消されて意味を理解できる表示内容に変化する場合を設けてもよい。また、文字化けのテロップ表示のような演出で誤字演出を搭載してもよい。例えば、通常であれば第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合において、誤字演出では、第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」となり、「璧」が「壁」で表示される。この場合も通常のテロップ表示よりも期待度を高くしつつそのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示されることで、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。

【０４２３】

上述したように会話演出表示と字幕演出表示は、どちらもキャラクタの発言に関連している文字の表示を含んでいる点で類似している。文字が表示される演出表示として、連続演出等の所定の演出が開始されるときにその演出のタイトル文字を表示するものや、背景画像中にそれまでの流れとは関係ないような画像を挟み込む演出（カットイン演出）において文字を表示するものもある。しかし、これらの演出表示は、表示する文字の内容がキャラクタの発言とは直接関連していない点において、会話演出表示や字幕演出表示とは相違する。会話演出表示と字幕演出表示とを比較すると、有利な遊技を付与する期待度の違いを示唆する態様（文字等の色やサイズ）の種類は会話演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。また、字幕演出表示よりも会話演出表示の方が、画像表示部ＤＰの画面内上側の領域に表示される。全体的な傾向として、会話演出表示はスタートレバー操作受付を契機として表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は第三停止操作受付を契機として表示されることが相対的に多い。例えば、会話演出表示が全部で８０種類あり、字幕演出表示が全部で７０種類ある場合に、８０種類の会話演出表示のうちの略７５％がスタートレバーの操作受付を契機として表示され、７０種類の字幕演出表示のうちの略８０％が第三停止操作受付を契機として表示されるという具合である。また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字数に比べ、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字数の方が相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示の各セリフ表示の文字数の平均値をＮとすると、７０種類の字幕演出表示の各テロップ表示の文字数の平均値は、１．５×Ｎ程度になるとい

う具合である。会話演出表示は非ＡＴ中などの通常中（通常の遊技状態中）に表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は連続演出実行中やフリーズ中に表示されることが相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示のうちの略７０％が通常中に表示され、７０種類の字幕演出表示のうちの略７５％が連続演出実行中またはフリーズ中に表示されるという具合である。

【０４２４】

・　期待度演出

期待度演出は、有利な遊技を付与する期待度等を遊技者に示唆する演出である。期待度演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、期待度演出のための期待度演出表示が表示される。期待度演出表示は、例えば、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様が変化可能な表示であり、所定の形態を有する表示物（「オブジェクト」とも称する）を含んで構成される。期待度演出表示の例として、期待度演出表示ＯＤ１を図９１に示している。

【０４２５】

期待度演出表示ＯＤ１は、画像表示部ＤＰの所定領域に表示されるハート型のオブジェクトＯＪ１を含んで構成される。オブジェクトＯＪ１は、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様が相違する。具体的には、オブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が期待度に応じて変化する。本例ではオブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が、通常色（例えば白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、黄色で表示される態様（「黄オブジェクト表示」とも称する）、緑色で表示される態様（「緑オブジェクト表示」とも称する）、赤色で表示される態様（「赤オブジェクト表示」とも称する）、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、特定の柄模様で表示される態様（「柄オブジェクト表示」とも称する）、および虹色で表示される態様（「虹オブジェクト表示」とも称する）がある。そして、青オブジェクト表示＜黄オブジェクト表示＜緑オブジェクト表示＜赤オブジェクト表示＜柄オブジェクト表示＜虹オブジェクト表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定されている。また、最も期待度が高まる期待度演出表示（本例では虹オブジェクト表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）として設定されている。

【０４２６】

期待度演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー、ストップスイッチ等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、レバー操作受付時以降の所定のタイミング、第一停止操作受付時以降の所定のタイミング、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング以降の所定のタイミング、あるいは第三停止操作受付時以降の所定のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとすることができる。また、期待度演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、始動口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングや、大入賞口開放時から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは大入賞口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【０４２７】

図９１では、期待度演出表示ＯＤ１と第２の字幕演出表示ＪＤ２とが同時に画像表示部ＤＰに表示されている態様を例示している。このように、期待度演出表示と字幕演出表示を同時期に画像表示部ＤＰに表示してもよいし、表示時期が重ならないように別々に表示してもよい。期待度演出表示と字幕演出表示とを比較すると、期待度の違いを示す段階の数（例えば色の数）は、期待度演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。これは、字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有しているため、期待度の違いを報知することを主目的とする期待度演出表示と比較すると、期待度の違いを示す段階の数が少なくてもよいからである。また、期待度演出表

示の虹オブジェクト表示と字幕演出表示の虹テロップ表示は、どちらも確定演出を表す点で共通しているが、他の色の場合、同じ色でも期待度が同じとは限らない。例えば、期待度演出表示の青オブジェクト表示と字幕演出表示の青テロップ表示とを比較すると、青オブジェクト表示よりも青テロップ表示の方が、より高い期待度を示唆するように設定されている。なお、期待度演出表示とテロップ表示は重畳してもよくその場合は、テロップ表示の方が前面（手前側のレイヤ）に表示される。また、期待度演出表示とテロップ表示が重畳する場合は、それらの色が同じであるとわかりにくいため、同じ色を避けて表示する場合があってもよい。

【０４２８】

また、全体的な傾向として、期待度演出表示の色の違いは、内部抽せんの結果（当選役）の違いに関連していること（例えば、赤オブジェクト表示はレア役当選に対応しているとか）が多く、字幕演出表示や会話演出表示での色の違いは、ＡＴ当選や大当りなど内部抽せん以外の抽選での当選期待度に関連していることが多い。字幕演出表示でのオブジェクトの形態は、例示したハート型に限られるものではなく種々の形態とすることができる。例えば、ハート型の他に風船型のオブジェクトを設けてもよい。また、別の態様として、椅子型のオブジェクトと机型のオブジェクトを設けたり、ボトル型のオブジェクトとカップ型のオブジェクトを設けたりしてもよい。なお、期待度演出表示でのオブジェクトの種類（形状の違いによる種類）に比べて、字幕演出表示でのテロップ表示の種類（テロップの内容の違いによる種類）の方が多い。これは、上述したように字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有しているためである。テロップ表示の種類を多くすることで、様々な遊技状況の説明を行えるようにしている。図９１の場合、字幕演出表示の文字等の色として、これを特定の柄模様とする態様がないが、そのような態様を設けてもよい。ただし、テロップの文字を柄模様としても、文字等のサイズが小さいためにそれが柄模様であることを遊技者が視認できない虞がある。そこで、字幕演出表示において文字等に柄模様を用いる場合は、同じ柄模様の期待度演出表示を字幕演出表示と一緒に画像表示部ＤＰに表示させてもよい。

【０４２９】

・　ＧＥＴ演出

ＧＥＴ演出は、例えば、ＡＴ中の報知遊技（押しナビが実行される遊技）において、ベル小役などの押し順役が成立した際に、遊技価値（遊技メダル）が付与されることを遊技者に示す演出である。ＧＥＴ演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、ＧＥＴ演出のためのＧＥＴ演出表示が表示される。ＧＥＴ演出表示は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための表示である。ＧＥＴ演出表示の例として、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１を図９２（Ｄ），（Ｅ）に示している。

【０４３０】

ＧＥＴ演出表示ＧＤ１は、「ＧＥＴ！」という文字の画により構成され、画像表示部ＤＰの所定領域（本例では画面略中央の領域としているが適宜変更可）に表示される。ＧＥＴ演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、ＧＥＴ演出音声が音声出力部から出力される。ＧＥＴ演出音声は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための音声であり、例えば、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１における「ＧＥＴ！」という文字と同じ内容の「げっと」という音声とされる（音声の内容が文字の内容と異なるようにしてもよい）。

【０４３１】

図９２および図９３を参照してＧＥＴ演出（ＧＥＴ演出表示ＧＤ１およびＧＥＴ演出音声）の実行タイミングについて説明する。図９２（Ａ）に示すように、「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示ＮＤ１が画像表示部ＤＰに表示されているときに、押しナビ演出表示ＮＤ１に従って第一停止操作が受け付けられると、図９２（Ｂ）に示すように、押しナビ演出表示ＮＤ１が「左右」の押し順を報知する態様に変化して画像表示部ＤＰに表示される。ここで、押しナビ演出表示ＮＤ１に従って第二停止操作が受け付けられると、図９２（Ｃ）に示すように、押しナビ演出表示ＮＤ１が「右」の押し順を報知する態

様に変化して画像表示部ＤＰに表示される。さらに、第三停止操作が受け付けられると（第三停止操作を受け付けたストップスイッチ（本例では右ストップスイッチ）の操作部が押下され、当該ストップスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わることを契機として）押しナビ演出表示ＮＤ１が非表示とされる。

【０４３２】

押しナビ演出表示ＮＤ１が非表示となった後、遊技価値の付与（ホッパーによる遊技メダルの払出やクレジット数の加算）とＧＥＴ演出が実行される。詳細には、第三停止操作が解除されたこと（第三停止操作を受け付けたストップスイッチの操作部の押下が解除され、当該ストップスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わること）を契機として、遊技価値の付与、ＧＥＴ演出音声の出力およびＧＥＴ演出表示の表示が開始される。図９３では、これらの開始タイミングを略同時としているが、それぞれ開始タイミングを多少ずらしてもよい。出力開始されたＧＥＴ演出音声は、遊技価値の付与が終了する時点よりも前の時点で終了する。ＧＥＴ演出音声の出力終了後、遊技価値の付与が終了し、ＧＥＴ演出表示は、遊技価値の付与が終了した時点よりも後の時点で非表示とされる。このように、ＧＥＴ演出表示の表示終了タイミングをＧＥＴ演出音声の出力終了タイミングおよび遊技価値付与の終了タイミングよりも遅くすることによって、遊技者は、ＧＥＴ演出音声を聞くことにより遊技価値が付与されることに注意を向けることができるとともに、ＧＥＴ演出音声を聞いた後および遊技価値が付与された後でＧＥＴ演出表示を見ることにより遊技価値が付与されたことを改めて確認することができ、高揚感を得ることが可能となる。

【０４３３】

ＧＥＴ演出が行われる遊技において、第三停止操作受付を契機として画像表示部ＤＰに字幕演出表示を表示してもよい。図９２（Ｅ）には、画像表示部ＤＰにおいてＧＥＴ演出表示ＧＤ１が表示された領域よりも画面内下側の領域に、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１と重ならずに第２の字幕演出表示ＪＤ２（テロップ表示ＪＴ２）が表示される例を示している。第三停止操作受付を契機として表示させる字幕演出表示は、ＧＥＴ演出表示が非表示となる時点で表示されていること、すなわち、ＧＥＴ演出表示が非表示となる時点よりも前の時点で字幕演出表示の表示が開始されることが好ましい。こうすることにより、ＧＥＴ演出表示が非表示となった時点において直ちに遊技者の関心を字幕演出表示に向けさせることができる。なお、図９３の例では、字幕演出表示の表示開始タイミングを、遊技価値付与の終了時点とＧＥＴ演出表示が非表示となる時点との間に位置するよう設定しているが、これに限定されるものではない。例えば、第三停止操作受付時からＧＥＴ演出表示が非表示となる時点までの期間（「字幕演出表示開始好適期間」とも称する）内の任意のタイミングで、あるいは第三停止操作受付時よりも前の所定のタイミングで、字幕演出表示の表示を開始するようにしてもよい。以上のように、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消え、ＧＥＴ演出表示は第三停止操作受付時には未だ表示されないようになっており、字幕演出表示は第三停止操作受付時やそれよりも前の時点あるいはＧＥＴ演出表示の表示開始後に表示開始される。第三停止操作受付時やそれよりも前の時点で表示開始された字幕演出表示は、第三停止操作受付後も継続して表示されるが、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消えるため、字幕演出表示は押しナビ演出表示に隠れることなく良く見えるようになる。また、第三停止操作解除を契機としてＧＥＴ演出表示が表示されるが、このＧＥＴ演出表示はもともと字幕演出表示と重ならない位置に表示され、時間経過により消えるので、字幕演出表示はＧＥＴ演出表示後も見え易くなっている。そのため、押しナビ演出表示が表示されたり、遊技者の満足度を向上させるための祝福演出表示（ＧＥＴ演出表示を含む）が表示されたりしても、遊技者は字幕演出表示のテロップ表示の内容を把握することが可能となる。

【０４３４】

・　シーン切替演出

シーン切替演出は、スタートレバーが操作されたことまたはストップスイッチが操作されたことを契機として切り替わる場合がある複数のシーンで構成される表示演出である（例えば、画像表示部ＤＰに表示される）。各シーンは、時間経過に従って表示内容が変化

する進行演出と、進行演出の終了後に表示可能となって、同一の表示内容が繰り返される循環演出とから構成される。進行演出は主に動画像で構成され、循環画像は動画像または静止画像で構成される。シーン切替演出は、単発演出として構成される場合もあり、連続演出として構成される場合もある。シーン切替演出の例として、第１のシーン切替演出を図９４（Ａ）に示し、第２のシーン切替演出を図９４（Ｂ）に示している。

【０４３５】

第１のシーン切替演出は、図９４（Ａ）に示すように、第１シーンから第４シーンまでの４個のシーンで構成されている。第１シーンは進行演出Ｐ１と循環演出Ｌ１とから構成され、第２シーンは進行演出Ｐ２と循環演出Ｌ２とから構成され、第３シーンは進行演出Ｐ３と循環演出Ｌ３とから構成され、第４シーンは進行演出Ｐ４と循環演出Ｌ４とから構成される。第１のシーン切替演出では、スタートレバーの操作受付を契機として、第１シーンの進行演出Ｐ１が表示開始される。進行演出Ｐ１の表示開始後、第一停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ１）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１の表示が終了して循環演出Ｌ１が表示開始される。この循環演出Ｌ１は第一停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０４３６】

その後、第一停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始される。なお、第１シーンの進行演出Ｐ１が表示開始された後、時間Ｔ１が経過する前に第一停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ１は表示されずに、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始される。進行演出Ｐ２の表示開始後、第二停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ２）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ２の表示が終了して循環演出Ｌ２が表示開始される。この循環演出Ｌ２は第二停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０４３７】

その後、第二停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第２シーンから第３シーンに切り替わり、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始される。なお、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始された後、時間Ｔ２が経過する前に第二停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ２は表示されずに、第２シーンから第３シーンに切り替わり、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始される。進行演出Ｐ３の表示開始後、第三停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ３）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ３の表示が終了して循環演出Ｌ３が表示開始される。この循環演出Ｌ３は第三停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０４３８】

その後、第三停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第３シーンから第４シーンに切り替わり、第４シーンの進行演出Ｐ４が表示開始される。なお、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始された後、時間Ｔ３が経過する前に第三停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ３は表示されずに、第３シーンから第４シーンに切り替わり、第４シーンの進行演出Ｐ４が表示開始される。進行演出Ｐ４の表示開始後、次遊技のベット操作やレバー操作、清算操作等（総称して「次遊技操作」とも称する）が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ４）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ４の表示が終了して循環演出Ｌ４が表示開始される。この循環演出Ｌ４は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される（表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい）。

【０４３９】

第１のシーン切替演出において、第一停止操作受付で切り替わる第２シーンの進行演出Ｐ２の表示継続可能時間（時間Ｔ２）と、第二停止操作受付で切り替わる第３シーンの進行演出Ｐ３の表示継続可能時間（時間Ｔ３）と、第三停止操作受付で切り替わる第４シーンの進行演出Ｐ４の表示継続可能時間（時間Ｔ４）とを比較すると、時間Ｔ４の方が時間Ｔ２，Ｔ３よりも相対的に長く設定されている。これは、第一停止操作後や第二停止操作

後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわち、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長くすることによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果等を示唆するということも実行し易くなる。このような傾向は、特定のシーン切替演出に限定されるものでなく、複数種類のシーン切替演出全体に及ぶ傾向である。例えば、連続演出中で実行されるシーン切替演出が全部で５０種類あり、単発演出中で実行されるシーン切替演出が全部で１０種類ある場合に、それら計６０種類のシーン切替演出の全体的な傾向（平均値）として、時間Ｔ４の方が時間Ｔ２，Ｔ３よりも相対的に長く設定されている。

【０４４０】

また、第１のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の３個のストップスイッチのうちのどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられる。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第２シーンから第３シーンに切り替えられ、第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第３シーンから第４シーンに切り替えられる。こうすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち、各停止操作が受け付けられるごとに、主制御手段から副制御手段に第一、第二、第三停止受付コマンドが送信され、副制御手段はそれらのコマンドにより第、第二、第三停止操作が受け付けられたことを知ることができる。第一、第二及び第三停止受付コマンドには、どのストップスイッチが操作されたかの情報も含まれている。しかし、第１のシーン切替演出においては、その情報を参照しなくても、１遊技中の何番目の停止受付コマンドであるかということさえ分かればシーンを切り替えることができる。そのため、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省くことができ、これによりシーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が３個のストップスイッチをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。なお、副制御手段では、停止受付コマンドであるということさえ分かれば、受信した停止コマンドの回数により何番目の停止受付コマンドであるのかを判別することができるので、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報は特に必要としない。そのため、各停止コマンドに含める情報として、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報を省くことも可能であり、この場合には、停止受付コマンドの情報量削減が可能となるとともに、メモリの記憶容量削減につなげることも可能となる。

【０４４１】

第２のシーン切替演出は、図９４（Ｂ）に示すように、第１シーンから第２シーンまでの２個のシーンで構成されている。第１シーンは進行演出Ｐ１１と循環演出Ｌ１１とから構成され、第２シーンは進行演出Ｐ１２と循環演出Ｌ１２とから構成される。第２のシーン切替演出では、スタートレバーの操作受付を契機として、第１シーンの進行演出Ｐ１１が表示開始される。進行演出Ｐ１１の表示開始後、第三停止操作が受け付けられるまでの間に所定時間（時間Ｔ１１）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１１の表示が終了して循環演出Ｌ１１が表示開始される。この循環演出Ｌ１１は第三停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。また、第２のシーン切替演出では、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。

【０４４２】

循環演出Ｌ１１の表示開始後、第一停止操作および第二停止操作の受付を経て第三停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ１２が表示開始される。なお、第１シーンの進行演出

Ｐ１１が表示開始された後、時間Ｔ１１が経過する前に第三停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ１１は表示されずに、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ１２が表示開始される。進行演出Ｐ１２の表示開始後、次遊技操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ１２）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１２の表示が終了して循環演出Ｌ１２が表示開始される。この循環演出Ｌ１２は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される（表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい）。

【０４４３】

第２のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の３個のストップスイッチのうちのどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられることはない。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられることはない。その一方、第三停止操作が受け付けられた場合は、その第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられる。例えば、中ストップスイッチが第一停止操作または第二停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられないが、中ストップスイッチが第三停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられる。また、中ストップスイッチが第三停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられ、左ストップスイッチまたは右ストップスイッチが第三停止操作を受け付けた場合も第２シーンに切り替えられる。このようにすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち、各停止操作が受け付けられるごとに主制御手段から副制御手段に送信される第一、第二及び第三停止受付コマンドに含まれる、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省いてシーンの切替えを行うことができるので、シーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が３個のストップスイッチをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。

【０４４４】

上述のように第２のシーン切替演出においては、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。本実施形態では、第１または第２のシーン切替演出以外の他のシーン切替演出も有しているが、全体的な傾向としてシーン切替演出においては、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合と、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合とを比較すると、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合の方が、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合よりも、シーンが切り替わる割合が相対的に高くなっている（前者の場合を０％、後者の場合を１００％とすることも可）。これは、第一停止操作後や第二停止操作後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわち、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果を示唆するということも実行し易くなる。

【０４４５】

・　暗転演出

暗転演出は、表示の視認性が低下するように見せる表示演出である。暗転演出は、例えば、所定の演出表示が遊技者にとって不利な遊技結果（例えば、ＡＴ非当選やボーナス非当選、ＡＴ上乗せ非当選、ぱちんこ機では大当り非当選など）を示唆した場合に実行される。また、暗転演出は、連続演出の最終場面が表示された際に実行されることが多いが、

単発演出において実行することも可能である。暗転演出の例を図９５に示している。

【０４４６】

図９５（Ａ）は、暗転演出が実行される直前の画像表示部ＤＰの表示状態を示している。本例では、画像表示部ＤＰに、連続演出の最終場面を示す最終場面表示ＲＤ１と、「明日は嵐か？」という内容のテロップ表示ＪＴ３を有する字幕演出表示ＪＤ３と、ＡＴの残りゲーム数（「残り２３Ｇ」）を示す第１領域ＲＹ１と、遊技状態の名称（「決戦ステージ」）を示す第２領域ＲＹ２とが表示されている。連続演出は、例えば、キャラクタＣＨ１が何かにチャレンジするという内容の動画像を複数遊技に亘って表示するものである。また、最終場面表示ＲＤ１は、そのチャレンジに失敗したキャラクタＣＨ１がうなだれている様子を表現しており、これにより遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを示唆している。また、最終場面表示ＲＤ１の開始時に音声を出力するが、最終場面表示ＲＤ１に対する暗転演出を行うときには音声の出力が終了するように構成されていてもよい。このような構成の場合、音声がないことにより終わりであることを明確に遊技者に示すことができる。なお、この状態でエラーが発生したときにはエラー音が出力されることは言うまでもない。

【０４４７】

図９５（Ｂ）は、暗転演出が実行された際の画像表示部ＤＰの表示状態を示している。本例の暗転演出では、最終場面表示ＲＤ１が全体的に暗くなって視認性が低下するように表示されている。また、字幕演出表示ＪＤ３の視認性も低下している。一方、第１領域ＲＹ１と第２領域ＲＹ２は、元の明るさが維持されて視認性は低下していない。こうすることにより、遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを遊技者に印象付けることができる一方で、その後の遊技に関する情報については視認性を確保することで、その内容を遊技者に明確に報知することが可能となる。画像表示部ＤＰ内において暗転演出中でも視認性が低下しないようにする領域（「非暗転領域」とも称する）としては、第１領域ＲＹ１や第２領域ＲＹ２に限定されない。スロットマシンの場合、クレジット数を表示する領域、ベット数を表示する領域、実行ゲーム数を表示する領域、遊技価値の獲得数を表示する領域、ミニゲーム等のサブ演出を表示する領域等を非暗転領域とすることが可能であり、ぱちんこ機の場合、保留表示を行う領域、装飾図柄とは異なる変動図柄（所謂ミニ図柄）の表示を行う領域、保留数の表示を行う領域、当該変動保留アイコンを示す領域等を非暗転領域とすることが可能である。なお、ミニ図柄とは、第２装図とも称され、第１装図がリーチ演出などで消えた場合であっても常に表示されている装図であり、遊技の進行状況を表すことで、遊技者に対して常に遊技の進行状況を理解させる図柄である。

【０４４８】

また、暗転演出が実行された後で、次遊技操作等が行われずに所定時間が経過した場合には、最終場面表示ＲＤ１の視認性がさらに低下する（例えば、より暗くなる）ようにしてもよい。こうすることにより、連続演出の結果としての暗転と、遊技が進行していないことによる暗転とを遊技者に、誤認しないように区別して認識させることが可能となる。なお、２段階で視認性を低下させるのではなく、時間経過に従って徐々に視認性が低下するようにしてもよい。

【０４４９】

暗転演出において表示の視認性を低下させるためにレイヤ構造を利用してもよい。例えば、最終場面表示ＲＤ１を描出する第１レイヤを奥側に配置し、それよりも手前側に字幕演出表示ＪＤ３を描出する第２レイヤを配置し、それよりもさらに手前側に第１領域ＲＹ１や第２領域ＲＹ２を描出する第３レイヤ（第１領域ＲＹを描出するレイヤと第２領域ＲＹ２を描出するレイヤを分けてもよい）を配置する。そして、暗転演出時に、第２レイヤと第３レイヤとの間に第４レイヤを配置し、第４レイヤの全領域の明度を落とす処理を行うことにより、最終場面表示ＲＤ１および字幕演出表示ＪＤ３の視認性は低下させつつ、第１領域ＲＹ１および第２領域ＲＹ２の視認性は維持することができる。

【０４５０】

第４レイヤの明度を落とすのではなく、第４レイヤの不透明性を高くしたり、第４レイ

ヤに多数の細線や細かい模様等を描出したりすることにより、視認性を低下させるようにしてもよい。レイヤを利用するのではなく、モザイク等によるぼかし処理を最終場面表示ＲＤ１の画像に施すことにより視認性を低下させてもよい。また、画像表示部ＤＰのバックライトの輝度を下げることにより視認性を低下させてもよい。この場合、バックライトの輝度を下げることによって消費電力を低減することが可能となる。また、図９５（Ｂ）の例では、視認性の低下した字幕演出表示ＪＤ３をそのまま表示しているが、暗転演出時に非表示としてもよい。

【０４５１】

連続演出中の遊技において遊技者にとって有利な遊技結果（例えば、ＡＴ当選やボーナス当選、ＡＴ上乗せ当選、ぱちんこ機では大当りなど）が得られた場合は、連続演出の最終場面において、有利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「成功表示」とも称する）を表示することが多く、その場合、暗転演出は行わない。一方、有利な遊技結果が得られたのにも拘らず、不利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「失敗表示」とも称する）を一旦表示し、その後、実は有利な遊技結果が得られていたということを示唆する表示（「復活表示」とも称する）を行うこともある。この場合は、失敗表示を表示しているときに、暗転演出を実行する場合がある。失敗表示の表示中に暗転演出を実行し、その後、復活表示を表示する場合は、復活表示を表示する前に暗転演出を終了する。こうすることにより、視認性を確保した上で復活表示を表示することができるので、遊技者に有利な遊技結果が得られていたということを明確に認識させることが可能となる。

【０４５２】

なお、失敗表示、暗転演出、復活表示を経た場合（暗転演出がない場合でもよい）において付与する有利な遊技結果と、復活表示はなく成功表示が行われる場合において付与する有利な遊技結果とを比較すると、復活表示がある場合の方が、より有利な遊技結果（例えば、ＡＴ上乗せが発生し易い上乗せ特化ゾーン当選や、初期ゲーム数が多いＡＴ当選、ぱちんこ機ではラウンド数が多い大当りや、大当り確率が高確率となる確率変動大当り）となる場合が相対的に多くなるようにしてもよい。こうすることにより、失敗表示や暗転演出が行われた場合でも、遊技者が失望せずに期待感を持ち続けるようにすることが可能となる。

【０４５３】

暗転演出により視認性が低下しているときに、例えばサブボタンが操作されて、画面の光量（明るさ）やスピーカの音量を調整するための調整画面が表示されることがある。その場合には、暗転演出中であっても光量や音量の調整画面の視認性が確保されるようになっている。また、暗転演出実行中に何らかのエラーが発生したときは、エラー発生を報知するためのエラー報知表示が行われる場合がある。この場合には、暗転演出中であってもエラー報知表示の視認性が確保されるようになっている。なお、暗転演出は連続演出以外の状況においても実行することが可能である。例えば、押しナビ演出によって報知された押し順とは異なる押し順でストップスイッチの停止操作が行われたこと（「押し順失敗」とも称する）を契機として暗転演出を行ってもよい。この場合、第一停止操作で押し順失敗したときでも、第二停止操作で押し順失敗したときでも、押し順失敗の時点で暗転演出を行うことが可能である。その際、視認性が低下しない非暗転領域を設定できることは、連続演出における暗転演出の場合と同様である。

【０４５４】

以上、本発明に係る実施形態について説明したが、本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、適宜変更することが可能である。例えば、上記第１実施形態の補正カウンタにおいて、第１の閾値と第２の閾値（第１の閾値＜第２の閾値）を設定し、補正カウンタ値が第１の閾値は超えたが第２の閾値は超えていない状態で１回のＡＴが終了したときよりも、補正カウンタ値が第２の閾値を超えた状態で１回のＡＴが終了したときの方が、次のＡＴが開始されるまでに消化するゲーム数が多くなる確率が高くなるように設定してもよい。これにより、１回の有利区間の終了上限である２４００枚の範囲内で出玉（遊技メダルの獲得数）の推移の波を作ることができ、過剰に遊技メダルが獲得されること

を抑制することが可能となる。

【０４５５】

上述の第１実施形態では、エンディング演出における画像の変遷（切替え）が、所定の変数（例えば、遊技メダルの獲得数）の変化に対応した、特定の画像変遷パターンの流れ（分岐）に沿って行われるようになっている。これに対し、１つの変数（例えば、有利区間ゲーム数）の変化に対応した画像変遷パターンと、別の変数（例えば、遊技メダルの獲得数）の変化に対応した画像変遷パターンというように、複数の変数それぞれの変化に対応した複数の画像変遷パターンを用意しておき、それぞれの変数の変化に応じて、実行される画像変遷パターンの分岐態様が大きく変わるようにしてもよい。これにより、エンディング演出における画像変遷パターンを多様化することができる。

【０４５６】

上述の第１実施形態では、副制御手段側で制御する図案照明ランプを用いた示唆演出を、図柄表示領域ＤＡ１において行うことにより、有利区間中において所定の図柄組合せ（「赤セブン・赤セブン・赤セブン」等）を遊技者に揃えさせるように報知している。これに対し、例えば、メイン側押し順表示器（払出数表示ランプ４６ｊ）等の主制御手段側で制御する表示器において所定の表示を行うことによって、所定の図柄組合せを遊技者に揃えさせるよう報知してもよい。これにより、故障等の不具合発生によって、副制御手段側による示唆演出を行えないような場合でも、遊技者に所定の図柄組合せを揃えさせる機会を確保することができるので、遊技者に安心して遊技を行わせることが可能となる。

【０４５７】

デモ演出（非遊技中に表示される演出であり、遊技終了後所定時間経過で実行する演出。「待機演出」とも称する）に表示されるキャラクタの種類と会話演出に表示されるキャラクタの種類は会話演出の方が多くなるように構成してもよい。デモ演出には出現頻度が低いキャラクタ（所謂プレミアムキャラクタ）は表示せず、会話演出やその他の演出で出現するようにしてもよい。これにより、事前に知らないキャラクタ（存在は知っているが出現することを知らないキャラクタ）が出現するという状況が発生し得るようになり、そのようなキャラクタが出現したことで期待感を効果的に高めることができる。また、デモ演出では会話演出や字幕演出が表示されないように構成する。

【０４５８】

また、上記実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機、ぱちんこ機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。また、４個以上のリールを有するスロットマシンについても本発明を同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

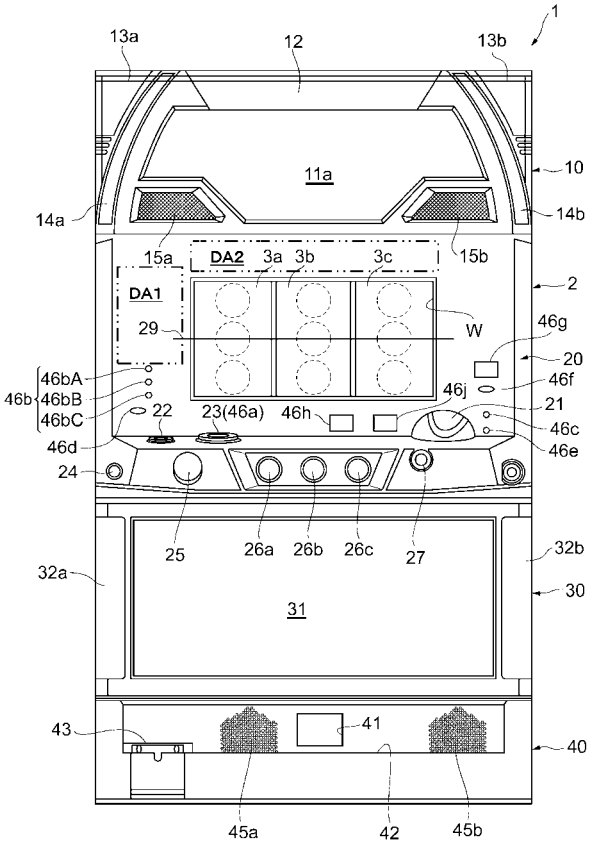
【符号の説明】

【０４５９】

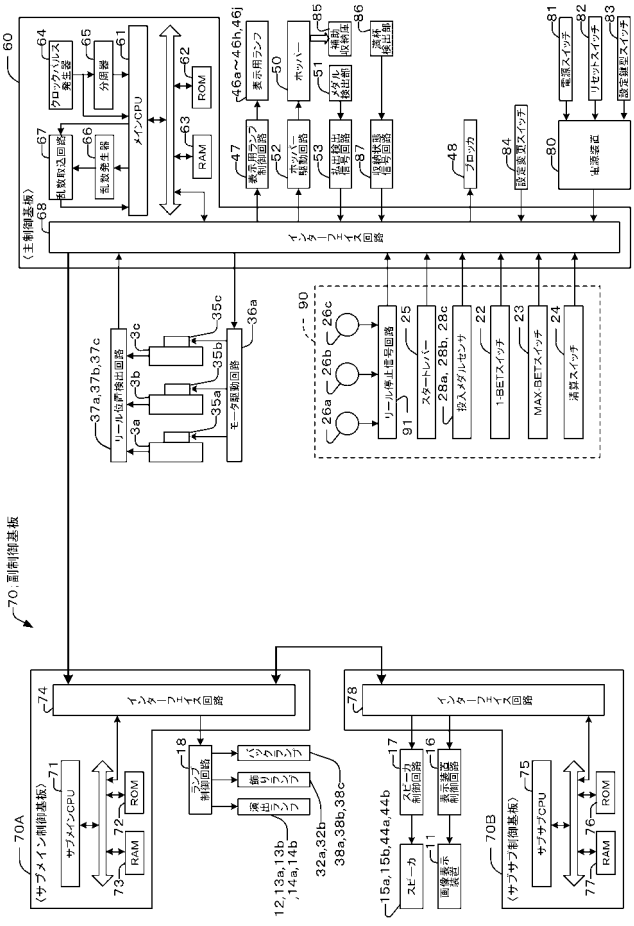
１　スロットマシン
２　前扉
３ａ，３ｂ，３ｃ　リール
２５　スタートレバー
２６ａ，２６ｂ，２６ｃ　ストップスイッチ（第１実施形態）
６０　主制御基板
７０　副制御基板
７０Ａ　サブメイン制御基板
７０Ｂ　サブサブ制御基板
１００　主制御手段
２００　副制御手段
２００Ａ　サブメイン制御手段

２００Ｂ　サブサブ制御手段
５００　ストップスイッチユニット
５１０，５２０，５３０　ストップスイッチ（第２実施形態）
５１２，５２２，５３２　ストップスイッチカバー
５１４，５２４，５３４　ストップスイッチランプ
５４０　ストップスイッチパネル
６００　ＡＴ報知表示器
６１１，６１２，６１３　７セグメント表示器
Ｗ　表示窓
ＤＡ１，ＤＡ２　図柄表示領域
ＧＫ１，ＧＫ２，ＧＫ３　表示図案
ＤＰ　画像表示部

【図１】




【図２】



【図３】

リール図柄

| 図柄番号 | 左リール | 中リール | 右リール |
|---|---|---|---|
| 19 | リプレイ | ベルＡ | ベルＡ |
| 18 | ブランクＢ | スイカ | リプレイ |
| 17 | 金セブン | 金セブン | 金セブン |
| 16 | スイカ | ブランクＡ | スイカ |
| 15 | ベルＡ | リプレイ | ベルＢ |
| 14 | リプレイ | ベルＡ | ベルＡ |
| 13 | ブランクＡ | スイカ | リプレイ |
| 12 | 黒バー | 黒バー | 黒バー |
| 11 | スイカ | ブランクＢ | スイカ |
| 10 | ベルＡ | リプレイ | ベルＢ |
| 9 | リプレイ | ベルＡ | ベルＡ |
| 8 | ブランクＢ | スイカ | リプレイ |
| 7 | 青バー | 青バー | 青バー |
| 6 | スイカ | ブランクＢ | スイカ |
| 5 | ベルＡ | リプレイ | ベルＢ |
| 4 | リプレイ | ベルＡ | ベルＡ |
| 3 | ブランクＡ | スイカ | リプレイ |
| 2 | 赤セブン | 赤セブン | 赤セブン |
| 1 | スイカ | ブランクＡ | スイカ |
| 0 | ベルＡ | リプレイ | ベルＢ |

【図４】

図柄組合せ1

| 名称 | 対応図柄 | | | 払出枚数（規定数3枚） | | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 左リール | 中リール | 右リール | 非RT，RT1 | RT2 | |
| BB役1 | 青バー | 青バー | 赤セブン | 0 | − | 特別役（1種BB、ボーナス役） |
| BB役2 | 黒バー | 黒バー | 赤セブン | 0 | − | |
| 再遊技役1（右下がりRP） | ブランクA | リプレイ | ベルA | 0 | − | 再遊技役（リプレイ役） |
| | ブランクB | リプレイ | ベルA | | | |
| 再遊技役2（右上がりRP） | ベルA | リプレイ | 青バー | 0 | − | |
| | ベルA | リプレイ | 黒バー | | | |
| | ベルA | リプレイ | 金セブン | | | |
| | ベルA | リプレイ | 赤セブン | | | |
| 再遊技役3（上段RP） | ブランクA | ベルA | 青バー | 0 | − | |
| | ブランクA | ベルA | 黒バー | | | |
| | ブランクA | ベルA | 金セブン | | | |
| | ブランクA | ベルA | 赤セブン | | | |
| | ブランクB | ベルA | 青バー | | | |
| | ブランクB | ベルA | 黒バー | | | |
| | ブランクB | ベルA | 金セブン | | | |
| | ブランクB | ベルA | 赤セブン | | | |
| 再遊技役4（中段RP） | リプレイ | リプレイ | リプレイ | 0 | − | |
| 再遊技役5（上段スイカRP） | ベルA | 青バー | ベルB | 0 | − | |
| | ベルA | 黒バー | ベルB | | | |
| | ベルA | 金セブン | ベルB | | | |
| | ベルA | 赤セブン | ベルB | | | |
| 小役1 | リプレイ | ブランクA | ベルB | 1 | 1 | 入賞役（小役） |
| | リプレイ | ブランクA | スイカ | | | |
| | リプレイ | ブランクB | ベルB | | | |
| | リプレイ | ブランクB | スイカ | | | |
| 小役2 | リプレイ | ブランクA | ベルA | 1 | 1 | |
| | リプレイ | ブランクA | リプレイ | | | |
| | リプレイ | ブランクB | ベルA | | | |
| | リプレイ | ブランクB | リプレイ | | | |
| 小役3 | ブランクA | ベルA | リプレイ | 1 | 1 | |
| | ブランクB | ベルA | リプレイ | | | |
| 小役4 | ブランクA | ベルA | スイカ | 1 | 1 | |
| | ブランクB | ベルA | スイカ | | | |
| 小役5 | ブランクA | ベルA | ベルB | 1 | 1 | |
| | ブランクB | ベルA | ベルB | | | |
| 小役6 | ブランクA | ブランクA | ベルB | 1 | 1 | |
| | ブランクA | ブランクB | ベルB | | | |
| | ブランクB | ブランクA | ベルB | | | |
| | ブランクB | ブランクB | ベルB | | | |
| 小役7 | ブランクA | ブランクA | スイカ | 1 | 1 | |
| | ブランクA | ブランクB | スイカ | | | |
| | ブランクB | ブランクA | スイカ | | | |
| | ブランクB | ブランクB | スイカ | | | |
| 小役8 | 青バー | 金セブン | 青バー | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 金セブン | 青バー | | | |

【図５】

図柄組合せ2

| 名称 | 対応図柄 | | | 払出枚数（規定数3枚） | | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 左リール | 中リール | 右リール | 非RT，RT1 | RT2 | |
| 小役9 | 青バー | 金セブン | 黒バー | 1 | 1 | 入賞役（小役） |
| | 黒バー | 金セブン | 黒バー | 1 | 1 | |
| 小役10 | 青バー | 金セブン | 金セブン | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 金セブン | 金セブン | | | |
| 小役11 | 青バー | 金セブン | 赤セブン | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 金セブン | 赤セブン | | | |
| 小役12 | 青バー | 赤セブン | 青バー | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 赤セブン | 青バー | | | |
| 小役13 | 青バー | 赤セブン | 黒バー | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 赤セブン | 黒バー | | | |
| 小役14 | 青バー | 赤セブン | 金セブン | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 赤セブン | 金セブン | | | |
| 小役15 | 青バー | 赤セブン | 赤セブン | 1 | 1 | |
| | 黒バー | 赤セブン | 赤セブン | | | |
| 小役16 | 金セブン | 青バー | 青バー | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 青バー | 青バー | | | |
| 小役17 | 金セブン | 青バー | 黒バー | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 青バー | 黒バー | | | |
| 小役18 | 金セブン | 青バー | 金セブン | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 青バー | 金セブン | | | |
| 小役19 | 金セブン | 青バー | 赤セブン | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 青バー | 赤セブン | | | |
| 小役20 | 金セブン | 黒バー | 青バー | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 黒バー | 青バー | | | |
| 小役21 | 金セブン | 黒バー | 黒バー | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 黒バー | 黒バー | | | |
| 小役22 | 金セブン | 黒バー | 金セブン | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 黒バー | 金セブン | | | |
| 小役23 | 金セブン | 黒バー | 赤セブン | 1 | 1 | |
| | 赤セブン | 黒バー | 赤セブン | | | |
| 小役24 | リプレイ | スイカ | リプレイ | 15 | 15 | |
| 小役25 | リプレイ | スイカ | ベルA | 15 | 15 | |
| 小役26 | リプレイ | ベルA | スイカ | 15 | 15 | |
| 小役27 | リプレイ | ベルA | ベルB | 15 | 15 | |
| 小役28 | ベルA | ベルA | ベルA | 15 | 15 | |
| 小役29 | ベルA | ベルA | ベルB | 15 | 15 | |
| 小役30 | スイカ | ベルA | ベルA | 15 | 15 | |
| 小役31 | スイカ | ベルA | リプレイ | 15 | 15 | |
| 小役32 | スイカ | リプレイ | ベルB | 15 | 15 | |
| 小役33 | スイカ | リプレイ | スイカ | 15 | 15 | |
| 小役34 | スイカ | ベルA | ベルB | 15 | 15 | |
| 小役35 | スイカ | ベルA | スイカ | 15 | 15 | |
| 小役36 | リプレイ | ベルA | リプレイ | 15 | 15 | |

【図６】

図柄組合せ3

| 名称 | 対応図柄 | | | 払出枚数（規定数3枚） | | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 左リール | 中リール | 右リール | 非RT，RT1 | RT2 | |
| 小役37（スイカ小役） | ベルA | スイカ | 青バー | − | 15 | 入賞役（小役） |
| | ベルA | スイカ | 黒バー | | | |
| | ベルA | スイカ | 金セブン | | | |
| | ベルA | スイカ | 赤セブン | | | |
| 小役38 | ブランクA | リプレイ | スイカ | − | 3 | |
| | ブランクB | リプレイ | スイカ | | | |
| 小役39 | 青バー | ブランクA | 青バー | − | 3 | |
| | 青バー | ブランクA | 黒バー | | | |
| | 青バー | ブランクA | 金セブン | | | |
| | 青バー | ブランクA | 赤セブン | | | |
| | 青バー | ブランクB | 青バー | | | |
| | 青バー | ブランクB | 黒バー | | | |
| | 青バー | ブランクB | 金セブン | | | |
| | 青バー | ブランクB | 赤セブン | | | |
| | ブランクA | ブランクA | 青バー | | | |
| | ブランクA | ブランクA | 黒バー | | | |
| | ブランクA | ブランクA | 金セブン | | | |
| | ブランクA | ブランクA | 赤セブン | | | |
| | ブランクA | ブランクB | 青バー | | | |
| | ブランクA | ブランクB | 黒バー | | | |
| | ブランクA | ブランクB | 金セブン | | | |
| | ブランクA | ブランクB | 赤セブン | | | |
| | ブランクB | ブランクA | 青バー | | | |
| | ブランクB | ブランクA | 黒バー | | | |
| | ブランクB | ブランクA | 金セブン | | | |
| | ブランクB | ブランクA | 赤セブン | | | |
| | ブランクB | ブランクB | 青バー | | | |
| | ブランクB | ブランクB | 黒バー | | | |
| | ブランクB | ブランクB | 金セブン | | | |
| | ブランクB | ブランクB | 赤セブン | | | |

【図７】

図柄組合せ4

| 名称 | 対応図柄 | | | 払出枚数(規定数3枚) | | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 左リール | 中リール | 右リール | 非RT, RT1 | RT2 | |
| 小役40（赤7揃い1枚役） | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | — | 1 | 入賞役（小役） |
| 小役41 | ﾘﾌﾟﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | — | 1 | |
| | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| 小役42 | 金ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | — | 1 | |
| 小役43 | ﾘﾌﾟﾚｲ | 金ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | — | 1 | |
| | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| 小役44 | ﾌﾞﾗﾝｸA | 青バー | 青バー | — | 1 | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 青バー | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 青バー | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 青バー | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 黒バー | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 黒バー | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 黒バー | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 黒バー | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 金ｾﾌﾞﾝ | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 金ｾﾌﾞﾝ | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 金ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 金ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 青バー | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 青バー | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 青バー | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 青バー | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 黒バー | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 黒バー | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 黒バー | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 黒バー | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 金ｾﾌﾞﾝ | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 金ｾﾌﾞﾝ | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 金ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 金ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 赤ｾﾌﾞﾝ | 黒バー | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ｾﾌﾞﾝ | | | |
| | ﾌﾞﾗﾝｸB | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | | | |

【図８】

(A)ボーナス条件装置

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ハズレ | なし | | | |
| 1 | 1種BB－A条件装置 | BB役1 | 押し位置によってBB役1 | 押し位置によってBB役1 | - |
| 2 | 1種BB－B条件装置 | BB役2 | 押し位置によってBB役2 | 押し位置によってBB役2 | - |

(B)入賞再遊技条件装置(1)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ハズレ | なし | - | - | - |
| 1 | 再遊技－A条件装置 | 再遊技役1～4 | 再遊技役4 | 再遊技役4 | - |
| 2 | 再遊技－B条件装置 | 再遊技役1～5 | 再遊技役4 | 再遊技役4 | - |
| 3 | 再遊技－C条件装置 | 再遊技役1、3、4 | 再遊技役4 | 再遊技役4 | - |
| 4 | 再遊技－D条件装置 | 再遊技役1、3～5 | 再遊技役4 | 再遊技役4 | - |
| 5 | 再遊技－E条件装置 | 再遊技役1～3 | 再遊技役1又は再遊技役3 | 再遊技役1又は再遊技役3 | - |
| 6 | 再遊技－F条件装置 | 再遊技役1～3、5 | 再遊技役1又は再遊技役3 | 再遊技役1又は再遊技役3 | - |
| 7 | 再遊技－G条件装置 | 再遊技役1、3 | 再遊技役1又は再遊技役3 | 再遊技役1又は再遊技役3 | - |
| 8 | 再遊技－H条件装置 | 再遊技役2、4 | 再遊技役2 | 再遊技役4 | - |
| 9 | 再遊技－I条件装置 | 再遊技役1、2、4、5 | 再遊技役2 | 再遊技役4 | - |
| 10 | 再遊技－J条件装置 | 再遊技役2～4 | 再遊技役2 | 再遊技役4 | - |
| 11 | 再遊技－K条件装置 | 再遊技役2、4、5 | 再遊技役5 | 再遊技役4 | - |
| 12 | 再遊技－L条件装置 | 再遊技役2～5 | 再遊技役5 | 再遊技役4 | - |
| 13 | 入賞－A1条件装置 | 小役1、8、13、18、23、24 | 小役1 | 123:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ24<br>132:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23 | - |
| 14 | 入賞－A2条件装置 | 小役1、9、14、19、20、25 | 小役1 | 123:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ25<br>132:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20 | - |

【図９】

入賞再遊技条件装置(2)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 入賞－A3条件装置 | 小役2、10、15、16、21、26 | 小役2 | 123:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ2<br>132:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ26<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21 | - |
| 16 | 入賞－A4条件装置 | 小役2、11、12、17、22、27 | 小役2 | 123:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ2<br>132:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ27<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22 | - |
| 17 | 入賞－A5条件装置 | 小役3、4、8、13、18、23、28 | 小役3、4 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>213:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ28<br>231:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ3、4<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23 | - |
| 18 | 入賞－A6条件装置 | 小役3、4、9、14、19、20、29 | 小役3、4 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>213:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ29<br>231:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ3、4<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20 | - |
| 19 | 入賞－A7条件装置 | 小役4、5、10、15、16、21、30 | 小役5 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>213:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ4、小役5<br>231:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ30<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21 | - |
| 20 | 入賞－A8条件装置 | 小役4、5、11、12、17、22、31 | 小役5 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>213:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ4、5<br>231:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ31<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22 | - |

【図１０】

入賞再遊技条件装置(3)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 | 入賞－A9条件装置 | 小役6、8、13、18、23、32 | 小役6 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ8、13、18、23<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ6<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ32<br>321:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ6 | - |
| 22 | 入賞－A10条件装置 | 小役7、9、14、19、20、33 | 小役7 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ9、14、19、20<br>312:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ33<br>321:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ7 | - |
| 23 | 入賞－A11条件装置 | 小役6、10、15、16、21、34 | 小役6 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>312:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ6<br>321:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ34 | - |
| 24 | 入賞－A12条件装置 | 小役7、11、12、17、22、35 | 小役7 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>132:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>312:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ7<br>321:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ35 | - |
| 25 | 入賞－B1条件装置 | 小役1、10、15、16、21、24 | 1--:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ24<br>-2-:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1<br>--3:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1 | 123:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ10、15、16、21 | - |
| 26 | 入賞－B2条件装置 | 小役1、11、12、17、22、25 | 1--:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ25<br>-2-:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1<br>--3:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1 | 123:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ25<br>132:1/1でﾘﾌﾟﾚｲ1<br>213:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>231:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>312:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22<br>321:1/8でﾘﾌﾟﾚｲ11、12、17、22 | - |

【図１１】

入賞再遊技条件装置(4)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | 備考 RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 27 | 入賞－B3条件装置 | 小役2、8、13、18、23、26 | 1―：1/1で小役26<br>2―：1/1で小役2<br>3―：1/1で小役2 | 123：1/1で小役2<br>132：1/1で小役26<br>213：1/8で小役8、13、18、23<br>231：1/8で小役8、13、18、23<br>312：1/8で小役8、13、18、23<br>321：1/8で小役8、13、18、23 | - |
| 28 | 入賞－B4条件装置 | 小役2、9、14、19、20、27 | 1―：1/1で小役27<br>2―：1/1で小役2<br>3―：1/1で小役2 | 123：1/1で小役2<br>132：1/1で小役27<br>213：1/8で小役9、14、19、20<br>231：1/8で小役9、14、19、20<br>312：1/8で小役9、14、19、20<br>321：1/8で小役9、14、19、20 | - |
| 29 | 入賞－B5条件装置 | 小役3、4、10、15、16、21、28 | 1―：1/1で小役3、4<br>2―：1/1で小役28<br>3―：1/1で小役3、4 | 123：1/8で小役10、15、16、21<br>132：1/8で小役10、15、16、21<br>213：1/1で小役28<br>231：1/1で小役3、4<br>312：1/8で小役10、15、16、21<br>321：1/8で小役10、15、16、21 | - |
| 30 | 入賞－B6条件装置 | 小役3、4、11、12、17、22、29 | 1―：1/1で小役3、4<br>2―：1/1で小役29<br>3―：1/1で小役3、4 | 123：1/8で小役11、12、17、22<br>132：1/8で小役11、12、17、22<br>213：1/1で小役29<br>231：1/1で小役3、4<br>312：1/8で小役11、12、17、22<br>321：1/8で小役11、12、17、22 | - |
| 31 | 入賞－B7条件装置 | 小役4、5、8、13、18、23、30 | 1―：1/1で小役5<br>2―：1/1で小役30<br>3：1/1で小役5 | 123：1/8で小役8、13、18、23<br>132：1/8で小役4、5<br>213：1/1で小役30<br>231：1/1で小役5<br>312：1/8で小役8、13、18、23<br>321：1/8で小役8、13、18、23 | - |
| 32 | 入賞－B8条件装置 | 小役4、5、9、14、19、20、31 | 1―：1/1で小役5<br>2―：1/1で小役31<br>3―：1/1で小役5 | 123：1/8で小役9、14、19、20<br>132：1/8で小役9、14、19、20<br>213：1/1で小役4、小役5<br>231：1/1で小役31<br>312：1/8で小役9、14、19、20<br>321：1/8で小役9、14、19、20 | - |

【図１２】

入賞再遊技条件装置(5)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | 備考 RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | 入賞－B9条件装置 | 小役6、10、15、16、21、32 | 1―：1/1で小役6<br>2―：1/1で小役6<br>3―：1/1で小役32 | 123：1/8で小役10、15、16、21<br>132：1/8で小役10、15、16、21<br>213：1/8で小役10、15、16、21<br>231：1/8で小役10、15、16、21<br>312：1/1で小役32<br>321：1/1で小役6 | - |
| 34 | 入賞－B10条件装置 | 小役7、11、12、17、22、33 | 1―：1/1で小役7<br>2―：1/1で小役7<br>3―：1/1で小役33 | 123：1/8で小役11、12、17、22<br>132：1/8で小役11、12、17、22<br>213：1/8で小役11、12、17、22<br>231：1/8で小役11、12、17、22<br>312：1/1で小役33<br>321：1/1で小役7 | - |
| 35 | 入賞－B11条件装置 | 小役6、8、13、18、23、34 | 1―：1/1で小役6<br>2―：1/1で小役8<br>3―：1/1で小役34 | 123：1/8で小役8、13、18、23<br>132：1/8で小役8、13、18、23<br>213：1/8で小役8、13、18、23<br>231：1/8で小役8、13、18、23<br>312：1/1で小役6<br>321：1/1で小役34 | - |
| 36 | 入賞－B12条件装置 | 小役7、9、14、19、20、35 | 1―：1/1で小役7<br>2―：1/1で小役7<br>3―：1/1で小役35 | 123：1/8で小役9、14、19、20<br>132：1/8で小役9、14、19、20<br>213：1/8で小役9、14、19、20<br>231：1/8で小役9、14、19、20<br>312：1/1で小役7<br>321：1/1で小役35 | - |

【図１３】

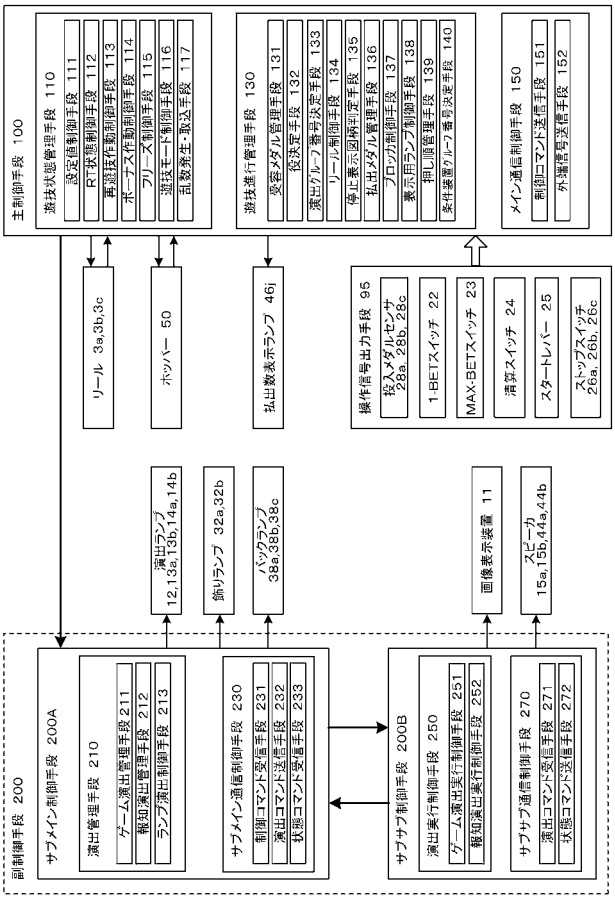
入賞再遊技条件装置(6)

| 番号 | 条件装置 | 当選役 | 備考 非RT | 備考 RT1(BB内部中) | 備考 RT2(BB作動中) |
|---|---|---|---|---|---|
| 37 | 入賞－C条件装置 | 小役36 | 小役36 | 小役36 | - |
| 38 | 入賞－D条件装置 | 小役36、36 | 小役36 | 小役36 | - |
| 39 | 入賞－E条件装置 | 小役7、36 | 小役36 | 小役36 | - |
| 40 | 入賞－F条件装置 | 小役1～37 | - | - | スイカ小役 |
| 41 | 入賞－G条件装置 | 小役1～38 | - | - | スイカ小役 |
| 42 | 入賞－H条件装置 | 小役24～39 | - | - | 3枚役 |
| 43 | 入賞－I条件装置 | 小役1～37、44 | - | - | 1枚役 |
| 44 | 入賞－J条件装置 | 小役1～23、44 | - | - | 1枚役 |
| 45 | 入賞－K条件装置 | 小役1～23、40、41、44 | - | - | 1枚役 |
| 46 | 入賞－L条件装置 | 小役1～37、40、41 | - | - | スイカ小役 |
| 47 | 入賞－M条件装置 | 小役1～37、42、43 | - | - | スイカ小役 |
| 48 | 入賞－N条件装置 | 小役1～23、40～44 | - | - | 1―：1枚役<br>2―：1枚役<br>3：7揃い1枚役 |
| 49 | 入賞－O条件装置 | 小役1～23、40、42、44 | - | - | 1枚役 |
| 50 | 入賞－P条件装置 | 小役1～23、40～42、44 | - | - | 1枚役 |
| 51 | 入賞－Q条件装置 | 小役1～23、40、42～44 | - | - | 1枚役 |

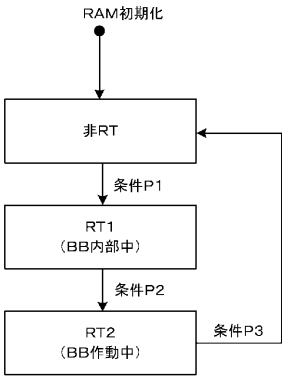
【図１４】

| ボーナス条件装置 | 入賞再遊技条件装置 | 非RT 設定1 | 非RT 設定3 | 非RT 設定6 | RT1(BB内部中) 設定1 | RT1(BB内部中) 設定3 | RT1(BB内部中) 設定6 | RT2(BB作動中) 設定1 | RT2(BB作動中) 設定3 | RT2(BB作動中) 設定6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1種BB－A | － | 4530 | 4530 | 4468 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1種BB－B | － | 4530 | 4530 | 4468 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－A | 4 | 4 | 4 | 8875 | 8875 | 8875 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－B | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－C | 3697 | 3697 | 3821 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－D | 128 | 128 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－E | 4 | 4 | 4 | 7913 | 7913 | 7913 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－F | 3697 | 3697 | 3883 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－G | 128 | 128 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－H | 4 | 4 | 4 | 1217 | 1217 | 1217 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－I | 528 | 528 | 683 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－J | 128 | 128 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－K | 328 | 328 | 679 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－L | 328 | 328 | 8 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A1 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A2 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A3 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A4 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A5 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A6 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A7 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A8 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A9 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A10 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A11 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－A12 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 3900 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B7 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B8 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B10 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－B12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－C | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－D | 315 | 315 | 315 | 315 | 315 | 315 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－E | 315 | 315 | 315 | 315 | 315 | 315 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－G | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－H | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3233 | 3233 | 3233 |
| － | 入賞－I | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－J | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－K | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 1474 |
| － | 入賞－L | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 324 | 324 | 644 |
| － | 入賞－M | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 324 | 324 | 4 |
| － | 入賞－N | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－O | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 320 | 630 | 320 |
| － | 入賞－P | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 60000 | 59000 | 6000 |
| － | 入賞－Q | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1311 | 2001 | 53841 |
| ハズレ | | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 置数合計 | | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 |

【図１５】

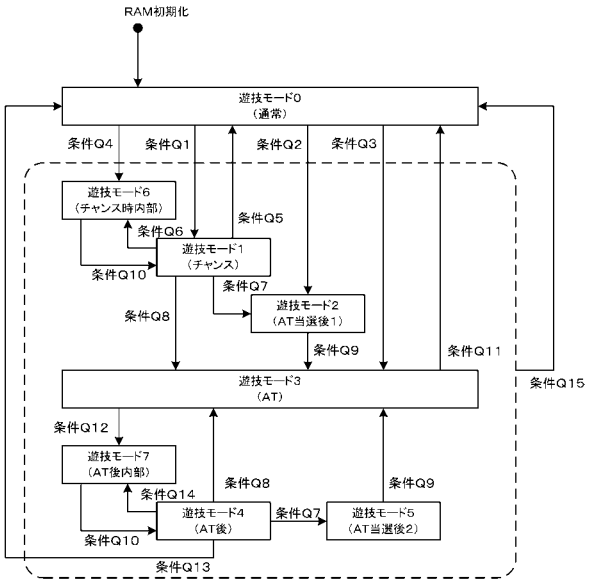



【図１６】




移行条件
条件P1：BB当選
条件P2：BB成立
条件P3：BB作動終了

【図１７】




移行条件
条件Q1：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=0で、BB当選かつBB成立、またはBB非当選
条件Q2：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=1で、BB非当選
条件Q3：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=1で、BB当選
条件Q4：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=0で、BB当選かつBB未成立
条件Q5：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0で、ﾁｬﾝｽｹﾞｰﾑ数ｶｳﾝﾀ=0
条件Q6：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1かつBB未成立
条件Q7：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=0
条件Q8：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q9：1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q10：BB成立
条件Q11：ﾍﾞﾙ回数ｶｳﾝﾀ=0かつｾﾌﾞﾝ番号=1かつｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ=0かつ累積ｶｳﾝﾀ≦2000かつ到達ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q12：ﾍﾞﾙ回数ｶｳﾝﾀ=0かつｾﾌﾞﾝ番号=1かつｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ=0かつ累積ｶｳﾝﾀ≦2000かつ到達ﾌﾗｸﾞ=0
条件Q13：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0かつAT周期ｶｳﾝﾀ=0
条件Q14：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1かつAT周期ｶｳﾝﾀ>0で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1かつBB未成立
条件Q15：有利区間ｸﾘｱｶｳﾝﾀ=0or純増ｶｳﾝﾀ>2400

【図１８】

変数一覧表

| 番号 | 名称 | 範囲 | | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メイン遊技状態番号 | 0 ～ | 7 | メイン遊技状態番号＝0：遊技モード0（通常）<br>メイン遊技状態番号＝1：遊技モード1（チャンス）<br>メイン遊技状態番号＝2：遊技モード2（AT当せん後1）<br>メイン遊技状態番号＝3：遊技遊技3（AT）<br>メイン遊技状態番号＝4：遊技モード4（AT後）<br>メイン遊技状態番号＝5：遊技モード5（AT当せん後2）<br>メイン遊技状態番号＝6：遊技モード6（チャンス時内部）<br>メイン遊技状態番号＝7：遊技モード7（AT後内部） |
| 2 | 区間種別番号 | 0 ～ | 1 | 0：通常区間1：有利区間 |
| 3 | 指示番号 | 0 ～ | 6 | 指示情報を管理する番号 |
| 4 | 有利区間クリアカウンタ | 0 ～ | 1500 | 有利区間の総ゲーム数を管理するカウンタ　有利区間開始時に1500セット　遊技終了時に減算し、0で有利区間終了 |
| 5 | 純増カウンタ | 0 ～ | 2412 | 有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ |
| 6 | チャンスモード番号 | 0 ～ | 4 | チャンス中の当たり易さを管理する番号 |
| 7 | チャンスゲーム数カウンタ | 0 ～ | 30 | チャンス中の滞在ゲーム数を管理するカウンタ |
| 8 | チャンス周期カウンタ | 0 ～ | 3 | チャンス中の滞在周期数を管理する番号 |
| 9 | AT当せんフラグ | 0 ～ | 1 | AT当選したことを管理するフラグ |
| 10 | ATモード番号 | 0 ～ | 5 | AT中の当たり易さを管理する番号 |
| 11 | セブン番号 | 0 ～ | 2 | ATの種別を管理する番号　1：赤セブン　2：金セブン |
| 12 | セブンカウンタ | 0 ～ | 26 | 赤セブンのストック数を管理するカウンタ |
| 13 | 金セブンカウンタ | 0 ～ | 3 | 金セブンのストック数を管理するカウンタ |
| 14 | セブンテーブル番号 | 0 ～ | 15 | 赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号 |
| 15 | EXモード番号 | 0 ～ | 2 | AT当選後のストック当選率を管理する番号 |
| 16 | セブンセットカウンタ | 0 ～ | 7 | 赤セブン中のセット数を管理するカウンタ |
| 17 | ループ番号 | 0 ～ | 7 | 赤セブン中の継続率を管理する番号 |
| 18 | CUランク番号 | 0 ～ | 5 | カウントアップのし易さを管理する番号 |
| 19 | 到達フラグ | 0 ～ | 1 | 獲得数（差枚数）の上限到達を回避するためのフラグ |
| 20 | 上乗せモード番号 | 0 ～ | 2 | AT中のストック上乗せ状態を管理する番号 |
| 21 | ベル回数カウンタ | 0 ～ | 134 | AT中のベル回数を管理するカウンタ |
| 22 | 累積カウンタ | 0 ～ | 2412 | 1回の有利区間での獲得数（差枚数）を管理するカウンタ |
| 23 | AT周期カウンタ | 0 ～ | 3 | AT中の滞在周期数を管理するカウンタ |
| 24 | 補正カウンタ | 0 ～ | 2101 | ATストック数などから獲得予想数を算出するカウンタ |
| 25 | 演出グループA番号 | 0 ～ | 1 | ボーナスを管理 |
| 26 | 演出グループB番号 | 0 ～ | 29 | 再遊技または入賞を管理 |
| 27 | 条件装置グループA番号 | 0 ～ | 13 | 有利区間当せん時 |
| 28 | 条件装置グループB番号 | 0 ～ | 25 | AT抽せん |
| 29 | 条件装置グループC番号 | 0 ～ | 10 | AT抽せん |
| 30 | 条件装置グループD番号 | 0 ～ | 12 | AT抽せん（BB作動中） |
| 31 | 条件装置グループE番号 | 0 ～ | 6 | AT抽せん（BB内部中） |
| 32 | 条件装置グループF番号 | 0 ～ | 3 | AT抽せん（スイカ小役優遇用） |
| 33 | 条件装置グループG番号 | 0 ～ | 2 | AT抽せん（設定6優遇用） |
| 34 | AT周期優遇ゲーム数カウンタ | 0 ～ | 30 | AT後の優遇状態ゲーム数を管理するカウンタ |
| 35 | 抽せん済みフラグ | 0 ～ | 1 | 特定の抽せんを行ったことを管理するフラグ |
| 36 | 1種BB当せん当該フラグ | 0 ～ | 1 | 当該遊技でBB当選か否かを管理するフラグ |
| 37 | レバー全停フラグ | 0 ～ | 1 | レバー受付時か全停時かを管理するフラグ |
| 38 | 条件装置グループH番号 | 0 ～ | 8 | 有利区間当せん時AT抽せん |
| 39 | 条件装置グループI番号 | 0 ～ | 2 | BB中の抽せん（スイカ小役優遇） |
| 40 | 条件装置グループJ番号 | 0 ～ | 6 | ATモードの抽せん |
| 41 | レバーウェイト番号 | 0 ～ | 3 | レバー時のフリーズを管理する番号<br>1：当せんウェイト 2：フェイクウェイト 3：告知ウェイト |
| 42 | 待機演出番号 | 0 ～ | 3 | 回胴演出の種別を管理する番号<br>1：赤セブン演出 2：金セブン演出 3：金セブン昇格演出 |
| 44 | 全停時ウェイト番号 | 0 ～ | 2 | 全停時のフリーズを管理する番号<br>2：全停時終了時ウェイト |

【図１９】

(A) 有利区間移行抽せん

| 条件装置グループA番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 80 | 160 |
| 2,3,5,6,10 | 240 | 0 |
| 4,7 | 0 | 240 |
| 8,9,11 | 120 | 120 |
| 12,13 | 220 | 20 |

(B) チャンスモード1抽せん

| 条件装置グループH番号 | 当選置数 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 0 | 206 | 32 | 1 | 1 |
| 2,3,4,5,6,7,8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |

(C) チャンスモード2抽せん－1 〈チャンス中(BB作動中)〉

| 条件装置グループD番号 | 当選置数 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 90 | 0 | 0 | 0 | 150 |
| 2 | 90 | 0 | 0 | 0 | 150 |
| 3 | 200 | 0 | 0 | 0 | 40 |
| 4 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 5 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 7 | 80 | 0 | 0 | 0 | 160 |
| 8 | 80 | 0 | 0 | 0 | 160 |
| 9 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 11 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(D) チャンスモード2抽せん－2 〈チャンス中(BB非作動中)〉

| 条件装置グループB番号 | 当選置数 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 5 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 10 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 11 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 12 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |

(E) チャンスゲーム3抽せん

| チャンスモード番号 | 当選置数 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 2 | 239 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |

【図２０】

(A) チャンスゲーム数抽せん

| チャンスモード番号 | 当選置数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 0 | 10 | 20 | 30 |
| 1 | 0 | 150 | 80 | 10 |
| 2 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 3 | 0 | 238 | 1 | 1 |

(B) チャンス周期抽せん

| チャンスモード番号 | 当選置数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | 240 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 238 | 1 | 1 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 240 |

(C) EX1モード抽せん

| 条件装置グループF番号 | 当選置数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 |
| 1 | 0 | 240 | 0 |
| 2 | 0 | 240 | 0 |
| 3 | 0 | 239 | 1 |

(D) EX2モード抽せん(遊技モード2, 5)

| 条件装置グループF番号 | 当選置数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 |
| 1 | 240 | 0 | 0 |
| 2 | 240 | 0 | 0 |
| 3 | 239 | 0 | 1 |

(E) ATモード抽せん－1(ATモード0～2)

| 条件装置グループJ番号 | 当選置数 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 0 | 152 | 5 | 80 | 3 | 0 |
| 2 | 0 | 152 | 5 | 80 | 3 | 0 |
| 3 | 0 | 232 | 6 | 1 | 1 | 0 |
| 4 | 0 | 70 | 9 | 160 | 1 | 0 |
| 5 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 232 | 6 | 1 | 1 | 0 |

(F) ATモード抽せん－2(ATモード3～5)

| 条件装置グループJ番号 | 当選置数 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 80 | 46 | 113 |
| 2 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 1 | 80 | 46 | 113 |
| 4 | 0 | 0 | 1 | 80 | 46 | 113 |
| 5 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 240 | | 0 | 0 | 0 | 0 |

(G) ATモード抽せん－3(全停後)

| 条件装置グループJ番号 | 当選置数 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 0 | 152 | 7 | 80 | 1 | 0 |
| 2 | 0 | 109 | 6 | 120 | 5 | 0 |
| 3 | 0 | 28 | 71 | 140 | 1 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 1 | 80 | 46 | 113 |
| 5 | 0 | 0 | 1 | 33 | 93 | 113 |
| 6 | 240 | | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図２１】

(A) セブン1抽せん(遊技モード1, 4、全停後)

| 条件装置グループF番号 | 当選置数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 |
| 1 | 0 | 239 | 1 |
| 2 | 0 | 239 | 1 |
| 3 | 0 | 239 | 1 |

(B) セブン2抽せん(遊技モード2, 5)

| 条件装置グループF番号 | 当選置数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 |
| 1 | 240 | 0 | 0 |
| 2 | 235 | 0 | 5 |
| 3 | 240 | 0 | 0 |

(C) ATモード書換抽せん

| 有利区間クリアカウンタ | 当選置数 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ＜300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| ≧300 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(D) セブンループ抽せん

| ループ番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 238 | 2 |
| 3 | 168 | 72 |
| 4 | 118 | 122 |
| 5 | 55 | 185 |
| 6 | 26 | 214 |
| 7 | 11 | 229 |

(E) 金セブンループ抽せん

| | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| | 168 | 72 |

(F) 金セブンループ書換抽せん

| 条件装置グループE番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 0 | 240 | 0 |
| 1 | 239 | 1 |
| 2 | 239 | 1 |
| 3 | 239 | 1 |
| 4 | 239 | 1 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |

(G) 上乗せモード抽せん

| | 当選置数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 |
| | 0 | 239 | 1 |

【図２２】

(A) ベル回数切替抽せん

| ベル回数カウンタ | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 240 | 0 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |
| 7 | 240 | 0 |
| 8 | 240 | 0 |
| 9 | 240 | 0 |
| 10 | 240 | 0 |
| >10 | 239 | 1 |

(B) セブンストック1抽せん

| 条件装置グループC番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 235 | 5 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |
| 7 | 240 | 0 |
| 8 | 239 | 1 |
| 9 | 240 | 0 |
| 10 | 235 | 5 |

(C) セブンストック2抽せん

| 条件装置グループE番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 0 | 240 | 0 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 239 | 1 |
| 4 | 240 | 0 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |

(D)演出レバーウェイト抽せん

| 条件装置グループJ番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 48 | 192 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 240 | 0 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |

【図２３】

(A) AT周期抽せん－1(ATモード番号1，2)

| ベル回数カウンタ | 当選置数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | 0 | 234 | 6 | 0 |
| 2 | 0 | 234 | 6 | 0 |
| 3 | 0 | 234 | 6 | 0 |
| 4 | 0 | 234 | 6 | 0 |
| 5 | 0 | 36 | 204 | 0 |
| 6 | 0 | 36 | 204 | 0 |
| 7 | 0 | 36 | 204 | 0 |
| 8 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 9 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 10 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| >10 | 0 | 1 | 238 | 1 |

(B) AT周期抽せん－2(ATモード番号3，4)

| ベル回数カウンタ | 当選置数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 2 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 4 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 5 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 6 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 7 | 0 | 1 | 238 | 1 |
| 8 | 0 | 0 | 2 | 238 |
| 9 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 240 |
| >10 | 0 | 0 | 0 | 240 |

(C) 引き戻し1抽せん－1(ATモード番号1～3)

| 条件装置グループC番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 235 | 5 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |
| 7 | 240 | 0 |
| 8 | 239 | 1 |
| 9 | 240 | 0 |
| 10 | 235 | 5 |

(D) 引き戻し1抽せん－2(ATモード番号4)

| 条件装置グループC番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 238 | 2 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |
| 7 | 240 | 0 |
| 8 | 239 | 1 |
| 9 | 240 | 0 |
| 10 | 238 | 2 |

【図２４】

(A) 引き戻し1抽せん－3(ATモード番号5)

| 条件装置グループC番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 240 | 0 |
| 2 | 240 | 0 |
| 3 | 240 | 0 |
| 4 | 239 | 1 |
| 5 | 240 | 0 |
| 6 | 240 | 0 |
| 7 | 240 | 0 |
| 8 | 240 | 0 |
| 9 | 240 | 0 |
| 10 | 239 | 1 |

(B) 引き戻し2抽せん

| ATモード番号 | 当選置数 | |
|---|---|---|
| | 0 | 1 |
| 1 | 239 | 1 |
| 2 | 228 | 12 |
| 3 | 0 | 240 |
| 4 | 0 | 240 |
| 5 | 240 | 0 |

(C) AT周期優遇ゲーム数抽せん

| ATモード番号 | 当選置数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 0 | 10 | 20 | 30 |
| 1 | 0 | 238 | 1 | 1 |
| 2 | 0 | 238 | 1 | 1 |
| 3 | 0 | 238 | 1 | 1 |
| 4 | 0 | 238 | 1 | 1 |
| 5 | 0 | 238 | 1 | 1 |

【図２５】

(A) セブンテーブル1抽せん

| ATモード番号 | 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 0 | 0 | 104 | 93 | 8 | 2 | 4 | 2 | 8 | 4 | 7 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 1,2,3 | 0 | 108 | 93 | 12 | 2 | 8 | 2 | 1 | 8 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |

(B) セブンテーブル2抽せん

| 条件装置グループG番号 | 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 187 | 52 | 0 |

【図２６】

(A) ベル回数1抽せん－1(遊技モード0～2)

| CUランク番号 | 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 59 | 59 | 0 | 122 |

(B) ベル回数1抽せん－2(遊技モード4，5)

| CUランク番号 | 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 200 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 200 | 0 | 0 | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 200 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 100 | 0 | 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 100 | 0 | 0 | 0 | 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(C) ベル回数2抽せん

| CUランク番号 | 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 200 | 0 | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 220 | 0 | 19 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(D) ベル回数3抽せん

| 当選置数 | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図２７】

（A）ボーナス条件装置－演出グループA番号対応表

| ボーナス条件装置番号 | 条件装置名称 | 演出グループA番号 |
|---|---|---|
| 0 | ハズレ | 0 |
| 1 | 1種BB－A条件装置 | 1 |
| 2 | 1種BB－B条件装置 | 1 |

（B）入賞再遊技条件装置－演出グループB番号対応表

| 入賞再遊技条件装置番号 | 条件装置名称 | 演出グループB番号 |
|---|---|---|
| 0 | ハズレ | 0 |
| 1 | 再遊技－A条件装置 | 1 |
| 2 | 再遊技－B条件装置 | 2 |
| 3 | 再遊技－C条件装置 | 3 |
| 4 | 再遊技－D条件装置 | 4 |
| 5 | 再遊技－E条件装置 | 5 |
| 6 | 再遊技－F条件装置 | 6 |
| 7 | 再遊技－G条件装置 | 7 |
| 8 | 再遊技－H条件装置 | 8 |
| 9 | 再遊技－I条件装置 | 9 |
| 10 | 再遊技－J条件装置 | 10 |
| 11 | 再遊技－K条件装置 | 11 |
| 12 | 再遊技－L条件装置 | 12 |
| 13 | 入賞－A1条件装置 | 13 |
| 14 | 入賞－A2条件装置 | 13 |
| 15 | 入賞－A3条件装置 | 13 |
| 16 | 入賞－A4条件装置 | 13 |
| 17 | 入賞－A5条件装置 | 13 |
| 18 | 入賞－A6条件装置 | 13 |
| 19 | 入賞－A7条件装置 | 13 |
| 20 | 入賞－A8条件装置 | 13 |
| 21 | 入賞－A9条件装置 | 13 |
| 22 | 入賞－A10条件装置 | 13 |
| 23 | 入賞－A11条件装置 | 13 |
| 24 | 入賞－A12条件装置 | 13 |
| 25 | 入賞－B1条件装置 | 14 |
| 26 | 入賞－B2条件装置 | 14 |
| 27 | 入賞－B3条件装置 | 14 |
| 28 | 入賞－B4条件装置 | 14 |
| 29 | 入賞－B5条件装置 | 14 |
| 30 | 入賞－B6条件装置 | 14 |
| 31 | 入賞－B7条件装置 | 14 |
| 32 | 入賞－B8条件装置 | 14 |
| 33 | 入賞－B9条件装置 | 14 |
| 34 | 入賞－B10条件装置 | 14 |
| 35 | 入賞－B11条件装置 | 14 |
| 36 | 入賞－B12条件装置 | 14 |
| 37 | 入賞－C条件装置 | 15 |
| 38 | 入賞－D条件装置 | 16 |
| 39 | 入賞－E条件装置 | 17 |
| 40 | 入賞－F条件装置 | 18 |
| 41 | 入賞－G条件装置 | 19 |
| 42 | 入賞－H条件装置 | 20 |
| 43 | 入賞－I条件装置 | 21 |
| 44 | 入賞－J条件装置 | 22 |
| 45 | 入賞－K条件装置 | 23 |
| 46 | 入賞－L条件装置 | 24 |
| 47 | 入賞－M条件装置 | 25 |
| 48 | 入賞－N条件装置 | 26 |
| 49 | 入賞－O条件装置 | 27 |
| 50 | 入賞－P条件装置 | 28 |
| 51 | 入賞－Q条件装置 | 29 |

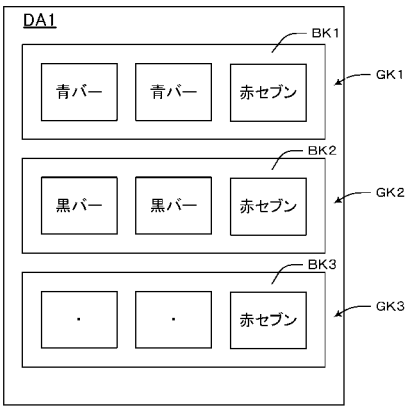
【図２８】

演出グループ番号－条件装置グループ番号対応表

| 演出グループB番号 | 演出グループA番号 | 備考 | 条件装置グループA番号 | 条件装置グループB番号 | 条件装置グループC番号 | 条件装置グループD番号 | 条件装置グループE番号 | 条件装置グループF番号 | 条件装置グループG番号 | 条件装置グループH番号 | 条件装置グループI番号 | 条件装置グループJ番号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | ハズレ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 基準ボーナス当せん | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 中段リプレイA | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 2 | 0 | 中段リプレイB | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 3 | 0 | 中段リプレイC | 4 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| 4 | 0 | 中段リプレイD | 4 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| 5 | 0 | 右下がりリプレイA | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 6 | 0 | 右下がりリプレイB | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 7 | 0 | 右下がりリプレイC | 4 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 8 | 0 | 右上がりリプレイA | 5 | 3 | 3 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 9 | 0 | 右上がりリプレイB | 6 | 3 | 3 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 10 | 0 | 右上がりリプレイC | 7 | 3 | 3 | 0 | 3 | 1 | 0 | 3 | 0 | 2 |
| 11 | 0 | 上段スイカA | 8 | 4 | 4 | 0 | 4 | 2 | 0 | 4 | 0 | 3 |
| 12 | 0 | 上段スイカB | 9 | 4 | 4 | 0 | 4 | 2 | 0 | 5 | 0 | 4 |
| 13 | 0 | 押し順ベルA | 10 | 5 | 5 | 0 | 5 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 14 | 0 | 押し順ベルB | 10 | 5 | 5 | 0 | 5 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 15 | 0 | 共通ベルA | 11 | 6 | 6 | 0 | 6 | 1 | 0 | 6 | 0 | 1 |
| 16 | 0 | 共通ベルB | 12 | 6 | 6 | 0 | 6 | 1 | 0 | 7 | 0 | 1 |
| 17 | 0 | BB中全入役A | 13 | 6 | 6 | 0 | 6 | 1 | 0 | 8 | 0 | 1 |
| 18 | 0 | BB中全入役B | 0 | 1 | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 19 | 0 | BB中全入役B | 0 | 15 | 7 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 20 | 0 | BB中6枚役 | 0 | 16 | 8 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 21 | 0 | BB中1枚役A | 0 | 17 | 5 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 22 | 0 | BB中1枚役B | 0 | 18 | 5 | 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 23 | 0 | BB中1枚役C | 0 | 19 | 5 | 6 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| 24 | 0 | BB中スイカA | 0 | 20 | 10 | 7 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| 25 | 0 | BB中スイカB | 0 | 21 | 10 | 8 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 4 |
| 26 | 0 | BB中増加役表示A | 0 | 22 | 5 | 9 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 27 | 0 | BB中増加役表示B | 0 | 23 | 5 | 10 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 28 | 0 | BB中1枚役D | 0 | 24 | 9 | 11 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 29 | 0 | BB中1枚役E | 0 | 25 | 9 | 12 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 |

【図２９】

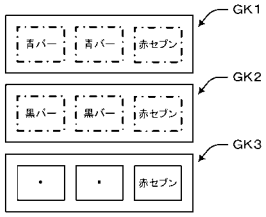
（A）図柄組合せ表示1



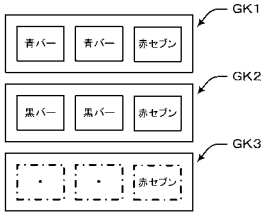

（B）図柄組合せ表示2

【図３０】

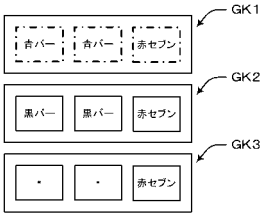
（A） 示唆パターン1



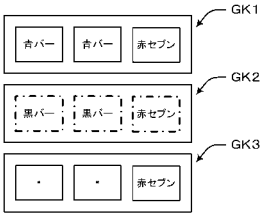

（B） 示唆パターン2




（C） 示唆パターン3

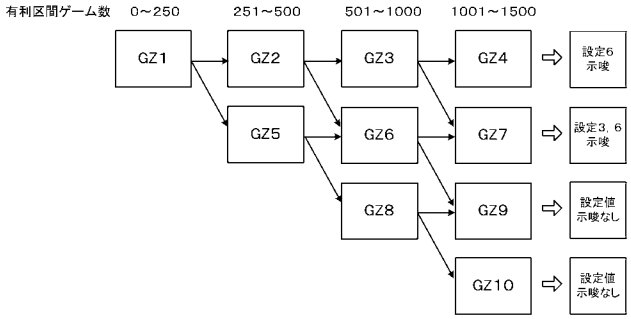



（D） 示唆パターン4

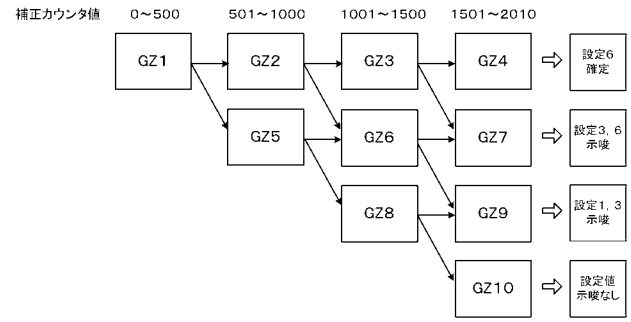


【図３１】

（Ａ） エンディング演出１

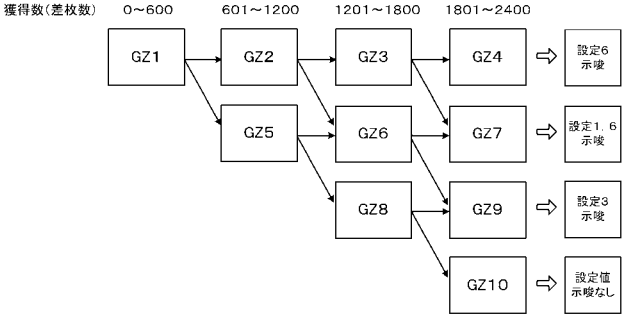



（Ｂ） エンディング演出２

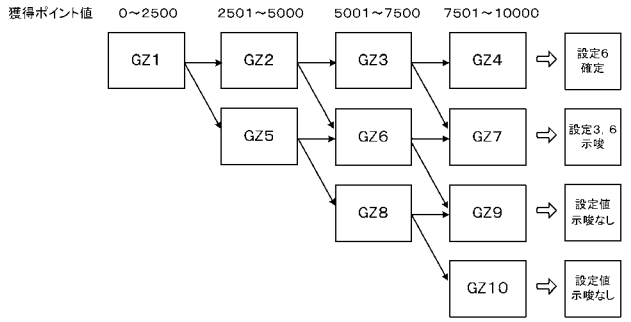



【図３２】

（Ａ） エンディング演出３




（Ｂ） エンディング演出４




【図３３】

（Ａ） エンディング演出１用抽せん

| 画像変遷 | 当選値数 | | |
|---|---|---|---|
| | 設定１ | 設定３ | 設定６ |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ4 | 0 | 10 | 32 |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ7 | 4 | 16 | 32 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ7 | 8 | 16 | 16 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ9 | 16 | 32 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ7 | 16 | 32 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ9 | 32 | 50 | 26 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ9 | 60 | 40 | 26 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ10 | 120 | 60 | 60 |
| | 256 | 256 | 256 |

（Ｂ） エンディング演出２用抽せん

| 画像変遷 | 当選値数 | | |
|---|---|---|---|
| | 設定１ | 設定３ | 設定６ |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ4 | 0 | 0 | 64 |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ7 | 4 | 16 | 32 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ7 | 8 | 16 | 18 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ9 | 16 | 32 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ7 | 16 | 32 | 26 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ9 | 32 | 50 | 26 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ9 | 60 | 40 | 26 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ10 | 120 | 70 | 32 |
| | 256 | 256 | 256 |

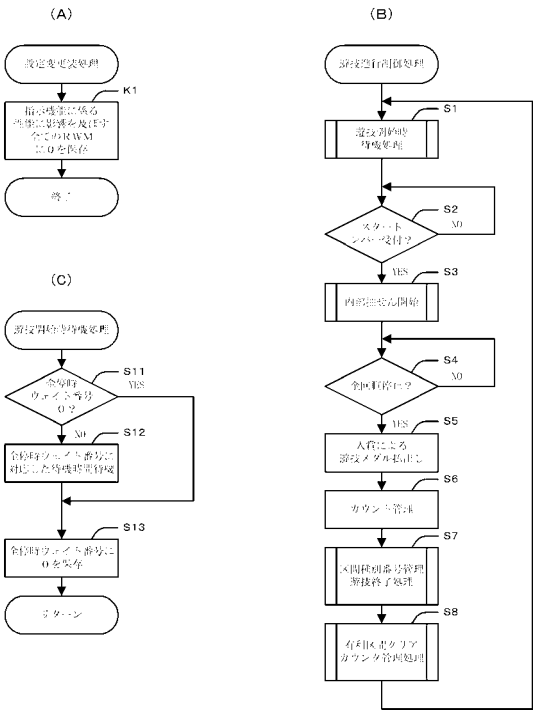
（Ｃ） エンディング演出３用抽せん

| 画像変遷 | 当選値数 | | |
|---|---|---|---|
| | 設定１ | 設定３ | 設定６ |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ4 | 0 | 32 | 32 |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ7 | 16 | 4 | 16 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ7 | 16 | 4 | 16 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ9 | 16 | 32 | 16 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ7 | 16 | 4 | 16 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ9 | 32 | 50 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ9 | 32 | 60 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ10 | 128 | 70 | 96 |
| | 256 | 256 | 256 |

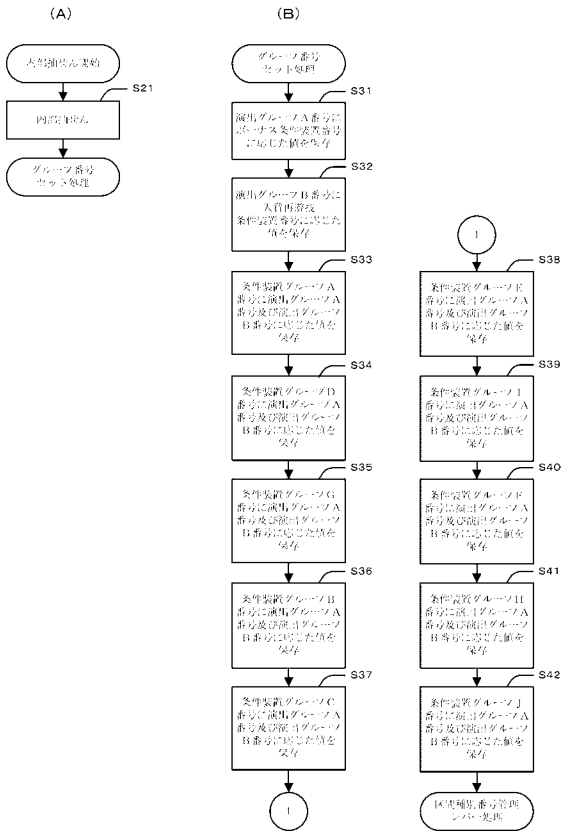
（Ｄ） エンディング演出４用抽せん

| 画像変遷 | 当選値数 | | |
|---|---|---|---|
| | 設定１ | 設定３ | 設定６ |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ4 | 0 | 64 | 32 |
| GZ1→GZ2→GZ3→GZ7 | 8 | 8 | 16 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ7 | 8 | 8 | 16 |
| GZ1→GZ2→GZ6→GZ9 | 8 | 16 | 16 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ7 | 8 | 4 | 16 |
| GZ1→GZ5→GZ6→GZ9 | 48 | 26 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ9 | 48 | 60 | 32 |
| GZ1→GZ5→GZ8→GZ10 | 128 | 70 | 96 |
| | 256 | 256 | 256 |

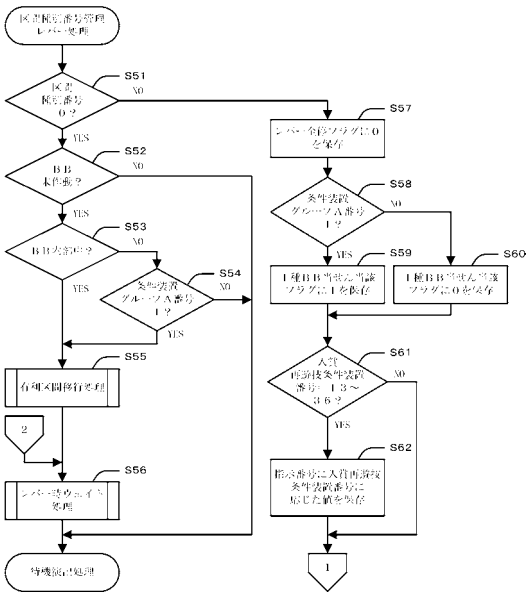
【図３４】



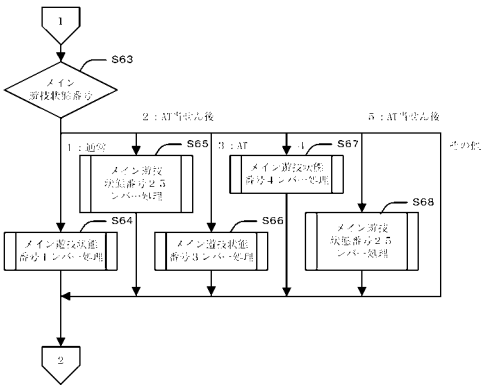
【図３５】



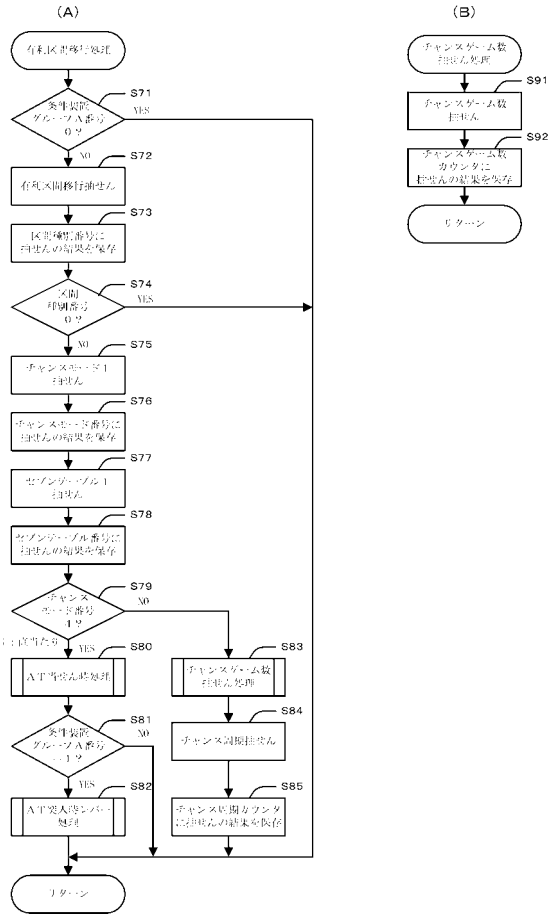

【図３６】



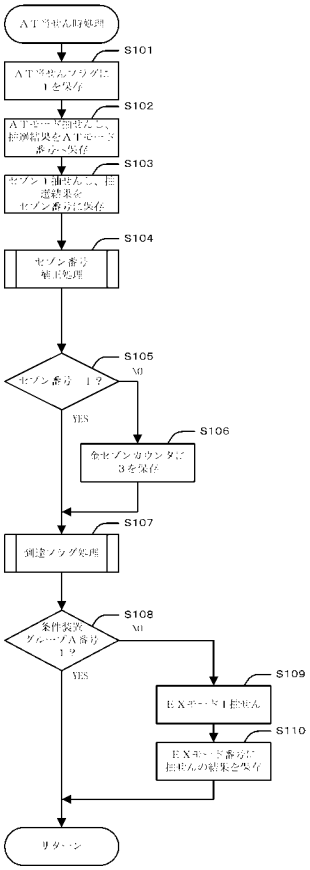

【図３７】



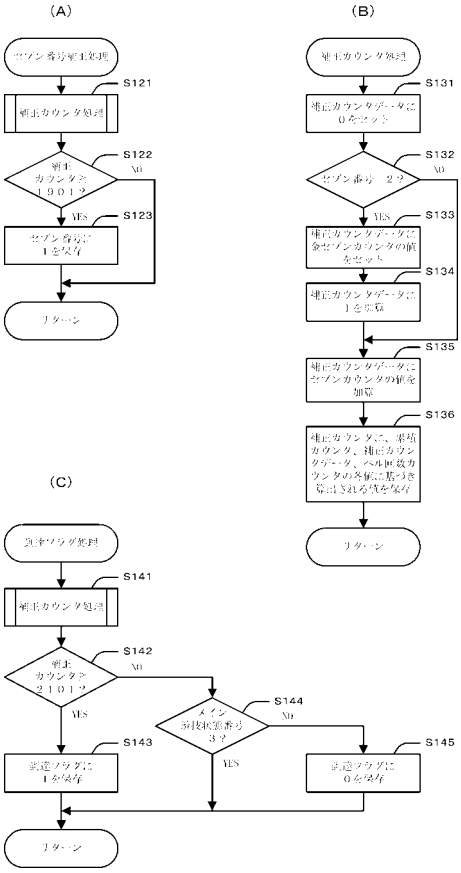

【図３８】



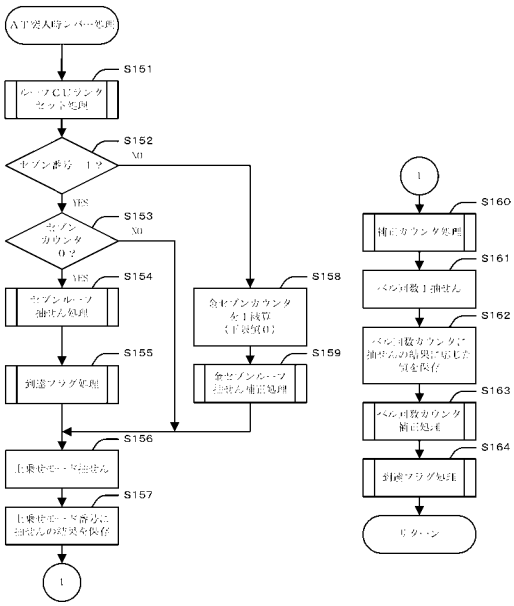
【図３９】



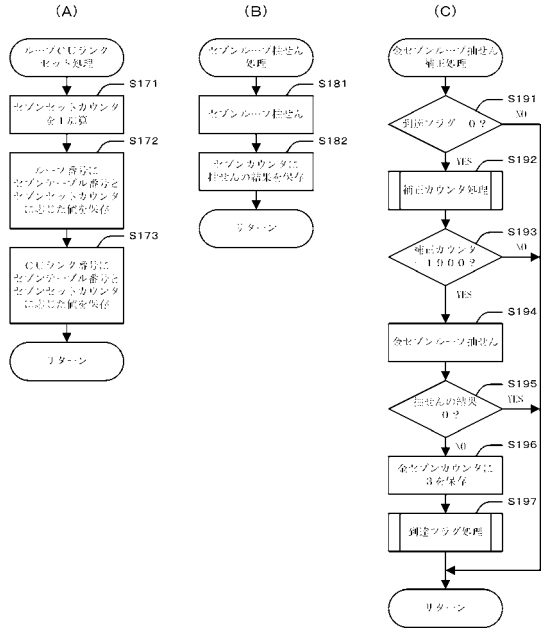

【図４０】



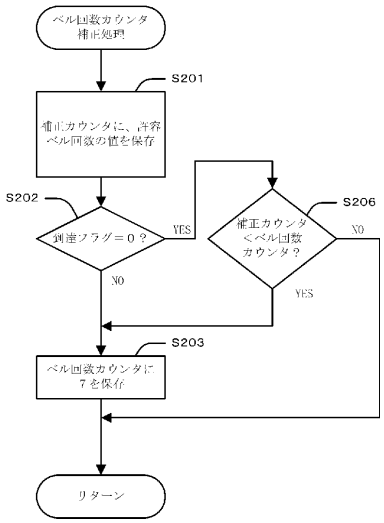

【図４１】



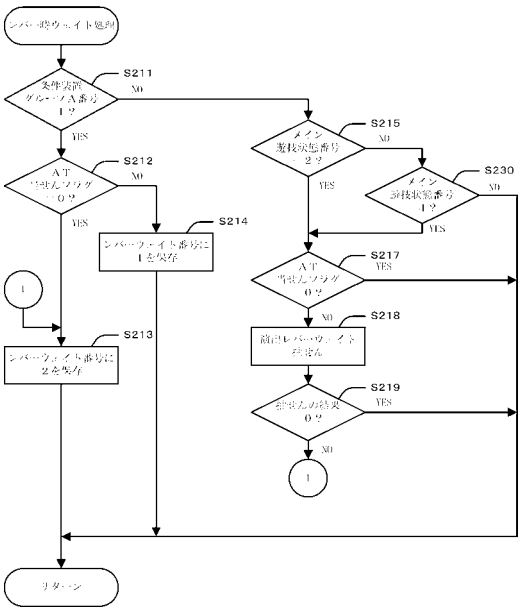

【図４２】



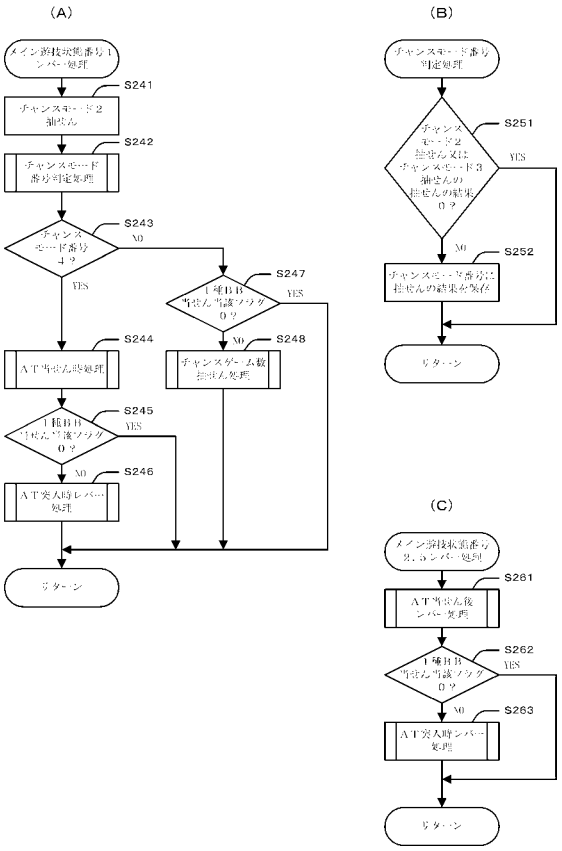
【図４３】



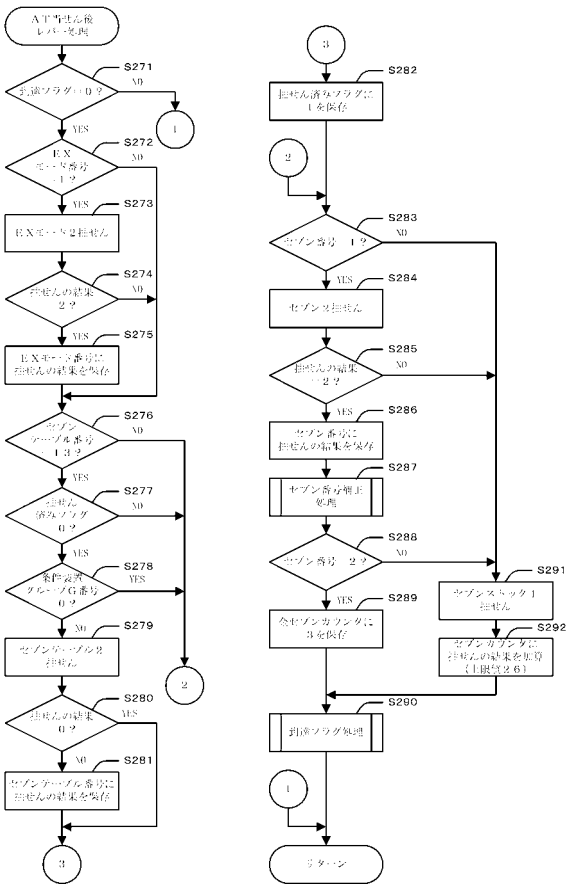

【図４４】



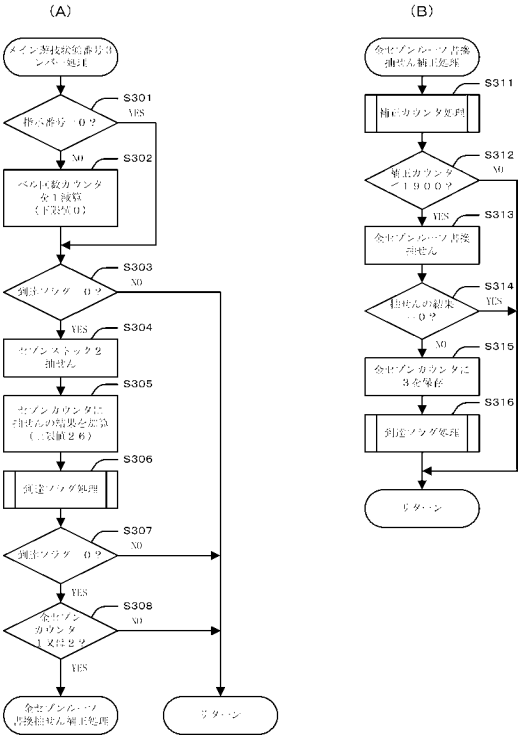

【図４５】



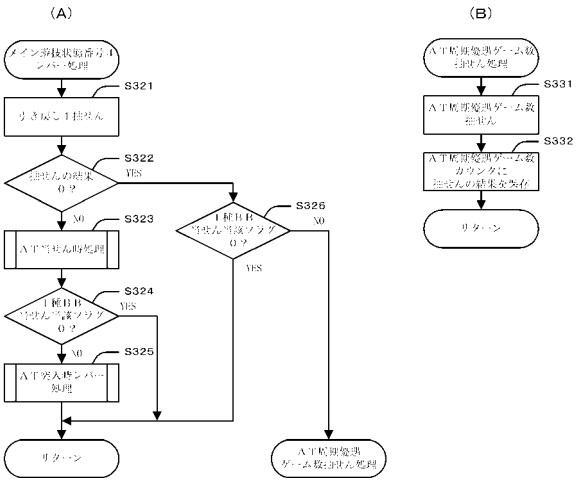

【図４６】



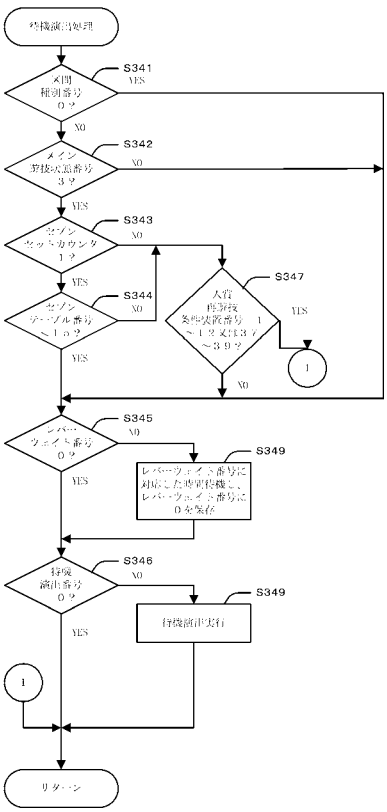
【図４７】



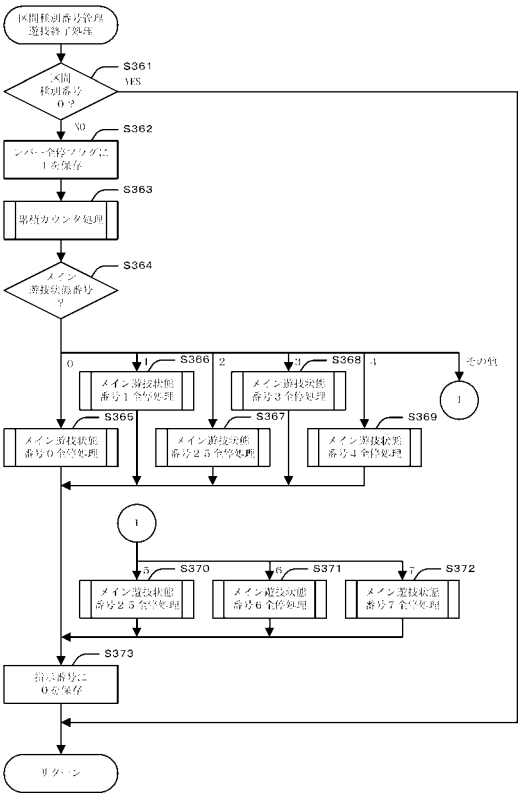

【図４８】



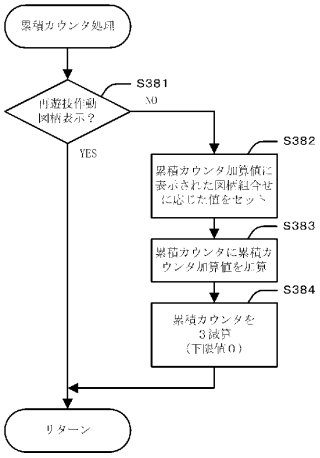

【図４９】



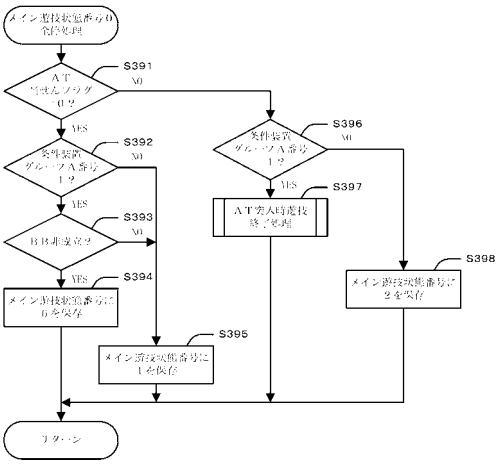

【図５０】



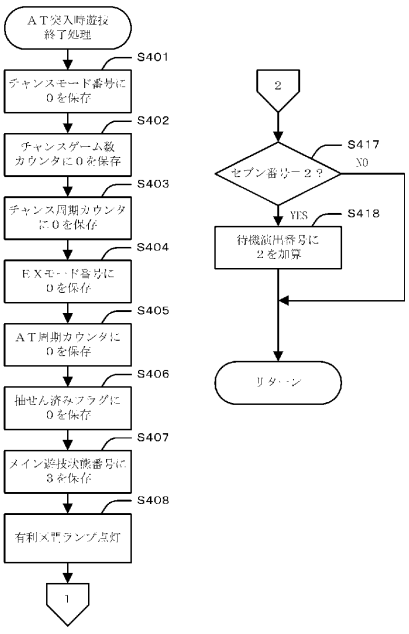
【図５１】



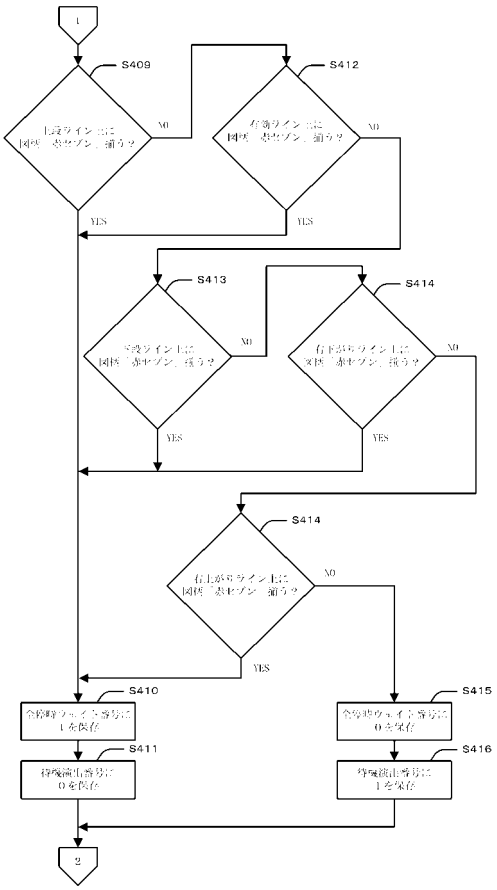

【図５２】



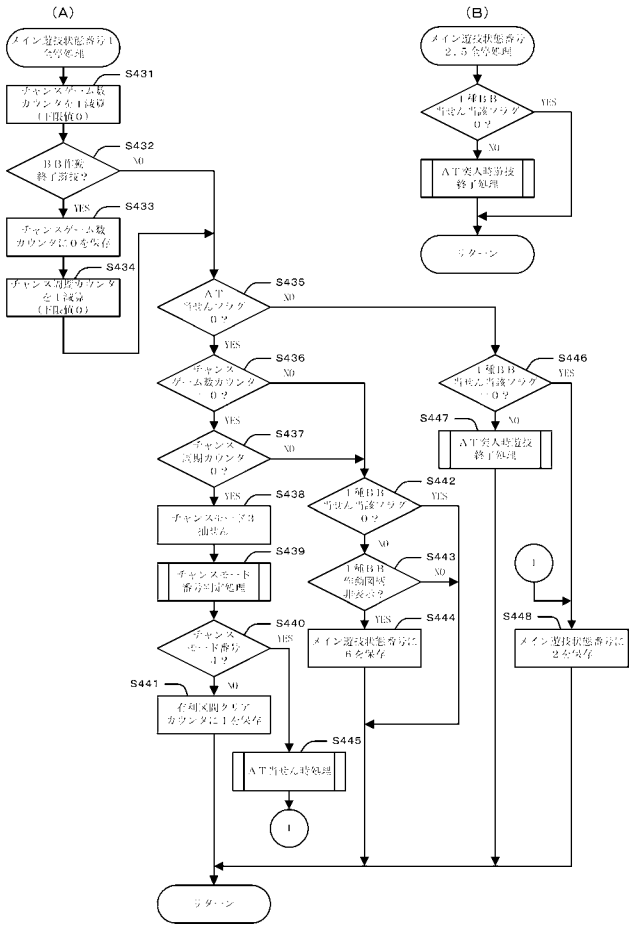

【図５３】



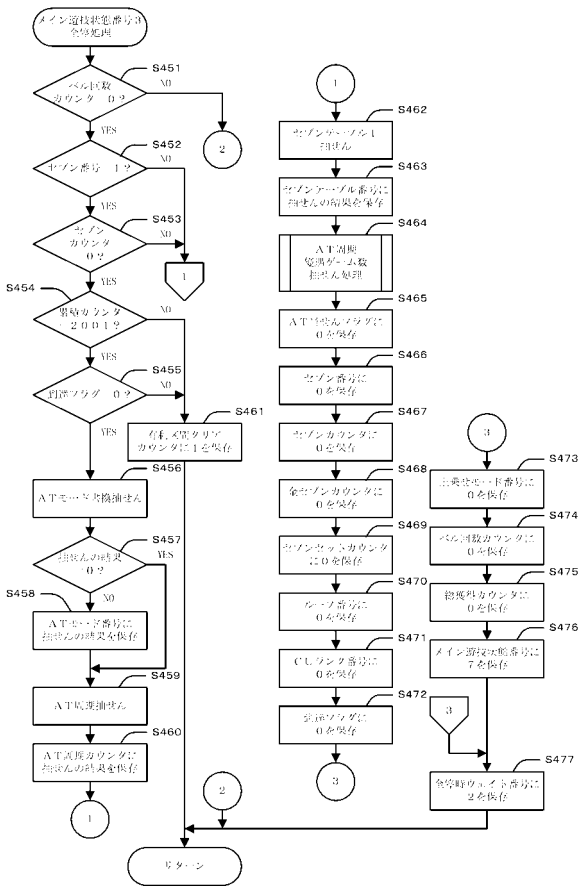

【図５４】



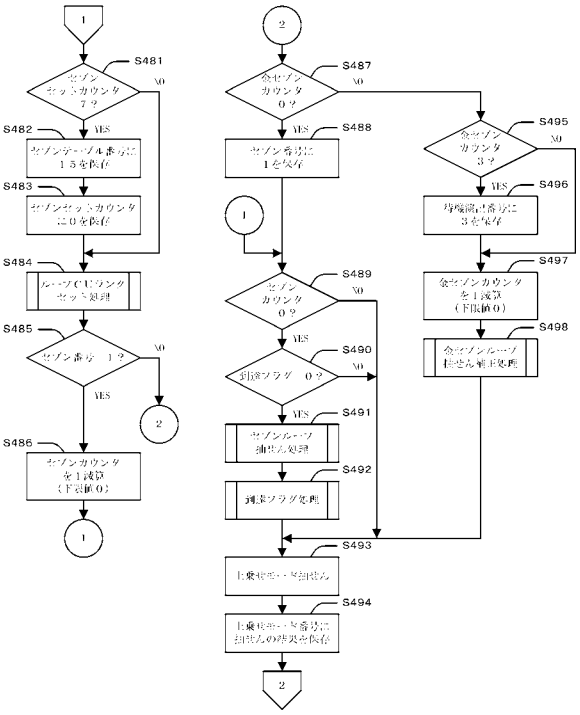
【図５５】



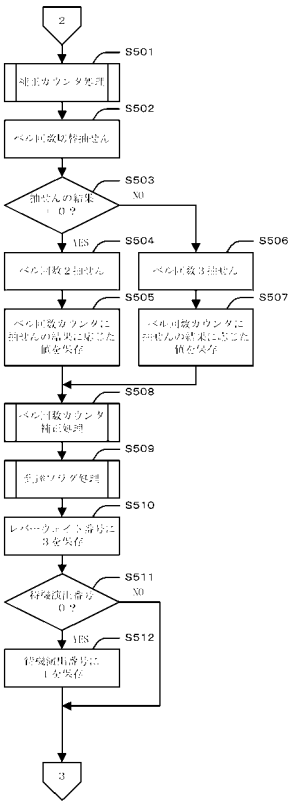

【図５６】



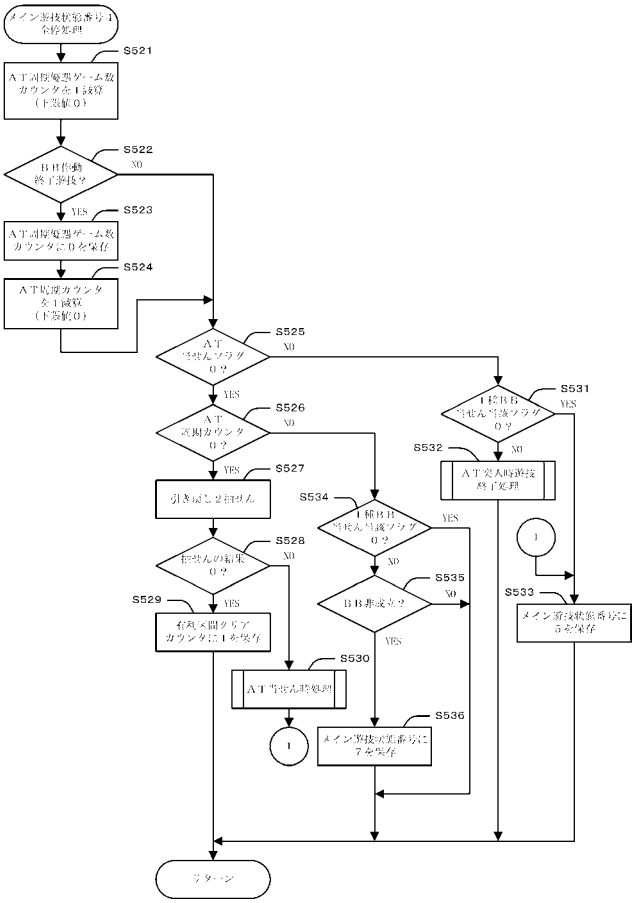

【図５７】



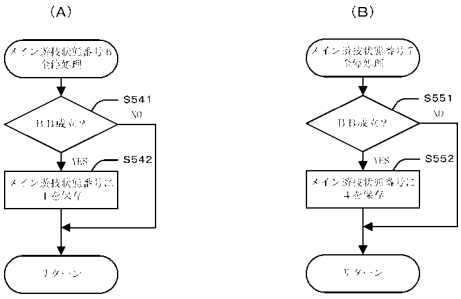

【図５８】



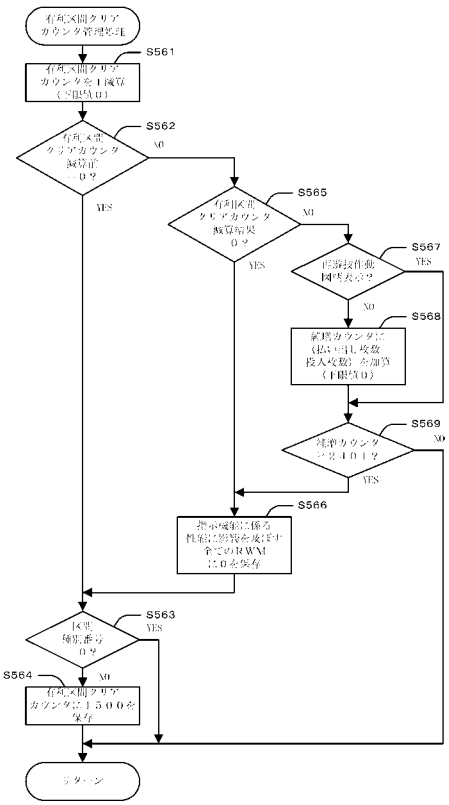
【図５９】



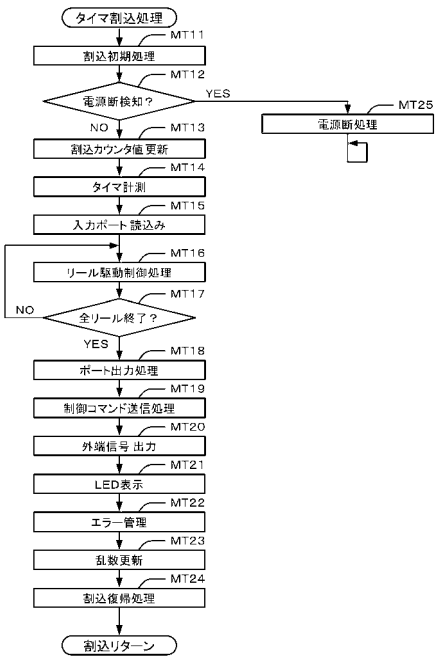

【図６０】



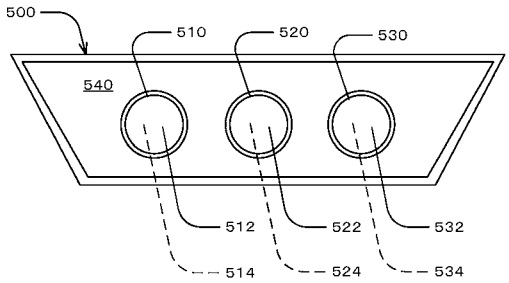

【図６１】



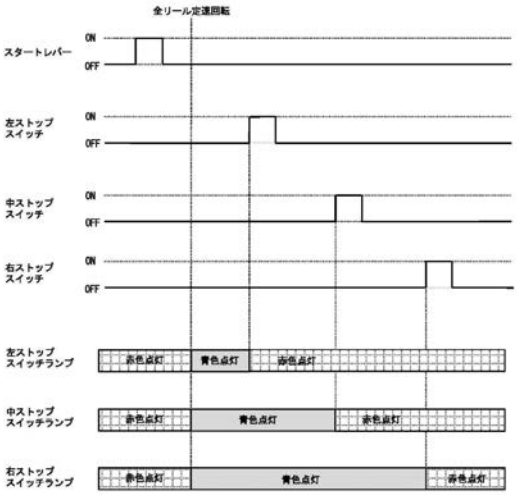

【図６２】



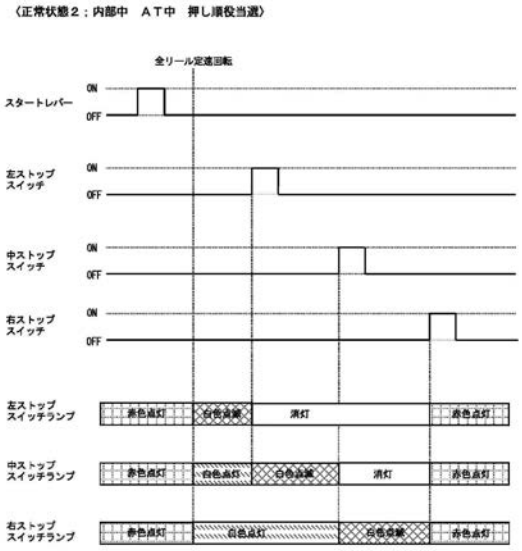
【図６３】



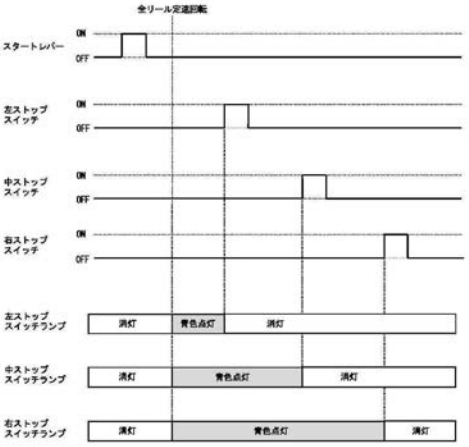

【図６４】



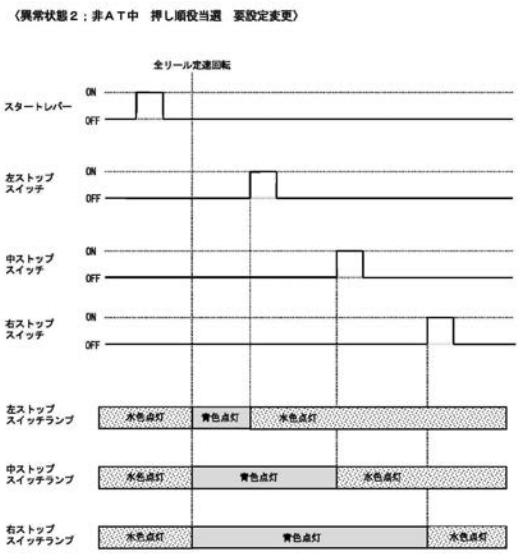

【図６５】



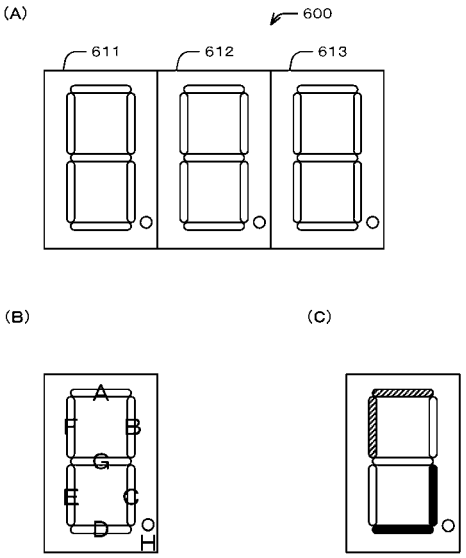

【図６６】



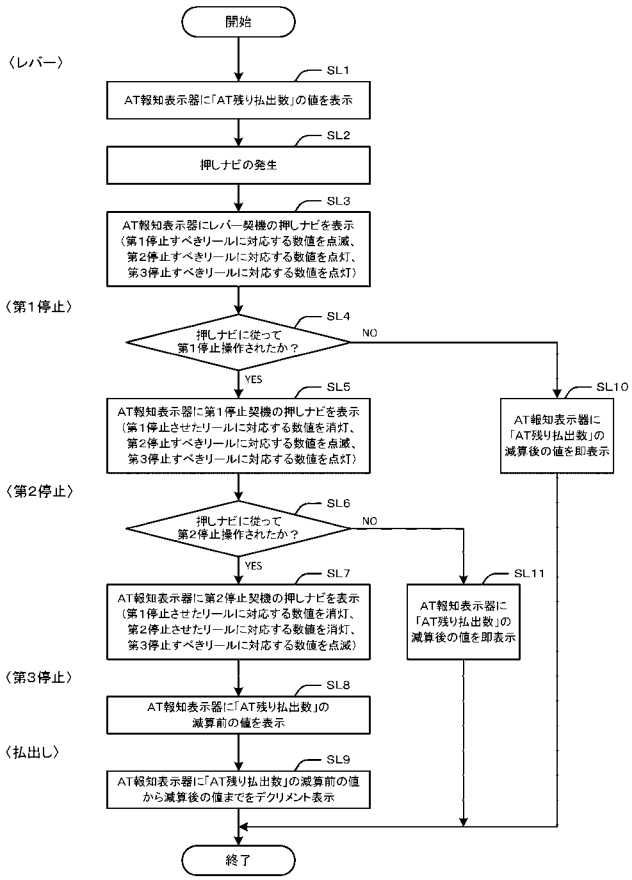
【図６７】



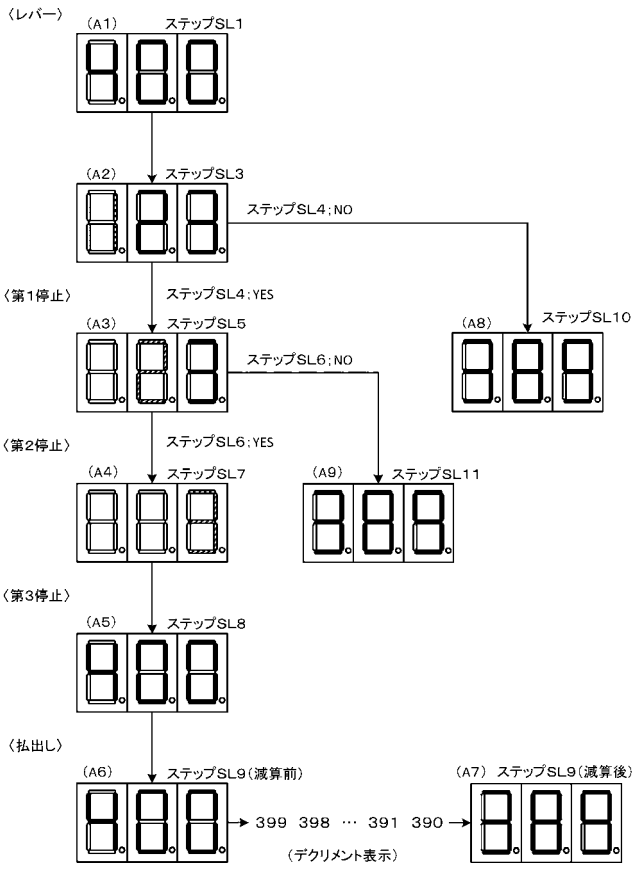

【図６８】



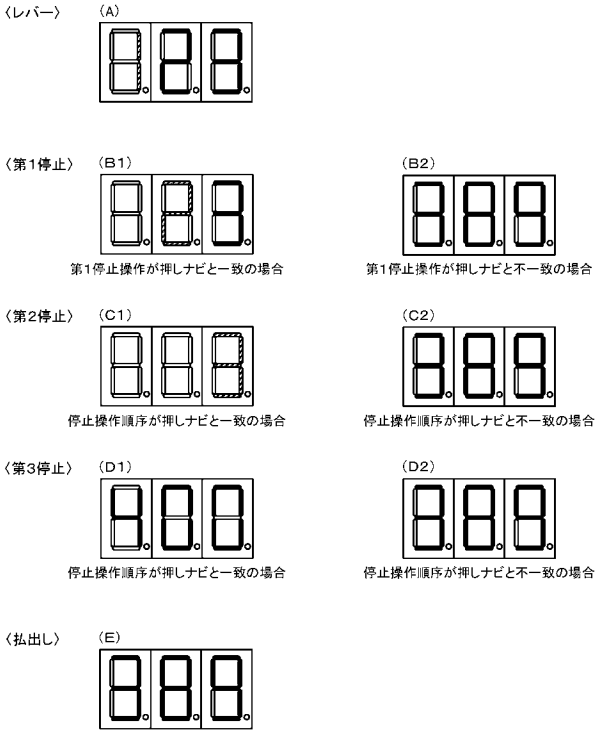

【図６９】



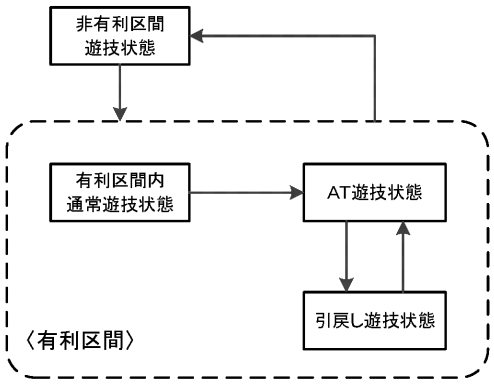

【図７０】



【図７１】




【図７２】




【図７３】

(A) チャージ示唆モード抽選

| 選出番号 | 対象表示数 | | |
|---|---|---|---|
| | 0~999 | 1000以上 | |
| 1(チャージ示唆モード＝1モセット) | 3072 | | 1024 |
| 2(チャージ示唆モード＝2モセット) | 8192 | | 3072 |
| 3(チャージ示唆モード＝3モセット) | 5120 | | 12288 |

(B) AT抽選

| 選出番号 | チャージ数=0 | | チャージ数=1 | | チャージ数=2 | | チャージ数=3 | | チャージ数=4 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 契機役1 | 契機役2 | 契機役1 | 契機役2 | 契機役1 | 契機役2 | 契機役1 | 契機役2 | 契機役1 | 契機役2 |
| 0(AT非当選) | 57344 | 63488 | 61440 | 65024 | 61440 | 65024 | 39235 | 61440 | 57344 | 63488 |
| 1(AT当選) | 8192 | 2048 | 4096 | 512 | 4096 | 512 | 26200 | 4096 | 8192 | 2048 |

【図７４】

(A) チャージ示唆発生抽選(チャージ示唆モード＝1の場合)

| 選出番号 | チャージ数=1 | | チャージ数=2 | | チャージ数=3 | | チャージ数=4 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 |
| 0(示唆無し) | 16128 | 16128 | 16128 | | 8192 | 8192 | 14336 | 14336 |
| 1(示唆有り) | 256 | 256 | 256 | | 8192 | 8192 | 2048 | 2048 |

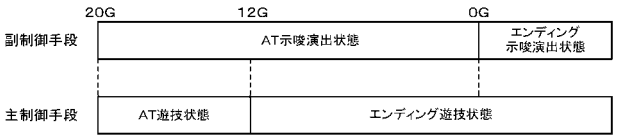
(B) チャージ示唆発生抽選(チャージ示唆モード＝2の場合)

| 選出番号 | チャージ数=1 | | チャージ数=2 | | チャージ数=3 | | チャージ数=4 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 |
| 0(示唆無し) | 16128 | 16128 | 14336 | 14336 | 8192 | 8192 | 12288 | 12288 |
| 1(示唆有り) | 256 | 256 | 2048 | 2048 | 8192 | 8192 | 4096 | 4096 |

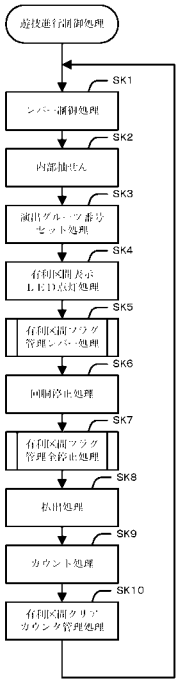
(C) チャージ示唆発生抽選(チャージ示唆モード＝3の場合)

| 選出番号 | チャージ数=1 | | チャージ数=2 | | チャージ数=3 | | チャージ数=4 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 | 契機役1 | その他の役 |
| 0(示唆無し) | 12288 | 12288 | 12288 | | 0 | | 8192 | 8192 |
| 1(示唆有り) | 4096 | 4096 | 4096 | 4096 | 16384 | 16384 | 8192 | 8192 |

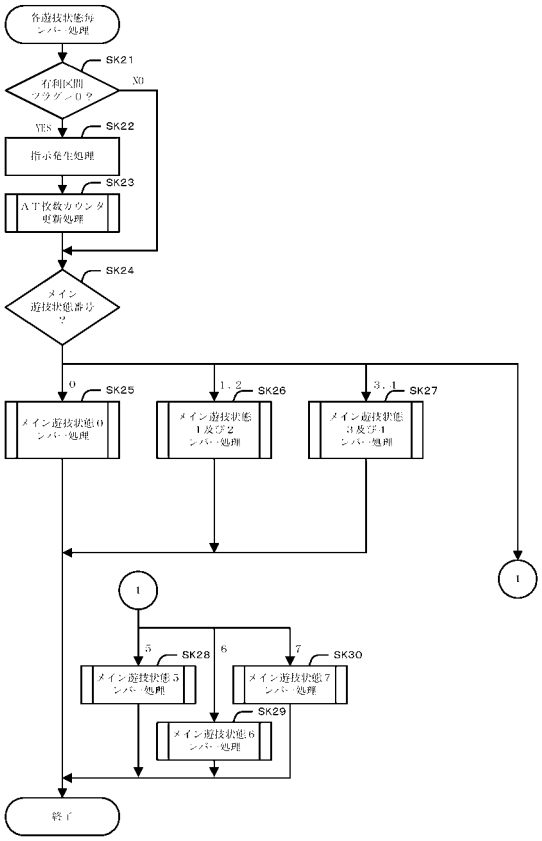
【図７５】



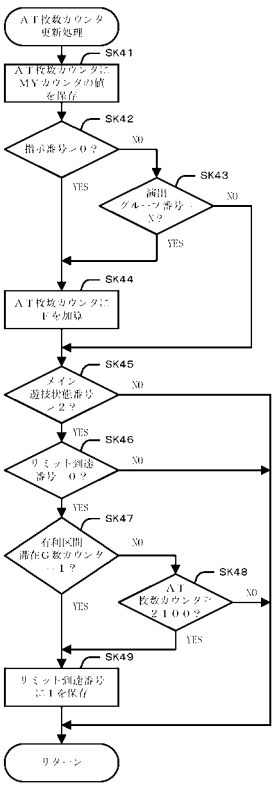

【図７６】



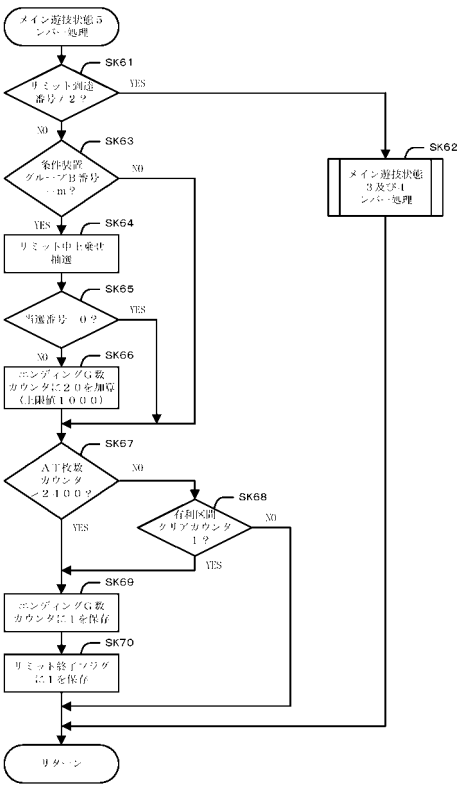

【図７７】



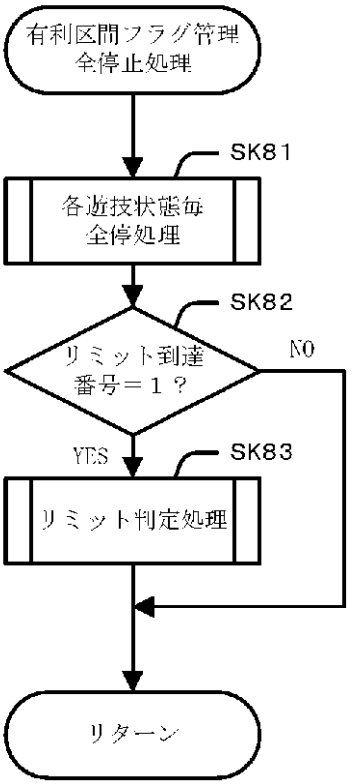

【図７８】



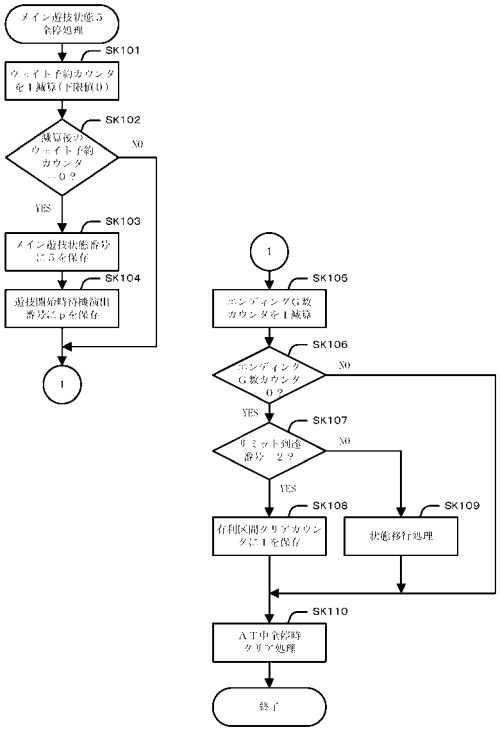

【図７９】



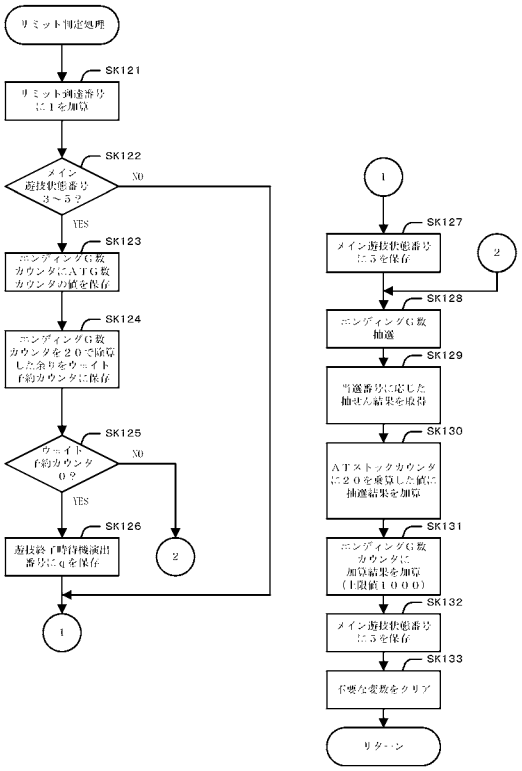
【図８０】



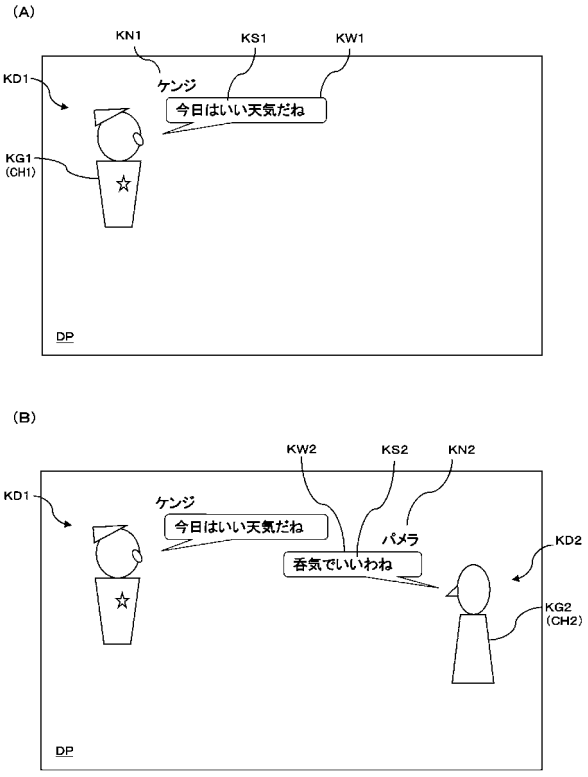

【図８１】




【図８２】

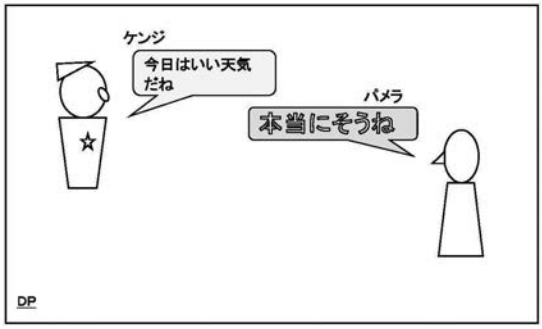



【図８３】

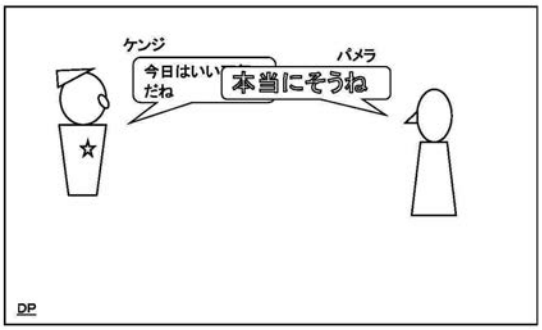


【図８４】

(A)

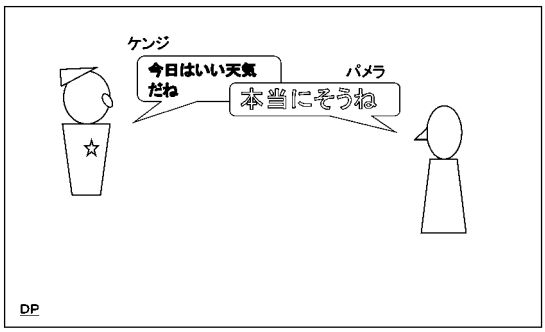



(B)

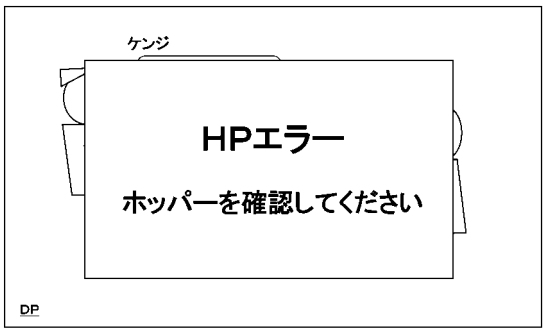



【図８５】

(A)

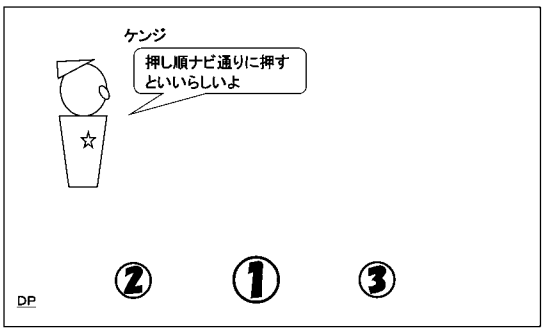



(B)

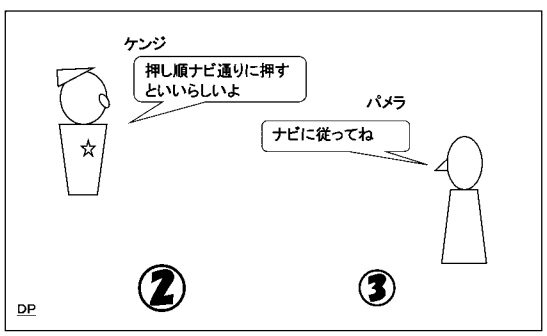



【図８６】

(A)

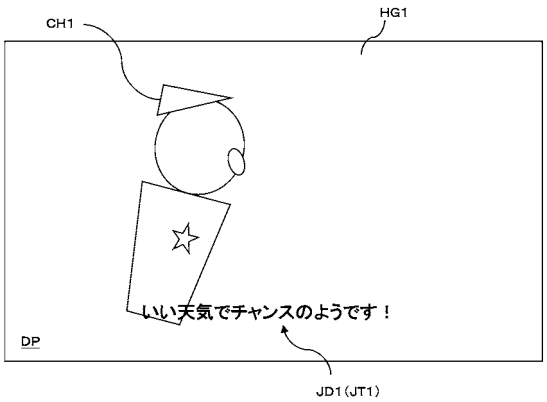



(B)

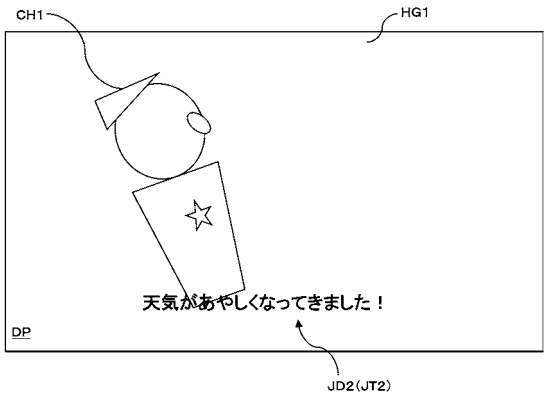



【図８７】

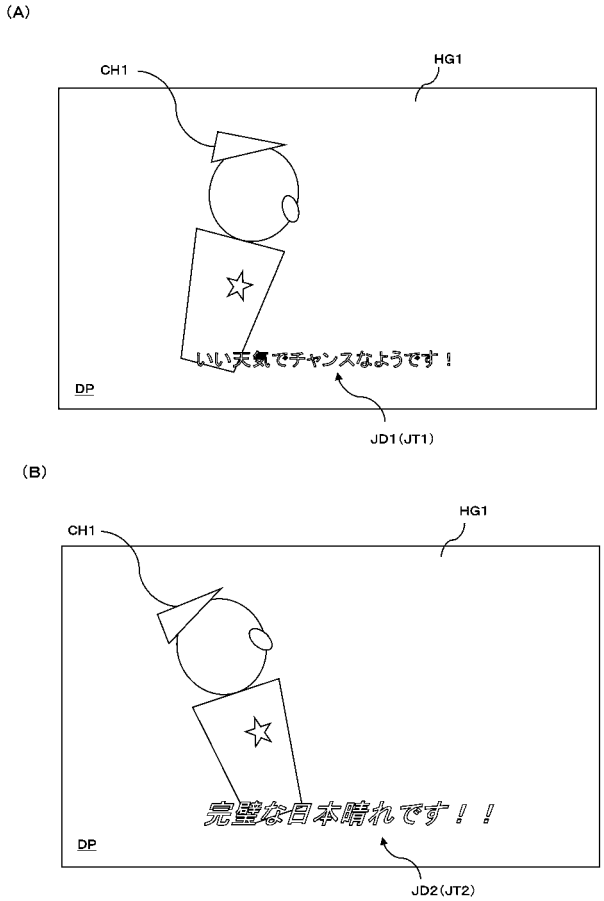
(A)



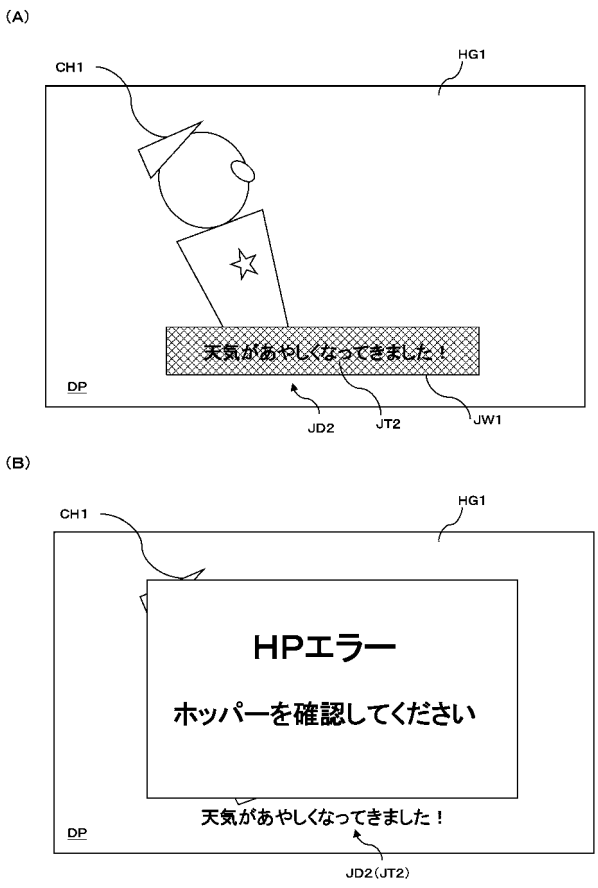

(B)



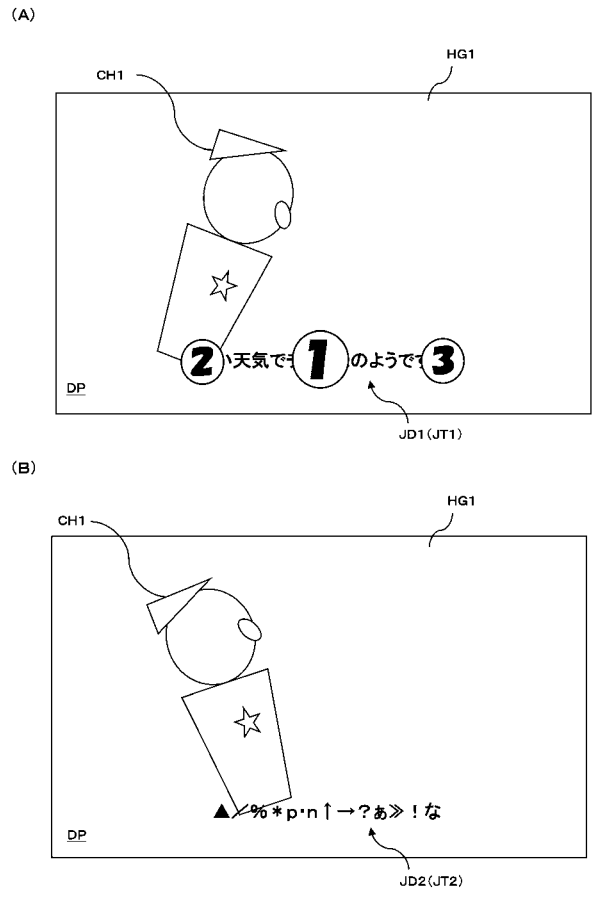
【図８８】



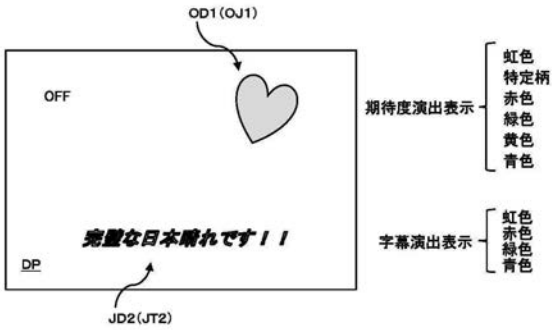

【図８９】



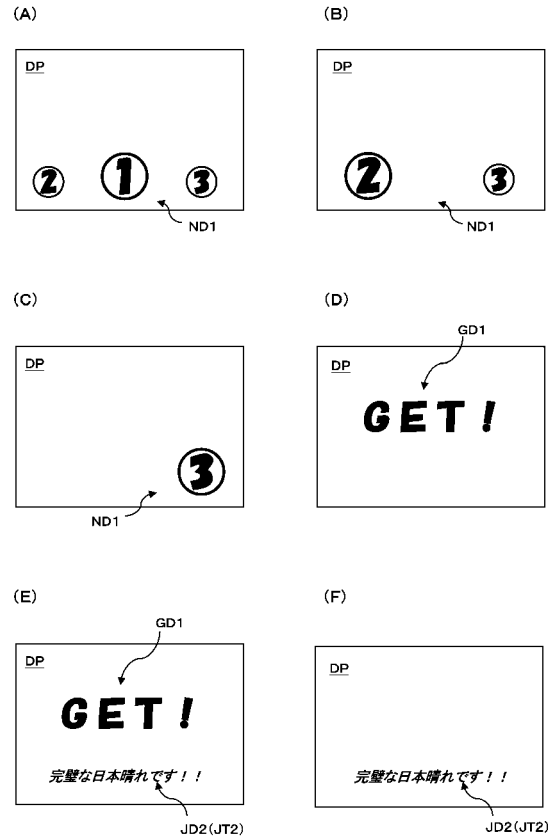

【図９０】



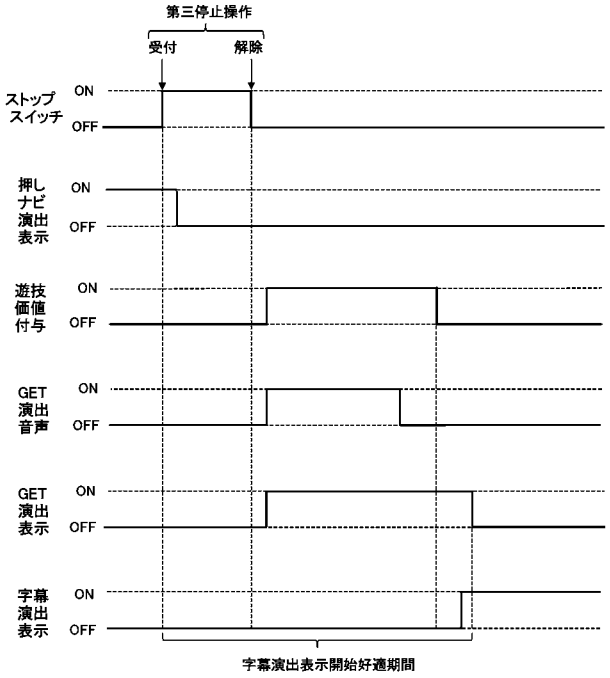

【図９１】



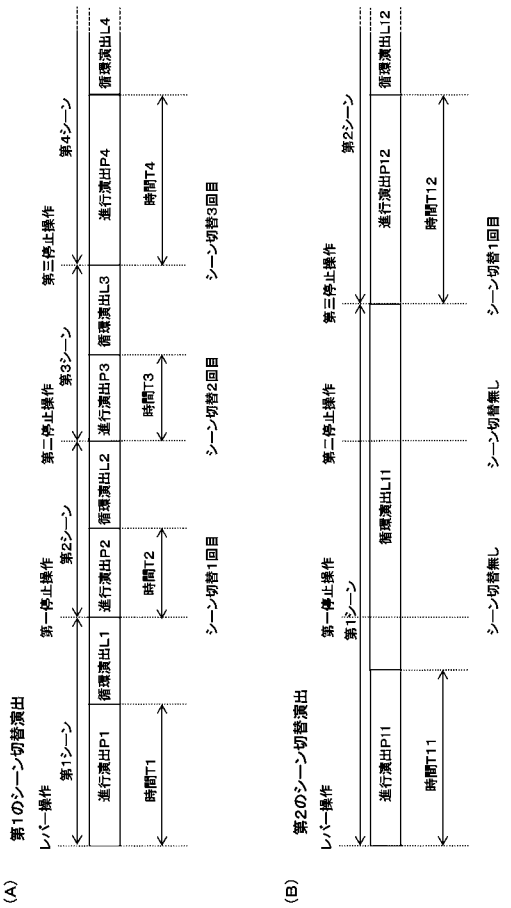
【図９２】

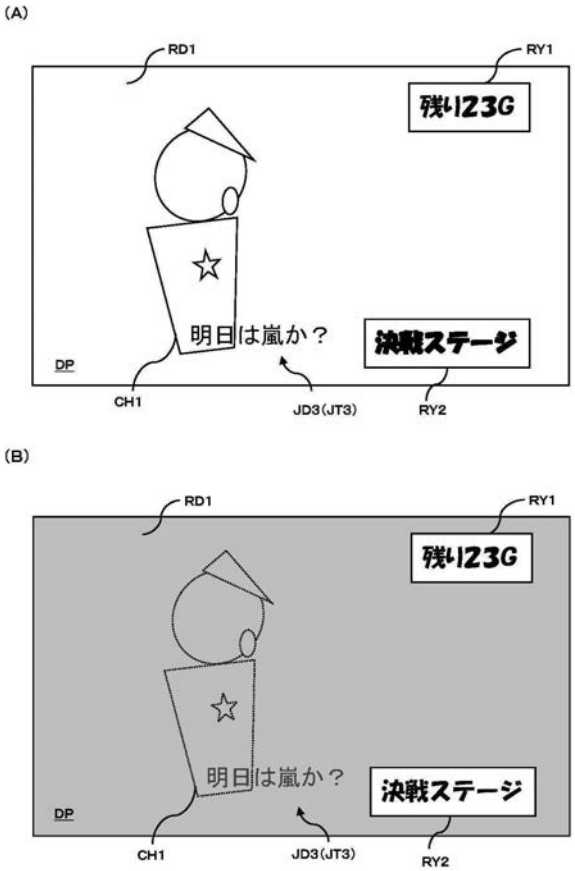



【図９３】




【図９４】




【図９５】