(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6679112号
(P6679112)
(45)発行日　令和2年4月15日(2020.4.15)　(24)登録日　令和2年3月23日(2020.3.23)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 661

請求項の数 1　(全 308 頁)

(21)出願番号　特願2018-65417(P2018-65417)
(22)出願日　平成30年3月29日(2018.3.29)
(65)公開番号　特開2019-170891(P2019-170891A)
(43)公開日　令和1年10月10日(2019.10.10)
審査請求日　令和1年5月13日(2019.5.13)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　伊達　彬雄
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　堀江　範郎
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　石川　倫尚
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１情報表示手段と、
第２情報表示手段と
を備え、
遊技区間として、第１区間と、第２区間とを有し、
第１区間では、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されないよう構成されており、
第１区間では、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されないよう構成されており、
第２区間では、最小遊技時間に基づく所定の処理が実行された後に第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
第２区間では、スタートスイッチの受付に基づく特定の処理が実行された後に第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
第１情報表示手段はダイナミック点灯制御によりストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
前記ダイナミック点灯制御により、所定の周期で第１情報表示手段を点灯させるよう構成されており、
第２区間であって、内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された遊技では、指

示遊技が実行される場合を有するよう構成されており、
最小遊技時間が経過している所定の状況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行された内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された第１の指示遊技において、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されるよう構成されており、
前記第１の指示遊技において、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されるまでの時間は、前記所定の周期よりも長くなるよう構成されており、
最小遊技時間が経過していない特定の状況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行された内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された第２の指示遊技において、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示される場合を有するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として１ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。また、遊技機に何らかの異常が発生した場合には遊技の進行が停止するエラーとなり得るよう構成されているものも多い。また、近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－２５９８６２
【特許文献２】特開２００５－０２７８７４
【特許文献３】特開２００２－０１１１４２
【特許文献４】特開２００５－２０４８４４
【特許文献５】特開２０１６－１０４３５６

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本態様に係る遊技機は、
第１情報表示手段と、
第２情報表示手段と
を備え、
遊技区間として、第１区間と、第２区間とを有し、
第１区間では、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されないよう構成されており、
第１区間では、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されないよう構成されており、
第２区間では、最小遊技時間に基づく所定の処理が実行された後に第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
第２区間では、スタートスイッチの受付に基づく特定の処理が実行された後に第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
第１情報表示手段はダイナミック点灯制御によりストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示可能となるよう構成されており、
前記ダイナミック点灯制御により、所定の周期で第１情報表示手段を点灯させるよう構成されており、
第２区間であって、内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された遊技では、指示遊技が実行される場合を有するよう構成されており、
最小遊技時間が経過している所定の状況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行された内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された第１の指示遊技において、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されるよう構成されており、
前記第１の指示遊技において、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示されるまでの時間は、前記所定の周期よりも長くなるよう構成されており、
最小遊技時間が経過していない特定の状況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行された内部抽せん手段によって特定抽せん結果が決定された第２の指示遊技において、第２情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示された後に、第１情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示される場合を有するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
役の抽選を実行する役抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と
を備え、
前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、
遊技媒体の払出を実行する払出処理と
を実行可能であり、
リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、
主遊技部は、
前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、
副遊技部は、
前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが１増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを１枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がＡ（Ａは自然数）となってからＡ＋１となるまでの時間値と、Ｎ（Ｎは自然数であり、２≦Ｎ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、Ｍ（Ｍは自然数であり、１≦Ｍ≦（Ｎ－１））個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からＭ＋１個目の遊技媒体

に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している
ことを特徴とする遊技機である。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係る遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる、という効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】図１は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図２】図２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図３】図３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図４】図４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図５】図５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図６】図６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。
【図７】図７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図８】図８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図９】図９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧３である。
【図１０】図１０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図１１】図１１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図１３】図１３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１４】図１４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図２２】図２２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図２５】図２５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図２７】図２７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２９】図２９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図３１】図３１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図３３】図３３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３５】図３５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。
【図３６】図３６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図３８】図３８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。
【図４５】図４５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。
【図４７】図４７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスター

トレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。
【図５８】図５８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。
【図５９】図５９は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。
【図６０】図６０は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６１】図６１は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６２】図６２は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６３】図６３は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６４】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図６５】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である
【図６６】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。
【図６７】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図６８】メダル補助タンクＨＳと満杯検知電極ＤＥとの配置を示す斜視図である。
【図６９】満杯検知電極とビスＢＳの大きさ及び位置を示す概略図である。
【図７０】リール帯の構成を示す図である。
【図７１】リール帯の構成を示す図である。
【図７２】図７２は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図７３】図７３は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図７６】図７６は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。
【図７７】図７７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。
【図７８】図７８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。
【図７９】図７９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。
【図８０】図８０は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例１である。

【図８１】図８１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例２である。
【図８２】図８２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例３である。
【図８３】図８３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例４である。
【図８４】図８４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例１である。
【図８５】図８５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例２である。
【図８６】図８６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例３である。
【図８７】図８７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例４である。
【図８８】図８８（ａ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第１の態様を示すタイミングチャートであり、図８８（ｂ）は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。
【図８９】図８９（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図８９（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【図９０】図９０は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。
【図９１】図９１は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す正面図である。
【図９２】図９２は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。
【図９３】図９３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図９４】図９４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における１つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９５】図９５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における２つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９６】図９６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における１つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９７】図９７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における２つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９８】図９８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における３つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９９】図９９は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図１００】図１００は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０１】図１０１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０２】図１０２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０３】図１０３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０４】図１０４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順

ベル役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０５】図１０５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０６】図１０６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における３つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０７】図１０７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０８】図１０８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０９】図１０９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の変化のイメージ図である。
【図１１０】図１１０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサと第２投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１１１】図１１１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。
【図１１２】図１１２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。
【図１１３】図１１３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第１投入センサ及び第２投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。
【図１１４】図１１４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。
【図１１５】図１１５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサ及び第２投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１１６】図１１６は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。
【図１１７】図１１７は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。
【図１１８】図１１８は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。
【図１１９】図１１９は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。
【図１２０】図１２０は、第５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパモータ駆動時における第１払出センサと第２払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１２１】図１２１は、第５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパモータ駆動開始からホッパモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。
【図１２２】図１２２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した１つ目のパターン図である。
【図１２３】図１２３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した２つ目のパターン図である。
【図１２４】図１２４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウエイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。

【図１２５】図１２５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した１つ目のパターン図である。
【図１２６】図１２６は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した２つ目のパターン図である。
【図１２７】図１２７は、本例に適用可能な置数に関する表である。
【０００８】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電気的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「１」、蓄電されていなければ「０」となる。尚、ＲＡＭ内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、ＲＴ状態、ＡＴ中状態、ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない｛更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない｝。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんと称することがある）により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行

され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１２回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

【０００９】

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

【００１０】

（本実施形態）

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

【００１１】

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

る基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１２】

＜前扉ＤＵ＞

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

【００１３】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、３つのＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯Ｄ２１０は、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３の３つのＬＥＤ（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが１枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：消灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが２枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが３枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプＤ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、スタートレバーＤ５０の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーＤ５０の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプＤ２９０は、ＬＥＤによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次回の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプＤ３００は、メダル投入口Ｄ１７０への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数

（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【００１４】

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

と「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【００１５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【００１６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【００１７】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０

及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ２とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板Ｓ側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンＳＢを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０の内部にはベットボタンランプＳ５０が設けられており、ベットボタンランプＳ５０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、ベットボタンランプＳ５０が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンＤ２２０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンＤ４０の内部には停止ボタンランプＳ６０が設けられており（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の３つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプＳ６０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、停止ボタンランプＳ６０の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンＤ４０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンＤ４０に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンＤ４０に対応した停止ボタンランプＳ６０のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンＤ４１が無効、中停止ボタンＤ４２が有効、右停止ボタンＤ４３が有効である場合には、左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプＳ６０が消灯、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯、右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯のように、３つの停止ボタンランプＳ６０の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプＳ６０の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作するべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応

する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。
【００１８】
次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓Ｄ１６０を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールＭ５０とリールＭ５０の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールＭ５０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯ＭＯ上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールＭ５０の上方には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。
【００１９】
また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図１に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプユニットＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図２において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。
【００２０】
リールＭ５０の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパＨ４０や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Ｈが設けられており、回胴式遊技機Ｐ全体に電源を供給するための電源基板Ｅが格納されている。メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０から払い出されるようになっている。また、電源基板Ｅ（電源供給ユニットＥとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Ｐの電源を投入するための電源スイッチＥ１０も設けられている。なお、メダル払出装置Ｈの詳細については後述する。
【００２１】
＜メダルセレクタＤＳ＞
次に、メダルセレクタＤＳについて、図３を交えつつ詳細に説明する。図３は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、

投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

＜メダル払出装置Ｈ＞

次に、図４のメダル払出装置Ｈの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Ｈを詳細に説明する。メダル払出装置Ｈは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【００２５】

次に、図５は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３

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

【００２６】

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

【００２７】

次に、図７～図９は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよ

い。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「‐」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・‐・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【００２８】

次に、図１０は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図６のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（

２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【００２９】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号１に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、ＲＴ状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号２に対応する「逆押し白７揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、ＲＴ状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リールＭ５３→中リールＭ５２→左リールＭ５１の順にリールを停止させること）にて、右リールＭ５３の図柄番号１８～２番の範囲、中リールＭ５２の図柄番号９～１３番の範囲、左リールＭ５１の図柄番号５～１０番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールＭ５３、中リールＭ５２及び左リールＭ５１の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技‐Ｂに当選し、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号３に対応する「順押し黒７揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、ＲＴ状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し（左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順にリールを停止させること）にて、左リールＭ５１の図柄番号１３～１９番の範囲、中リールＭ５２の図柄番号１４～１８番の範囲、右リールＭ５３の図柄番号１３～１７番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技‐Ｃに当選し、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【００３０】

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

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、ボーナス（ＢＢ役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を０とし、ボーナス（ＢＢ役）が含まれる当選番号として、１種ＢＢ－Ａが含まれる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ－Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっ

ていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」及び「ＲＴ２」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は「ＲＴ１」にて主に当選し、「ＲＴ０」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ０」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのよ

うに構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００３９】

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

態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はＲＴ状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いＲＴ状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興趣を高めることが可能となる。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「ＡＴ中状態」等の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の１遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、１ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、１遊技あたりのメダル増減期待値(３枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、１より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、１より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、１遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号１～６についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（３枚）＋小役（１１枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号７～１６についての置数の総和）×小役（１１枚役）における払出枚数（１１枚）／すべての置数の総和（６５５３６）」のようにして算出することができる。また、１遊技あたりのメダル増減期待値は、「１遊技あたりの平均払出数／１遊技あたりのメダル投入枚数（３枚）」のようにして算出することができる。尚、１ゲームあたりのメダル投入数（１ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は３枚となっており、１遊技あたりの平均払出数が３より大きい場合に１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「ＲＴ１」が１遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「ＲＴ１」ではメダルが増えていくこととな

る。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、１遊技あたりのメダル増減期待値は１より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」においても押し順ナビあり時においては１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなっているが、これには限定されず、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」における押し順ナビあり時の１遊技あたりのメダル増減期待値が１より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（３枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル３枚の払出しと仮定して算出している。尚、１遊技を１ゲームと称することがある。

【００４３】

また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりの平均払出数は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には３．５１１２９１５０４であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には４．７３７９１５０３９であり、ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には３．６７１３７１４６となっている。また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりのメダル増減期待値は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には１．１７０４３０５０１であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には１．５７９３０５０１３でありＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には１．２２３７９０４８７となっており、押し順ナビあり時においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合が遊技者にとって最も有利なＲＴ状態となっている。尚、当該数値は設定１である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、ＢＢが内部成立中となる「ＲＴ２」における１遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が１未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「ＲＴ２」においてハズレとなる確率を、「ＲＴ２」において当選する全ての小役（入賞－Ａ１～入賞－Ｉ）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「ＲＴ２」においては、すべての小役を合算した当選確率は１８７８４／６５５３６であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、１２５０１／６５５３６であり、ハズレとなる確率は、３４２５１／６５５３６となっており（図１１参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【００４４】

また、図１１に示すように、本実施形態においては、１種ＢＢ‐Ａの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である４０が割り当てられている。また、１種ＢＢ‐Ｃの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である１６０が割り当てられている。これに対して、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定１に対して１６０が割り当てられ、設定２に対して１８０が割り当てられ、設定３に対して２００が割り当てられ、設定４に対して２２０が割り当てられ、設定５に対して２４０が割り当てられ、設定６に対して２７０が割り当てられている。即ち、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃは、設定差のないＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｃを設定差なしＢＢ、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、１種ＢＢ‐Ｂは、設定差のあるＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢ、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｂと１種ＢＢ‐ＣのいずれもＲＴ状態に拘らず（「ＲＴ０」と「ＲＴ１」

とで）出現率は一律である。尚、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ‐Ｂ（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ‐Ｂの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢと称してもよい。

【００４５】

次に、図１２のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

扉基板Ｄには、前述した投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、回転しているリールＭ５０を停止するための停止ボタンＤ４０、リール

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】
次に、図１３～３６は、本実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。
【００５４】
尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。
【００５５】
まず、図１３は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。
【００５６】
ステップ１０１４でＹｅｓの場合、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断時の処理（ステップ１９０２）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１０３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内を参照し、ＲＡＭ領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１０３６でＹｅｓの場合、ステップ１０３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１００２にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。
【００５７】
また、ステップ１０１６でＮｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ

１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【００５８】

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

【００５９】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【００６０】

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

【００６１】

次に、図１４は、図１３におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１

００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【００６２】

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

【００６３】

次に、図１５は、図１３におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力

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

【００６４】

次に、図１６は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図２７のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図２７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図２１のステップ１４２０、ステップ１４２９、図２２のステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３、図２３のステップ１４４４‐３、ステップ１４４４‐４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図２１のステップ１４１６、ステップ１４２８、図２２のステップ１４３８、図２３のステップ１４４４‐１にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図３１のステップ３５１０、ステップ３５１６、ステップ３５２０で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクＨＳ（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクＨＳの内部に侵入可能な２つの満杯検知電極ＤＥ（詳細は後

述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【００６５】

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

【００６６】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投

入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基

板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図３０のＡＴ状態遷移図でも示されている）。（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態である。（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行

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

【００７４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１‐１に移行する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

プ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

プ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ３６０４に移行してステップ３６０４以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

せ抽選に非当選と称することがある）。
【００８４】
　また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【００８５】
　次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【００８６】
　次に、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。
【００８７】
　次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【００８８】
　次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【００８９】
　尚、本実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、本実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が２であるかを判断するのみで当選番号７と当選番号８とのいずれのＡＴ上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。
【００９０】
　フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ

１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げら

れる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【００９１】

次に、図２１は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（１枚目）である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてＢＢに当選することにより「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてＢＢに当選しても、「通常ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後「ＡＴ中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢを揃えることで「有利ＢＢ状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、設定差なしＢＢ役である第１種ＢＢ‐Ａ又は第１種ＢＢ‐Ｃ）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２又はステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、本実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態

」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９２】

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

【００９３】

また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ１４２８でＹｅｓの場合、ステップ１４２９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが１回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が８枚の役と最大払出枚数が１１枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が１１枚の役の押し順ナビが１回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２４、ステップ１４２６又はステップ１４２８でＮｏの場合にもステップ１４３０に移行する。このように、本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタＫＨｃに高確保障ゲームである１０ゲームをセットし、当該カウンタ値が０となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、１／２０）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、ＡＴ抽選役（低確ＡＴ抽選役、高確ＡＴ抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【００９４】

次に、図２２は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係

る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（２枚目）である。まず、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、４）以上であるか否か判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が４以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が４ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が３以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が３以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が３以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１(ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４‐１に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセット

されてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【００９５】

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

【００９６】

次に、ステップ１４４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４５でＹｅｓの場合、ステップ１４４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４６でＹｅｓの場合、ステップ１４４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４８に移行する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ１４４５又はステップ１４４６でＮｏの場合にも、ステップ１４４８に移行する。次に、ステップ１４４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ１４４９‐１に移行する。次に、ステップ１４４９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ１４４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４４９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４９９‐１でＮｏの場合にも、次

の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【００９７】

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

【００９８】

次に、図２４は、本実施形態における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞‐Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【００９９】
また、ステップ１４５１又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。
【０１００】
次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１５５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。
【０１０１】

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

【０１０２】

次に、図２５は、本実施形態における、図１８のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【０１０３】

次に、図２６は、本実施形態における、図１８のステップ３４００のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの１つであり、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である１５００が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を１減算する。

【０１０４】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算する。次に、ステップ３４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３４１２でＹｅｓの場合、ステップ３４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０８又

はステップ３４１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、「有利ＢＢ状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０５】

次に、図２７は、本実施形態における、図１８のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能

条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２８のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【０１０６】

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

【０１０７】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する。また、「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃの作動が終了）すると「ＲＴ１」に移行する。尚、ＡＴに関する状態が「低確率状態」である場合にＢＢに当選し、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなるが、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技‐Ｄ１～Ｄ３」に当選した際に不正解の押し順（第１停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの３択であり、３択のうち１つが正解の押し順であり再遊技０４以外の再遊技が停止表示され、３択のうち２つが不正解の押し順であり再遊技０４が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技０４が停止表示してしまい、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することとなる。また、ＡＴに関する状態が「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にＢＢに当選し、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなると共に、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技‐Ｄ１～Ｄ３」に当選した際にも、再遊技０４が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「ＲＴ１」を維持することができることとなる。

【０１０８】

次に、図２９は、本実施形態における、図１８のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、（１）「高確率状態」にて当選した設定差なしＢＢが終了した場合、（２）継続抽選に当選した場合、（３）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ１７５６に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、ステップ１７５６に移行する。次にステップ１７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、主制御基板ＭのＣＰ

ＵＣ１００は、次のゲームのＡＴに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ１７５８でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障ゲーム数（本例では、１０）を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５６又はステップ１７５８でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ中状態」の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中（例えば、「ＡＴ中状態」の開始直後や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７５４にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ１４００のＡＴ状態移行制御処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０１０９】

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

【０１１０】

尚、前述したように、「ＡＴ中状態」である場合に、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否

演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「ＡＴ中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０１１５】

次に、図３１は、本実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【０１１６】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となったために「有利

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ス

テップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ計測（ソフトウエアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（ＲＡＭ領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【０１２１】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、ステップ１６１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＴ残りゲーム数（ＡＴゲーム数）を表示し、ステップ１６１４に移行する。尚、ステップ１６１２でＮｏの場合にもステップ１６１４に移行する。尚、主制御基板Ｍで制御されるＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を備えていない場合には、ステップ１６１２及びステップ１６１３の処理は不要である。次に、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１６でＮｏの場合、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。尚、ステップ１６２０においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【０１２２】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）

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

【０１２３】

次に、図３３は、本実施形態における、図３２のステップ６１００のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、１つのリールについての処理を例示しているが、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ６１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図２５のステップ１５６４の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６

１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ６１０６に移行する。他方、ステップ６１０２でＮｏの場合にもステップ６１０６に移行する。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

次に、ステップ６１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ６１２０でＹｅｓの場合、ステップ６１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール定速状態となってから（ステップ６１１６の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Ｍに電気的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Ｍに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ６１２２でＹｅｓの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。他方、ステップ６１２２でＮｏの場合、ステップ６１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ６１２４でＮｏの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理４００回を実行する時間値となっており（割り込み処理４００回で４００ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが１回転（１周）する時間（例えば、リール１回転分は３３６ステップであり、割り込み処理を３３６回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を４００回実

行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

次に、図３５を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールＭ５０の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３という４つの相

を有する４相ステッピングモータ（４相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを１－２相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ０～Φ３のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

できる。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

＜作用１＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【０１４２】

＜作用２＞

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

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

した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【０１４３】

＜作用３＞

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

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

【０１４４】

＜＜最終停止ボタン操作後の作用＞＞

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

【０１４５】

＜作用１＞

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

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

【０１４６】

＜作用２＞

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

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

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

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

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

【０１４７】

＜作用３＞

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

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

【０１４８】

＜作用４＞

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

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

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

【０１４９】

＜作用５＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示

されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用５はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【０１５０】

＜作用６＞

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

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

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

ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない
のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される
のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【０１５１】

＜作用７＞

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

ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない
のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される
のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【０１５２】

＜作用８＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【０１５３】

＜作用９＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボ

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

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

【０１５４】

＜作用１０＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応

する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１０はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

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

のような作用となる。

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

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

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

のような作用を例示することができる。

【０１５５】

＜作用１１＞

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

応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。
【０１５６】
＜作用１２＞
再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できな

い→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプＤ２９０の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用１２において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、ＲＴ状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

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

【０１５８】

＜作用１４＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行する
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。尚、ＲＴ移行役とは、所定のＲＴ状態にて図柄組み合わせが停止表示することにより、当該所定のＲＴ状態とは異なるＲＴ状態に移行する役であり、滞在しているＲＴ状態によってＲＴ移行役となるか否かが相違し得ることとなる。即ち、ＲＴ状態Ａでは所定役ＡはＲＴ移行役であるが、ＲＴ状態Ｂでは所定役ＡはＲＴ移行役とならない場合があってもよいし、ＲＴ状態Ａでは所定役ＡはＲＴ移行役であるが、ＲＴ状態Ｂでは所定役Ａに当選しない場合があってもよい。
【０１５９】
＜作用１５＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行する（電源復帰後にＲＴ状態が移行してもよいし、電源復帰前にＲＴ状態が移行してもよい）
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６０】
＜作用１６＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。
【０１６１】
＜作用１７＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。
【０１６２】
＜作用１８＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボ

タンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
【０１６３】
＜作用１９＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組

み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【０１６４】
＜作用２０＞
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→

第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
また、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
また、
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止

位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【０１６５】

＜作用２１＞

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

また、

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

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

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

また、

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

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

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

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

【０１６６】

＜作用２２＞

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

また、

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

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

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

また、

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

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

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

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

【０１６８】

＜作用２４＞

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

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

【０１６９】
＜作用２５＞
ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

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

となるよう構成されている。

【０１７２】

次に、図３６は、図３５におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【０１７３】

次に、図３７は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置Ｄ２７０は、７セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置Ｄ２７０にて２桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を２桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置Ｄ２７０における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置Ｄ２７０には、「＝１」のように左側の桁には「＝」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０の表示が２桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置Ｄ２７０の表示として左側が「＝」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置Ｄ２７０の右下部に備えられた、有利区間表示器ＹＨにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「ＡＴ中状態」）の残りゲーム数を示す「残り４０ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「Ａ３」）の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０の表示方式は７セグメントに限定されるものではなく、例えば、ＬＥＤ表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のＬＥＤを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置Ｄ２００の右下部に、有利区間表示器ＹＨを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器ＹＨを点灯させるタイミングは、精算ボタンＤ６０の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置Ｄ２００を視認してメダルが残っていないかを確認す

ることになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンＤ６０が操作される。即ち、精算ボタンＤ６０が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

＜サブ側プログラム開始処理＞

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】
一方、ステップ２００８でＮｏの場合、換言すると、前述したステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ２０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＡＭクリアを実行する。尚、ステップ２０１４の処理を実行した後、又は、ステップ２０１０でＮｏの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
【０１８２】
＜サブメインループ処理＞
次に、図３９は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図３８に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。
【０１８３】
まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可する。次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Ｍから送信された各種のコマンドを受信する処理である。
【０１８４】
次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、１コマンド処理を実行する。この１コマンド処理は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ２１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間、例えば１６ｍｓが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ２１０８に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ２１０２に処理を戻す。なお、所定時間は、１６ｍｓに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。
【０１８５】
＜サブ側電源断処理＞
次に、図４０は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処理である。
【０１８６】
まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ２２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合にはステップ２２１０に移行する。他方、ステップ２２０４でＮｏの場合、ステップ２２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、チェックサムを算出する。次に、ステップ２２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ２２１０に移行する。
【０１８７】
次に、ステップ２２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、５００ｍｓが経過したか否かを判定する。ここで、５００ｍｓが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ２２１０でＮｏの場合、ステップ２２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ２２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ２２１２の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ２２１０に処理を戻す。
【０１８８】
＜１コマンド処理＞

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合、換言すると、第３リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ２２６６でＹｅｓの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ２２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ７１００に移行する。他方、ステップ２２６６でＮｏの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直ちに、ステップ７１００に移行する。

【０１９４】

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

【０１９５】

次に、図４２は、図４１のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確

認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１４でＹｅｓの場合、ステップ３１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１６でＹｅｓの場合、ステップ３１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置Ｓ４０にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【０１９６】

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

【０１９７】
また、ステップ３０５４でＮｏの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-Ｃ（チェリー）、入賞-Ｄ（スイカＡ）及び入賞-Ｅ（スイカＢ）となっており、ＢＢ役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、ＢＢ役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ３０６４でＹｅｓの場合、ステップ３０６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（本例では、１／３であり、ステップ３０５６における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３０６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ３０６６で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０６８でＹｅｓの場合、ステップ３０７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。また、ステップ３０５２、ステップ３０６４又はステップ３０６８でＮｏの場合、ステップ３０７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【０１９８】
このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば４以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が所定数未満である場合、例えば、４未満である場合に、バトル演出のような連続演出を実行しないよう構成されているため、連続演出の実行途中であるにもかかわらず、「低確率状態」への移行（「通常区間」が設定されること）によって有利区間表示器ＹＨが消灯することを防止でき、バトル演出が終了するまでの有利区間表示器ＹＨの点灯を確保できる場合にのみバトル演出を実行することにより、遊技者のＢＢ当選への期待感を損なうことがなく、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０１９９】
また、レア役に当選しているときには、バトル演出（敗北）などの連続演出を実行し得るよう構成されているので、バトル演出の実行頻度を担保でき常に期待感を持って遊技を進行することができる。

【０２００】
次に、図４４は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図４４に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図４４に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用するテーブルとの３種類からなる。

【０２０１】
当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのＡＴに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、対応する置数との関係が規定されている。「低確率状態」である場合には、現在の滞在ステージとして、砂漠ステージと街ステージとの２種類の演出ステージからなり、移行するステージとしては、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの４種類の演出ステージからなる。次ゲームのＡＴに関する状態として、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」と、「高確率状態」との３つの状態がある。

【０２０２】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～９７９が割り当てられている。また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステ

ージから街ステージに移行する場合の置数として９８０～９９９が割り当てられている。
【０２０３】
さらに、現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～１９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として２０～９９９が割り当てられている。
【０２０４】
また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～２４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として２５０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として５００～７４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として７５０～９９９が割り当てられている。
【０２０５】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として２５０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として５００～７４９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として７５０～９９９が割り当てられている。
【０２０６】
当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、当骸ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの４種類の演出ステージからなる。
【０２０７】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～８７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として８８０～９２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として９３０～９５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として９６０～９９９が割り当てられている。
【０２０８】
現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～８７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として８８０～９２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として９３０～９５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として９６０～９９９が割り当てられている。
【０２０９】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステ

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの２つのステージが選択され得る（図４２のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが選択され得る（図４２のステップ３００８）。換言すると、「有利区間」である場合には４つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては２つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る２の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、ＡＴ抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【０２２１】

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

【０２２２】

また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（３ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステー

ジ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」なってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

【０２２３】

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

【０２２４】

次に、図４５は、図４２のステップ３１００の処理で呼び出されて実行されるＡＴ中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数は３ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（成功）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となることを報知する演出）又はＡＴ継続煽り演出（失敗）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、ＡＴ継続煽り演出（成功）対ＡＴ継続煽り演出（失敗）は、４対１の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板Ｍ側の制御としてはＡＴ継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが｛１ゲームで２３２０／６５５３６（設定１の場合）の抽選に当選｝、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【０２２５】

また、ステップ３１０６でＮｏの場合、ステップ３１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０４でＮｏの場合、ステップ３１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ終盤演出に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０２でＮｏの場合、ステップ３１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１１４でＹｅｓの場合、ステップ３１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当

該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「ＡＴ中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。他方、ステップ３１１４でＮｏの場合にも、ステップ３１２６に移行する。

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

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

（２）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板Ｍ側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「ＡＴ中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをＡＴ最終ゲームよりも前のゲーム（ＡＴ最終ゲームの１ゲーム前、

実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、ＡＴ最終ゲームにて副制御基板Ｓ側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）→ＡＴ最終ゲーム：次セットのＡＴが開始される旨の演出」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（次ゲームに継続）→ＡＴ最終ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板Ｍ側では継続抽選に当選するか否かによって「ＡＴ中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板Ｓ側の演出にてＡＴ継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

等としてもよいし、

（９）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）、

（１０）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、

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

【０２３０】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆

押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【０２３７】

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

【０２３８】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

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

【０２３９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２３５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２３５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【０２４０】

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

【０２４１】

ステップ２３５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２３６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ１に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

【０２４２】

次に、ステップ２３５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベ

ルでない場合には、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

には、表示態様Ｂで表示する。
【０２５１】
次に、ステップ２３８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２５２】
ステップ２３８６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８８の処理実行した場合には、ステップ２３９０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３９０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３９２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２５３】
副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。
【０２５４】
＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞
次に、図４９は、図４７のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。
【０２５５】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）に

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

ステップ２４１２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。

【０２６０】

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

【０２６１】

次に、ステップ２４１６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指

示コマンドを受信した場合には、ステップ２４２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

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

【０２６５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】
次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０２６９】
ステップ２４６２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。
【０２７０】
次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。
【０２７１】
次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。
【０２７２】
次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【０２７３】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６の処理を実行した場合、又は２４７４でＮｏの場合には、ステップ２４８０で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４８２で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２７４】
＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞
次に、図５１は、図４７のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理を示すサブルーチンである。
【０２７５】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２７０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２７０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２７０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。
【０２７６】
次に、ステップ２７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ２７０８でＹｅｓの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していない場合には、ステップ２７１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６、入賞‐Ｂのいずれかとなっている。
【０２７７】
ステップ２７１０でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。
【０２７８】
次に、前述したステップ２７１０でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２７１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０２７９】
ステップ２７１４でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２７１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示と

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

ステップ２７０８でＮｏの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過した場合には、ステップ２７２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にて、ＢＢに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８３】

＜第１回胴停止受付時処理＞

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、７リプレイとは、順押し黒７揃いリプレイと逆押し白７揃いリプレイとの総称である。ステップ２５０８で、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵ

ＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８７】

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

【０２８８】

＜第２回胴停止受付時処理＞

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２９２】

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

【０２９３】

＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞

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

【０２９４】

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

【０２９５】

次に、ステップ３２０４でＮｏの場合、換言すると、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テー

ブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

る。
【０３０２】
「通常区間」であるときには、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合でも、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に当選した場合でも、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。
【０３０３】
有利区間であっても、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に当選した場合には、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。
【０３０４】
「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なしＢＢに当選したことで、設定差なしＢＢが終了した後に「ＡＴ中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、ＢＢ開始演出を確認することによって、ＢＢ終了後にＡＴが開始されるのか否かを推測することができ、ＡＴの当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差ありＢＢに関するＢＢ開始演出であるか設定差なしＢＢに関するＢＢ開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。
【０３０５】
図５４の下右に示すＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＡＴ中におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルも、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「有利ＢＢ内部中遊技」との１種類である。ＢＢ開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との２種類である。上乗せ可能演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。ＡＴ中に当選したＢＢについては、ＡＴ抽選に当選するか否かという要素がなく、ＢＢの種類によってはＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、ＡＴ中においては、ＡＴ上乗せ抽選が実行されない設定差ありＢＢにおいても、遊技メダルが獲得できることとＢＢ終了後には遊技者に有利なＡＴ中となることにより、実行されるＢＢがＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。
【０３０６】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、０／２５６であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、２５６／２５６であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり

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

【０３０７】

＜第３回胴停止受付時処理＞

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

前述したステップ２６０２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ２６０４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ２６０８若しくは２６１０の処理を実行した場合には、ステップ２６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否か及びＡＴ上乗せゲーム数を判断し、ＡＴ上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

次に、図５６は、本実施形態における、図４１のステップ７１００のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ７１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンＳＢを押下する等して演出表示装置ＳＧに表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キーＳＢ２（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの４つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することにより、現在選択されている（カーソルがあっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

【０３１６】

＜メニュー画面で選択できる項目＞

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

（１）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーＳＢ２の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キーＳＢ２の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。

（２）光量調整：ＬＥＤランプＳ１０（停止ボタンランプＳ６０、ベットボタンランプＳ５０）等の副制御基板Ｓにて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーＳＢ

２の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キーＳＢ２の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。
（３）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置Ｓ４０に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キーＳＢ２で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することで決定する。
（４）リール配列表：リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。
（５）配当表：配当表に対応する画面に配当表（停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表）を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キーＳＢ２の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。
【０３１７】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０２でＹｅｓの場合、ステップ７１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタンＳＢの操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。
（１）遊技終了タイミング（第３停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミング等）から、遊技を進行しない（新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等）まま、所定時間（例えば、５秒）が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい（それまではサブ入力ボタンＳＢを操作してもメニュー画面が表示されない）。尚、ベット操作とは、ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合と、メダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。
（２－１）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウエイト期間中、リール回転中）にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（２－２）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている等）にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。
（３）所定の演出実行中（ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているかを報知する演出、等）は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（４）再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタンＳＢ（サブ入力ボタンＳＢの内部に設けられたＬＥＤ）を点滅表示するよう構成してもよい。
【０３１８】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０４でＹｅｓの場合、ステップ７１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタンＳＢの操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ７１０６でＹｅｓの場合、ステップ７１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示する。次に、ステップ７１０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述

する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ７１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ７１１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ｂ（本例では、３００秒であり、後述する所定時間Ａよりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ７１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。

【０３１９】

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

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

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

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

【０３２０】

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

【０３２１】

また、ステップ７１１４でＮｏの場合、ステップ７１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があったか否かを判定する。ステップ７１２２でＹｅｓの場合、ステップ７１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。尚、ステップ７１０４、ステップ７１０６又はステップ７１２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの２つのタイマを使用するよう構成したが、これに

は限定されず、待機画面の表示に関するタイマを１つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（１８０秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂ（３００秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第３停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間Ａ（１８０秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が１００秒の状況下、サブ入力ボタンＳＢが操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間Ｂ（３００秒が）セットされるよう構成してもよい。

【０３２２】

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

【０３２３】

ステップ７２０２でＹｅｓの場合、ステップ７２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ７２０４でＹｅｓの場合、ステップ７２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第３停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ７２０６でＹｅｓの場合、ステップ７２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ａ（本例では、１８０秒であり、前述した所定時間Ｂよりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ７２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ７２１２に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ７２０８及びステップ７２１０の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

【０３２４】

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

【０３２５】

次に、ステップ７２２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ７２２４でＹｅｓの場合、ステップ７２２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ７２２６でＹｅｓの場合、ステップ７２２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０に待機画面を表示する。次に、ステップ７２３０で、

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ７２３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。尚、ステップ７２２４又はステップ７２２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。

【０３２６】

また、ステップ７２０４でＮｏの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ７２３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ７２３８でＹｅｓの場合には、ステップ７２１２に移行し、他方、ステップ７２３８でＮｏの場合には、ステップ７２１６に移行する。

【０３２７】

また、ステップ７２０２でＮｏの場合、ステップ７２４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンＳＢを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ７２４２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間Ａ遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

【０３２８】

次に、図５８は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（ａ）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンＳＢの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がないまま５分（所定時間Ｂであり３００秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（ｂ）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第３停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第３停止ボタンを離したタイミングから３分（所定時間Ａであり１８０秒）経過し、その間サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間Ｂ経過した場合と、遊技を終了してから（第３停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間Ａ経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Ａよりも所定時間Ｂの方が長時間となっている。

【０３２９】

＜＜本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成＞＞

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく。

【０３３０】

＜待機タイマの計時開始タイミング＞

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、（１）最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、（２）表示判定の実行タイミングから計時を開始する、（３）入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、（４）遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、（５）遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）をセットしてもよい。

【０３３１】

＜メニュー待機タイマの計時開始タイミング＞

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンＳＢを操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂは、前述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）よりも長時間となっている。

【０３３２】

＜サブ入力ボタンに関する構成＞

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに３００秒をセットして計時を開始し、１００秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が２００秒である状況下、十字キーＳＢ２を操作したことにより、メニュー待機タイマに３００秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンＳＢを操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キーＳＢを操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢを操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【０３３３】

＜停止ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン）を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、待機タイマに１８０秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が１００秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は１００秒のままとなっているよう構成してもよい。

【０３３４】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回

転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合、又はメダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、１００秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を０にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、３枚）未満となり（例えば、１枚）、残りの１枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

【０３３５】

＜待機画面の表示条件＞

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「１→０」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「２０→０」のように「１」を経由しないで「０」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「１→０」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【０３３６】

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが１以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口Ｄ２４０に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

【０３３７】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【０３３８】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板Ｍ側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待

機画面を表示するよう構成してもよい。
【０３３９】
＜前扉に関する構成＞
最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。
【０３４０】
＜ＡＴ中に関する構成１＞
非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ＡＲＴ中においても、最終停止操作の終了後から所定時間Ａ経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。
【０３４１】
＜ＡＴ中に関する構成２＞
ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（１）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することにより待機画面を表示可能、（２）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することによりＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。
【０３４２】
＜ＡＴ中に関する構成３＞
非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｂ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｃ（例えば、１８０秒）経過した場合にはＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間Ａ＝所定時間Ｂ＜所定時間Ｃ」となるように構成してもよい。尚、所定時間Ａと所定時間Ｂとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Ｃが最も長時間となっていればよい。
【０３４３】

＜その他の構成１＞
待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（１）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（２）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（３）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚以上の状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚未満である状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【０３４４】
＜その他の構成２＞
待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【０３４５】
＜その他の変更例＞
尚、本例においては、入賞することによって第１ＢＢが実行される第１ＢＢ役と、入賞することによって遊技者にとって第１ＢＢよりも低利益な第２ＢＢが実行される第２ＢＢ役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第１ＢＢ役と第２ＢＢ役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまい、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【０３４６】
第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。
【０３４７】
尚、本例においては、
（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。
（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。
即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。
（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。
即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。
（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。
【０３４８】
また、主制御基板Ｍにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（７セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置Ｓ４０では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ－リプレイ－リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。
【０３４９】
尚、本例においては、副制御基板Ｓ側から出力が可能な（入力はできない）イヤホンジ

ャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。
（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。
（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。
（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【０３５０】

また、ＡＴ中状態やＢＢ実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、１０分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【０３５１】

尚、本例においては、
（１）ＢＢ実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のＢＢ終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のＢＢ終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。
（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いＲＴ状態（例えば、ＲＴ１）が終了した場合に移行するＲＴ状態を複数有していてもよい。例えば、「ＲＴ１」終了後に「ＲＴ０」に移行するよう構成してもよいし「ＲＴ３」（新たに設けたＲＴ状態）に移行するよう構成してもよい。
（３）所定の役が入賞した場合にＲＴ状態を移行する。即ちＲＴ状態の移行を入賞との1対1対応とせずに、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でＲＴ移行抽選を実行する）。
（４）０枚のＲＴ移行目の搭載、０枚役の重複当選、０枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても１枚以上の役が入賞しない役である０枚役を設け、当該０枚役の入賞によりＲＴ状態が移行し得る、０枚役と７枚役との重複当選や０枚役Ａと０枚役Ｂとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、０枚役の重複当選時は、押し順により、ＲＴ移行する０枚役とＲＴ移行しない０枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。０枚役とＢＢ役とを重複当選させ、０枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【０３５２】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係

る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【０３５３】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（１）「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるＡＴ消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、ＡＴ残りゲーム数が０となったことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）連続したことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継がず、あらたに０ゲームからＡＴ消化ゲーム数をカウントする。

（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置Ｓ４０にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２‐１）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２‐２）リールを停止することを促す表示が表示されない。

（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０における表示及び／又は演出表示装置Ｓ４０における表示）が再表示される。

（４）或るＡＴに関する状態と別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である或るＡＴに関する状態と、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

（５）最も再遊技の当選確率が高いＲＴ状態（本例では「ＲＴ１」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が１／２以上となっている。このように構成することにより、ＡＴ中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【０３５４】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【０３５５】

≪通常区間≫

（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。

（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。

（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。

（４）ＢＢの内部当選中とＢＢの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【０３５６】

≪待機区間≫

（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。

（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。

（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。

（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。

（５）「待機状態」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【０３５７】
≪有利区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示され得る。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示され得る。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信され得る。
（４）「有利区間」の性能を変更する（例えば、ＡＴに関する状態として「高確率状態」から「ＡＴ中状態」に移行する）抽選や、ＡＴゲーム数上乗せ抽選等が実行され得る。
（５）「有利区間」中においては、有利区間表示器ＹＨが常時点灯している。
（６）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合には、「有利区間」にてＢＢ又は押し順ナビが１回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、１５００）継続した場合には「有利区間」にてＢＢ及び押し順ナビが１回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
（７）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、ＢＢ実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。
【０３５８】
ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
（３）ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
（４）設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定１では「高確率状態」に移行し、設定６では「ＡＴ中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
（５）「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したＢＢ役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。
【０３５９】
ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（３）ＢＢが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（４）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【０３６０】
また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。
【０３６１】

＜＜ポイント１＞＞
（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。
（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。
（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。
（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。
（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。
（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当りとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。
（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。
（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当り期待度等）。
（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、
（９‐１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。
（９‐２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。
【０３６２】
＜＜ポイント２＞＞
（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。
（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、
滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。
（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージＡ群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出Ａ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。
（４）有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群のときのＡＴ期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群以外」
（５）「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出（１Ｇ完結の演出と連続演出とを含む）を契機として滞在ステージの移行（滞在ステージＡ群→滞在ステージＢ群）

が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【０３６３】

＜＜ポイント３＞＞

（１）「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が多い程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が少ない程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

（２）「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下（４ゲーム以下）である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

（３）期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い。

【０３６４】

＜＜ポイント４＞＞

（１）「復活可否演出用状態」にてＢＢに当選した場合には、

（１‐１）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐２）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

（１‐３）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐４）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴ残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における１ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

（２）「復活可否演出用状態」にてＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合、

（３）「復活可否演出用状態」にて逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出（成功）を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。

（４）「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

（５）「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがＡＴ上乗せ抽選が行われない仕様の場合、

（５‐１）「復活可否演出用状態」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得る役（例えば、スイカＡ）に当選してもＡＴゲーム数は上乗せされないが、復活演出（成功）を実行する１Ｇ（「ＡＴ中状態」）で上乗せし得る役（例えば、スイカＡ）に当選した場合ＡＴゲーム数は上乗せされ得る。

（６）ＡＴ終盤の演出として「バトル演出３Ｇ＋復活演出（失敗）１Ｇ」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム（３Ｇのいずれか）にてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【０３６５】

＜＜ポイント５＞＞

（１）「有利区間」であるＡＴに関する状態として遊技状態Ａと遊技状態Ｂとを有する場合、

（１－１）ＡＴ上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乗せされ易い又はＡＴ上乗せゲーム数が多い）。
（１－２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。
（１－３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。
【０３６６】
＜＜ポイント６＞＞
（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。
（１－１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。
（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。
（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。
（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。
（５）「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。
（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。
（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。
【０３６７】
＜＜ポイント７＞＞
（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（本実施形態からの変更例１と同様）。
（１－１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役をに当選することによりＡＴ上乗せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。
（１－２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）を相違させる。
（１－３）ボーナスＡ→ＲＴ１→昇格リプレイＡ→ＲＴ３（リプレイ確率高）、ボーナスＢ→ＲＴ２→昇格リプレイＢ→ＲＴ３、となるように構成し、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。
（１－４）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、且つ、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとを有している場合、ＲＴ１とＲＴ２とで昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとの当選確率が相違する。
（１－５）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、ＲＴ１とＲＴ２で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

（１‐６）設定差ありＢＢ終了後に専用のＲＴ状態に移行し（「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」）、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【０３６８】

＜＜ポイント８＞＞

（１）１種ＢＢ‐Ｂ１と１種ＢＢ‐Ｂ２とを有しており、１種ＢＢ‐Ｂ１終了後には「ＲＴ３」に移行し、１種ＢＢ‐Ｂ２終了後には「ＲＴ４」に移行するよう構成した場合。

（１‐１）「ＲＴ３」と「ＲＴ４」とではＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）が相違する。

（１‐２）１種ＢＢ‐Ｂ１に係るＢＢ開始演出と１種ＢＢ‐Ｂ２に係るＢＢ開始演出とでは、演出傾向が異なる（期待度の高いＢＢ開始演出の選択率が異なる）。

（２）「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて再遊技０６よりも先に再遊技０４が停止表示した場合に「ＲＴ４」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「ＲＴ４」においては「ＲＴ３」に昇格する再遊技役が当選する。また、「ＲＴ４」から「ＲＴ３」となった場合には、その後再遊技‐Ｅ１～Ｅ３に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

（３）ＢＢ役を複数種類有しており、ＢＢ役を入賞させても遊技者からはどのＢＢ役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、ＢＢの種類によってＢＢ終了後のＲＴ状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のＡＴ上乗せ抽選の実行態様がＲＴ状態によって相違する。そのように構成した場合には、ＢＢ中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をＢＢの種類によって相違させる（金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する）。

【０３６９】

＜＜ポイント９＞＞

（１）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出とＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出と非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【０３７０】

＜＜ポイント１０＞＞

（１）「有利区間」で設定差ありＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

（２）非ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に応じて異なるＢＢ開始演出を選択するが、ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に拘らず同じＢＢ開始演出を選択する。

（３）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢとＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢと非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【０３７１】

＜＜ポイント１１＞＞

（１）「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）＋ＢＢ」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯＋演出Ｂ」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯＋演出Ａ」を選択する確率の方が高い｛「レア役＋ＢＢ時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、ＢＢの当選を煽う演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい｝。

（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に１００％で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「５０％→３Ｇ、４０％→２０Ｇ、１０％→５０Ｇ」のように振り分けて、３Ｇが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（２０ゲームであるか５０ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確２０Ｇ目で継続

可否を煽る演出（２０ゲームであるか５０ゲームであるかを煽る演出であり成功すると５０ゲームであることが確定的となる）を実行する。
【０３７２】
＜＜ポイント１２＞＞
（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。
（１‐１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。
（１‐２）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。
（１‐３）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ当選ゲームにて実行され得る。
（１‐４）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ入賞ゲームにて実行され得る。
（１‐５）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。
【０３７３】
＜＜＜本例に適用可能な構成＞＞＞
本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。
【０３７４】
＜＜メモリマップの構成＞＞
まず、図５９を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭ（第１ＲＡＭと称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「７ＦＦ８Ｈ」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板Ｓ側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータであ

る。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからＲＡＭに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないＲＡＭを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記（２）～（５）のＲＡＭ領域に格納されているデータは、ＲＡＭ領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない（遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない）データとなっている。

【０３７５】

尚、図５９に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図５９における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（Ａ）総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域（総得点データを図５９における（１）の領域に記憶する場合には、図５９における（１）の領域として２バイトを有するよう構成してもよい）

（Ｂ）最小遊技時間：１回の最小遊技時間をカウントする（割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく）ためのデータ（１回の最小遊技時間は４．１秒）

（Ｃ）ＢＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＢＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

（Ｄ）ＭＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＭＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

尚、上記（Ａ）～（Ｄ）と「設定値データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか１つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図５９における（２）～（７）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【０３７６】

＜＜再遊技停止表示時に関する作用＞＞

次に、図６０を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【０３７７】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

【０３７８】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【０３７９】

＜構成１＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプＤ３００をスタートランプＤ１８０よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプＤ１８０が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプＤ１８０を投入可能ランプＤ３００よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプＤ３００とスタートランプＤ１８０とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーＤ５０の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーＤ５０の操作を防ぐことができる。

【０３８０】

＜構成２＞

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、１ベットランプＤ２１１は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８１】

＜構成３＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、スタートランプＤ１８０の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプＤ１８０を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーＤ５０の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【０３８２】

＜構成４＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、投入可能ランプＤ

３００の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプＤ３００を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【０３８３】

＜構成５＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、３ベットランプＤ２１３の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８４】

＜構成６＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、２ベットランプＤ２１２の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８５】

＜構成７＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３の点灯は、２ベットランプＤ２１２が点灯した後に３ベットランプＤ２１３が点灯する（２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８６】

＜構成８＞

再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ（２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【０３８７】

＜構成９＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８８】

＜構成１０＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８９】

＜構成１１＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーＤ５０の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３９０】

＜＜その他の作用１＞＞

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図６０の構成とは異なる作用を、その他の作用１として以下に詳述する。

【０３９１】

＜構成１２＞

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、２ベットランプＤ２１２及び３ベットランプＤ２１３は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３９２】

＜構成１３＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（２ベットランプＤ２１２）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【０３９３】

＜構成１４＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（３ベットランプＤ２１３）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る３ベットランプＤ２１３の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【０３９４】

＜構成１５＞

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプＤ２９０が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプＤ２９０が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプＤ２９０を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３９５】

＜構成１６＞

第３停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプＤ２９０、３ベットランプＤ２１３、２ベットランプＤ２１２、１ベットランプＤ２１１、スタートランプＤ１８０、投入可能ランプＤ３００、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行すること

ができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。
【０３９６】
＜構成１７＞
再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。
【０３９７】
＜構成１８＞
再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できる。
【０３９８】
＜構成１９＞
再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１と再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。
【０３９９】
＜＜その他の作用２＞＞
ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図６０の構成とは異なる作用を、図６１～図６３を用いてその他の作用２として以下に詳述する。
【０４００】
＜再遊技停止表示時に関する作用図２＞
次に、図６１を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。
【０４０１】
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプＤ２９０が点灯し、略同時のタイミングにて２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが消灯する。その後、図中（２）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（３）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。
【０４０２】
＜再遊技停止表示時に関する作用図３＞
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停

止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【０４０３】

＜再遊技停止表示時に関する作用図４＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯するのと略同時にスタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になる。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【０４０４】

＜再遊技停止表示時に関する作用図５＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と再遊技ランプＤ２９０とが略同時に点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。

【０４０５】

＜再遊技停止表示時に関する作用図６＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯するのと略同時に、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。

【０４０６】

＜再遊技停止表示時に関する作用図７＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）の

タイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【０４０７】

＜再遊技停止表示時に関する作用図８＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０と１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。

【０４０８】

＜再遊技停止表示時に関する作用図９＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（７）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。

【０４０９】

＜再遊技停止表示時に関する作用図１０＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【０４１０】

尚、図６１～図６３に例示した構成のうち、上述した構成１～構成１９と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成１～構成１９同様の効果を創出することができる。

【０４１１】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプＤ２９０の点灯・消灯タイミング、３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯タイミ

ング、２ベットランプＤ２１２の点灯・消灯タイミング、１ベットランプＤ２１１の点灯・消灯タイミング、スタートランプＤ１８０の点灯タイミング、投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【０４１２】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプＤ３００が消灯したままとなる。

【０４１３】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を１０回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【０４１４】

＜＜ベットボタンランプに関する構成＞＞

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプＳ５０に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【０４１５】

主制御基板Ｍの処理によってベットボタンＤ２２０を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側にベットボタンランプＳ５０を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側にベットボタンＤ２２０が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信したベットボタンランプＳ５０を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプＳ５０を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプＳ５０は副制御基板Ｓ側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板Ｍ側の遊技の状況に応じてベットボタンＤ２２０が有効である状況にて確実にベットボタンランプＳ５０を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプＳ５０の点灯を視認してベット（ベットボタンＤ２２０）が有効であるかを判断しても、主制御基板Ｍ側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【０４１６】

＜＜停止ボタンランプに関する構成＞＞

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプＳ６０に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【０４１７】

主制御基板Ｍの処理によって停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側に停止ボタンランプＳ６０（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプＳ６０）を点灯させるためのコマンドを送信し｛主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側に停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい｝、その後、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信した停止ボタンランプＳ６０を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプＳ６０を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプＳ６０は副制御基板Ｓ側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板Ｍ側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプＳ６０が有効である状況にて確実に停止ボタンランプＳ６０を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプＳ６０の点灯を視認して停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板Ｍ側の遊技の状況と齟齬が生じな

いよう構成することができる。
【０４１８】
＜＜本例に適用可能なリールユニットＲＵに関する構成＞＞
図６４及び図６５に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールＭ５０（Ｍ５１、Ｍ５２及びＭ５３）の各々を、リールユニットＲＵを介して回転可能に備える。尚、図６４は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６５は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットＲＵは、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットＲＵは、略半円筒状の形状を有し、開口部ＲＵ１０が形成されている。３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の図柄が開口部ＲＵ１０を介して視認できるように、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３は、リールユニットＲＵに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、３つのリールは夫々、リール枠ＭＷにリール帯ＭＯが取り付けられることにより形成されている。
【０４１９】
図６５に示すように、リールユニットＲＵは、開口部ＲＵ１０を挟んで天部ＲＵ２０及び底部ＲＵ３０を有する。リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０を、後述する台座部ＢＵの上面に載せることで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに設けることができる。
【０４２０】
＜貫通孔ＲＵ４０＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０の前側端部には、複数の、例えば、３つの貫通孔ＲＵ４０が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。３つの貫通孔ＲＵ４０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２１】
＜＜台座部ＢＵ＞＞
台座部ＢＵは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部ＢＵの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部ＢＵは、裏箱に固定されている。台座部ＢＵは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部ＢＵには、リールユニットＲＵが載置される。
【０４２２】
＜ネジ穴ＢＵ１０＞
台座部ＢＵの前面端部には、複数の、例えば、３つのネジ穴ＢＵ１０が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットＲＵの底部ＲＵ３０に形成されている複数の貫通孔ＲＵ４０は、台座部ＢＵの複数のネジ穴ＢＵ１０の各々に対応するように形成されている。３つのネジ穴ＢＵ１０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２３】
なお、貫通孔ＲＵ４０及びネジ穴ＢＵ１０の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置できればよい。また、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵのみを台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよいし、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵと１つのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、又は右リールＭ５３）との双方を台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよい。
【０４２４】
＜＜リールユニットＲＵの固定方法＞＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するとともに、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０の各々が、対応する台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０と連通するように、リールユニットＲＵを位置づけ、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０を介して、ビスＢＳをネジ穴ＢＵ１０に螺合することで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユ

ニットＲＵを、台座部ＢＵに着脱可能に取り付けることができる。
【０４２５】
ビスＢＳの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットＲＵを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットＲＵを着脱可能に台座部ＢＵに取り付けることができればよい。
【０４２６】
なお、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニットＲＵの上部に貫通孔ＲＵ４０を設けてビスＢＳによって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニットＲＵの両側側面部に貫通孔ＲＵ４０を設けてビスＢＳによって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビスＢＳの位置やビスＢＳの落下位置に関する構成（例えば、前扉ＤＵが開閉する箇所に最も近い位置に配置されたビスＢＳに関する構成）を適用可能であることを補足しておく。
【０４２７】
＜＜ホッパＨ４０及びメダル補助タンクＨＳ＞＞
図６６（ａ）は、ホッパＨ４０の背面右側からの斜視図であり、図６６（ｂ）は、ホッパＨ４０の背面左側からの斜視図である。尚、図６６（ａ）及び（ｂ）には、後述するビスＢＳの移動を示す矢印も記載している。このビスＢＳの移動を示す矢印は、ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）及び（２）の双方について、図６６（ａ）及び（ｂ）に記載している。
【０４２８】
ホッパＨ４０（主タンク部材と称することがある）は、ＡＢＳ（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図６６に示すように、ホッパＨ４０は、前側側壁Ｈ４２と、左側側壁Ｈ４４と、後側側壁Ｈ４６と、右側側壁Ｈ４８とを有する。前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とは、周回するように配置され、前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とによって開口部Ｈ３０が形成される。開口部Ｈ３０は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルは、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入される。なお、ホッパＨ４０は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパＨ４０、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。
【０４２９】
さらに、ホッパＨ４０は、ホッパ底部Ｈ５２と右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とを有する。右側傾斜部Ｈ５４は、ホッパＨ４０の右側に配置され、ホッパＨ４０の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部Ｈ５２に向かって案内される。左側傾斜部Ｈ５６は、ホッパＨ４０の左側に配置され、ホッパＨ４０の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部Ｈ５２に向かって案内する。さらに、左側傾斜部Ｈ５６は、被覆部Ｈ５７を有する。被覆部Ｈ５７は、左側傾斜部Ｈ５６から延出し、後述するディスクＨ５０の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部Ｈ５７を設けたことにより、ホッパ底部Ｈ５２で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部Ｈ５２に向かって案内することができる。
【０４３０】
右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７を設けたことにより、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部Ｈ５２に案内することができる。右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７によって案内されたメダルは、ホッパ底部Ｈ５２に貯留されていく。このように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。
【０４３１】

ホッパ底部Ｈ５２には、回転体としてのディスクＨ５０が配置されている。ディスクＨ５０は、前述したホッパモータＨ８０によって回転駆動され、ディスクＨ５０の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口Ｈ６０から排出される。このようにして、ホッパＨ４０に貯留されているメダルを、１枚ずつ遊技メダル出口Ｈ６０から排出することができる。

【０４３２】

＜排出案内部Ｈ６２＞

前側側壁Ｈ４２の内側には、前側側壁Ｈ４２に沿って排出案内部Ｈ６２が形成されている。排出案内部Ｈ６２は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面Ｈ６４を有する。ホッパＨ４０が裏箱に配置されたときには、傾斜面Ｈ６４の左側よりも傾斜面Ｈ６４の右側が下方に位置する。傾斜面Ｈ６４の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【０４３３】

排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルがホッパＨ４０に貯留されていき、遊技メダルがホッパＨ４０から溢れるよりも前に、ホッパＨ４０の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクＨＳに案内し、ホッパＨ４０に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面Ｈ６４の右側には、排出口Ｈ６６が形成されており、傾斜面Ｈ６４によって案内された遊技メダルは、排出口Ｈ６６を介して、メダル補助タンクＨＳに排出される。このように、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とは逆の機能を有する。

【０４３４】

また、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７並びに排出案内部Ｈ６２は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７並びに排出案内部Ｈ６２は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７の最終目標は、ホッパ底部Ｈ５２であり、排出案内部Ｈ６２の最終目標は、メダル補助タンクＨＳであるが、傾きを同じにすることで、ホッパＨ４０の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

【０４３５】

排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側の排出口Ｈ６６の近傍には、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８が立設されている。突出壁Ｈ５８によって傾斜面Ｈ６４に載ったメダルがホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。

【０４３６】

＜メダル補助タンクＨＳ＞

メダル補助タンクＨＳは、略四角柱状の形状を有し、底面と４つの側面とを有する。メダル補助タンクＨＳは、上部に開口部ＨＳ１０を有し、ホッパＨ４０から排出されたメダルは、開口部ＨＳ１０を介して導入されメダル補助タンクＨＳの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクＨＳの詳細な構造及び機能については、後述する。

【０４３７】

＜＜リールユニットＲＵのビスＢＳの脱落＞＞

回胴式遊技機には、前扉ＤＵが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉ＤＵと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉ＤＵは、前扉ＤＵの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉ＤＵが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

【０４３８】
前述したように、リールユニットＲＵは、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられている。ビスＢＳは、左側、中央、右側の３箇所で台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０に螺合されており、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスＢＳは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている中央ビスＢＳも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている左ビスＢＳは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

【０４３９】
＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）＞＞
図６４及び図６５に示すように、ホッパＨ４０（メダル払出装置Ｈ）及びメダル補助タンクＨＳは、リールユニットＲＵの下部に配置されている。図６４に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、少なくとも右側ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置する。

【０４４０】
右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印１Ａ）。落下した右側ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、右側ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印１Ｂ）。右側ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印１Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４１】
このように、右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパＨ４０から排出することができ、脱落したビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４２】
なお、前述した例では、右側ビスＢＳのみを対象にしたが、３つの左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。また、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクＨＳに収納されるよう構成してもよい。

【０４４３】
＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）＞＞
図６７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６７に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳが位置する。なお、図６７において、図６４と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【０４４４】
右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印２Ａ）、そのまま（傾斜面Ｈ６４に接触せずに）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４５】
中央ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印３Ａ）。落下した中央ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、中央ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する

（矢印３Ｂ）。中央ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印３Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４６】

脱落した右側ビスＢＳや中央ビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４７】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳ及び中央ビスＢＳを対象にしたが、左側ビスＢＳも、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

【０４４８】

前述したように、排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側に、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８を形成するのが好ましい。突出壁Ｈ５８を設けたことにより、脱落して傾斜面Ｈ６４に載ったビスＢＳもホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。突出壁Ｈ５８の高さは、ビスＢＳが傾斜面Ｈ６４に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスＢＳが、ホッパ底部Ｈ５２に落下しないようにし、ビスＢＳがディスクＨ５０の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【０４４９】

このように、前扉ＤＵの開閉による振動等により、リールユニットＲＵを取り付けるためのビスＢＳが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスＢＳがホッパＨ４０内に侵入せずに、メダル補助タンクＨＳに落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビスＢＳを容易に回収することができる。

【０４５０】

＜＜ホッパＨ４００＞＞

図６７に示す例では、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４０の外側（遊技者から見て右側側壁Ｈ４８の右側）を通過して（矢印２Ａ）メダル補助タンクＨＳに収納される。落下した右側ビスＢＳを、ホッパＨ４０の内側を通過させずに、メダル補助タンクＨＳに収納させる構成とすることで、図６４に示したホッパＨ４０と共用することができる。

【０４５１】

一方、図６７の破線で示すように、右側側壁Ｈ４８を右側に延伸させた構造（右側側壁Ｈ４８０）のホッパＨ４００を用いてもよい。ホッパＨ４００には、右側側壁Ｈ４８０の近くの底部に、底部開口Ｈ４１０が形成されており、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４００の内部を通過し、さらに底部開口Ｈ４１０を介して、メダル補助タンクＨＳに収納される。このように、底部開口Ｈ４１０を介することで、落下した右側ビスＢＳをホッパＨ４０内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

【０４５２】

＜＜延出部ＲＵ５０＞＞

前述した例では、ビスＢＳが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクＨＳに向かって自由落下するものであった。これに対して、図６５の破線で示すように、リールユニットＲＵや台座部ＢＵの下部に延出部ＥＮを設けてもよい。延出部ＥＮを設けることで、ビスＢＳが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ＥＮによって案内した後に、メダル補助タンクＨＳに落下させることができる。このように、延出部ＥＮによって、ビスＢＳが取り付けられる位置と、メダル補助タンクＨＳの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクＨＳを配置する位置の自由度を高めることができる。

【０４５３】

＜＜メダル補助タンクＨＳの構成＞＞

＜満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０＞
図６８に示すように、メダル補助タンクＨＳには、奥側の面に少なくとも２つの満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、２本の満杯検知電極ＤＥと、導通検出基板ＣＣ（図６５参照）とが設けられている。２本の満杯検知電極ＤＥは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクＨＳの２つの満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０は、２本の満杯検知電極ＤＥに対応して形成されている。メダル補助タンクＨＳを裏箱の底部に配置すると、２本の満杯検知電極ＤＢは、対応する満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０を通過して、メダル補助タンクＨＳの内側に向かって突出する。

【０４５４】
メダル補助タンクＨＳにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分ＵＬ（図６９（ｃ）参照）は、徐々に上昇して２本の満杯検知電極ＤＥに近づいていく。なお、図６９（ｃ）は、メダル補助タンクＨＳに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図６９（ｃ）に示した最上部分ＵＬの線は、メダル補助タンクＨＳに貯留された遊技メダルのうち最上部分ＵＬに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ＵＬを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクＨＳに貯留されている遊技メダルが２本の満杯検知電極ＤＥに接触し、複数のメダルを介して２本の満杯検知電極ＤＥが導通すると、２本の満杯検知電極ＤＥの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板ＣＣは、２本の満杯検知電極ＤＥの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、２本の満杯検知電極ＤＥの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【０４５５】
なお、満杯検知電極ＤＥの数は、２本だけでなく、３本以上設けてもよい。例えば、３本設ける場合には、前述した２本の満杯検知電極に加えて、当該２本の満杯検知電極の下方に１本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた１本の満杯検知電極と、前述した２本の満杯検知電極のいずれか１本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができ、そのように構成することにより、メダル補助タンクＨＳに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクＨＳの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

【０４５６】
＜＜ビスＢＳの素材及びメダルの素材＞＞
ビスＢＳの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクＨＳにビスＢＳが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクＨＳからビスＢＳを取り出せることとなる。

【０４５７】
＜＜ビスＢＳの全長ＢＬと２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬとの関係＞＞
前述した左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ及び右側ビスＢＳは、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに取り付けるために用いられる。図６９（ｂ）は、ビスＢＳの全体を示す正面図である。このビスＢＳは、長手方向の全長ＢＬ（図６９（ｂ）参照）が、２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬ（図６９（ａ）参照）よりも短いものを用いる（ビスＢＳの全長ＢＬ＜２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬ）。このようにすることで、ビスＢＳ（例えば、右側ビスＢＳ）が脱落して、メダル補助タンクＨＳに入り込んだ場合であっても満杯検知電極ＤＥの間よりも短いため、ビスＢＳ単独で２本の満杯検知電極ＤＥと導通することはない（ビスＢＳが２本の満杯検知電極ＤＥに引っかかることがない）。なお、ビスＢＳの全長ＢＬは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図６９（ａ）は、

メダル補助タンクＨＳの内部に満杯検知電極ＤＥが突出した状態を示すメダル補助タンクＨＳの奥側部分の平面図である。

【０４５８】

＜＜ビスＢＳの座面の長さＨＲと満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤとの関係＞＞

ビスＢＳの座面の径方向の長さＨＲ（図６９（ｂ）参照）は、満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤ（図６９（ａ）参照）よりも短い（ビスＢＳの座面の径方向の長さＨＲ＜満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤ）。このようにすることで、ビスＢＳが脱落して、メダル補助タンクＨＳに入り込んだ場合であっても、ビスＢＳの頭部が、一方の満杯検知電極ＤＥに掛止されることがなく、ビスＢＳが満杯検知電極ＤＥと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスＢＳ単独で偶然に導通することはない。

【０４５９】

特に、図６９（ｃ）に示すように、２本の満杯検知電極ＤＥのうちの一方の満杯検知電極ＤＥ（例えば、図６９（ｃ）の右側の満杯検知電極ＤＥ）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分ＵＬ）となっているときに、他方の満杯検知電極ＤＥ（例えば、図６９（ｃ）の左側の満杯検知電極ＤＥ）とビスＢＳが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスＢＳが満杯検知電極ＤＥに掛止されることはなく、直ちにビスＢＳは満杯検知電極ＤＥから離脱することができ（図６９（ｃ）の矢印Ｆ参照）、ビスＢＳを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクＨＳの満杯状態を誤判断されることはない。

【０４６０】

なお、本例として、リールユニットＲＵとして、３つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、３つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられ、ビスＢＳが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクＨＳやビスＢＳなどの構成を同様に採用することができる。

【０４６１】

＜＜リール帯の構成＞＞

図７０（ａ）は、リール帯ＭＯの全体を示す正面図である。図７０（ｂ）は、リール帯ＭＯを湾曲させた状態を示す斜視図である。図７０（ｃ）は、リール帯ＭＯの切れ目Ｍ５９の近くを拡大して示した拡大正面図である。図７０（ｄ）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりＢＢが開始されることとなる。リール帯ＭＯは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯ＭＯには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯ＭＯは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【０４６２】

リール帯ＭＯの長手方向において第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とを有する。第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠ＭＷに取り付けることで環状（円筒状）のリールＭ５０を形成する。リール枠ＭＷは、主に、２本の同じ大きさの環状のフレームからなり、２本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。２本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、２本のフレームの間隔は、リール帯ＭＯの幅と略同じになるように配置されている。２本のフレームの外周に沿って、２本のフレームの間にリール帯ＭＯを貼付することで、リールＭ５０を形成することができる。

【０４６３】

＜重畳部分Ｍ５８及び切れ目Ｍ５９＞

リール帯ＭＯは、リール帯ＭＯの長手方向の長さがリール枠ＭＷの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、

第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７の近くでリール帯ＭＯの一部が重なる部分（重畳部分Ｍ５８）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯ＭＯの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠ＭＷの全周に亘ってリール帯ＭＯを取り付けることができる。また、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、リール帯ＭＯの一部が重なり、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。

【０４６４】

図７０（ｃ）に示すように、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯが貼り付けられて、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。尚、このようにリール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける場合には、まず、リール帯ＭＯを貼り始める際に、第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７から第１の端部Ｍ５５に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯを貼って、第１の端部Ｍ５５まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第１の端部Ｍ５５は、リールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となる。

【０４６５】

一方、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５から第２の端部Ｍ５７に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第１の端部Ｍ５５の上側にリール帯ＭＯを貼って、第２の端部Ｍ５７まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第２の端部Ｍ５７は、リールＭ５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となる。

【０４６６】

ここで、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第２の端部Ｍ５７をリールＭ５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールＭ５０が回転したときに、第２の端部Ｍ５７の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第２の端部Ｍ５７とその下側のリール帯ＭＯとの間に空気が入り込みやすくなり、第２の端部Ｍ５７近傍のリール帯ＭＯが徐々に剥がれやすい状態となる。

【０４６７】

これに対して、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第１の端部Ｍ５５をリールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールＭ５０が回転したときに、前述したリール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態と比較して、第１の端部Ｍ５５の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第１の端部Ｍ５５とその下側のリール帯ＭＯとの間には空気が入り込みにくく、第１の端部Ｍ５５近傍のリール帯ＭＯが剥がれにくい状態となる。

【０４６８】

以上から、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに貼る際には、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第１の端部Ｍ５５をリールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態とすることが好適である。

【０４６９】

＜各種の誤差＞

このように、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との間に重畳部分Ｍ５８が形成され、第１の端部Ｍ５５又は第２の端部Ｍ５７のいずれかの端部によって切れ目Ｍ５９が形成される。前述したリール枠ＭＷは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。ま

た、リール枠ＭＷを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯ＭＯは、可撓性を有するため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける際に、リール帯ＭＯに歪みなどが生じたままの状態で取り付けられたり、リール枠ＭＷの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態で取り付けられる場合もある。重畳部分Ｍ５８の下側のリール帯ＭＯに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯ＭＯの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分Ｍ５８の上側のリール帯ＭＯが重なることで、上側のリール帯ＭＯによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【０４７０】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目Ｍ５９の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目Ｍ５９も視認させてしまう可能がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【０４７１】

＜ボーナス図柄の場合＞

このようなことを防止するために、切れ目Ｍ５９に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯ＭＯの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬとした場合に、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄（長手方向の長さＳＬ）を、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との双方に最も近い位置に配置する。

【０４７２】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分Ｍ５８（切れ目Ｍ５９）から離隔した位置に配置することができ、リール帯ＭＯによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のＳＬとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるＬＬよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目Ｍ５９の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目Ｍ５９の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【０４７３】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬと、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄の長手方向の長さＳＬとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯ＭＯの長手方向に対して垂直な方向）の長さをＬＴと、短手方向の長さがＬＴよりも短い図柄の短手方向の長さＳＴとの比較で図

柄の配置を決定してもよい。
【０４７４】
前述した長手方向の長さＬＬ及びＳＬは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さＬＴ及びＳＴは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。
【０４７５】
＜小役図柄の場合＞
さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に１枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。
【０４７６】
ここで、図７１を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目Ｍ５９との関係の一例を以下に詳述する。尚、図７１に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の５ラインであり、規定数を３枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・ａｎｙ・ａｎｙ」（ａｎｙはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄となっている。
【０４７７】
図７１は、リール帯ＭＯの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図７１に示す例では、リール帯ＭＯに、スイカ、ベル、リプレイ、ＢＡＲ、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの３コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの９コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該９コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（９通りの停止表

示態様のいずれとなっても）、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されており（スイカの２コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目Ｍ５９はなく、チェリーの２コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目Ｍ５９はない）、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【０４７８】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７が位置しないよう構成することができ、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【０４７９】

尚、本例におけるリールの１周分のステップ数は３３６ステップとなっており、１つのリールに配置されている図柄数は２０図柄（２０コマ）となっている。ここで、３３６÷２０＝１６余り１６となっているため、２０コマ（図柄）の振り分けとして、１７ステップのコマ（図柄）が１６個と１６ステップのコマ（図柄）が４個とで１つのリールは構成されている。また、切れ目Ｍ５９はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目Ｍ５９と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない１６ステップとすることが好適である。

【０４８０】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置Ｄ２００を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を１つの総得点として纏めて、主制御基板Ｍ、払出制御基板Ｈ（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【０４８１】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のＣＰＵが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Ｍで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱

うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【０４８２】

（第２実施形態）

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なＡＴに関する状態としてＡＴ中状態等を有するよう構成し、ＡＴ中状態（いわゆるＡＴ）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ＡＴを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるＡＴを実行可能な回胴式遊技機の構成を第２実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０４８３】

はじめに、図７２は、第２実施形態における、図１６のステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ４１００（第２）及びステップ４２００（第２）であり、即ち、ステップ１４５０で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ４１００（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【０４８４】

また、ステップ１７５０で、前述したＡＴ中状態開始制御処理を実行した後、ステップ４２００（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ３５００に移行する。詳細は後述することとなるが、第２実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーＤ５０操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第３リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次回の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【０４８５】

次に、図７３は、第２実施形態における、図７２のステップ４１００（第２）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ４１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームからＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにＡＴ中状態となった」とは、ＡＴ抽選に当選した後、初めてＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となった場合（ＡＴ初当りとも称することがある）であり、一例としては、（１）「高確率状態」にてＢＢに当選する→「有利ＢＢ内部中状態」に移行→ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行→ＢＢが終了し、新たに「ＡＴ中状態」に移行、（２）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に１／２でＡＴ抽選に当選する、且つＡＴ抽選に当選した後は前兆状態｛ＡＴ抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのＡＴに関する状態であり、チェリーの当選に係るＡＴ抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい｝に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくＡＴ抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「ＡＴ中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにＡＴ中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにＡＴ中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（１）「ＡＴ中状態」に滞在している→ＡＴカウンタ値が０となったため「ＡＴ継続バトル状態」｛「ＡＴ中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態｝に移行する→再度「ＡＴ中状態」に移行する、（２）「ＡＴ中状態」にてＢＢに当選する→「有利ＢＢ内部中状態」に移行→ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行→ＢＢが終了し、再度「ＡＴ中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにＡＴ中状態となった」に該当し

ないこととなる。

【０４８６】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４１０２でＹｅｓの場合、ステップ４１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ４１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ４１０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

【０４８７】

次に、図７４は、第２実施形態における、図７２のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１５６８（第２）～ステップ１５７４（第２）であり、即ち、ステップ１５６８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１５７０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、５秒であり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ１５７４（第２）に移行する。次に、ステップ１５７４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ１５７４（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４（第２）でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ１５７４（第２）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ１５６８（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１５５２に移行する。

【０４８８】

このように、第２実施形態においては、新たに「ＡＴ中状態」が開始された場合にフリーズ（ＡＴ開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板Ｓ側にてＡＴ開始演出が実行されることとなる。本例においては、ＡＴ開始時のフリーズの実行時間を５秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、ＡＴ開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述宇するＡＴ終了時のフリーズ実行時間は３秒となっており、ＡＴ終了時のフリーズ実行時間よりもＡＴ開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるＡＴ開始時のフリーズ実行時間をＡＴ終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【０４８９】

次に、図７５は、第２実施形態における、図７５のステップ４２００（第２）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ４２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにてＡＴカウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「ＡＴカウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などのＡＴカウンタ値が減算していく状況にて、ＡＴカウンタ値が「１→０」となった場合であり、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、ＡＴカウンタ値が常に０である場合は含んでいない。

【０４９０】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４２０２でＹｅｓの場合、ステップ４２０６

に移行する。他方、ステップ４２０２でＮｏの場合、ステップ４２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「１→０」となった場合であり、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に０である場合は含んでいない。ステップ４２０４でＹｅｓの場合、ステップ４２０６に移行することとなる。次に、ステップ４２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、３秒であり、「ＡＴ中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ４２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ終了フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ４２１０に移行する。次に、ステップ４２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。他方、ステップ４２１０でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ４２１０の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ４２０４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【０４９１】

次に、図７６は、第２実施形態における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。同図においては、ＡＴ開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【０４９２】

まず、同図における（ａ）にて、ＡＴ開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となるゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、ＡＴ開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ワープ実行！」と１秒間表示される（ＡＴ開始演出の実行中は、常時ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、ＡＴ開始演出及びフリーズの実行時間は５秒となっている。その後、フリーズ開始から１秒が経過し、演出表示装置Ｓ４０にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置Ｓ４０に表示されている状態は３秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から４秒経過すると、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と１秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から５秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、ＡＴ開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、ＡＴ開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置Ｓ４０の「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」の表示が消去されると共に、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出から、ＡＴ中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、ＡＴ中状態の１ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（１）フリーズが実行開始→５秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示、（２）フリーズが実行開始→５秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【０４９３】
　次に、同図における（ｂ）にて、ＡＴ開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となるゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、ＡＴ開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ワープ実行！」と１秒間表示される（ＡＴ開始演出の実行中は、常時ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、ＡＴ開始演出及びフリーズの実行時間は５秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から１秒が経過し、演出表示装置Ｓ４０にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置Ｓ４０に表示されている状態は３秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から２秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置Ｓ４０に「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と３秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が５秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、ＡＴ開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（ＡＴ開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が５秒である場合において、フリーズの実行開始から１秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から４秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から３秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から２秒間フリーズが実行されることとなる。
【０４９４】
　また、ＡＴ開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、ＡＴ開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、ＡＴ開始演出の演出態様はＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ開始演出の実行開始から４秒が経過したタイミングにて、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示される一方、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示されることとなる。尚、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」との表示を、ＡＴ開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、ＡＴ開始時の（ＡＴ中状態開始時の）ＡＴ残りゲーム数が５０ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、ＡＴ中状態に移行する直前に実行された「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選にて獲得したＡＴ残りゲーム数をＡＴ初期ゲーム数である５０ゲームに上乗せしたＡＴ残りゲーム数を、ＡＴ開始時ゲーム数表示として演出表示装置Ｓ４０に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選によって３０ゲームのＡＴ残りゲーム数を獲得した場合には、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、「ＡＴ８０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、ＡＴ開始演出についてのみ例示したが、ＡＴ終了演出についても同様に、ＡＴ終了演出の演出態様はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ終了演出の開始から２秒後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ○○」と表示される一方、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ○○」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発

生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

【０４９５】

以上のように構成することにより、第２実施形態に係る遊技機によれば、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにＡＴ中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ開始演出を実行し、ＡＴ中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、ＡＴ残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

【０４９６】

尚、第２実施形態においては、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、ＢＢ開始時やＢＢ終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【０４９７】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、

フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａ

フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂ

フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃ

とした場合、

Ａ＝Ｂ＋Ｃ

となるよう構成されている。

【０４９８】

尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【０４９９】

＜＜＜＜本例に適用可能な構成２＞＞＞＞

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【０５００】

＜＜＜ランプユニットの構成＞＞＞

まず、図７７及び図７８を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【０５０１】

図７７は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素１の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の８個のみには限定されない。まず、図７７に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素１～要素６の６種類の要素を有している。

【０５０２】

＜要素１＞
要素１は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色＋緑色」、「青色＋緑色」、「青色＋白色」、「色なし」の８種類の点灯色を要素１として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のＬＥＤから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのＬＥＤが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色＋青色」の場合は、合計のＬＥＤの個数であるＮ個のＬＥＤのうち、Ｍ個のＬＥＤが赤色にて点灯し、Ｌ個のＬＥＤが青色にて点灯することを示している（Ｎ＝Ｍ＋Ｌ）。尚、赤色にて点灯するＬＥＤと青色にて点灯するＬＥＤの順序の組み合わせは１通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色＋青色１」、「赤色＋青色２」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素１～要素６を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素１においては、「赤色＋青色＋緑色」等、３つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

【０５０３】
＜要素２＞
要素２は点灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「点灯なし」の７種類の点灯時間を要素２として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【０５０４】
＜要素３＞
要素３は消灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「消灯なし」の７種類の消灯時間を要素３として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【０５０５】
＜要素４＞
要素４は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせて構成されており、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」、「０．１秒点灯→０．３秒消灯」、「０．２秒点灯→０．３秒消灯」、「１秒点灯→０．１秒消灯」、「３秒点灯→０．３秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の７種類の点灯時間パターンを要素４として有している。点灯時間パターンの一例としては、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」の場合、要素２である「０．１秒」の点灯時間と要素３である「０．１秒」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「常時」の点灯時間と要素３である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「点灯なし」の点灯時間と要素３である「常時」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。

【０５０６】
＜要素５＞
要素５は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素１である点灯色と要素４である点灯時間パターンとを組み合わせて構成されている。換言すると、点灯要素は、要素１である点灯色と要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせて構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、
点灯要素種別ａ：「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｂ：「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」

点灯要素種別ｃ：「０．１秒赤色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｄ：「０．１秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｅ：「０．２秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｆ：「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｇ：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｈ：「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｉ：「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｊ：「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｋ：「常時赤色点灯」
点灯要素種別ｌ：「常時青色点灯」
点灯要素種別ｍ：「常時緑色点灯」
点灯要素種別ｎ：「常時白色点灯」
点灯要素種別ｏ：「常時赤色＋緑色点灯」
点灯要素種別ｐ：「常時青色＋緑色点灯」
点灯要素種別ｑ：「常時青色＋白色点灯」
点灯要素種別ｒ：「常時消灯（色なし）」
の１８種類の点灯要素を要素５として有している。点灯要素の一例としては、「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」の場合、要素１である「赤色」と要素４である「０．１秒点灯→０．１秒消灯」の点灯時間パターン（上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである）とを組み合わせて構成されている。また、「常時赤色＋緑色点灯」は、要素１である「赤色＋緑色」と要素４である「常時点灯」とを組み合わせて構成されている。また、「常時消灯（色なし）」は、要素１である「色なし」と要素４である「常時消灯」とを組み合わせて構成されている。

【０５０７】

＜要素６＞

要素６は、点灯パターンとなっており、要素５である点灯要素を１又は複数組み合わせて構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、
パターン１：「ａ→ａ→ａ→ａ」
パターン２：「ｂ→ｂ→ｂ→ｂ」
パターン３：「ａ→ｂ→ａ→ｂ」
パターン４：「ａ→ａ→ｇ→ｇ」
パターン５：「ｇ→ｆ→ｊ」
パターン６：「ｉ→ｈ→ｂ」
パターン７：「ｇ→ｆ→ｂ」
パターン８：「ｉ→ｊ→ｇ」
パターン９：「ｇ→ｇ→ｇ」
パターン１０：「ｋ」
パターン１１：「ｌ」
パターン１２：「ｍ」
パターン１３：「ｎ」
パターン１４：「ｏ」
パターン１５：「ｐ」
パターン１６：「ｑ」
パターン１７：「ｒ」
の１７種類の点灯パターンを要素６として有している。点灯パターンの一例としては、パターン１：「ａ→ａ→ａ→ａ」の場合、要素５である「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返すよう構成されている。また、パターン８「ｉ→ｊ→ｇ」の場合、点灯要素種別ｉ：「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」と実行した後、点灯要素種別ｊ：「３秒青色

＋緑色点灯→０．３秒消灯」を実行し、点灯要素種別ｇ：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせて、パターン１→パターン４のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン１→パターン４→パターン１→パターン４→パターン１→・・・のように、「パターン１→パターン４」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【０５０８】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素６の点灯パターンは、要素５の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素５の点灯要素は、要素１の点灯色と要素４の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素４の点灯時間パターンは、要素２の点灯時間と要素３の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【０５０９】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素１～要素６から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素１～要素６の内容を変更してもよい（例えば、要素１を点灯輝度にする等）。

【０５１０】

次に、図７８は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックランプＳ３０の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカＳ２０から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、ＢＢ実行中に実行される点灯パターンはパターン７の１種類のみには限定されず、ＢＢの種類（ＢＢに係る条件装置の種類）やＢＢに当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、１回のＢＢにおいて、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）をＢＢが終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成１～構成６のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態やＡＴ中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、１秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【０５１１】

＜＜構成１＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常の光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１２（常時緑色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン９（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を３回繰り返す）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【０５１２】
構成１のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することが

できる。また、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【０５１３】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素１）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素２）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素３）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素４）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素５）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素６）を有するよう構成してもよい。

【０５１４】

＜＜構成２＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜待機画面表示中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

＜設定確認モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜設定変更モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜ＢＢ実行中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【０５１５】

＜＜構成３＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【０５１６】
＜＜構成４＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１４（常時赤色＋緑色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「○○エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。
【０５１７】
＜＜構成５＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【０５１８】
＜＜構成６＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰

り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。

【０５１９】

尚、同図においては、構成１～構成６の６種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図７７参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

【０５２０】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図７７参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図７７参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図７７参照）のいずれかを相違させてもよい。

【０５２１】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再

遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素１～要素６のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【０５２２】

＜＜＜前扉開放と払出に関する構成＞＞＞

次に、図７９を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞‐Ｂ（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞０４）が停止表示して１１枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞‐Ｂ（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞０４）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、５０）である場合について詳述している。

【０５２３】

＜＜構成１＞＞

＜通常の払出の場合＞

構成１における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンが押下され（第３停止ボタンが押下されることを第３停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第３停止ボタンから指を離すこと等によって第３停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第３停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第３停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音Ｂ）が所定時間出力される。

【０５２４】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

次に、構成１における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉ＤＵは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉ＤＵが開放された場合に出力開始され、その後前扉ＤＵが開放されたままであっても出力開放から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉ＤＵを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっていても何ら問題ない。

【０５２５】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞
次に、構成１における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【０５２６】
構成１のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成１のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

【０５２７】
＜＜構成２＞＞
＜通常の払出の場合＞
構成２における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンが押下され（第３停止ボタンが押下されることを第３停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第３停止ボタンから指を離すこと等によって第３停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第３停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第３停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音Ｂ）が所定時間出力される。

【０５２８】
＜扉開放前に払出が実行される場合＞
次に、構成２における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

【０５２９】
＜扉開放後に払出が実行される場合＞
次に、構成２における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停

止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞０４に対応する払出音が出力される。その後、入賞０４に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

【０５３０】

構成２のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成２において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量０も含む）するよう構成してもよい。

【０５３１】

＜＜その他の構成＞＞

図７９に例示した構成を適用した場合、前扉ＤＵの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンＤ２２０）の操作、及びベットボタンランプＳ５０（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉ＤＵの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロッカがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカＳ２０から出力するよう構成してもよい（前扉ＤＵが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

【０５３２】

＜＜＜電源断と払出に関する構成＞＞＞

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトＳ３０の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【０５３３】

＜構成１＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記の作用となるように構成してもよい。

【０５３４】
　また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成１のように、第３停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。
【０５３５】
　このように構成することにより、遊技者が第３停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板Ｍ側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第３停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（１）その後、第３停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が１つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（２）その後、第３停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。
【０５３６】
　尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。
【０５３７】
＜構成２＞
　小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。
【０５３８】
　また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成２のように、第３停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。
【０５３９】

＜構成３＞
小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンから指を離す（第３停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記のように構成してもよい。
【０５４０】
また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成３のように、第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第３停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。
【０５４１】
尚、上記構成１、構成２又は構成３のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第３停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第３停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第３停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第３停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。
【０５４２】
＜＜＜設定確認モードと払出に関する構成＞＞＞
本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉ＤＵを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置Ｓ４０にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。
【０５４３】
＜構成１＞
小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に

捻る）→第３停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない
上記のように構成してもよい。
【０５４４】
　また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成１のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉ＤＵを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。
【０５４５】
＜＜＜マックスベットランプの点灯に関する構成＞＞＞
　次に、図８０～図８３を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプＳ５０とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板Ｓ側又は主制御基板Ｍ側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ等のメダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを１枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、又は第２投入センサＤ３０ｓによる１枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。
【０５４６】
＜＜構成１＞＞
　まず、図８０における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベット

ランプが点灯すると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。

【０５４７】

構成１のように、マックスベットランプが遊技メダル１枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【０５４８】

また、構成１のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、３ベットランプＤ２１３が点灯するよう構成することにより、３ベットランプＤ２１３が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である３枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【０５４９】

＜＜構成２＞＞

次に、図８０における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【０５５０】

構成２のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５５１】

＜＜構成３＞＞

次に、図８１における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯する。

【０５５２】

構成３のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯す

る前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプＤ１８０が点灯するよう構成することにより、次回の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５５３】

＜＜構成４＞＞

次に、図８１における構成４について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。

【０５５４】

＜＜構成５＞＞

次に、図８２における構成５について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、２ベットランプＤ２１２及び３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、３枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、３枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、３枚目の遊技メダルが投入された場合には、３枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【０５５５】

構成５のように、ベットしていない状況にて、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、及び３ベットランプＤ２１３をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（１枚目、２枚目、３枚目）によって、スタートランプＤ１８０、２ベットランプＤ２１２、及び３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【０５５６】

＜＜構成６＞＞

次に、図８２における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。そ

の後、３枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成２におけるスタートランプＤ１８０及び３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプＤ１８０が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【０５５７】

構成６のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５５８】

＜＜構成７＞＞

次に、図８３における構成７について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、スタートランプＤ１８０が点灯する（点滅を開始する）。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、３ベットランプＤ２１３が点灯する。

【０５５９】

構成６のように、３枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と３ベットランプＤ２１３の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５６０】

尚、上述した構成１～構成４、構成６及び構成７において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成５と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成５においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成１～構成６については、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯としたが、スタートレバーＤ５０の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成７と同様に、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点滅となるよう構成してもよい。また、構成７においても、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板Ｓ側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板Ｍ側で制御するよう構成してもよい。

【０５６１】

＜＜＜精算ボタン操作時に関する構成＞＞＞

次に、図８４～図８７を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンＤ６０操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に３枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が４である場合

を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、精算ボタンの操作を新たに検出したことをＯＮ、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、投入可能ランプＤ３００が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、投入可能ランプＤ３００が消灯していることをＯＦＦ、クレジット数表示装置Ｄ２００が１減算されることを、ＯＦＦ→ＯＮ→ＯＦＦで１減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「０・５秒以上オン」となったこととしてもよい。

【０５６２】

＜＜構成１＞＞

まず、図８４における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。

【０５６３】

構成１のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが０になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が１～２枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成１においては、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯するよう構成されている。

【０５６４】
＜＜構成２＞＞
次に、図８４における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプＤ１８０が消灯すると共に、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、構成２においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。
【０５６５】
構成２のように、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンＤ６０が操作された場合において、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。
【０５６６】
＜＜構成３＞＞
次に、図８５における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０から指を離したタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。
【０５６７】
＜＜構成４＞＞
次に、図８５における構成４について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される（払出が開始さ

れる）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成４においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５６８】

構成４のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプＤ３００の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が３枚ベットした後に１枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンＤ６０を１回操作してベットされている３枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを１枚投入する又は１ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプＤ３００を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【０５６９】

＜＜構成５＞＞

次に、図８６における構成５について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成５においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５７０】

＜＜構成６＞＞

次に、図８６における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、スタートランプＤ１８０が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０が操作されたタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【０５７１】

＜＜構成７＞＞

次に、図８７における構成７について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯し

ており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプＤ１８０が消灯する。その後、投入可能ランプＤ１８０が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ４０から払い出される（払出が開始される）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯する。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成７においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５７２】

＜＜＜＜電源断のタイミングによる動作の相違＞＞＞＞

図８８は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板Ｍ及び副制御基板Ｓの動作を説明するタイミングチャートである。図８８（ａ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第１の態様を示すタイミングチャートであり、図８８（ｂ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。

【０５７３】

第１の態様は、主制御基板Ｍのメインプログラムや、副制御基板Ｓのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第２の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【０５７４】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。

【０５７５】

図８８（ａ）及び図８８（ｂ）において、ΔＴ１は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Ｍへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、ΔＴ２は、給電の開始から主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、ΔＴ３は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Ｍへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、ΔＴ４は、主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間であり、ΔＴ５は、主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、ΔＴ５＜ΔＴ１、ΔＴ２＜ΔＴ３、ΔＴ５＞ΔＴ３、ΔＴ４＜ΔＴ５という関係が成立する。

【０５７６】

＜＜＜第１の態様＞＞＞

＜＜電源の状態の変化＞＞

時刻ｔ１で遊技機の給電が開始され、時刻ｔ３で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【０５７７】

＜＜主制御基板の動作＞＞

＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞

前述したように、時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、

電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【０５７８】

その後、時刻ｔ３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ３）から維持レベル（時刻ｔ４）まで徐々に低下し、時刻ｔ４から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットＥには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットＥは、一定の時間（時刻ｔ４～時刻ｔ５）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻ｔ３から時刻ｔ５までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を２０回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図３２）を２０回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。

【０５７９】

その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ５から徐々に低下し、時刻ｔ６でオフレベルとなる。

【０５８０】

＜メインプログラムの起動＞

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻ｔ２からΔＴ５まで経過した時刻ｔａから起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図１３に示した主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）の処理が実行される。

【０５８１】

前述したように、図１３のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ１０１６～１０２２、１０３６～１０４６及び１３００の処理が実行され、ステップ１０４０の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【０５８２】

また、図１３のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ１０２８～１０３４及び１１００の処理が実行される。

【０５８３】

＜タイマ割り込みの起動＞

設定キースイッチがオフである場合には、図１３のステップ１０４０の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図１４のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期Ｔ毎に、図３２に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期Ｔは、１．８ｍｓｅｃである。

【０５８４】

＜電源断の発生の検知＞

電源断の発生が発生した場合には、電源供給ユニットＥから電源断検知信号が出力される。主制御基板Ｍは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号

は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Ｍは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【０５８５】

本例では、主制御基板Ｍは、図３２のステップ１６０４の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Ｍは、連続する２回のタイマ割り込み処理において、２回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【０５８６】

このように、本例では、連続する２回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図１３のステップ１０４０の処理や、図１４のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断の発生が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することはできない。

【０５８７】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図１３のステップ１０４０の処理や図１４のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図３６に示す電源断時処理を実行することができる。

【０５８８】

＜＜副制御基板の動作＞＞

＜サブプログラムの起動＞

副制御基板Ｓで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻ｔ２からΔＴ４が経過した時刻ｔｂから起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図３８に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、ΔＴ４は、前述したΔＴ５よりも短く、副制御基板Ｓを主制御基板Ｍよりも先に起動させることで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Ｍに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Ｓに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻ｔｂとして図示しているが、主制御基板Ｍに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Ｓに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Ｍに給電を開始してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Ｓに給電を開始してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板Ｍ側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Ｓ側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

【０５８９】

＜＜＜第２の態様＞＞＞

図８８（ｂ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。第２の態様は、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットＥから副制御基板Ｓに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻ｔ２からΔＴ５まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

【０５９０】

このように、第２の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによ

って電源断が発生したことを検出することができず、図３６に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。
【０５９１】
＜＜主制御基板の動作＞＞
＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞
時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板Ｍに給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。
【０５９２】
その後、時刻ｔ１３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ１３）から維持レベル（時刻ｔ１４）まで徐々に低下し、時刻ｔ１４から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ１５から徐々に低下し時刻ｔ１６でオフレベルとなる。
【０５９３】
このように、第２の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図１３のステップ１０４０の処理や図１４のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。
【０５９４】
尚、同図においては、第１の態様と第２の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、
（１）主制御基板Ｍに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Ｍに給電を開始してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生
→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）
（２）主制御基板Ｍに給電を開始
→電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生
→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）
上記のように構成してもよい。
【０５９５】
＜＜＜設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞＞
図８９（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図８９（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【０５９６】
＜＜第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞
＜状態１＞
まず、図８９（ａ）の状態１では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。
【０５９７】
＜状態２＞
状態２では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」

は「オフ」となる。このとき、図３６の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【０５９８】

＜状態３＞

状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【０５９９】

＜状態４＞

次に、状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。前述したように、第１の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態５）よりも前に、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理を実行することができる。

【０６００】

前述した図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ１０２８～１０３４の処理が実行されて、ステップ１１００で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図１４に示すステップ１１０２の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図３２のステップ１６２２の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Ｓに送信されることにより、副制御基板Ｓ側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

【０６０１】

＜状態５＞

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図３６の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ１９０２の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【０６０２】

＜状態６＞

状態６では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【０６０３】

＜状態７＞

状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態５で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態５で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第１の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合に

も、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

【０６０４】

＜＜第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞

＜状態１＞

図８９（ｂ）の状態１は、第１の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【０６０５】

＜状態２＞

状態２も、第１の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図３６の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【０６０６】

＜状態３＞

状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【０６０７】

＜状態４＞

状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【０６０８】

＜状態５＞

状態５では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第２の態様では、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第２の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態４）、状態４に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を１回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態５）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態２で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【０６０９】

＜状態６＞

次に、状態６では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【０６１０】

＜状態７＞

状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態２で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態２で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第２の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Ｍのメインプログラ

ムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第２の態様のように構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生しまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【０６１１】

＜＜＜メダルの付与の制御及び払出音の出力制御＞＞

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【０６１２】

＜＜メダル付与の処理＞＞

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【０６１３】

＜クレジット数の加算処理＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、５０未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理により実行される。

【０６１４】

＜遊技メダルの払い出し処理＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパＨ４０を駆動してメダル払出装置Ｈからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Ｈからの払出し処理は、主制御基板Ｍからホッパ４０に駆動信号を出力することで実行される。

【０６１５】

＜＜メダル付与の態様＞＞

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との３種類の態様がある。

【０６１６】

＜クレジット数の加算処理のみの態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【０６１７】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパＨ４０を駆動してメダル払出装置Ｈから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Ｈから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

【０６１８】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【０６１９】

＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパＨ４０に駆動信号を出力してメダル払出装置Ｈから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

【０６２０】

＜＜具体例＞＞

例えば、図９０に示すように、現在のクレジット数が４７であるときに、払出枚数５枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を１つずつ加算する。具体的には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を４８、４９、５０と増やす。図９０に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、４７→４８（１枚目（時刻ｔ１））→４９（２枚目（時刻ｔ２））→５０（３枚目（時刻ｔ３））と変化する。クレジット数が５０となることで、最大貯留数（５０枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

【０６２１】

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパＨ４０に駆動信号を出力し、払出し枚数５枚から、クレジットの加算分の３枚を減じた残りの２枚をメダル払出装置Ｈから払い出す。

【０６２２】

図９０に示す例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時刻ｔ４でホッパＨ４０に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻ｔ４～時刻ｔ５で４枚目の遊技メダルが払い出され、時刻ｔ６～時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

【０６２３】

＜＜各種時間＞＞

＜クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００によるクレジットの加算処理では、クレジット数ｍからクレジット数ｍ＋１に増やすのに単位処理時間ａを要する。例えば、図９０に示すように、クレジット数４８（１枚目）からクレジット数４９（２枚目）に増やすのに、時刻ｔ２－時刻ｔ１＝ａを要し、クレジット数４９（２枚目）からクレジット数５０（３枚目）に増やすのに、時刻ｔ３－時刻ｔ２＝ａを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間ａは略一定である。

【０６２４】

また、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す処理では、ｎ枚目の遊技メダルの払い出しからｎ＋１枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間ｃを要する。例えば、図９０に示すように、４枚目の遊技メダルの払い出しから５枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻ｔ６－時刻ｔ４＝ｃを要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間ｃは略一定である。

【０６２５】

１つの単位処理時間ａは、連続する２つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間ａは、４７から４８への（１枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ１）と４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ２）との差や、４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ２）と４９から５０への（３枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ３）との差である。

【０６２６】

また、１つの単位処理時間ｃは、連続する２つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間ｃは、５枚目の処理の開始のタイミング（時刻ｔ６）と４枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻ｔ４）との差である。このように、単位処理時間ａ及びｃは一定の周期となるように規定すればよい。

【０６２７】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間ｅ＞

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間ｅを要する。

【０６２８】

＜＜時間の比較＞＞

【０６２９】

＜単位処理時間ａと単位処理時間ｃ＞

前述した単位処理時間ａは、単位処理時間ｃと相違する。単位処理時間ａは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間ｃは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Ｈの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間ｃを単位処理時間ａよりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Ｈの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【０６３０】

尚、前述したように、メダル払出装置Ｈの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間ｃを単位処理時間ａと等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【０６３１】

＜切り替え時間ｅ＞

切り替え時間ｅは、単位処理時間ａと相違する。切り替え時間ｅを単位処理時間ａよりも長くすることができる。切り替え時間ｅを長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理からホッパＨ４０の駆動に円滑に切り替えることができる。

【０６３２】

また、切り替え時間ｅを単位処理時間ａよりも短くすることもできる。切り替え時間ｅを短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【０６３３】

このように、切り替え時間ｅを単位処理時間ａと相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【０６３４】

切り替え時間ｅを単位処理時間ａと一致させることもできる。切り替え時間ｅを単位処理時間ａと一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【０６３５】

＜＜遊技媒体付与音の出力＞＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻ｔ１）、払い出し開始コマンドを副制御基板Ｓに出力する。副制御基板Ｓは、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を

開始する。
【０６３６】
また、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻ｔ７）、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓに出力する。副制御基板Ｓは、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板Ｓへの出力を終了して、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。
【０６３７】
遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも１回再生することでスピーカＳ２０から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板ＳのＲＡＭに予め記憶されている。図９０に示すように、単位付与音データの１回分の再生時間はｄであり、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単位付与音データをＲＡＭから読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカＳ２０から出力する。
【０６３８】
＜第１の態様＞
図９０に示す遊技媒体付与音の第１の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。
【０６３９】
＜第２の態様＞
また、図９０に示す遊技媒体付与音の第２の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間ｆだけ単位付与音データを再生し、その後、時刻ｔ４で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。
【０６４０】
なお、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパＨ４０の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ１２７９の処理にてＹｅｓと判定した場合）には、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声を出力する。ホッパＨ４０に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Ｍは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音

量にて出力（音量＝０としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【０６４１】

＜＜＜基板における集積回路の配置＞＞

図９１は、主制御基板Ｍに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図９２は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【０６４２】

主制御基板Ｍは、略板状で長方形状のプリント基板ＭＰを有する。プリント基板ＭＰの表側には、主に、ＣＰＵＣ１００、ＩＣ、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板ＭＰの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板Ｍ（プリント基板ＭＰ）は、互いに平行で長手方向に沿った２つの長手端部ＭＬ１及びＭＬ２と、互いに平行で短手方向に沿った２つの短手端部ＭＳ１及びＭＳ２とからなる長方形状を有する。

【０６４３】

本例では、主制御基板Ｍは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Ｍが、立設して取り付けられたときには、長手端部ＭＬ１及びＭＬ２が水平方向に沿って配置され、短手端部ＭＳ１及びＭＳ２が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ＭＬ１は上側に位置し、長手端部ＭＬ２は下側に位置する。また、プリント基板ＭＰの表側から見て、短手端部ＭＳ１は、短手端部ＭＳ２よりも左側に位置し、短手端部ＭＳ２は、短手端部ＭＳ１よりも右側に位置する。

【０６４４】

以下では、長手端部ＭＬ１側を上側と称し、長手端部ＭＬ２側を下側と称し、短手端部ＭＳ１側を左側と称し、短手端部ＭＳ２側を右側と称する。

【０６４５】

＜ＣＰＵＣ１００＞

ＣＰＵＣ１００は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＣＬＬであり、短手方向の長さはＣＳＬである。ＣＰＵＣ１００は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、ＣＰＵＣ１００に所望の動作をさせるべく、ＣＰＵＣ１００を適正な向きに取り付ける必要がある。ＣＰＵＣ１００の第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）をＣＰＵＣ１００を配置するための基準ピンとしている。ＣＰＵＣ１００の本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＣＰＵＣ１００の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【０６４６】

本例では、ＣＰＵＣ１００の長手方向が、主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＣＰＵＣ１００はプリント基板ＭＰに取り付けられる。本例では、図９１に示すように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、ＣＰＵＣ１００を、後述するＩＣの向きと揃えて配置することになり、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＣＰＵＣ１００の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。

【０６４７】

さらに、一般的に、ＣＰＵＣ１００の本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、ＣＰＵＣ１００の長手方向に沿って第１番目のピン側から離隔するように印字されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられた状態で、型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやす

い向きでＣＰＵＣ１００を配置することができる。
【０６４８】
なお、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＣＰＵＣ１００のピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。
【０６４９】
＜ＩＣ＞
プリント基板ＭＰの表側には、各種のＩＣ（集積回路）も取り付けられている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＩＬＬであり、短手方向の長さはＩＳＬである。ＣＰＵＣ１００と同様に、ＩＣも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業においても、ＩＣに所望する動作をさせるべく、ＩＣを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ＩＣの第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）もＩＣを配置するための基準ピンとしている。ＩＣの本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＩＣの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。
【０６５０】
本例では、ＩＣの長手方向が、ＣＰＵＣ１００の長手方向や主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＩＣはプリント基板ＭＰに取り付けられる。さらに、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣをプリント基板ＭＰに配置している。このように、ＩＣの第１番目のピンが、常に左下側に位置するようにＩＣを配置することで、全てのＩＣの向きを揃えて配置することになり、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＩＣの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。
【０６５１】
さらに、一般的に、ＩＣの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第１番目のピン側からＩＣの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられている状態で、ＩＣの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。
【０６５２】
なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。
【０６５３】
＜抵抗＞
プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短手方向の長さはＲＳＬである。
【０６５４】
＜コネクタ＞
プリント基板ＭＰの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Ｍは、コネクタを介して副制御基板Ｓなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。
【０６５５】
＜ＣＰＵＣ１００とＩＣとの間隔＞
図９１の破線で示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側には、

抵抗のみが配置され、ＩＣは配置されていない。所定の範囲ＣＳＲ１は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともＣＰＵＣ１００の短手方向の長さＣＳＬにすることができる。ＩＣには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ＩＣがノイズの発生源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側にＩＣを配置しないことで、ＩＣをＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＣＳＬ）だけ離隔した位置に配置し、ＩＣから発せられるノイズを、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【０６５６】

また、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このため、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＲＬＬ）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【０６５７】

＜ＣＰＵＣ１００の高さとＩＣの高さと他の部品の高さとの関係＞

図９２は、図９１に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図９２に示すように、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴが最も高く、次に、ＩＣの高さＩＨＴが高く、抵抗の高さＲＨＴが最も低い。図９１に示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみが配置される。所定の範囲ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【０６５８】

ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持してプリント基板ＭＰに近づけて取り付ける用具である。取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持する構造であるため、ＣＰＵＣ１００が挟持されているときには、ＣＰＵＣ１００の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、ＣＰＵＣ１００を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板ＭＰに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【０６５９】

このため、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域ＣＳＲ２には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板ＭＰに最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【０６６０】

尚、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみを配置するのは、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板ＭＰにおけるＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域外には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板ＭＰに取り付けられるすべての部品がＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品となるよう構成してもよい。

【０６６１】

このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけ

られる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付けることができる。

【０６６２】

なお、前述した例では主制御基板Ｍを一例として説明したが、副制御基板Ｓや扉基板Ｄや回胴基板Ｋや電源基板Ｅなど、ＣＰＵやＩＣなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【０６６３】

＜＜＜ＡＴ抽選に関する構成＞＞＞

次に、図９３を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なＡＴ状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ＡＴを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【０６６４】

はじめに、図９３は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のＡＴに関する状態はＡＴ抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のＡＴ抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の１の遊技状態においてのみＡＴ抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、ＢＢの当選に基づいてＡＴ抽選は実行しないよう構成されている。

【０６６５】

ステップ１４０１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別として「２」をセットし、所定のＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、ＡＴ抽選種別とは、ＡＴ抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、ＡＴ抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ１４０１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカＢ、チェリー、スイカＡ、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、ＡＴ抽選種別を記憶する前記所定のＲＡＭ領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するＲＡＭ領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるＡＴ抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【０６６６】

ステップ１４０１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別テーブルを参照して、ＡＴ抽選種別をセットして前記所定のＲＡＭ領域（ステップ１４０１‐２に係る所定のＲＡＭ領域と同一のＲＡＭ領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ１４０１‐５に移行する。尚、ステップ１４０１‐３でＮｏの場合にも、ステップ１４０１‐５に移行する。ここで、同図右中段のＡＴ抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、ＡＴ抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカＢに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、チェリーに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、スイカＡに当選した場合はＡＴ抽選種別として「１」を、再遊技に当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、押し順ベルに当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、セットするよう構成されている。

【０６６７】
次に、ステップ１４０１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされているＡＴ抽選種別に基づき、ＡＴ抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、ＡＴ抽選に当選する確率は、ＡＴ抽選種別が「０」の場合には５６／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「１」の場合には１８／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「２」の場合には１／２５６であり、ＡＴ抽選に当選し易いものから順に、「０→１→２」となっている。次に、ステップ１４０１‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１４０１‐５で実行したＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４０１‐６でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数として所定値（例えば、５０）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、ＡＴ状態移行制御処理にてＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数をセットするよう構成しており、ＡＴ状態開始制御処理ではＡＴ初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（ＡＴゲーム数上乗せに当選した場合には、ＡＴゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ１４０１‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。尚、ステップ１４０１‐１又はステップ１４０１‐６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。
【０６６８】
従来の遊技機においては、ＡＴ抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、ＡＴ抽選を少なくとも２回実行する必要があったが、同図のようにＡＴ抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐２の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐４の処理が対応している）とを１回の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐６の処理が対応している）にて実行することができることとなる。
【０６６９】
以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。
【０６７０】
尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。
【０６７１】
＜＜＜本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成＞＞＞
本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。
【０６７２】
また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。
（１）主制御基板Ｍにて制御される押し順表示装置Ｄ２７０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「＝３」と表示することで、「中→左→右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。
（２）副制御基板Ｓにて制御される演出表示装置Ｓ４０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様（を示唆する画像）が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「１２３」と表示することで、「左→中→右」の押し順を指示（示唆）可能である。
（３）副制御基板Ｓにて制御されるスピーカＳ２０から遊技者に有利な停止ボタンの操作

態様を示唆する音声を出力することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。
（４）副制御基板Ｓにて制御されるリール窓枠ランプＤ３１０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ランプＤ３１０が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。
（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。
【０６７３】
以下では、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やＲＴ状態の移行態様が相違し得る役）が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。ＡＴ中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様（リール停止順や停止ボタンの操作タイミング）を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。
【０６７４】
＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞
＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞
はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している（遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値が０である）場合にスタートレバーを操作して遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。
【０６７５】
＜構成１＞
まず、図９４の構成について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する（図１８のステップ１２６０にて実行する）。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０６７６】
その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示される。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの一例として、
「＝１」：「左→中→右」の押し順を指示
「＝２」：「左→右→中」の押し順を指示
「＝３」：「中→左→右」の押し順を指示
「＝４」：「中→右→左」の押し順を指示
「＝５」：「右→左→中」の押し順を指示
「＝６」：「右→中→左」の押し順を指示
のように構成されている。
【０６７７】
なお、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「＝」を表示せずに、右側の桁（下位桁）のみ

に数字を表示してもよいし、右側の桁（下位桁）のみに停止ボタン（又はリール）に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁（下位桁）は次回停止操作すべき停止ボタン（又はリール）に対応した表示とし、左側の桁（上位桁）は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁（下位桁）は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側の桁（上位桁）は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。

【０６７８】

押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの一例として、

「１２３」：「左→中→右」の押し順を指示
「１３２」：「左→右→中」の押し順を指示
「２１３」：「中→左→右」の押し順を指示
「３１２」：「中→右→左」の押し順を指示
「２３１」：「右→左→中」の押し順を指示
「３２１」：「右→中→左」の押し順を指示

のように構成されている。

【０６７９】

なお、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、算用数字以外の表示態様としてもよく、例えば、漢数字としてもよいし、数字ではないキャラクタの画像やシンボルの画像等としてもよい。また、すべての停止ボタンに対応した表示態様以外にも、例えば、第１停止のみを指示する「１－－」（第１停止として左停止ボタンを操作すべき旨を報知する押し順ナビ）のような押し順ナビを実行してもよい。

【０６８０】

なお、「表示」とは、表示するべき要素がすべて表示完了することとしてもよいし、表示するべき要素が表示を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」を表示するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示完了することとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示が開始された（表示開始時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示終了」とは、表示を終了するべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を終了するべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示を終了するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示の一部が消去され始めた（表示終了時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示を消去」とは、表示を消去するべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を消去するべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示を消去するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１２３」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。また、同様に、演出表示装置Ｓ４０にて「１」の表示を消去するとは、演出表示装置Ｓ４０に「１２３」がすべて表示されている状況にて左停止ボタンが操作された後、演出表示装置Ｓ４０に「１」が表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置Ｓ４０にて「１」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。

【０６８１】

演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置Ｄ２７０又は演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを

操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【０６８２】

また、図９４においては、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの表示について説明する。「入賞‐Ａ３」が当選役として決定された場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込み時処理として、ステップ１６２２にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側へ送信する。副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ２２５０のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ２３６０等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

【０６８３】

ここで、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する場合の処理について詳述する。まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理、サブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から演出制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理を順次行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信までは約１６ｍｓを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約３２ｍｓを要する。なお、一例として、主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に送信するコマンドを入賞・再遊技当選情報に係るコマンドとしたが、あくまで一例であり、演出グループ番号に係るコマンドなど他のコマンドとしてもよく、所望する演出の実行タイミングによって適宜設計すればよい。

【０６８４】

また、主制御基板Ｍ側で制御する押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示する場合については、押し順表示装置Ｄ２７０はダイナミック点灯にて点灯するよう構成されているため、タイマ割り込み処理の周期を２ｍｓとすると、５つの７セグＬＥＤユニットをタイマ割り込み処理毎に順次点灯させるため、点灯が完了するまでは最大で１０ｍｓ程度の時間を要する。このように構成されているため、主制御基板Ｍ側で制御する押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板Ｍ側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されている。

【０６８５】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理については、説明を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足しておく。例えば、ステップ１２５１の判断処理で主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、スタートレバーＤ５０の操作が行われたと判定すると、ステップ１５５０でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ６１０２のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ６１０６のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ６１０８、およびステップ６１１０によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ６１０２からステップ６１０８までの期間は、リール回転開始までのウエイト期間に相当する

期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマＭ７０によるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ６１１４で主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ６１１４のリール加速状態終了タイミングに到達したかを判定する。そして、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ６１１６、およびステップ６１１８でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示（表示開始）されるよう構成されていればよい。

【０６８６】

このように、スタートレバーＤ５０の操作を行ったタイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの期間を、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理に従って説明したが、本例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理に従って、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効（リール停止ボタンの操作が有効とも称する）、と期間を分けて規定することにする。例えば、図９４では、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した直後のタイミング、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビはリール加速状態中に実行される場合を例示している。

【０６８７】

なお、図９４においては、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビがリール加速状態にて実行される場合を例示したが、主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側にコマンドを送信し、その後副制御基板Ｓが描画処理を実行して押し順ナビがリール加速状態の期間中に表示されるということであり、副制御基板Ｓ側の押し順ナビの表示に関する構成としては、以下のように構成してもよい。

（１）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Ｍが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Ｍが押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→当該コマンドを契機として副制御基板Ｓ側が描画処理を実行し演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（２）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Ｍが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Ｍが押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に所定のコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該所定のコマンドを受信→当該所定のコマンドを契機として副制御基板Ｓ側が描画処理を実行し演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（３）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Ｍが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Ｍが押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該コマンドを契機として副制御基板Ｓ側が描画処理を実行し演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示

（４）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Ｍが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Ｍが押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に

入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に所定のコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該所定のコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該所定のコマンドを契機として副制御基板Ｓ側が描画処理を実行し演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示
上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板Ｓ側が主制御基板Ｍ側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板Ｓ側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板Ｍ側が副制御基板Ｓ側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板Ｓ側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

【０６８８】
＜構成２＞
次に、図９５の構成について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０６８９】
その後、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側にコマンドが送信されて、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示される。演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示された後、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」がダイナミック点灯にて表示される。図９５では、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に表示される。例えば、図９５では、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した後のタイミング、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビはリール停止ボタンの操作が有効になる直前のタイミングで実行される。

【０６９０】
＜効果１＞
図９４又は図９５のように構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０６９１】
＜効果２＞
また、図９４又は図９５のように構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０６９２】
＜構成３＞
ＡＴ中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置Ｓ４０だけでなく、例えば図９７、図９８に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたラン

プ（以下、リール窓枠ランプＤ３１０と称する）、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成３においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプＤ３１０にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプＤ３１０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートランプＤ１８０と同様にＬＥＤなどによって構成されている。リール窓枠ランプＤ３１０の点灯、及びスピーカＳ２０から出力される音声などは、演出表示装置Ｓ４０と同様に副制御基板Ｓにて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０の時と同様に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より受信したコマンドに基づいて、ステップ２１０８、ステップ２２５０によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプＤ３１０は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓Ｄ１６０の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓Ｄ１６０の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

【０６９３】

図９７を用いて構成３について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０６９４】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプが点灯（点灯開始）する。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示（表示開始）される。図９７では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」となっており、リール窓枠ランプＤ３１０の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置Ｄ２７０よりも遅く、演出表示装置Ｓ４０よりも早いタイミングとなっている。

【０６９５】

ここで、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から演出制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）からランプ制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの点灯態様に係るコマンドの送信までは約１６ｍｓを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約３２ｍｓを要する。一方、ランプ制御基板は押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに点灯処理を実行する（点灯処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置Ｓ４０とリール窓枠ランプＤ３１０とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプＤ３１０に

よる押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Ｍから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【０６９６】

このように、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【０６９７】

なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとリール窓枠ランプＤ３１０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【０６９８】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Ｍが、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとリール窓枠ランプＤ３１０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Ｍが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

（１）押し順表示装置Ｄ２７０でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する
（２）リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビを最先で実行する
（３）演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【０６９９】

＜効果＞

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ（停止ボタンの有利な操作態様）を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７００】

＜構成４＞

次に、構成４として、スピーカＳ２０から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成４は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するよう構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をス

ピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作するべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。

【０７０１】

図９８を用いて構成４について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７０２】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、スピーカＳ２０による音声を出力する押し順ナビとして、「中です」（第１停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声が出力される。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示（表示開始）される。図９８では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプＤ３１０と同様に、押し順表示装置Ｄ２７０よりも遅く、演出表示装置Ｓ４０よりも早いタイミングとなっている。

【０７０３】

ここで、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から演出制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から音声制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約１６ｍｓを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約３２ｍｓを要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置Ｓ４０とスピーカＳ２０とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にスピーカＳ２０による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Ｍから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【０７０４】

このように、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にスピーカＳ２０による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置Ｓ４０を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【０７０５】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置→演出表示装置→音声」とするよう構成してもよい。そのように

構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとスピーカＳ２０からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【０７０６】

更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声→押し順表示装置→演出表示装置」、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→音声→押し順表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→音声」などと構成することも可能である。そのように構成する場合には、サブメイン基板が音声制御基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Ｍが、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとスピーカＳ２０からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Ｍが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

（１）押し順表示装置Ｄ２７０でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する

（２）スピーカＳ２０からの音声による押し順ナビを最先で実行する

（３）演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【０７０７】

＜効果＞

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカＳ２０から出力される音声）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７０８】

＜＜ウエイトがある場合における押し順ナビの実行態様＞＞

はじめに、ウエイトがある場合、換言すると、最小遊技時間が経過していない（遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値が０より大きい値である）状況にてスタートレバーを操作し、その後、遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【０７０９】

＜構成１＞

まず、図９９の構成１について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７１０】

まず、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーＤ５０が操作され、主制御基板Ｍがタイマ割り込み処理にてスタートレバーＤ５０の操作を検知することで、押し順表示装置Ｄ２７０に「＝３」の押し順ナビをダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。その後、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示（表示開始）される。図９９では、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビよりも先に表示され

る。
【０７１１】
＜構成２＞
次に、図１００の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７１２】
スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板Ｍは、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１００では、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板Ｓは演出グループ番号に係るコマンドを受信したことに基づいて演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板Ｍから送信されるコマンドを決定すればよい。
【０７１３】
＜構成３＞
次に、図１０１の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７１４】
最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーＤ５０が操作され、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板Ｍは、最小遊技時間が経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０１では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理５回分の時間値である１０ｍｓ）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理５回分の時間値である１０ｍｓ）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板Ｍ側で制御する押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板Ｓ側で制

御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板Ｍ側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビよりも先に表示される。

【０７１５】

上記のように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０での押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングはこの限りではない。例えば、図９９における押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）される、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０とで同時に押し順ナビが表示（表示開始）される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示（表示開始）するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示（表示開始）タイミングを分けるよう構成してもよい。

【０７１６】

＜効果＞

このように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めている。このように構成することで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０とで異ならせることが可能となる。押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０とで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを異ならせる効果として、

（１）押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの方が演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビよりも先に表示される場合

スタートレバーが操作され、主制御基板Ｍが、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理（例えば、２ｍｓ程度）により、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示（表示開始）可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

（２）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの方が押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置Ｓ４０上にて示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置Ｓ４０を視認しながら遊技を進行させていくことになる。押し順表示装置Ｄ２７０に比べてサイズ（表示領域）が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置Ｓ４０にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置Ｓ４０を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置Ｓ４０を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

また、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７１７】

更に、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７１８】

＜構成４＞

次に、図１０２の構成４について説明する。なお、構成４においては、リール窓枠ランプＤ３１０を有している。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７１９】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーＤ５０が操作され、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプＤ３１０の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプＤ３１０におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０２では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプＤ３１０の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先であり、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。

【０７２０】

なお、図１０２に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね３２ｍｓ程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置Ｄ２７０やリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【０７２１】

また、リール窓枠ランプＤ３１０においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信し

た）場合には、主制御基板Ｍ側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

押し順表示装置Ｄ２７０、及びリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【０７２２】

＜効果＞

このように、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【０７２３】

また、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７２４】

＜構成５＞

次に、図１０３の構成５について説明する。なお、構成５においては、指示遊技にてスピーカＳ２０から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７２５】

スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカＳ２０による音声を出力する押し順ナビとして、「中です！」（第１停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声を出力する処理を実行する。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカＳ２０からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカＳ２０からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板Ｍは、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０３では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先であり、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。

【０７２６】

なお、図１０３に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→音声→演

出表示装置」又は「音声→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね３２ｍｓ程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示や音声による押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【０７２７】

また、スピーカＳ２０においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板Ｍ側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示よりも後にスピーカＳ２０からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【０７２８】

押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【０７２９】

＜効果＞

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカＳ２０から出力される音声）という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置Ｓ４０を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７３０】

押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバーＤ５０の操作開始から、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置Ｓ４０上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に表示するまでに所定の時間（例えば３２ｍｓ以上）を要するからである。更に演出表示装置Ｓ４０上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバーＤ５０の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置Ｓ４０上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト

有りの場合）→リール回転開始（ウエイト無しの場合）→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【０７３１】

例えば、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの報知される順番の一例を記載すると、

（１）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（２）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（３）押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（４）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（５）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
（６）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
（７）演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（８）演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（９）演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１０）演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１１）演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
（１２）演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
（１３）音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（１４）音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（１５）音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１６）音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１７）音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
（１８）音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
（１９）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
（２０）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
（２１）リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
（２２）リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
（２３）リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
（２４）リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

のように、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【０７３２】

また、副制御基板Ｓにて制御される演出手段の１つとして、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンランプＳ６０により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）するような押し順ナビを加えて構成することも可能である。スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第１停止操作を行うべき第１停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を点灯（又は、点滅）させる処理を実行する。停止ボタンＤ４０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（２５）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタンランプ（第１停止ボタン

のみ点灯（点滅））→演出表示装置
（２６）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（２７）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））及びリール窓枠ランプが略同時→演出表示装置
などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（２７）では、リール窓枠ランプＤ３１０と停止ボタンランプＳ６０の点灯（点滅）のタイミングを同時としているが、更にスピーカＳ２０からの音声を同時に出力させるよう構成することも可能である。主制御基板Ｍ側（押し順表示装置Ｄ２７０）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング（押し順表示装置Ｄ２７０）、もしくは副制御基板Ｓ（演出表示装置Ｓ４０、リール窓枠ランプＤ３１０、スピーカＳ２０からの音声、停止ボタンＤ４０）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯（点滅）させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯（点滅）させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプＳ６０により、例えば「２１３」：「中→左→右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプ（点灯）→中停止ボタンＤ４２を操作→中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプ（消灯）→左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプ（点灯）→左停止ボタンＤ４１を操作→左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプ（消灯）→右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプ（点灯）→右停止ボタンＤ４３を操作→右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプ（消灯）のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯（点滅）、消灯するよう構成される。
【０７３３】
また、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御を、副制御基板Ｓにて実行する場合を上述したが、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御は、主制御基板Ｍにて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板Ｍでの停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。
【０７３４】
主制御基板Ｍにて、停止ボタンランプＳ６０の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理（例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプＳ６０の点灯処理までにかかる時間は２ｍｓ程度）により、停止ボタンランプＳ６０を点灯（又は、点滅）させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、
（２８）押し順表示装置→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（２９）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（３０）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））及び押し順表示装置が略同時→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（２８）～（３０）では、主制御基板Ｍ側で制御を行う停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビは、副制御基板Ｓ側で制御を行う演出表示装置Ｓ４０、スピーカＳ２０からの音声、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビよりも先に開始される

が、主制御基板Ｍ側で、停止ボタンランプＳ６０を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板Ｓ側（例えば、演出表示装置Ｓ４０、スピーカからの音声、リール窓枠ランプＤ３１０）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板Ｍ側（押し順表示装置Ｄ２７０、停止ボタンランプＳ６０）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板Ｓ（演出表示装置Ｓ４０、リール窓枠ランプＤ３１０、スピーカＳ２０からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。

【０７３５】

＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞

次に、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第３停止ボタンの操作を行ったタイミングである。第３停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

【０７３６】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第３停止ボタンの操作タイミングを起点として「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

【０７３７】

なお、以下に説明する構成１～構成５においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置Ｓ４０の第１停止ボタン、および第２停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

【０７３８】

＜構成１＞

まず、図１０４の構成１について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの表示が終了すると共に、演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７３９】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビとして「３」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側は当該検知に係るコマン

ドを受信して、「３」の表示を消去する処理を実行することにより、「３」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

【０７４０】

その後、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビと演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了契機としては、共に「第３停止ボタン押下」（第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって検知）であるが、図１０４では、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第３停止ボタン押下時」としていた場合であっても、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

【０７４１】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置Ｄ２７０においては、押し順表示装置Ｄ２７０が点灯→消灯開始→消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置Ｓ４０においては、押し順ナビの表示→押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始→押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置Ｄ２７０が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置Ｄ２７０が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

【０７４２】

また、第３停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第３停止ボタン操作時とは、第３停止ボタンが押下されたタイミング（第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第３停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第３停止ボタンが押下された後、第３停止ボタンを離した状態（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第３停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、演出表示装置Ｓ４０において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、

（押し順ナビの終了が同時ではない場合）

（１）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（２）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（３）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）
（４）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯
（５）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯
（６）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯
（押し順ナビの終了が同時の場合）
（７）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯
（８）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯
と規定することが可能である。

【０７４３】

また、第３停止ボタン押下時ではなく、例えば、第１停止ボタン押下時、第２停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置Ｄ２７０においては、点灯が開始されてから主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置Ｓ４０においては、例えば、第１停止ボタン押下（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第１停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）及び次に停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビ（例えば「２」の表示）の表示態様を変更開始（以下、「第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する）するよう構成されている。これらが実行される順番としては、
（９）第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始
（１０）第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）
のどちらのように構成されていてもよい。また、第２停止ボタン操作時においても同様に、
（１１）第２停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第３リール押し順ナビの表示態様の変更開始

（１２）第３リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第２停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）
のように構成することができる。
【０７４４】
＜構成２＞
次に、図１０５の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７４５】
その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの表示が終了する。
【０７４６】
＜構成３＞
次に、図１０６の構成３について説明する。図１０６においては、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを「＝３」ではなく「　３」としている。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表示可能に構成されている。
【０７４７】
ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７４８】
その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ（１１枚の払出となる図柄組み合わせ）が停止表示され、押し順表示装置Ｄ２７０に「　０」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置Ｄ２７０に「　１」→「　２」→「　３」→・・・「　１０」→「　１１」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置Ｄ２７０に「　１１」が表示された後（獲得枚数を表示した後）、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を終了する（非表示とする）。このように、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置Ｄ２７０の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得

枚数表示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「　０」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、１枚である場合にも１１枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「　０」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

【０７４９】

なお、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第３停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「　３」の表示（押し順表示装置の機能）から「　０」の表示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置Ｄ２７０の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングを「第３停止ボタン押下時」とすることで、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【０７５０】

その他の例として、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを「＝３」ではなく「１３」、「２３」、「３３」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「１」、「２」、「３」は、それぞれ左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「１」であれば、停止操作を行うべきリールは左リールＭ５１であり、「２」であれば停止操作を行うべきリールは中リールＭ５２であることを示す）。右側の桁である「３」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置Ｓ４０上にて表示される押し順「中→左→右」（対応する指示番号は「Ａ３」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「２３」→「１３」→「３３」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「３３」）の表示が消えることで押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビが終了する。

【０７５１】

＜効果＞

このように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７５２】

また、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビ表示（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第３停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかとの期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技

の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかとの期待感を削がれる事象の発生を減少させることができる。

【０７５３】

＜構成４＞

次に、図１０７の構成４について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と共に押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いＲＴ状態を維持可能）場合（例えば、中第１停止が最も高利益となる３択の押し順再遊技である「再遊技‐Ｄ２」に当選した場合）について例示している。

【０７５４】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、１ベットランプＤ２１１が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、１ベットランプＤ２１１→２ベットランプＤ２１２→３ベットランプＤ２１３の順に点灯することとなる）。

【０７５５】

＜構成５＞

次に、図１０８の構成５について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いＲＴ状態を維持可能）場合（例えば、中第１停止が最も高利益となる３択の押し順再遊技である「再遊技‐Ｄ２」に当選した場合）について例示している。

【０７５６】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、１ベットランプＤ２１１が点灯し、１ベットランプＤ２１１が点灯した後に、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了する。

【０７５７】

このように、例えば、図１０４の構成１と、図１０８の構成５とを有している場合など

で、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【０７５８】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置Ｓ４０においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第３停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「１ベットランプ点灯時」としており、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了→１ベットランプ点灯時」となり、また、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングが、第３停止ボタン非押下であれば、「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→１ベットランプ点灯時→入賞判定→入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

【０７５９】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、

（１）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（２）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（３）押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（４）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（５）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
（６）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
（７）演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（８）演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（９）演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１０）演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１１）演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
（１２）演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
（１３）音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（１４）音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（１５）音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１６）音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１７）音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
（１８）音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
（１９）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
（２０）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
（２１）リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声

（２２）リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
（２３）リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
（２４）リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置
このように、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【０７６０】

また、副制御基板Ｓにて制御される演出手段の１つとして、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビの終了までの処理としては、主制御基板Ｍが第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍがタイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に当該第３停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓが当該コマンドを受信→第３停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を消灯（消灯開始）する。また、主制御基板Ｍが第１停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍがタイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に当該第１停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓが当該コマンドを受信→第１停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を消灯（消灯開始）すると共に第２停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を点灯（点灯開始）する。

（２５）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタン（第３停止ボタンランプが消灯）
（２６）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン（第３停止ボタンランプが消灯）
などのように構成することが可能となる。停止ボタンＤ４０による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプＤ３１０のように、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０より先でもよいし、後でもよい。また、第３停止ボタン操作時において、第３停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第３停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【０７６１】

以上のように本例では、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞、及び＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に基づいて、１回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示（表示開始）されてから、押し順ナビが終了するまでの１遊技の流れの一例を具体的に記載すると、

１．押し順ナビの表示（表示開始）
スタートレバー操作→押し順ナビの表示（表示開始）（押し順表示装置Ｄ２７０）→押し順ナビの表示（表示開始）（演出表示装置Ｓ４０）
２．第１停止ボタン操作～第２停止ボタン操作まで
２－１．演出表示装置Ｓ４０
第１停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第１停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第２リール押し順ナビの表示態様の変更
→第２停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第２停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第３リール押し順ナビの表示態様の変更
２－２．押し順表示装置Ｄ２７０
押し順表示装置Ｄ２７０は点灯した状態である。
３．第３停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了
第３停止ボタン操作→押し順表示装置消灯→第３停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）→第３停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフ

ェクトの表示の終了
このようにして、１遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、例えば、１．押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプＤ３１０、及びスピーカＳ２０から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、２．第１停止ボタン操作～第２停止ボタン操作においては、演出表示装置Ｓ４０において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、３．第３停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第３停止ボタン押下、第３停止ボタン非押下などで更に区分けできる）してもよい。
【０７６２】
本例のように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０７６３】
＜押し順不正解時の表示態様＞
ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順（又は、異なる操作タイミング）にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左→中→右」であるゲームが実行される場合を例示する。
【０７６４】
演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されており、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝１」が表示されている状況下、第１停止操作として中停止ボタン（正解の押し順は左停止ボタンに対応）が操作され、主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第１停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第１停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→副制御基板Ｓ側は演出表示装置Ｓ４０における「１２３」の表示をすべて消去する処理を実行する。
以上のように構成してもよい。なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板Ｓ側では、すべてのリール（又は、停止ボタン）に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板Ｍ側では押し順ナビの表示を維持するよう構成されている。なお、主制御基板Ｍ側における押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビ）は、第３停止操作時（主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時）に消去するよう構成されている。
【０７６５】
＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞
次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御（演出表示装置Ｓ４０）に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左

→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７６６】

＜構成１＞

まず、図１０９の左上段図において、ＡＴ中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビとして「２１３」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が１１番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「１」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である１１枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段（有効ライン）に１５番のベルが停止するよう構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、１１番のリプレイＡから最大コマ数（本例では４コマ）のスベリを発生させて１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

【０７６７】

ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図３５に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図３５＜リール回転速度イメージ＞の（４）のリール定速状態から（５）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば１９０ｍｓ以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（６）のリール減速状態へと遷移し、（７）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。

【０７６８】

その後、図１０９の右上段に記載されているように演出表示装置Ｓ４０では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了し）、中リールは１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図１０９の左下段のように、演出表示装置Ｓ４０は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）されるタイミングと同時でもよい。

【０７６９】

その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの１５番のベルが入賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間（例えば１９０ｍｓの間）である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前（次回の停止ボタンの操作が有効になる前）に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。

【０７７０】

ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を

行った場合について説明を行ったが、例えば０コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、０コマスベリであった場合においても、次回の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、０コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、０コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。

【０７７１】

また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビを発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段として、リール窓枠ランプＤ３１０による点灯、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプＤ３１０、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置Ｓ４０にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する（リール窓枠ランプＤ３１０であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する）よう構成することが可能である。

【０７７２】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプＤ３１０、音声、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯（点滅）、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカＳ２０から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンＤ４１の点灯（点滅）、消灯により実行される。

【０７７３】

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成に、リール窓枠ランプＤ３１０、音声、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）を含めて構成される場合、

（１）リール窓枠ランプＤ３１０

（１－１）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（１－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（２）音声

（２－１）次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力

（３）停止ボタンＤ４０

（３－１）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（３－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（４）演出表示装置Ｓ４０

（４－１）当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）

（４－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化

以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成（１－１）～（４－２）を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン→演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理→次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

【０７７４】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図１０９を用いて説明を行い、図１０９では、第１停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第１停止操作時だけに限定されない。例えば、第２停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第３停止操作時においては、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば、演出表示装置Ｓ４０における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプＤ３１０における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」）の処理は実行されない。

【０７７５】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置Ｓ４０における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次回の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作するべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。

【０７７６】

＜＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理＞＞＞＞

次に、第３実施形態として、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図１１３を参照）。メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクタＤＳ内の投入受付センサＤ１０ｓを通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを通って下方に流下する。そして、投入受付センサＤ１０ｓの更に奥に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第１投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第１投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報、第２投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第２投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

【０７７７】

＜＜＜第３実施形態　投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞＞

図１１０は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これら

のタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。続いて図中３のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間Ａが、主制御基板Ｍによって算出され、Ａが所定の範囲内（第３実施形態では、４ｍｓ≦Ａ＜１８３ｍｓ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第１投入センサＤ２０ｓが検知を終了するまでの時間Ｂが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｂが所定の範囲内（２ｍｓ≦Ｂ＜１１５ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中４のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第２投入センサＤ２０ｓが検知を終了するまでの時間Ｃが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｃが所定の範囲内（４ｍｓ≦Ｃ＜１８３ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内を通過しているかを判定しており、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【０７７８】

＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞

＜＜構成１＞＞

次に、第３実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図１１１～図１１２は、ステップ１２００のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第３実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図１１３は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図１１１のフローチャートにおいて、図１７と同内容においては説明を省略する（ステップ１２２０～ステップ１２２５まで、及びステップ１２３２以降）。まず、図１１１において、ステップ１２２６‐１（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６‐１（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（図１１３の中上段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに差し掛かったタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐２（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐３（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１１３の右上段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓに差し掛かったタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐３（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐６（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１１３の左下段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐８（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ１２２６‐９（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオフであるか否かを判定する（図１１３の中下段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐９（第４）でＹｅｓの場合、１枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーＤ５０の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ１２３２に

移行する。
【０７７９】
＜効果１＞
第３実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第３実施形態のように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。
【０７８０】
＜効果２＞
また、第２投入センサＤ３０ｓがオフのままであり第１投入センサＤ２０ｓのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第２投入センサＤ３０ｓと比較してメダル投入口１７０から近い位置に備えられている第１投入センサＤ２０ｓによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０７８１】
＜＜＜第３実施形態　投入センサエラーによるサブルーチン＞＞＞
また、ステップ１２２６‐３（第４）、ステップ１２２６‐６（第４）、ステップ１２２６‐９（第４）でＮｏの場合、ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）により、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第１投入センサ及び第２投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図１１０の第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）のいずれかでＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐５（第４）で、メダル投入エラー処理が実行される。図１１２は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ１２２６‐１２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ１２２６‐１３（第４）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１２２６‐１４（第４）に移行する。尚、１２２６‐１３（第４）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ１２２６‐１４（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが

解除されたと判定されたらステップ１２２６‐１５で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセレクタＤＳ内のメダル投入口Ｄ１７０付近に備えられた投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

【０７８２】

＜＜＜第３実施形態　投入監視カウンタに基づいたエラーの検出＞＞＞

＜＜構成２＞＞

メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが通過する第１のセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓが備えられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサＤ１０ｓがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、投入受付センサＤ１０ｓがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて０→１と加算処理を行う。そして、主制御基板Ｍは、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内の経路を流下し、例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフになったタイミング（図１１０では、４のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて１→０と減算処理を行う。このとき、例えば、図１１０のタイミングチャートで１～４までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないこととなる。例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフにならなず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第２投入センサＤ３０ｓが、投入受付センサＤ１０ｓよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

【０７８３】

＜効果＞

このように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、更に投入受付センサＤ１０ｓの３つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるようよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７８４】

＜＜＜第３実施形態　メダル投入音の出力＞＞＞

第３実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第３実施形態において、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第３実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第３実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する

。
【０７８５】
＜＜構成３＞＞
まず、タイミングＡとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図１１０のタイミングチャートにより、Ｃの期間の上限値である１８３ｍｓよりＢの上限値である１１５ｍｓを差し引くと６８ｍｓとなる。つまり、この期間で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。
【０７８６】
＜＜構成４＞＞
タイミングＡの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。
【０７８７】
＜効果＞
このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。
【０７８８】
＜＜構成５＞＞
次に、タイミングＢとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。
【０７８９】

＜＜構成６＞＞
タイミングＢの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。
【０７９０】
＜効果＞
このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。
【０７９１】
＜＜構成７＞＞
次に、タイミングＣとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第２のタイミングと同様であるが、更にステップ１２２６‐１５にて主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。
【０７９２】
＜＜構成８＞＞
タイミングＣの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。
【０７９３】
＜効果＞
このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となっ

たタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【０７９４】

＜＜＜第３実施形態　シュートセンサによるメダルエラー検出＞＞＞

次に、第３実施形態として、シュートセンサＤ４０ｓを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図１１４は、メダルセレクタＤＳ内の遊技メダルの経路において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過した後のメダルの流路部材（第３実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図１１４において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの下方にシュートセンサＤ４０ｓが備えられており、シュートセンサＤ４０ｓは、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第３実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【０７９５】

シュートセンサＤ４０ｓによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホッパＨ４０と連通するシュート本体において、シュートセンサＤ４０ｓの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル１枚分の幅であり、１枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第３実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル３枚分の位置がシュートセンサＤ４０ｓにより検知される位置とするが、シュートセンサＤ４０ｓが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【０７９６】

シュートセンサＤ４０ｓの遊技メダルの検知は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサＤ４０ｓによって検知されて、その信号（シュートセンサＤ４０ｓがオンになったタイミングの情報、シュートセンサＤ４０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、シュートセンサＤ４０ｓによって検知された信号に係る情報、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Ｍが、第１投入センサＤ２０ｓもしくは第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサＤ４０ｓが検知するべき時間　以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図１１４における４枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、４枚目の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、もしくは第２投入センサＤ３０ｓにより検知されたタイミングから４枚目の遊技メダルがシュートセンサＤ４０ｓにより検知されるまで

の期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第３実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

【０７９７】

＜＜第３実施形態　シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞

図１１５は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。その後、図中３のタイミングでシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｄ、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｅが主制御基板Ｍによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサＤ４０ｓの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサＤ４０ｓを備えることで検出することが可能となる。

【０７９８】

＜効果＞

このように構成することで、例えばシュートセンサＤ４０ｓ付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサＤ４０ｓによる遊技メダルの正常な通過は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサＤ４０ｓによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７９９】

＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞

次に、第４実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿Ｄ２３０への払い出し、もしくはメダル受け皿Ｄ２３０への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材Ｄ３４０の機構の一例について説明することにする。

【０８００】

まず、第４実施形態に係るメダル返却部材Ｄ３４０について詳細に説明するための図１１６～図１１９について説明する。図１１６はメダル返却部材Ｄ３４０の正面図である。図１１７は、メダル返却部材Ｄ３４０を、メダル受入口Ｄ３４１（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図１１８は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図１１９は、図１１７の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

【０８０１】

＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材の正面図＞＞＞

図１１６は、第４実施形態におけるメダル返却部材Ｄ３４０の正面図である。メダル返

却部材Ｄ３４０の一例として、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクタＤＳによりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロッカがオフの状態でブロッカに到達した遊技メダル）をメダル受け皿Ｄ２３０に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿Ｄ２３０に払い出すよう構成されている。

【０８０２】

メダル返却部材Ｄ３４０は、メダルセレクタＤＳにより検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿Ｄ２３０に返却する際に通過する第一流路と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、２つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材Ｄ３４０を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

【０８０３】

メダル返却部材Ｄ３４０における第二流路は少なくとも、ホッパＨ４０から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口Ｄ３４１と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２を有するよう構成されている。更に、メダル落下面Ｄ３４２と対向して位置するメダル非落下面Ｄ３４３と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

【０８０４】

メダル受入口Ｄ３４１は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈと連通するよう構成されている。また、メダル受入口Ｄ３４１は開口しているため、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口Ｄ３４１を通過することが可能となっている。また、特に、第４実施形態では、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第４実施形態において、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口Ｄ３４１に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口Ｄ３４１の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

【０８０５】

また、第４実施形態において、メダル落下面Ｄ３４２の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面Ｄ３４２と対向して位置するメダル非落下面Ｄ３４３も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面Ｄ３４２、及びメダル非落下面Ｄ３４３の形状はこれに限定されない。

【０８０６】

第４実施形態においてメダル受入口Ｄ３４１は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図１１６の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出されてメダル落下面Ｄ３４２に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面Ｄ３４２から滑り落ち、確実にメダル受け皿Ｄ２３０へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口Ｄ３４１、およびメダル落下面Ｄ３４２が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口Ｄ３４１、およびメダル落下面Ｄ３４２が共に傾斜しないよう構成してもよい。尚、メダルセレクタＤＳにより検出された不適正なメダルは、メダル受入口Ｄ３４１の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿Ｄ２３０の方向に落下するよう構成されている。

【０８０７】

＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材の側面図　遊技メダル流下の軌跡図（斜視図）＞＞＞

次に、図１１７、および図１１８を用いて、第４実施形態のメダル受入部材の構成においての寸法規定について説明する。図１１７は、メダル返却部材Ｄ３４０を、メダル受入口Ｄ３４１が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれａ、ｂと規定する（図１１６参照）。なお、遊技メダルの厚みであるａは、１．５ｍｍ～２．０ｍｍ程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径であるｂは、２４．５ｍｍ～２５．５ｍｍ程度とすることが好適である。

【０８０８】

次に、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２から、メダル受入口Ｄ３４１の縁部までの距離をｃ、メダル非落下面Ｄ３４３に対して垂直方向におけるメダル非落下面Ｄ３４２からメダル受入口の縁部までの最長の距離をｄ、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向（例えば、第４実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口Ｄ３４１の開口部の高さ方向とする）の長さをｅ、メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さをｆとしてそれぞれ規定する。第４実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材Ｄ３４０は構成されている、

ｃ≧ａ・・・式（１）

ｂ＞ｄ・・・式（２）

ｆ≧２ｂ・・式（３）

ｂ＞ｅ・・・式（４）

尚、第４実施形態において、遊技メダルは２５Φサイズ、３０Φサイズのどちらでも適用が可能である。

【０８０９】

まず、式（１）及び（３）を満たしていることで、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚みａよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【０８１０】

次に、式（４）を満たしていることで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された１枚目の遊技メダル（遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず）と、その後に払い出される２枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能である。

【０８１１】

次に、式（３）を満たしていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる

【０８１２】

式（１）～式（４）のように、メダル返却部材Ｄ３４０の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈからの遊技メダルの払い出し、及びスムーズな遊技メダルのメダル受け皿Ｄ２３０への誘導を行うことが可能となる。図１１８は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式（１）～式（４）の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された１枚目の遊技メダルと、その後に払い出される２枚目の遊技メダルとが

衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能となる。

【０８１３】

なお、図１１７に示すように、本例では、メダル返却部材Ｄ３４０の外部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材Ｄ３４０の内部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル受入口Ｄ３４１に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

【０８１４】

＜＜＜第４実施形態　遊技メダル流下の軌跡図（側面図）＞＞＞

図１１８において、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図１１９を用いて説明を行う。図１１９は、図１１７の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出される。次に、右上段図のように、２枚目の遊技メダルが１枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口Ｄ３４１から放出され、１枚目の遊技メダルは、図１１６の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突する。尚、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出されてから２枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装置Ｈのディスク Ｈ５０の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第４実施形態の右上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出された後に２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されることとなるが、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングとしては、（１）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、（２）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前（直前）のタイミング、（３）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングに合わせて前記ｆ（図１１７参照）の距離を調整してもよい。なお、上記（２）については、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてメダル受入口Ｄ３４１を通過してから、遊技メダルの直径（前記ｂ）以上水平方向に進んだ（発射された）後のタイミングとすることが好適である。また、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングが、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ（奥行き）は限られているため、前記ｆ（メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さ）も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングを１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、２枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、３枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数（例えば、１５枚）目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。また、衝突部においては、メダル返却部材Ｄ３４０の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【０８１５】

次に、左下段のように、１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面Ｄ３４２に落下する。２枚目の遊技メダルは、１枚目の遊技メダルの上方を通過し、１枚目の

遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式（１）のように構成されていることで、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面Ｄ３４２に落下した１枚目の遊技メダルは、重力によりメダル落下面Ｄ３４２の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面Ｄ３４２から落下することでメダル受け皿Ｄ２３０へと誘導される。２枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に１枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面Ｄ３４２に落下する。このとき、１枚目の遊技メダルが、メダル落下面Ｄ３４２の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口Ｄ３４１の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる

【０８１６】

＜＜効果１＞＞

メダル受入口Ｄ３４１から２枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、１枚目の遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面Ｄ３４２に落下する。このとき、式（１）及び（３）を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚みａよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【０８１７】

＜＜効果２＞＞

例えば式（２）、式（４）のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口Ｄ３４１の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【０８１８】

＜＜効果３＞＞

例えば式（３）のように構成されていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０８１９】

＜＜効果４＞＞

メダル落下面Ｄ３４２に落下した１枚目の遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２から落下し、メダル受け皿Ｄ２３０の方向に向かって流下することになり、２枚目の遊技メダルは、図１１９の左下段図のように、１枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面Ｄ３４２に落下することになる。このように構成することで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１付近での滞留によるメダル受け皿Ｄ２３０へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【０８２０】

＜＜効果５＞＞

メダル払出装置Ｈから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材Ｄ３４０の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０８２１】

＜＜効果６＞＞

ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突（メダルセレクタＤＳから返

却される遊技メダルとホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダル同士の衝突など）が起こり、リズミカルではないメダル受け皿Ｄ２３０への遊技メダルの流下となってしまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８２２】

＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞

＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート＞＞＞

次に、第５実施形態として、メダル払出装置Ｈの駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置Ｈの動作制御について、図１２０を用いて説明する。図１２０は、遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出される際に駆動するホッパモータＨ８０と、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓの検知に係るタイミングチャートである。まず、ホッパモータＨ８０において、ホッパモータＨ８０が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置Ｈにより、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転し、メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第５実施形態において、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓは、例えば放出付勢手段Ｈ７０の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中１のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第５実施形態では初期位置と称する）において第１払出センサＨ１０ｓがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。そして、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から動き出すことで第１払出センサＨ１０ｓがオフの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。図中２のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置（第５実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第２払出センサＨ１０ｓがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。そして図中３のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段Ｈ７０が再び初期位置へ変位を開始することで第２払出センサＨ１０ｓがオフの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。そして図中４のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が再び初期位置へ変位することで第１払出センサＨ１０ｓがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。尚、第５実施形態では、例えば１のタイミングから２のタイミングまでの期間が所定の範囲Ａ（Ａ＜２６ｍｓ）であり、２のタイミングから３のタイミングまでの期間が所定の範囲Ｂ（９ｍｓ≦Ｂ＜６０ｍｓ）であり、３のタイミングから４のタイミングまでの期間が所定の範囲Ｃ（９ｍｓ≦Ｃ＜６０）であることを検知することでメダル払出装置Ｈが正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

【０８２３】

＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止＞＞＞

＜＜構成＞＞

次に、図１２１を用いて、第５実施形態のメダル払出装置Ｈによるメダル払出開始～メダル払出装置Ｈの停止までの一連の流れについて説明する。まず、図１２１であるが、第５実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置Ｈの停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第５実施形態の構成に不要なメダル払出装置Ｈに係る構成はできるだけ排除したものとなっている。図１２１は、遊技メダルを払い出す際に回転駆動するディスクＨ５０の正面図である。

【０８２４】

尚、第５実施形態において、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す枚数を５枚としている。ディスクＨ５０には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスクＨ５０は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスクＨ５０の下をディスクＨ５０の回転によって移動することで、放出口Ｄ２４０か

ら遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホッパモータＨ８０が駆動前であり、第１払出センサＨ１０ｓがオンの状態である。この状態を、第５実施形態では放出付勢手段Ｈ７０における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスクＨ５０の外周上に、ディスクＨ５０の回転前の初期位置（ディスクＨ５０）を設けることにする。この初期位置（ディスクＨ５０）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスクＨ５０の回転方向に変位する。また、第５実施形態においては、ホッパモータＨ８０の駆動状態は定速状態であり、更に４枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

【０８２５】

図１２１の上段図において、ホッパモータＨ８０の駆動が定速回転であり、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位して４枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスクＨ５０）においては、３枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度Ａだけ回転していることがわかる。つまり、ホッパモータＨ８０の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスクＨ５０は角度Ａだけ回転する。また、放出付勢手段Ｈ７０が払出位置から初期位置に変位するまでに、ディスクＨ５０は回転しない。

【０８２６】

次に、図１２１の左下段において、ホッパモータＨ８０の駆動が定速回転であり、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位して５枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、４枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段Ｈ７０は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスクＨ５０は回転していないため、４枚目の遊技メダルを払い出したときと同様に、４枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Ａだけ回転していることがわかる。

【０８２７】

そして、右下段のように、５枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホッパモータＨ８０の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホッパモータＨ８０の駆動をオフにした後、ディスクＨ５０の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクＨ５０）は５枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Ｂだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、１枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホッパモータＨ８０は駆動開始からすぐに定速状態になるわけでなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、１枚目（ホッパモータＨ８０は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段Ｈ７０が初期位置であった場合は、２枚目以降（ホッパモータＨ８０は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホッパモータＨ８０が加速状態を有している分遅れることになる。

【０８２８】

ここで、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホッパモータＨ８０を駆動すると、ホッパモータＨ８０が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をＡ（ｍ／ｔ）とする。加速状態は、速度０から定速の速度Ａまで加速処理を行う状態であり、速度０から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をＢ（ｍ／ｔ）とすると、Ｂ＜Ａとなる。よって、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ｃ（ｍ／ｔ）は、Ｂ＜Ｃ＜Ａとなる。

【０８２９】

次に、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。１枚目の遊技メダルが払い出された時点でホッパモータＨ８０は定速状態となっているため、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はＡとなる。

【０８３０】

上記のように、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ｃよりも、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ａの方が速いため、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離と、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。

【０８３１】

図１２１に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては５枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクＨ５０を所定の角度（第５実施形態では角度Ｂ）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離を、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離（２枚目の遊技メダルが払い出されてから３枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離等も同一の距離）よりも短くすることができ、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける（近似させる）ことができることとなり、テンポよく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。

【０８３２】

尚、ホッパモータＨ８０の駆動後にディスクＨ５０が停止する場合の回転方向へのズレの幅（角度Ｂ）であるが、これは、ホッパモータＨ８０の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホッパモータＨ８０の加速状態で回転する幅とホッパモータＨ８０の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホッパモータＨ８０の駆動後にディスクＨ５０を放出付勢手段Ｈ７０が初期位置からどの程度回転方向にズラして停止させるかが定められることになる。ホッパモータＨ８０の加速状態で回転する幅とホッパモータＨ８０の定速状態で回転する幅の差分は、ホッパモータＨ８０の放出付勢手段Ｈ７０の初期位置に対応する位置から放出付勢手段Ｈ７０の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度Ｂは角度Ａよりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度Ｂだけ回転方向にずれた場合であっても、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓによる遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図１２０のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。

【０８３３】

＜＜効果＞＞

このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第５実施形態に係る構成と第４実施形態に係る構成とを組み合わせることで、（１）遊技メダル同士が衝突しない、（２）遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

【０８３４】

また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスクＨ５０を所定の角度（第５実施形態では角度Ｂ）だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口Ｄ２４０から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。

【０８３５】

＜＜＜＜第６実施形態　主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御＞＞＞＞

次に、第６実施形態として、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板Ｍは、例えば、図１６の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図３２のステップ１６２２のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓの通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓでそれぞれ実行処理に係るプログラム（主制御基板Ｍが有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板Ｓが有するプログラムはサブ側プログラムと称する）を有しており、例えば、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板Ｍからコマンドが受信できない状況下、副制御基板Ｓはサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板Ｓが主制御基板Ｍからコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板Ｍのメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板Ｓとの通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとで通信が不可となっている状況から、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図１２２～図１２６を用いて主制御基板Ｍにて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板Ｓとの通信が不可になった場合において、主制御基板Ｍ、及び副制御基板Ｓにて行われる処理についての実施例を第６実施形態として説明することにする。

【０８３６】

＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞

図１２２は、精算に係る処理の実行中に主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数としてＮ遊技目を起点とし、Ｎ＋１遊技目に跨って処理が行われるものであるとする。そして、第６実施形態では、主制御基板Ｍが行う処理として、特に、副制御基板Ｓに、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板Ｓが行う処理として、主制御基板Ｍから受信したコマンドに基づいた演出を実行することを１セット（第６実施形態では１つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することはなく、受信したコマンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図１２２～図１２６では、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍが送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが１以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカＳ２０から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカＳ２０から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるも

のとする。例えば、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカＳ２０から音声を出力する処理を実行する場合、主制御基板Ｍから受信したコマンドと、スピーカＳ２０の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声がスピーカＳ２０から出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは１対１の関係でなくてもよい。具体的に言えば、１つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声を出力するよう構成することが可能となる。

【０８３７】

＜＜構成１＞＞

図１２２について詳細に説明する。まず、処理の順序１として、主制御基板Ｍが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓが精算中の音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Ｓが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【０８３８】

順序２として、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８３９】

主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、精算に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４０】

順序３として、Ｎ遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４１】
順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８４２】
順序５として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８４３】
順序６として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作（第１リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８４４】
順序７として、第２リールの停止操作（第２リールとは、複数のリールのうち、遊技者が２番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８４５】
順序８として、第３リールの停止操作（第３リールとは、複数のリールのうち、遊技者が３番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、Ｎ遊技目に遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）の当選が決定され、リールの停止操作に基づいて当選した条件装置に係る図柄組合せが停止表示した場合に係るコマンド（第６実施形態では「入賞に係るコマンド」とする）などを送信する（Ｎ遊技目の次処理

のコマンドとして）ように構成することも可能である。
【０８４６】
順序９として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。
【０８４７】
次に、Ｎ＋１遊技目として、順序１０、順序１１に処理が進んでいく。順序１０として、Ｎ遊技目における順序１と同様に、主制御基板Ｍが精算の開始に係るコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。このときスピーカＳ２０から出力される精算中の音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係る精算中の音の出力→Ｎ＋１遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係る精算中の音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる）。
【０８４８】
順序１１として、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Ｓは、受信したコマンドに基づき、Ｎ＋１遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。
【０８４９】
＜効果１＞
このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８５０】
＜効果２＞
また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８５１】
＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞＞
＜＜構成２＞＞
次に、図１２３について詳細に説明する。まず、処理の順序１として、主制御基板Ｍが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。＜＜第６実施形態　精算に係る

処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている）。そして、副制御基板Ｓが精算中の音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【０８５２】

順序２として、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８５３】

主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、精算に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５４】

順序３として、Ｎ遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５５】

順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５６】

順序５として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５７】

順序６として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精査中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５８】

順序７として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５９】

順序８として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（Ｎ遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【０８６０】

順序９として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【０８６１】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序１０に処理が進んでいく。順序１０として、所定のエラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等どのようなエラーであってもよい。主制御基板Ｍは、特に前扉ＤＵが開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカＳ２０より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの

検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカＳ２０の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Ｓは、Ｎ遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、Ｎ＋１遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、Ｎ遊技目における精算中に音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

【０８６２】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８６３】

＜効果２＞

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカＳ２０から出力する音声チャンネルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８６４】

＜＜＜第６実施形態　最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞

＜＜構成３＞＞

次に図１２４について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバーＤ５０の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓがウエイト音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Ｓがウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【０８６５】

順序２として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける

。尚、主制御基板Ｍが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８６６】

主制御基板Ｍが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６７】

順序３として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６８】

順序４として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６９】

順序５として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８７０】

順序６として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（Ｎ遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【０８７１】

順序７として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表

示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

【０８７２】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序８、順序９に処理が進んでいく。順序８として、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板ＭからＮ遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８７３】

順序９として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカＳ２０から出力されるウエイト音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力→Ｎ＋１遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

【０８７４】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８７５】

＜効果２＞

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８７６】

＜＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞＞

＜＜構成４＞＞

次に図１２５について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパＨ４０から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、Ｎ遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパＨ４０

から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Ｓがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパＨ４０から払い出されたと判断することで、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【０８７７】

順序２として、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板ＭからホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８７８】

主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパＨ４０から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパＨ４０から払い出されたと判断しているため、Ｎ遊技目の処理が完了し、Ｎ＋１遊技目に係るコマンドをセットする。

【０８７９】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序３、順序４に処理が進んでいく。順序３として、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板ＭからＮ遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８８０】

順序４として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカＳ２０の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Ｓは、Ｎ遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、Ｎ＋１遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、Ｎ遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【０８８１】

＜効果１＞
　このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８８２】
＜効果２＞
　また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８８３】
＜＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞
＜＜構成５＞＞
　次に図１２６について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパＨ４０から遊技メダルの払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、Ｎ遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパＨ４０から払い出されたと判断することで、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。
【０８８４】
　順序２として、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。
【０８８５】
　次に、Ｎ＋１遊技目として、順序３～順序１０に処理が進んでいく。順序３として、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。

つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８８６】

順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８８７】

順序５として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８８８】

主制御基板Ｍが、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８８９】

順序６として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９０】

順序７として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９１】
順序８として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板ＭからホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８９２】
順序９として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板ＭからホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、Ｎ＋１遊技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板Ｍが副制御基板Ｓへ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。
【０８９３】
順序１０として、Ｎ＋１遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）による入賞が判定され、遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板ＳはホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカＳ２０から出力する。このときスピーカＳ２０から出力されるメダル払出音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目におけるホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目のホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力→Ｎ＋１遊技目に係るホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる）。
【０８９４】
＜効果１＞
このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８９５】
＜効果２＞
また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０８９６】
＜＜本例に適用可能な置数に係る構成＞＞
ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下

の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。
【０８９７】
まず、図１２７を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。
【０８９８】
＜ＢＢ非作動時＞
図１２７に例示する遊技機は、１種ＢＢ（ＢＢと称することがある）と２種ＢＢ（ＭＢと称することがある）とを有しており、１種ＢＢに関する役（当選した後に１種ＢＢが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、１種ＢＢ役と称することがある）として、「１種ＢＢ単独」（１種ＢＢ役が単独で当選する条件装置）と「１種ＢＢ＋チェリー」（１種ＢＢ役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。また、２種ＢＢに関する役（当選した後に２種ＢＢが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、２種ＢＢ役と称することがある）として、「２種ＢＢ単独」（２種ＢＢ役が単独で当選する条件装置）と「２種ＢＢ＋チェリー」（２種ＢＢ役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。
【０８９９】
また、入賞役（停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する役）として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの４種類の役を有しており、最も当選する置数が大きいベル（１０４００／６５５３６で当選）をメイン小役と称することがある。
【０９００】
同図最上段に示す「ＢＢ非作動時」は、１種ＢＢ及び２種ＢＢが作動していない状態（通常遊技状態等と称することがある）における置数に関する表である。「投入数」は、後述する各種期待値を算出するために３枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、１種ＢＢ作動中及び２種ＢＢ作動中における規定数は２枚であるが、「投入数」を３としている。また、「払出数」は、「投入数」を３とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、１種ＢＢ作動時の遊技においては２枚賭けで１５枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を３と仮定しているため、「払出数」も「１５×３÷２＝２２．５」となっている。
【０９０１】
「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は６５５３６となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。
【０９０２】
「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「１種ＢＢ単独」、「１種ＢＢ＋チェリー」、「２種ＢＢ単独」、「２種ＢＢ＋チェリー」については、１種ＢＢ又は２種ＢＢに当選したゲームにて１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は１となっている。また、「１種合算」は、「１種ＢＢ単独」又は「１種ＢＢ＋チェリー」に当選した後、１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に１種ＢＢを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は２４となっている。また、「２種合算」は、「２種ＢＢ単独」又は「２種ＢＢ＋チェリー」に当選した後、２種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に２種ＢＢを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は８となっている。
【０９０３】
「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した１ゲームあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した１ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。
【０９０４】
なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。
【０９０５】

＜遊技方法１＞
遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。
【０９０６】
＜遊技方法２＞
押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様（停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングをランダム）にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、６種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては２０コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。
【０９０７】
「内部中」は、「１種ＢＢ単独」、「１種ＢＢ＋チェリー」、「２種ＢＢ単独」、「２種ＢＢ＋チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、１種ＢＢ又は２種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム（１種ＢＢ又は２種ＢＢの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム）となっている。同図においては、２９０／６５５３６で、１種ＢＢ又は２種ＢＢの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約０．０１３２７５１４６であり、「払出数期待値」は０となっている。
【０９０８】
＜１種ＢＢ作動中＞
同図上段から２段目に示す「１種ＢＢ作動中」は、１種ＢＢが作動している状態における置数に関する表である。１種ＢＢ作動中においては、規定数は２枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が１５となり、ベルに最も当選し易く（決定され易く）なっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の１又は複数（すべてでもよい）を、「ＢＢ非作動時」と同一となるように構成してもよい。なお、上述したように、１種ＢＢ作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて２枚賭けで１５枚の払出となるため、規定数３枚時の払出数期待値（「ＢＢ非作動時」における「１種合算」の「払出数」）は２２．５となっている。
【０９０９】
＜２種ＢＢ作動中＞
同図最下段に示す「２種ＢＢ作動中」は、２種ＢＢが作動している状態における置数に関する表である。２種ＢＢ作動中においては、規定数は２枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合（例えば、「左→中→右」の押し順でゲームを実行した場合）には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は１５となっている。なお、上述したように、２種ＢＢ作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて２枚賭けで１５枚の払出となるため、規定数３枚時の払出数期待値（「ＢＢ非作動時」における「２

種合算」の「払出数」）は２２．５となっている。
【０９１０】
＜ＢＢ非作動中＞
再度、「ＢＢ非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの４種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の５種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞ＯＵＴ」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約１．２３７２５８９１１となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞ＯＵＴ）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を１００で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約２２２．８％となっている。
【０９１１】
「再遊技込み」における「入賞ＯＵＴ」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約１．６４９２４６２１６となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、３枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、３枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は３となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞ＯＵＴ）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を１００で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約１７０．５％となっている。
【０９１２】
「１種合算出玉率」は、「１種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。また、「２種合算出玉率」は、「２種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。
【０９１３】
＜各種値の比較＞
ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。
（１）「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）
（２）「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）
（３）「２種合算」の払出数期待値＜メイン小役の「払出数期待値」
（４）「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」
（５）「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」
【０９１４】
また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（１）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。
【０９１５】
また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（２）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技込み」の合算の

「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【０９１６】

また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（３）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【０９１７】

なお、上記（１）～（３）の１又は複数の構成を有する遊技機として、２種ＢＢ作動中において、規定数を２枚、１ゲームあたりの平均の払出枚数を２枚とする等、２種ＢＢ作動中における出玉率（２種合算出玉率）を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した（１）～（３）の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。

【０９１８】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（４）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【０９１９】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（５）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【０９２０】

＜本例に係る構成の組み合わせ＞

以上のように、本実施形態に係る構成から第６実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第６実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせて構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例を列記する。

【０９２１】

＜組み合わせ構成１＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９２２】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４

０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９２３】

＜組み合わせ構成２＞

例えば、本例における＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９２４】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０９２５】

＜組み合わせ構成３＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９２６】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９２７】

＜組み合わせ構成４＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９２８】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、

遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９２９】

＜組み合わせ構成５＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９３０】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０９３１】

＜組み合わせ構成６＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９３２】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９３３】

＜組み合わせ構成７＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９３４】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００に

より放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９３５】

＜組み合わせ構成８＞

例えば、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９３６】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９３７】

＜組み合わせ構成９＞

例えば、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９３８】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９３９】

＜組み合わせ構成１０＞

例えば、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９４０】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９４１】

＜組み合わせ構成１１＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９４２】
＜効果＞
　このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９４３】
＜組み合わせ構成１２＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９４４】
＜効果＞
　このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９４５】
＜組み合わせ構成１３＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に

係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９４６】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９４７】

＜組み合わせ構成１４＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９４８】

＜効果＞

このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９４９】

＜組み合わせ構成１５＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された

遊技機とする。
【０９５０】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９５１】
＜組み合わせ構成１６＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９５２】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９５３】
＜組み合わせ構成１７＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９５４】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９５５】
＜組み合わせ構成１８＞
例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９５６】
＜効果＞
このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９５７】
＜組み合わせ構成１９＞
例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９５８】
＜効果＞
このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９５９】
＜組み合わせ構成２０＞
例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９６０】
＜効果＞
このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９６１】

＜組み合わせ構成２１＞
例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９６２】
＜効果＞
このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９６３】
＜組み合わせ構成２２＞
例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９６４】
＜効果＞
このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９６５】
＜組み合わせ構成２３＞
例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【０９６６】
＜効果＞
このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０９６７】
＜組み合わせ構成２４＞
例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第

５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９６８】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９６９】

＜組み合わせ構成２５＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【０９７０】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９７１】

以上、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成は適宜、組み合わせて構成することが可能である。

【０９７２】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【０９７３】

本態様（１）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠ＭＷ）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯ＭＯ）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第１図柄（例えば、白セブン図柄）と、第２図柄（例えば、ベル図柄）と、を少なくとも有し、

前記第１図柄の最大横幅値は前記第２図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第２図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第１図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。
【０９７４】
本態様（２）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部（例えば、傾斜面Ｈ６４）が設けられており、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【０９７５】
本態様（３）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【０９７６】
本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ス

トップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９７７】
本態様（５）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されており、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーＳＢ２）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第１所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。
【０９７８】
本態様（６）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
前記主遊技部と電気的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）と
を備え、
前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、
前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、
前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９７９】
本態様（７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）と、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
役の抽選を実行する役抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と
を備え、
前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、
遊技媒体の払出を実行する払出処理と
を実行可能であり、
リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており

、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、
主遊技部は、
前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、
副遊技部は、
前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが１増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを１枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がＡ（Ａは自然数）となってからＡ＋１となるまでの時間値と、Ｎ（Ｎは自然数であり、２≦Ｎ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、Ｍ（Ｍは自然数であり、１≦Ｍ≦（Ｎ－１））個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からＭ＋１個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８０】
本態様（８）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、
設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示ＬＥＤ）と
を備え、
遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図７７における要素６）を複数有しており、
前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図７７における要素５）を複数組み合わせて構成されており、
前記点灯態様は、点灯色（例えば、図７７における要素１）と点灯時間パターン（例えば、図７７における要素４）との組み合わせであり、
前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図７７における要素２）と消灯時間（例えば、図７７における要素３）との組み合わせであり、
前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、
前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第１点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第２点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第３点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第１点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第２点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、
前記第２点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第１点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８１】
本態様（９）に係る遊技機は、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電気的に貯留可能となっている）と、
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
所定の遊技状態における１遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ（例えば、３ベットランプＤ２１３）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
当選役を決定可能な役決定手段と
を備え、
役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、
前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯する
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８２】
本態様（１０）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８３】
本態様（Ａ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所

定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８４】
本態様（Ａ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８５】
本態様（Ａ３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
【０９８６】
本態様（Ａ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【０９８７】

本態様（Ａ５）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【０９８８】

本態様（Ａ６）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２

、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９８９】
本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定され

た遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【０９９０】

本態様（Ａ８）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、Ｎ－１番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【０９９１】

本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【０９９２】

本態様（Ａ１０）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９９３】
本態様（Ａ１１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所

定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【０９９４】

本態様（Ａ１２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【０９９５】

本態様（Ａ１３）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【０９９６】

本態様（Ａ１４）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９９７】
本態様（Ａ１５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる

特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９９８】
本態様（Ａ１６）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【０９９９】
本態様（Ａ１７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１０００】

本態様（Ａ１８）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００１】
本態様（Ａ１９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００２】
本態様（Ａ２０）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２

、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００３】
本態様（Ａ２１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第２の役抽選状態に移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００４】
本態様（Ｂ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１００５】

本態様（Ｂ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

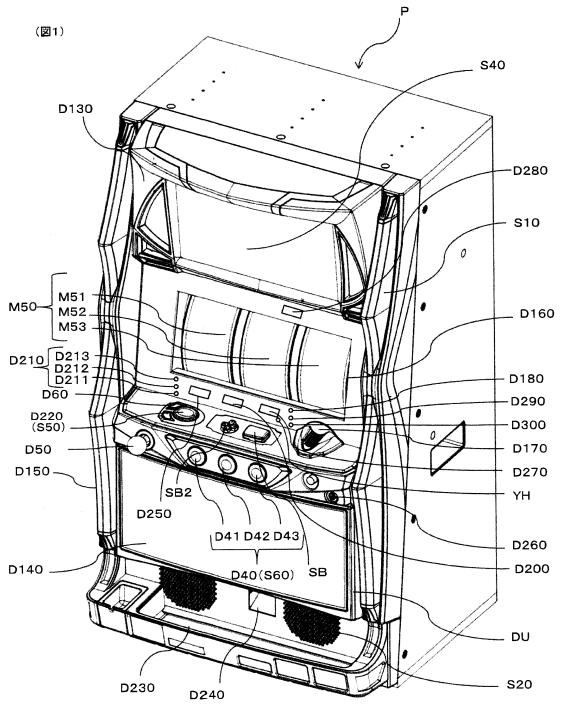
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００６】
本態様（Ｂ３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。
【１００７】
本態様（Ｂ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、
前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１００８】
本態様（Ｂ５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

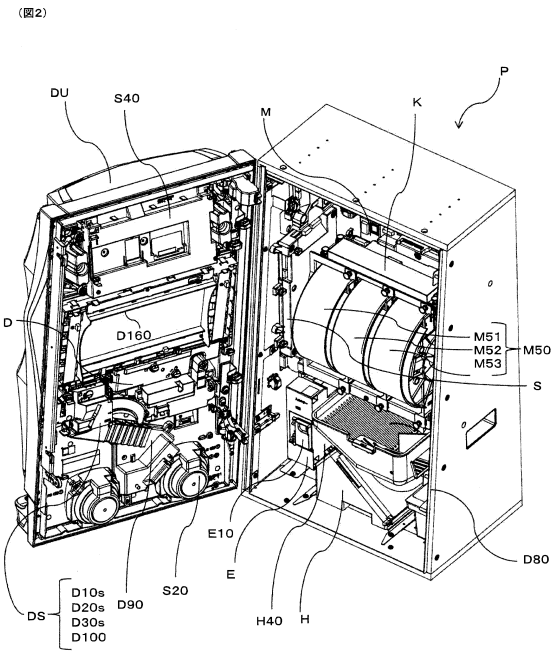
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【符号の説明】
【１００９】
Ｐ　回胴式遊技機、ＤＵ　前扉（ドア）
Ｄ　扉基板、Ｄ１０ｓ　投入受付センサ
Ｄ２０ｓ　第１投入センサ、Ｄ３０ｓ　第２投入センサ
Ｄ４０　停止ボタン、Ｄ４１　左停止ボタン
Ｄ４２　中停止ボタン、Ｄ４３　右停止ボタン
Ｄ５０　スタートレバー、Ｄ６０　精算ボタン
Ｄ７０　表示パネル、Ｄ８０　扉スイッチ
Ｄ９０　コインシュータ、Ｄ１００　ブロッカ
Ｄ１３０　上パネル、Ｄ１４０　下パネル
Ｄ１５０　装飾ランプユニット、Ｄ１６０　リール窓
Ｄ１７０　メダル投入口、Ｄ１８０　スタートランプ
Ｄ２９０　再遊技ランプ、Ｄ３００　投入可能ランプ
Ｄ２００　クレジット数表示装置、Ｄ２１０　投入数表示灯
Ｄ２２０　ベットボタン、Ｄ２３０　メダル受け皿
Ｄ２４０　放出口、Ｄ２５０　特別遊技状態表示装置
Ｄ２６０　鍵穴、Ｄ２７０　払出数表示装置（押し順表示装置）
Ｄ２８０　ＡＴカウンタ値表示装置
Ｄ３１０　リール窓枠ランプ
Ｄ３４０　メダル返却部材
Ｄ３４１　メダル受入口
Ｄ３４２　メダル落下面
Ｄ３４３　メダル非落下面
Ｍ　主制御基板
Ｍ２０　設定キースイッチ、Ｍ３０　設定／リセットボタン
Ｃ　主制御チップ、Ｍ５０　リール
Ｍ５１　左リール、Ｍ５２　中リール
Ｍ５３　右リール、Ｍ６０　ＡＴカウンタ
Ｍ７０　遊技間隔最小タイマ
Ｓ　副制御基板、Ｓ１０　ＬＥＤランプ
Ｓ２０　スピーカ、Ｓ３０　回胴バックライト
Ｓ４０　演出表示装置、ＳＣ　副制御チップ
Ｅ　電源基板、Ｅ１０　電源スイッチ
Ｈ　メダル払出装置、Ｈ１０ｓ　第１払出センサ
Ｈ２０ｓ　第２払出センサ、Ｈ４０　ホッパ
Ｈ５０　ディスク、Ｈ５０ａ　ディスク回転軸
Ｈ６０　遊技メダル出口、Ｈ７０　放出付勢手段
Ｈ８０　ホッパモータ
Ｓ５０　ベットボタンランプ、Ｓ６０　停止ボタンランプ
Ｋ　回胴基板、Ｋ１０　回胴モータ
Ｋ２０　回胴センサ
ＩＮ　中継基板、ＳＢ　サブ入力ボタン

ＫＨｃ　高確保障カウンタ、ＹＫｃ－１　有利区間残りゲーム数カウンタ
ＦＺｔ　フリーズ実行タイマ
ＲＵ　リールユニット、ＢＵ　台座部、Ｈ６２　排出案内部、Ｈ６４　傾斜面
ＨＳ　メダル補助タンク、ＢＳ　ビス、ＤＥ　満杯検知電極
Ｍ５５　第１の端部、Ｍ５７　第２の端部、Ｍ５８　重畳部分、Ｍ５９　切れ目
ＭＷ　リール枠、ＭＯ　リール帯

【図１】

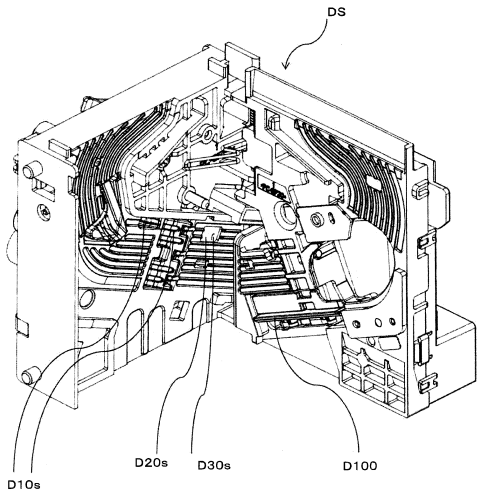


【図２】



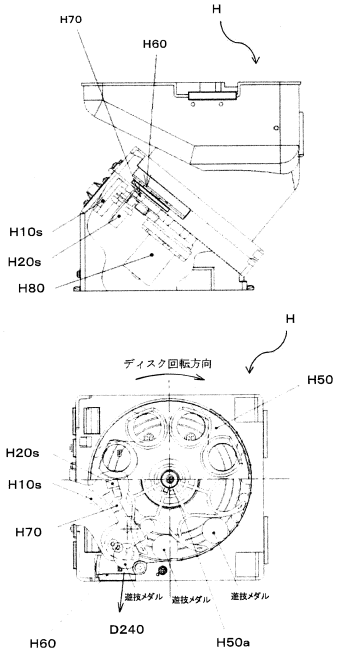
【図３】

(図3)



【図４】

(図4)



【図５】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図６】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	® リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	® リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	® リプレイA	チェリー
15	® リプレイA	ベル	ベル
14	♡ ブランク	チェリー	® リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	再 リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	® リプレイA	チェリー
10	白セブン	ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	® リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	再 リプレイB	スイカA	♡ ブランク
6	ベル	® リプレイA	チェリー
5	® リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	® リプレイA
3	羊	羊	再 リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	® リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	♡ ブランク
5	ベル
6	® リプレイA
7	再 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図７】

(図7)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1				１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ　Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2				１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3				１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ　Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4				再遊技０１	再遊技	
5				再遊技０１	再遊技	
6				再遊技０２	再遊技	
7				再遊技０２	再遊技	
8				再遊技０２	再遊技	
9				再遊技０２	再遊技	
10				再遊技０３	再遊技	
11				再遊技０３	再遊技	
12				再遊技０３	再遊技	
13				再遊技０３	再遊技	
14				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17		-		再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18		-		再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19		-		再遊技０５	再遊技	
20		-		再遊技０５	再遊技	

【図８】

(図8)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21				入賞０１	11	
22				入賞０１	11	
23		-		入賞０２	11	
24				入賞０３	11	
25				入賞０３	11	
26				入賞０３	11	
27				入賞０３	11	
28				入賞０４	11	
29				入賞０４	11	
30				入賞０４	11	
31				入賞０５	11	
32				入賞０６	11	
33				入賞０６	11	
34				入賞０６	11	
35				入賞０６	11	
36				入賞０７	11	
37				入賞０７	11	
38				入賞０７	11	
39				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
40				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用

【図９】

(図9)
【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
42				入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
43				入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
44				入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
45				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
46				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
47				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
48				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
49				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
50				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
51				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
52				入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
53				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
54				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
55				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
56				入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
57				入賞１２	11	
58				入賞１２	11	
59				入賞１３	11	
60				入賞１４	11	
61				入賞１４	11	
62				入賞１４	11	
63				入賞１５	11	
64				入賞１５	11	
65				入賞１６	11	
66				入賞１６	11	
67				入賞１７	11	

【図１０】

(図10)
【条件装置一覧】

当選番号(ボーナス当選情報)	入賞・再遊技・遊技情報	役割グループ番号	役割	条件装置
0	0	0	ハズレ	-
1	0	13	通常リプレイ	再遊技01 02.03
2	0	1	弱押し白7揃いリプレイ	再遊技01 02.03.05
3	0	2	弱押し黒7揃いリプレイ	再遊技01 02.03.04
4	0	4	押し順ベル1(3枚)	再遊技01 03.04
5	0	5	押し順ベル2(3枚)	再遊技01 03.04
6	0	6	押し順ベル3(3枚)	再遊技01 03.04
7	0	2	入賞A1	入賞01.08.09.10
8	0	2	入賞A2	入賞01.08.09.11
9	0	2	入賞A3	入賞02.08
10	0	2	入賞A4	入賞03.08.09.10
11	0	2	入賞A5	入賞03.08.09.10.11
12	0	2	入賞A6	入賞03.08.09.10
13	0	0	入賞B	共通ベル
14	0	7	入賞C	入賞04-07
15	0	8	スイカ1(左下段揃い)	入賞12.13
16	0	3	スイカ2(左一段めベル揃い)	入賞14.15
17	0	4	スイカ3(左一段めベル揃い)	入賞14.15.16
18	0	5	BB中揃リプル役(段めベル揃い)	入賞02
19	1	0	BB中揃リプル役(V字ベル揃い)	入賞06.17
20	0	0	1種BB－A	1種BB-A
21	2	8	1種BB－B	1種BB-B
22	2	14	1種BB－B1＋入賞C	1種BB-B+入賞12.13
23	2	15	1種BB－B1＋入賞D	1種BB-B+入賞14.15
24	2	16	1種BB－B1＋入賞E	1種BB-B+入賞14.15.16
25	3	0	1種BB－C	1種BB-C
26	3	14	1種BB－C＋入賞C	1種BB-C+入賞12.13
27	3	15	1種BB－C＋入賞D	1種BB-C+入賞14.15
	3	16	1種BB－C＋入賞E	1種BB-C+入賞14.15.16

【図１１】

(図11)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A, B, C
0	ハズレ	ハズレ	37848	11152	34251	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	9000	8000	
2	再遊技－B	出押し目7揃いリプレイ		400	1	
3	再遊技－C	順押し裏7揃いリプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT維持(RT1⇒3RT)	1	10000	1500	
5	再遊技－D2	RT維持(RT1⇒3RT)	1	10000	1500	
6	再遊技－D3	RT維持(RT*⇒10RT)	1	10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル1230(有効)	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル1320(有効)	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル2130(有効)	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル2310(有効)	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル3120(有効)	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル3210(有効)	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に中段狙い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に開め狙い)	300	300	300	
17	入賞－H	BB中段レア小役(弱めベル狙い)				13000
18	入賞－I	BB中段レア小役(リプベル狙い)				520
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役が重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
1.1枚役	18464	18464	18464
分母	65536	65536	65536
1遊技あたりの 平均払出数	3.011291504	4.737915039	3.871337146
1遊技あたりの メダル増減期待値	1.170430501	1.573030513	1.223790497

【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A出現率】

1種BB－A (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は
設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(合算)の出現率は
設定値によって相違する

【1種BB－B出現率】

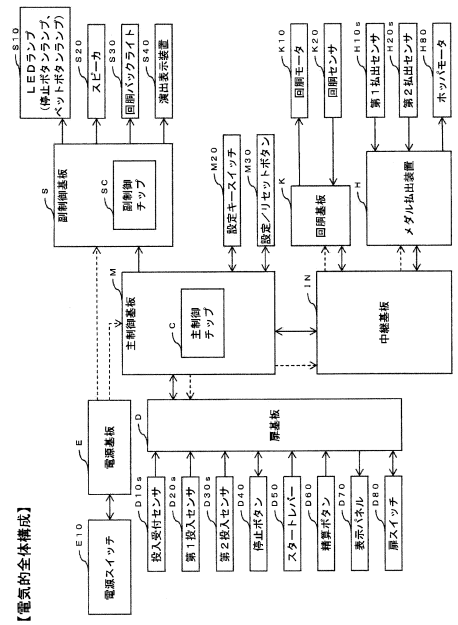
1種BB－Bを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

【1種BB－C出現率】

1種BB－Cを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

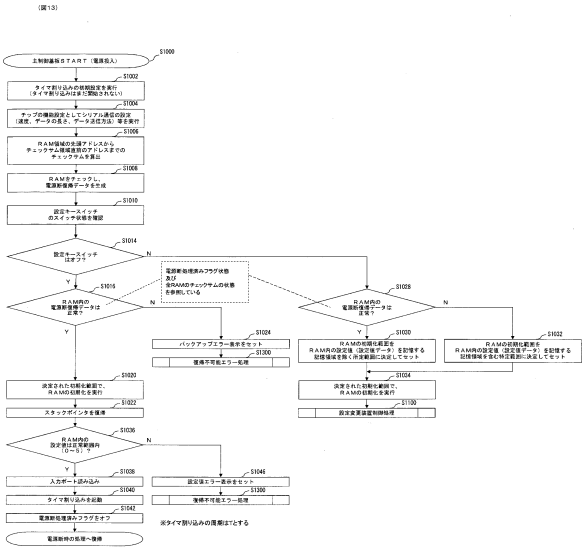
【図１２】

(図12)



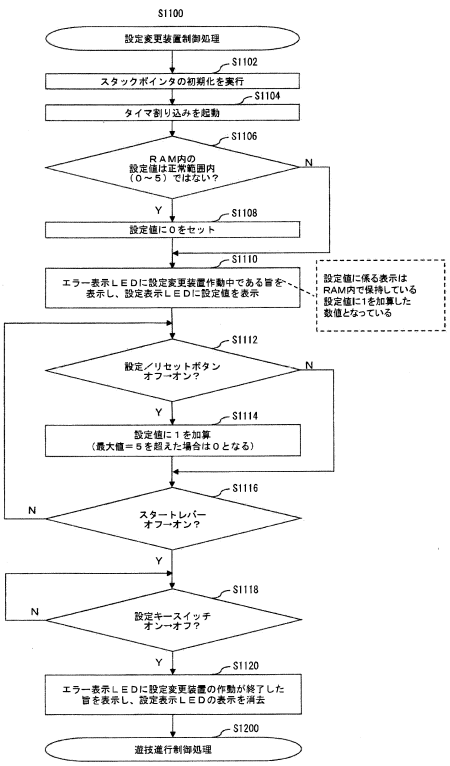
【図１３】

(図13)

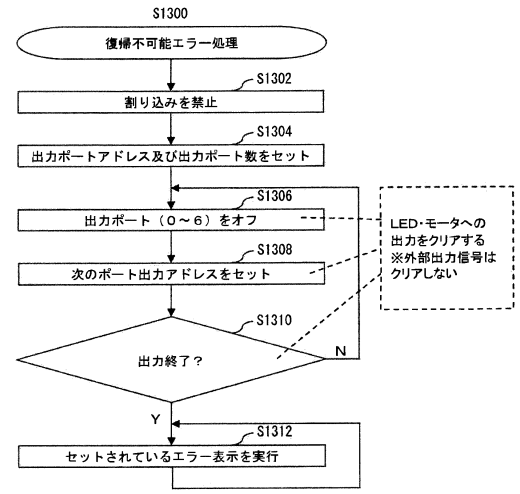


【図１４】

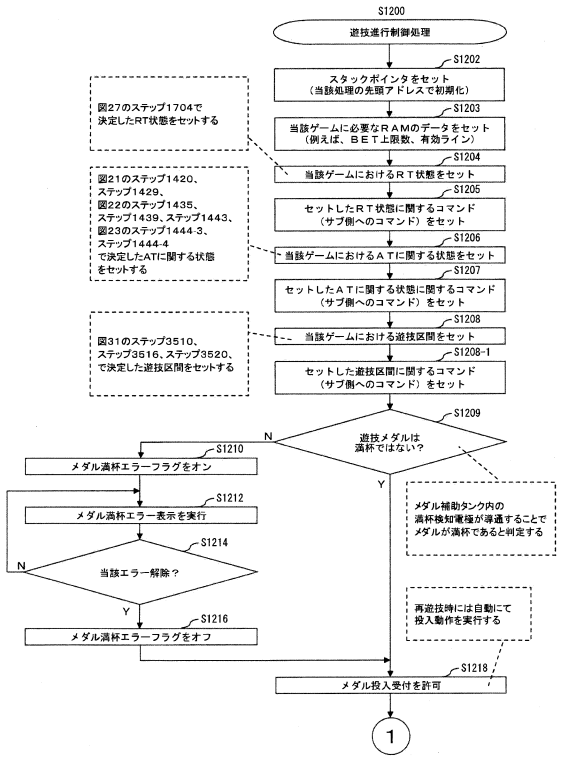
(図14)



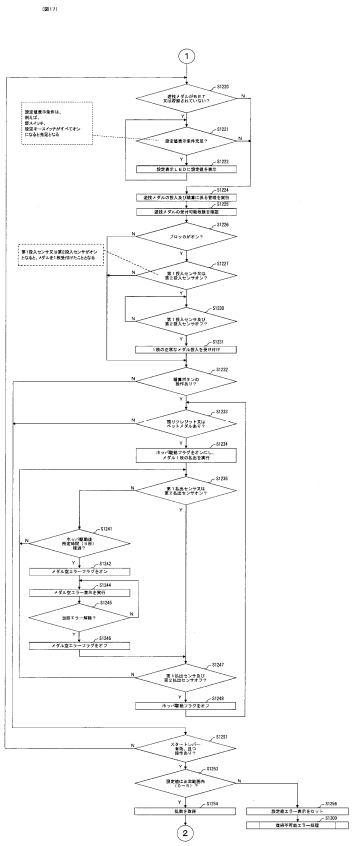
【図１５】



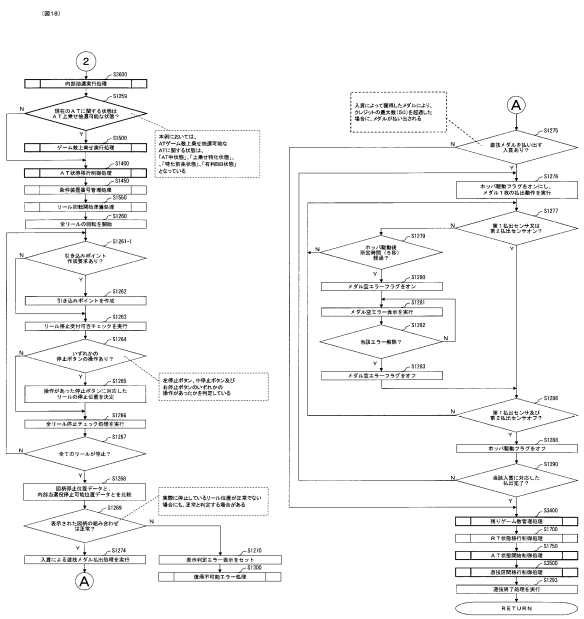
【図１６】



【図１７】

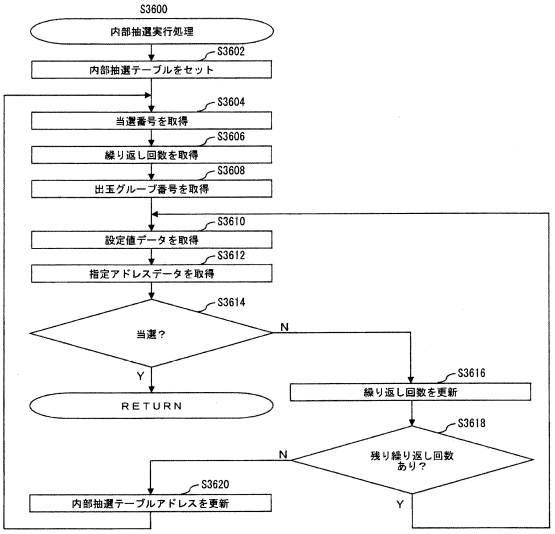


【図１８】



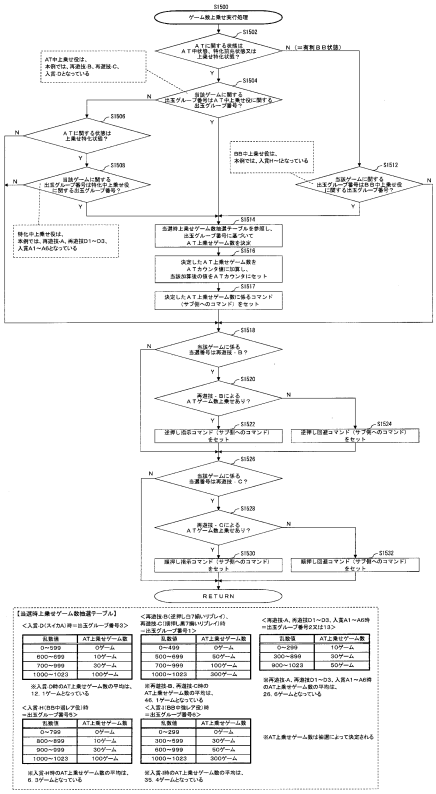
【図１９】

(図19)



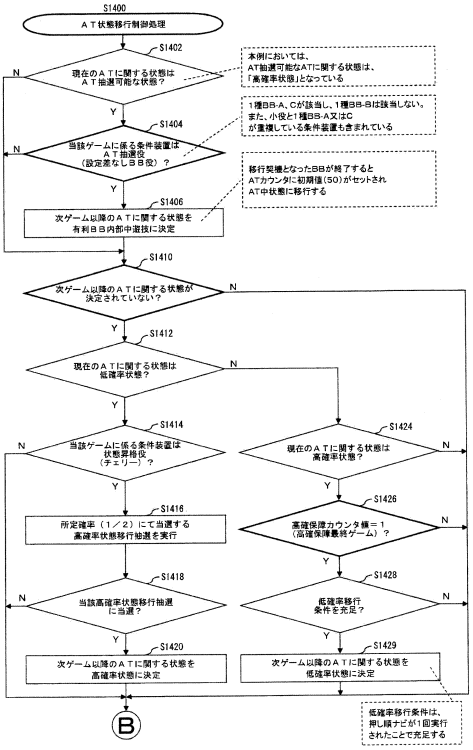
【図２０】

(図20)



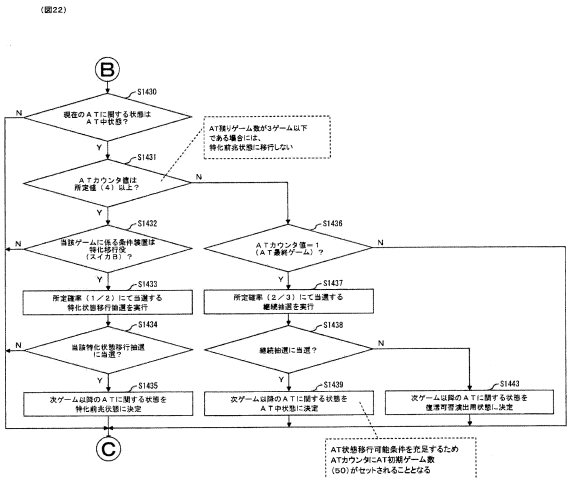
【図２１】

(図21)

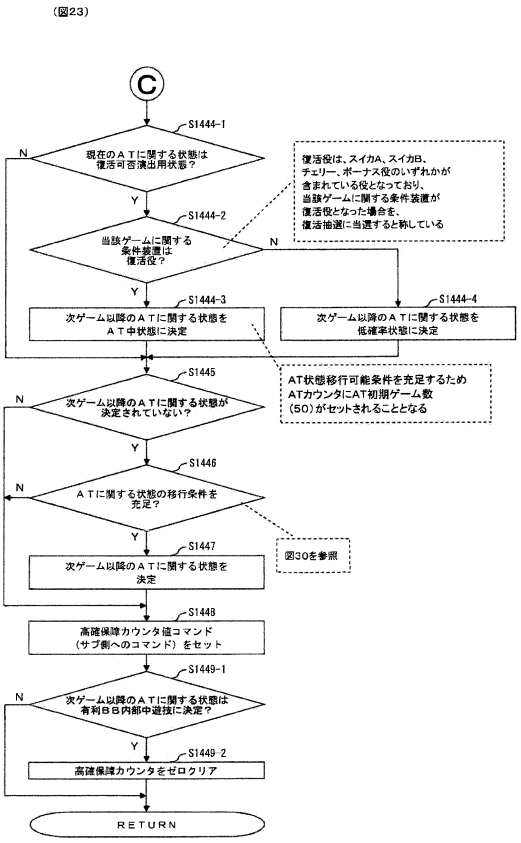


【図２２】

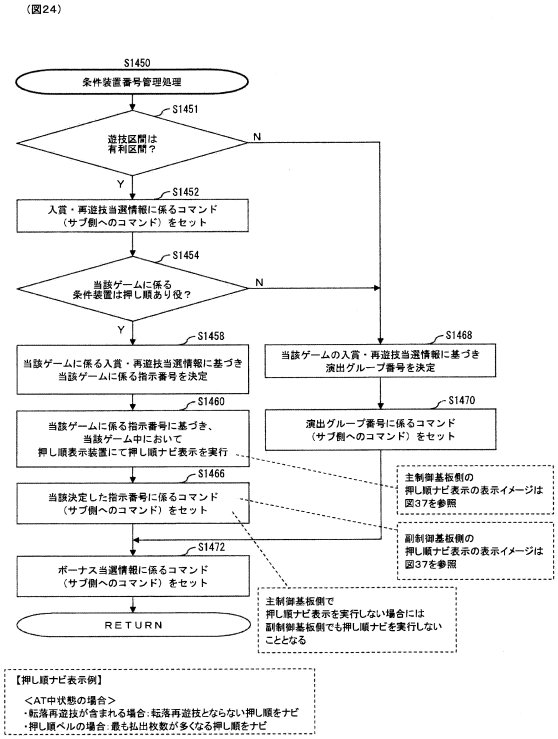
(図22)



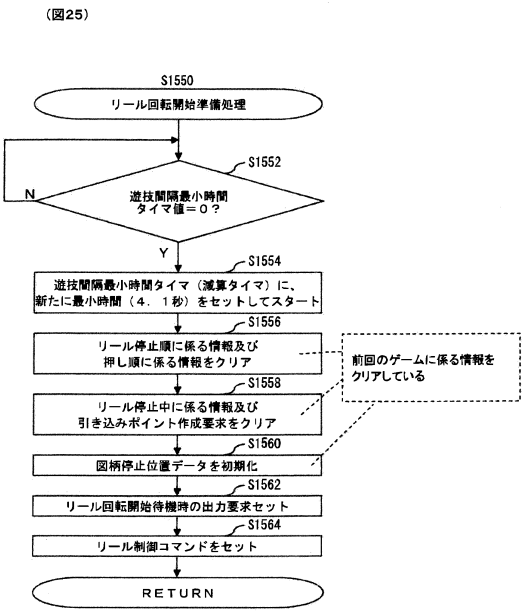
【図２３】



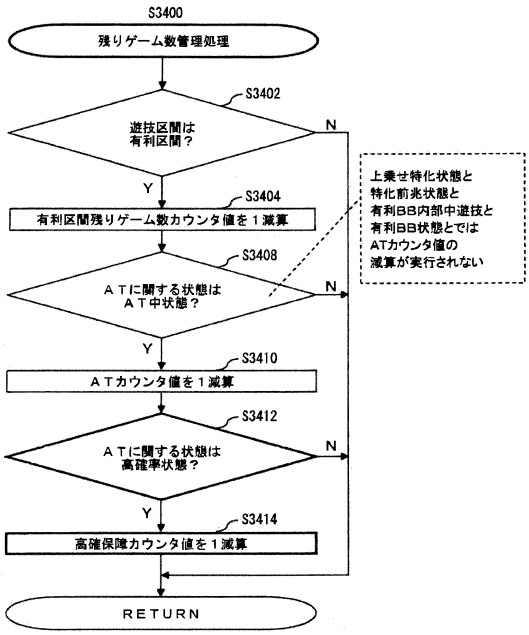
【図２４】



【図２５】

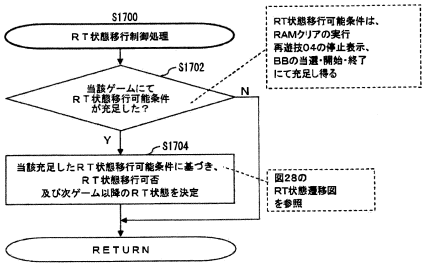


【図２６】



【図２７】

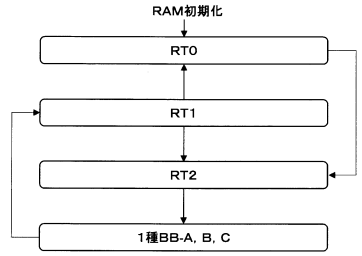
(図27)



【図２８】

(図28)

【RT状態遷移図】

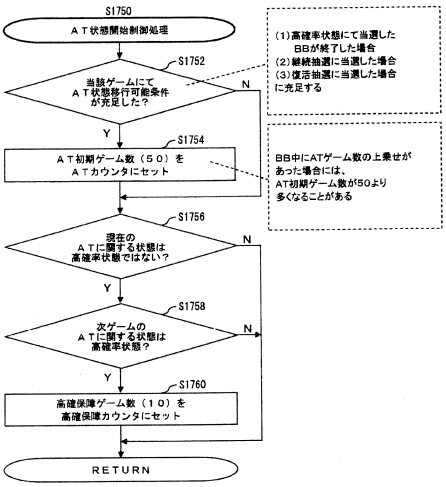


【RT状態の変動条件】

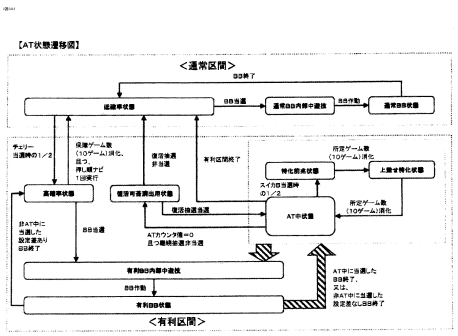
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A, B, C 作動終了	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
			再遊技04図柄表示	RT0
RT2	∞	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C
1種BB-A, B, C	—	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C 作動終了	RT1

【図２９】

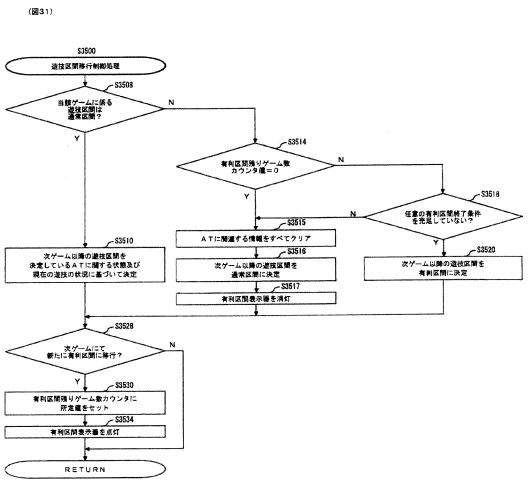
(図29)



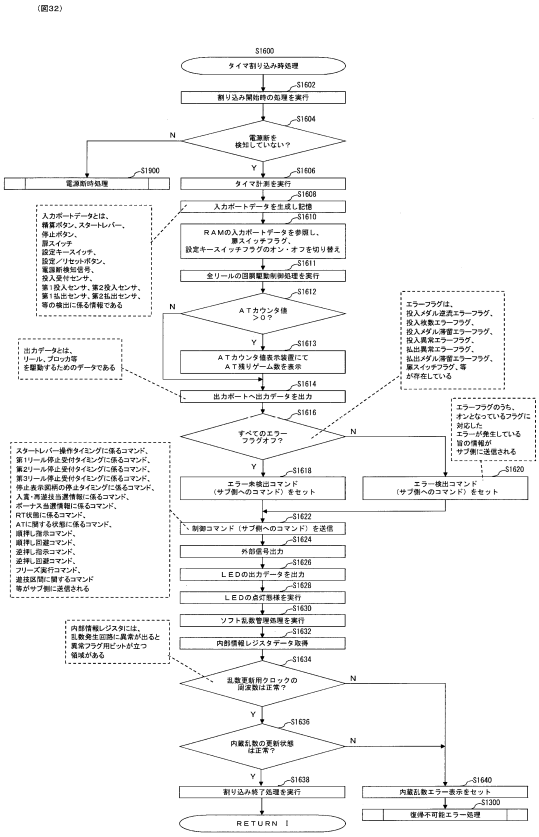
【図３０】



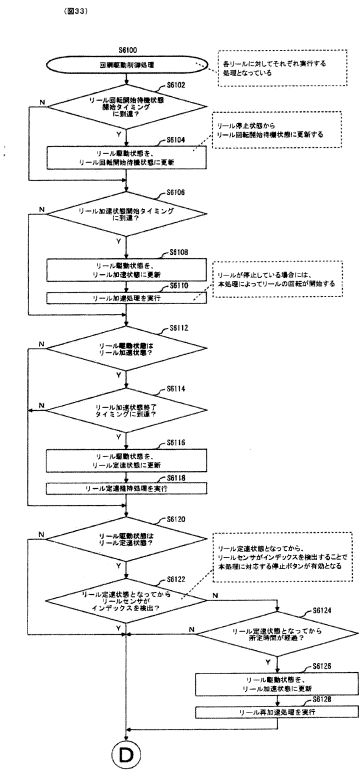
【図３１】



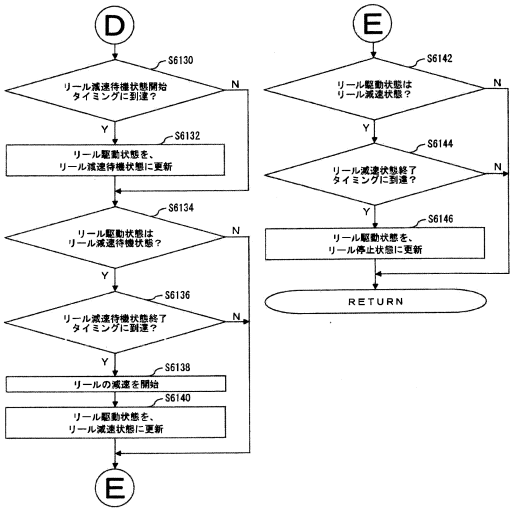
【図３２】



【図３３】



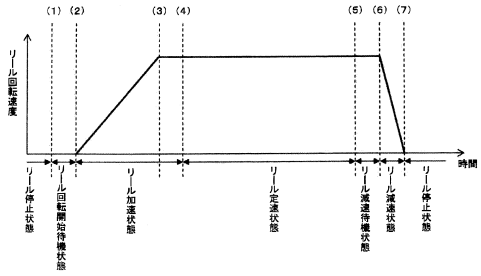
【図３４】



【図３５】

(図35)

<リール回転速度イメージ>



<ステップモータ励磁イメージ>

(リール加速状態)

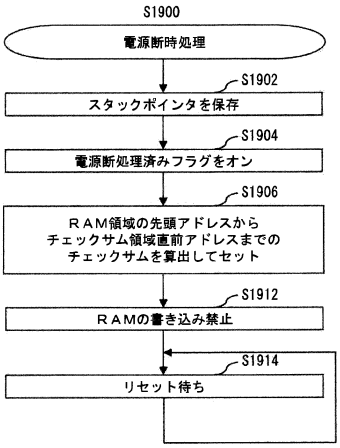
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

【図３６】

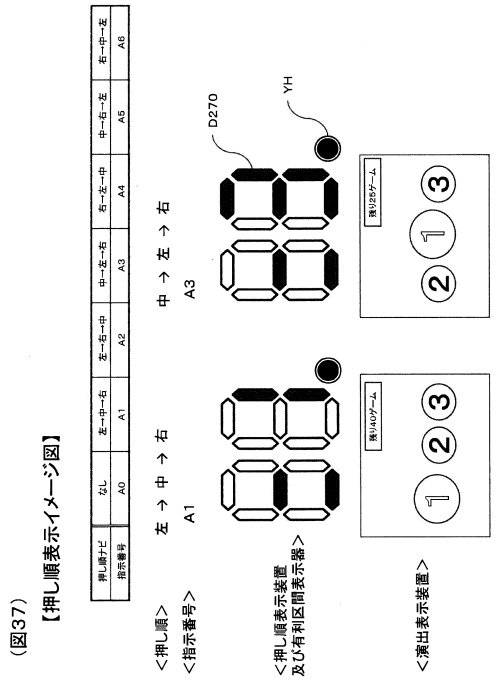
(図36)



【図３７】

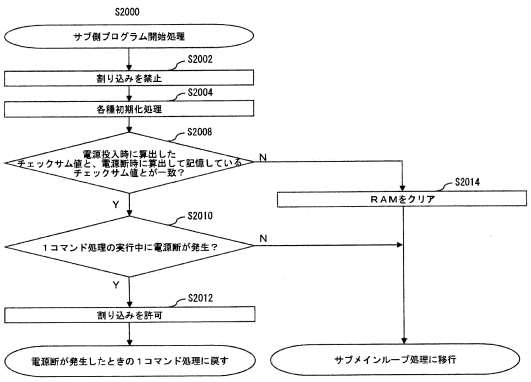
(図37)

【押し順表示イメージ図】

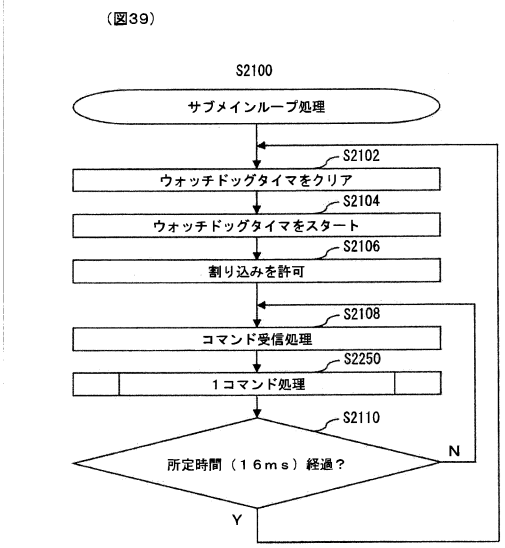


【図３８】

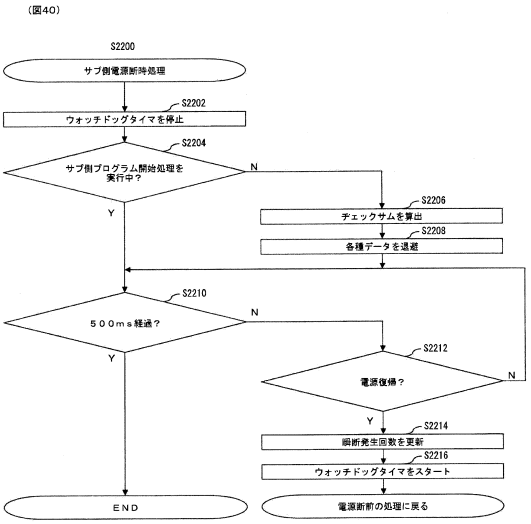
(図38)



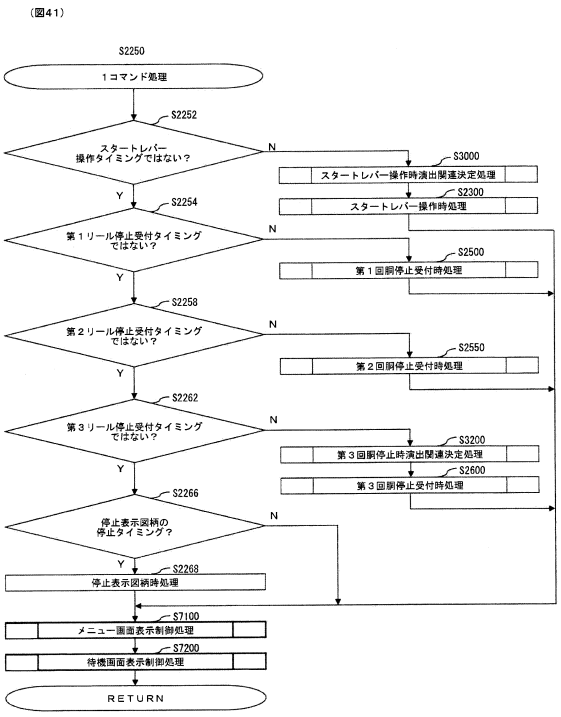
【図３９】



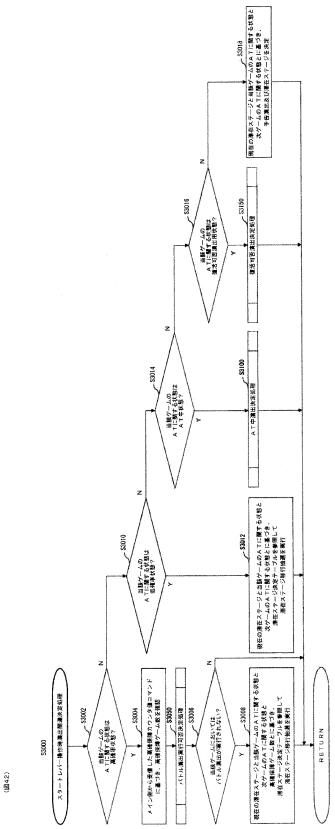
【図４０】



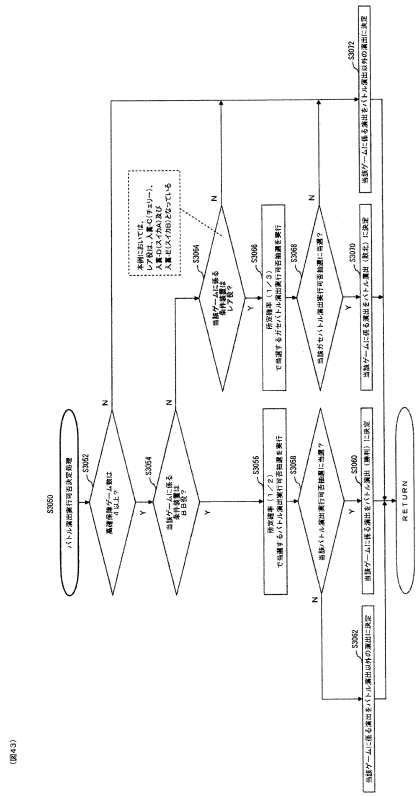
【図４１】



【図４２】



【図４３】



(図43)

【図４４】

(図44)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	低確率状態又は通常RB内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂漠ステージ	高確率状態	砂漠ステージのまま	0～249
		砂漠ステージ→街ステージ	250～499
		砂漠ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂漠ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

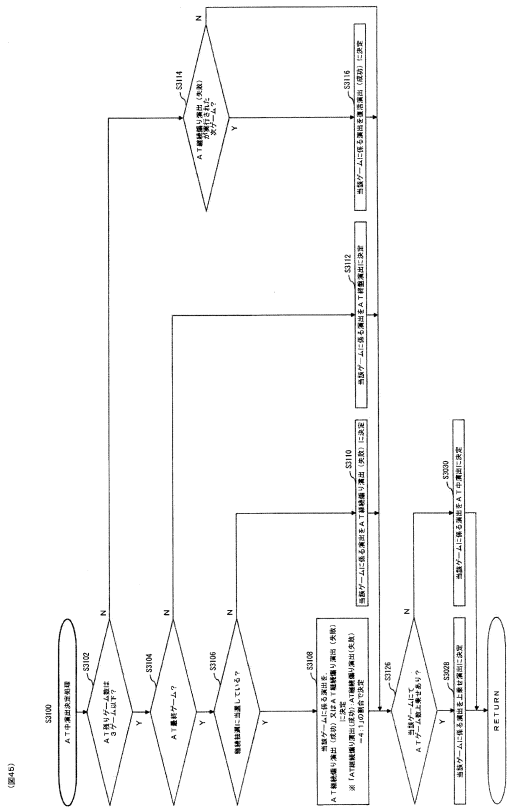
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	砂漠ステージのまま	0～879
	砂漠ステージ→街ステージ	880～929
	砂漠ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂漠ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂漠ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂漠ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	洞窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	高確率状態又は有利区間内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂漠ステージ	低確率状態	砂漠ステージのまま	0～499
		砂漠ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

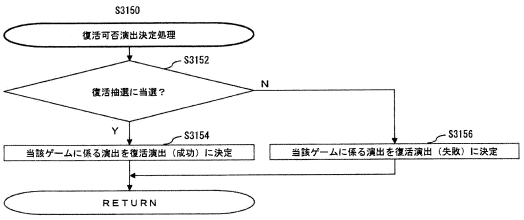
【図４５】



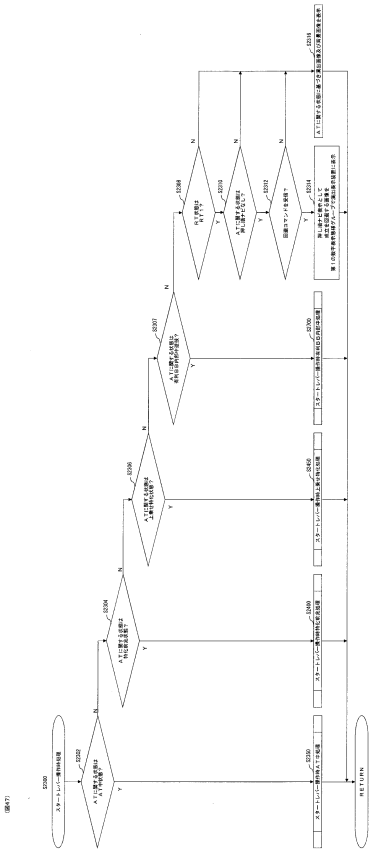
(図46)

【図４６】

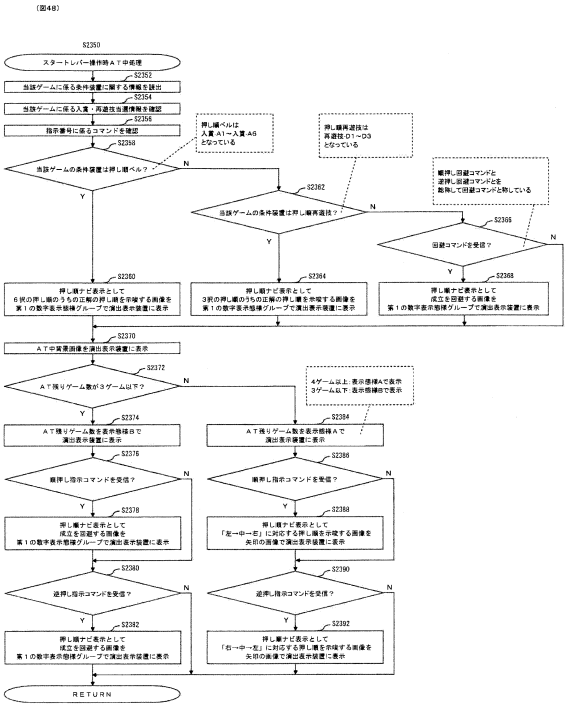
(図46)



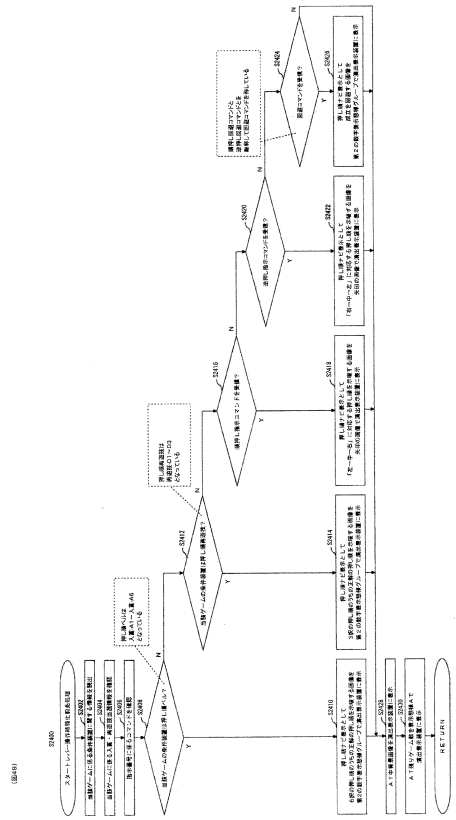
【図４７】



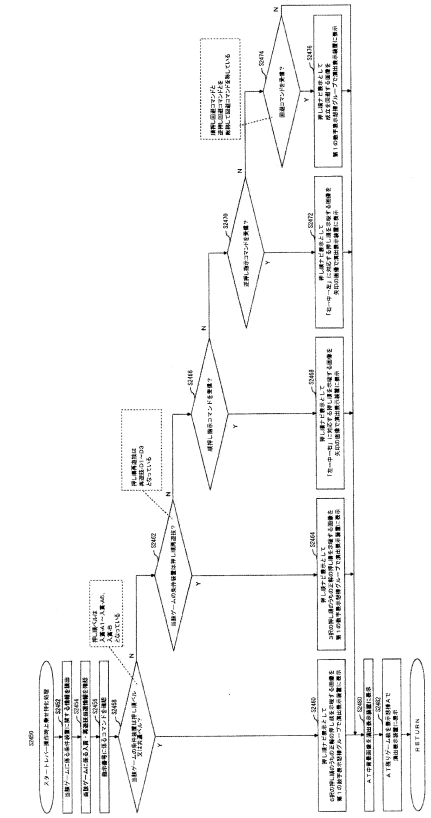
【図４８】



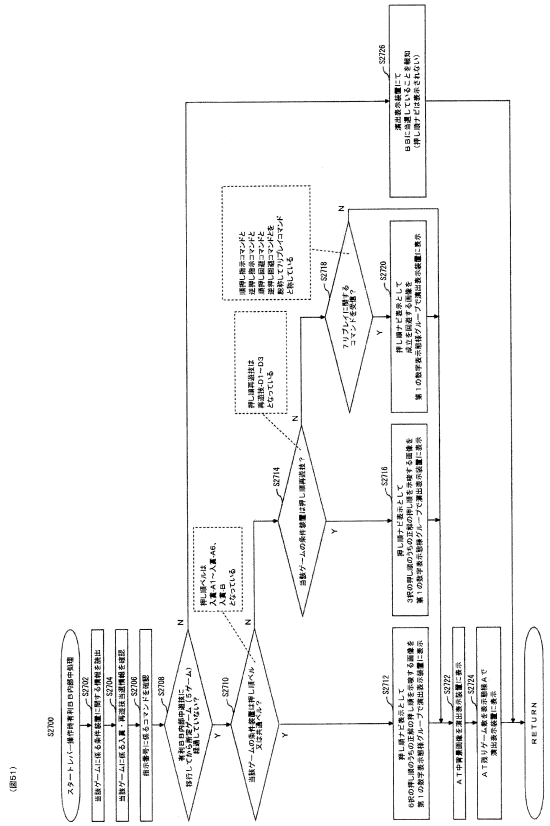
【図４９】



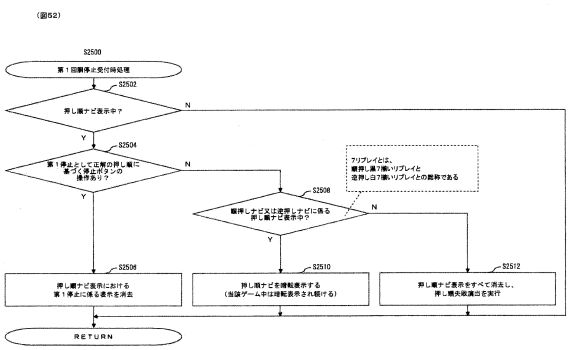
【図５０】



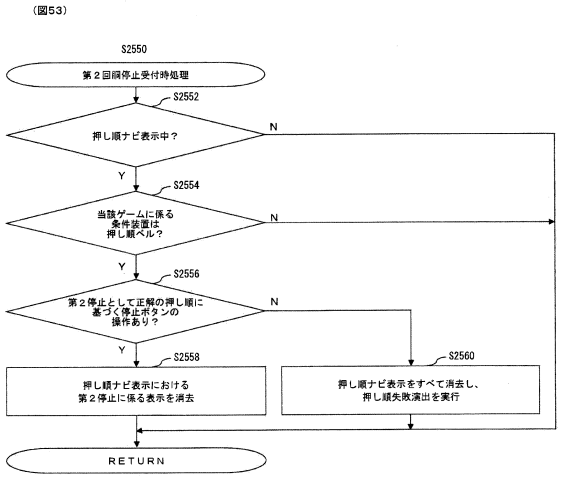
【図５１】



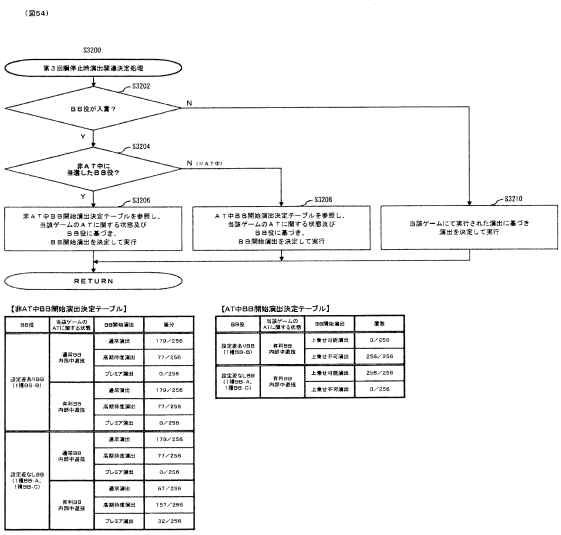
【図５２】



【図５３】



【図５４】



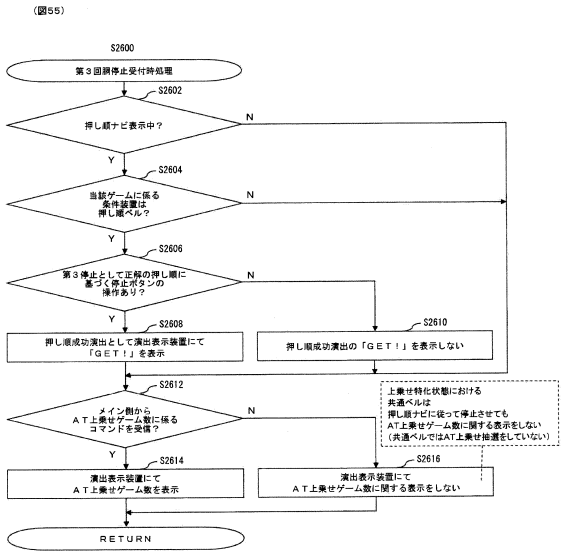
【非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	振分
設定差あり日 (1種BB-B)	通常ＢＢ内部中選択	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	非利日ＢＢ内部中選択	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
設定差なし日 (1種BB-A、1種BB-C)	通常ＢＢ内部中選択	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	非利日ＢＢ内部中選択	通常演出	67／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

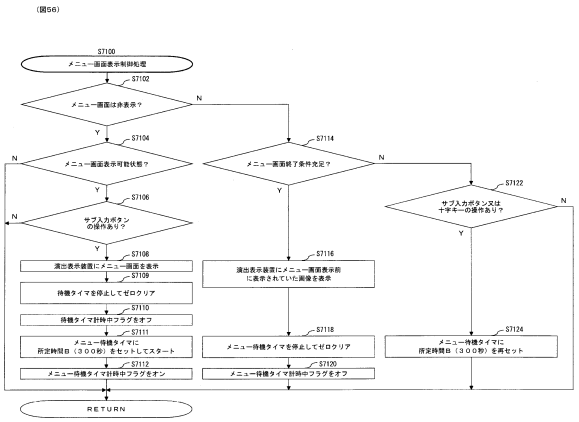
【ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	振数
設定差あり日ＢＢ (1種BB-B)	非利日ＢＢ内部中選択	上乗せ引前演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
設定差なし日ＢＢ (1種BB-A、1種BB-C)	非利日ＢＢ内部中選択	上乗せ引前演出	256／256
		上乗せ不可演出	0／256

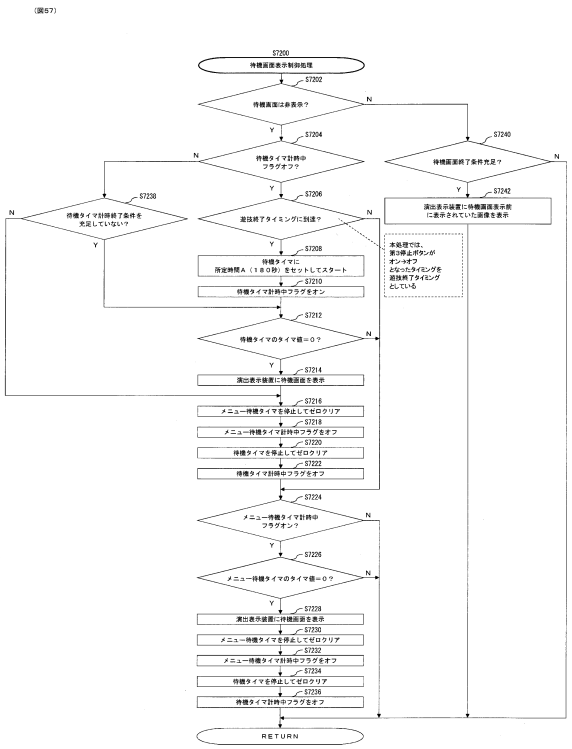
【図５５】



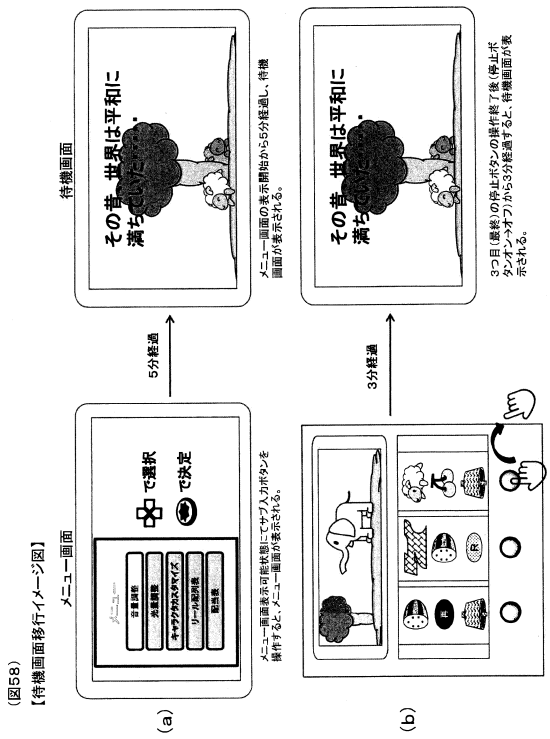
【図５６】



【図５７】

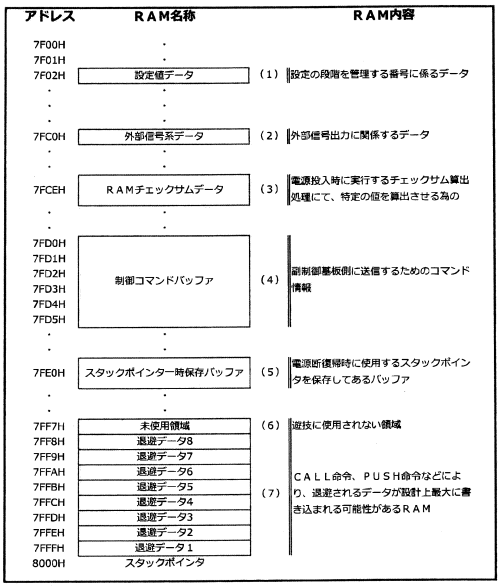


【図５８】



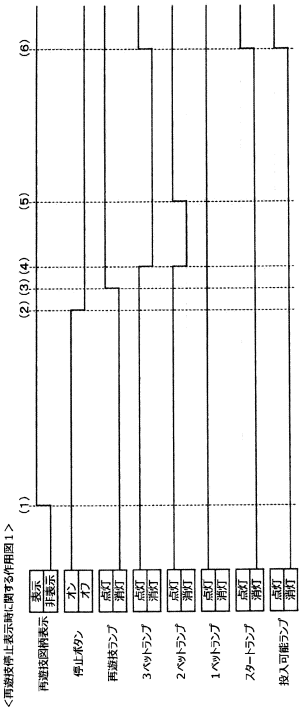
【図５９】

(図59)



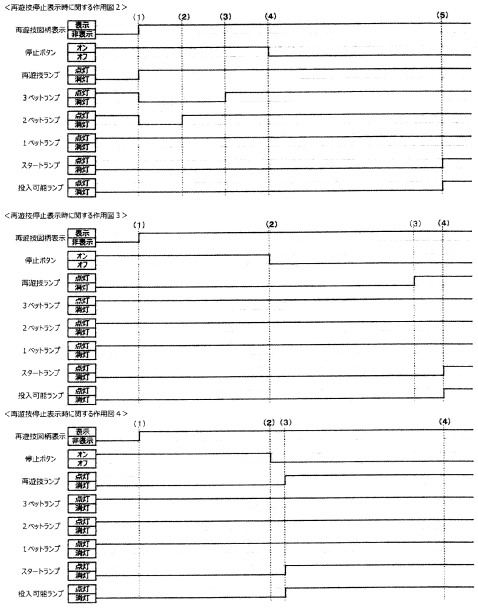
【図６０】

(図60)



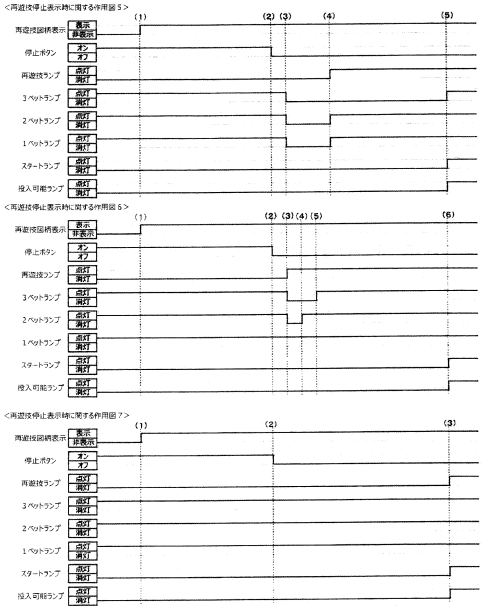
【図６１】

(図61)



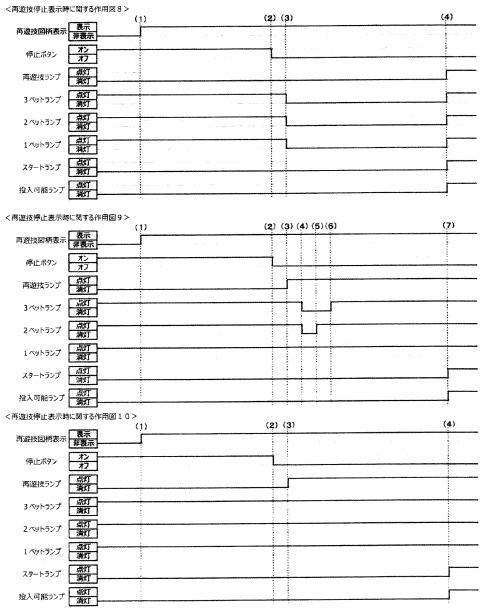
【図６２】

(図62)



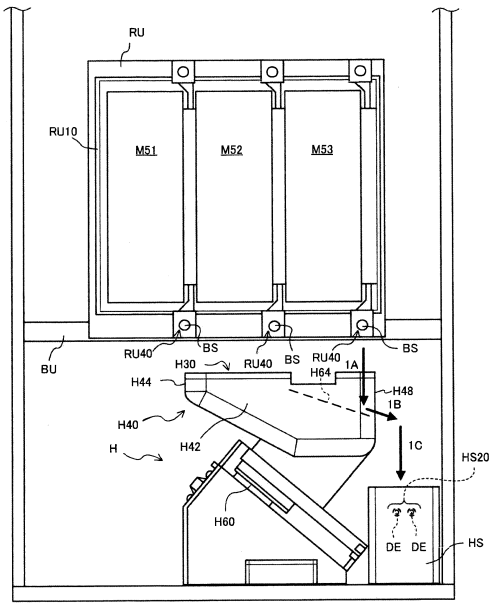
【図６３】

(図63)



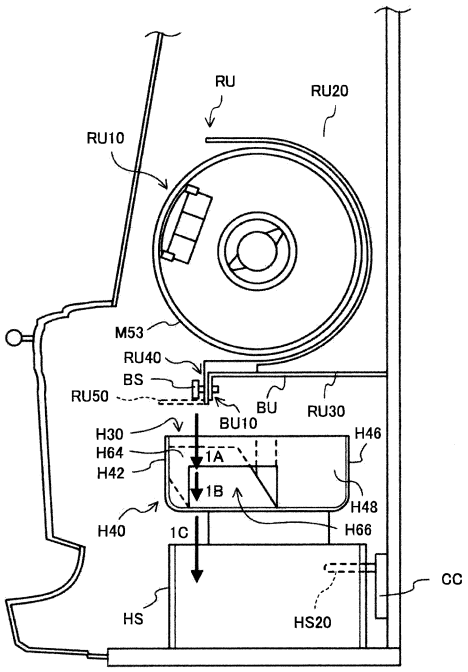
【図６４】

(図64)



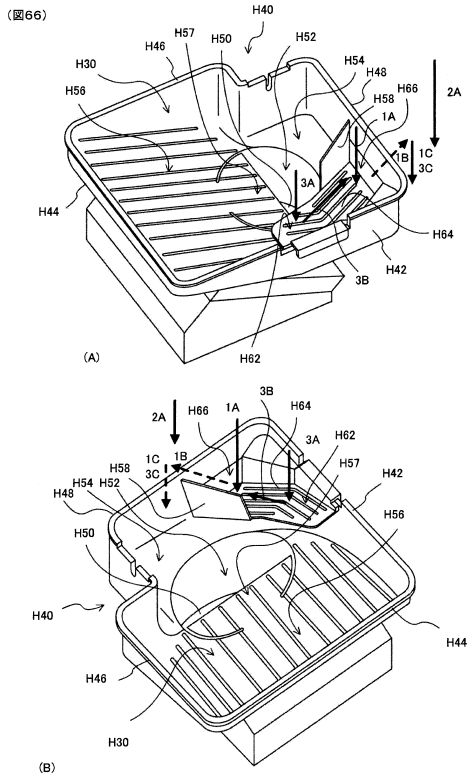
【図６５】

(図65)



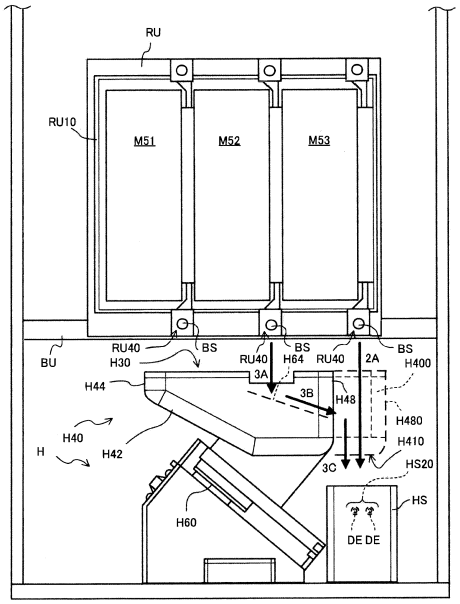
【図６６】

(図66)



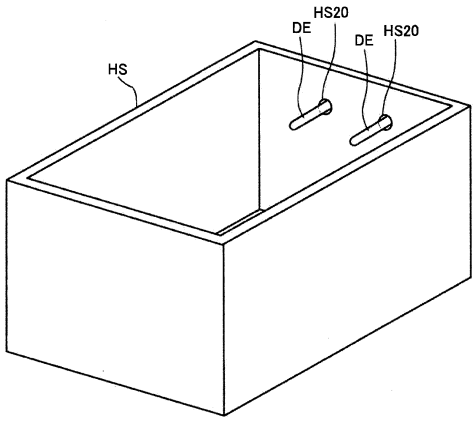
【図６７】

(図67)



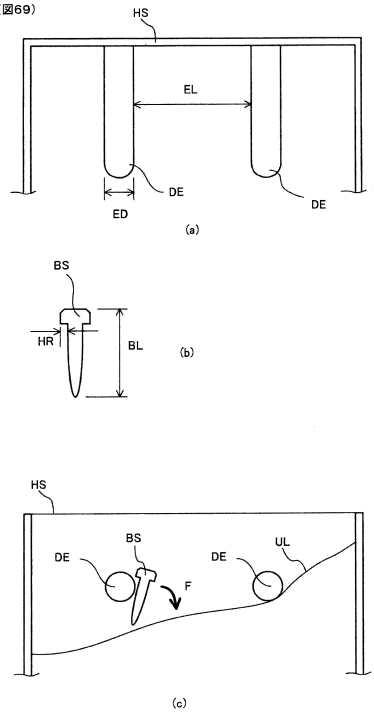
【図６８】

(図68)



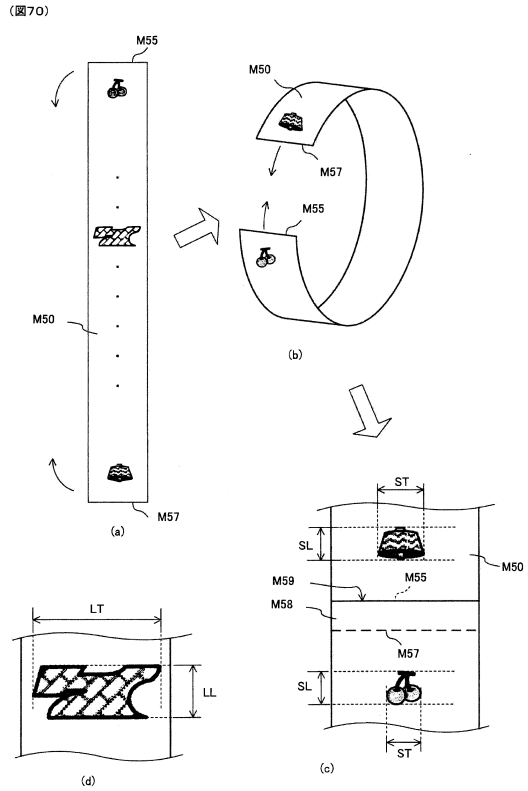
【図６９】

(図69)

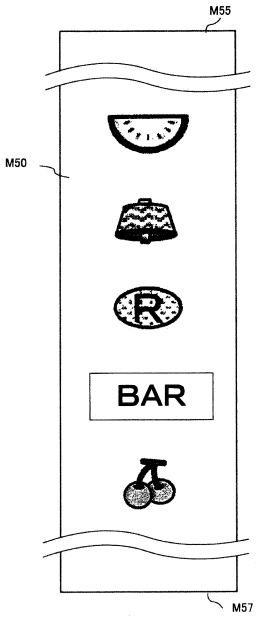


【図７０】

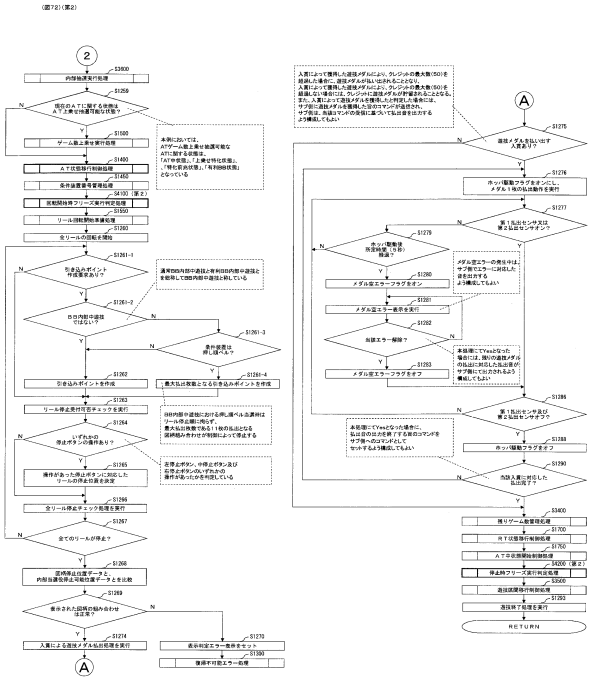
(図70)



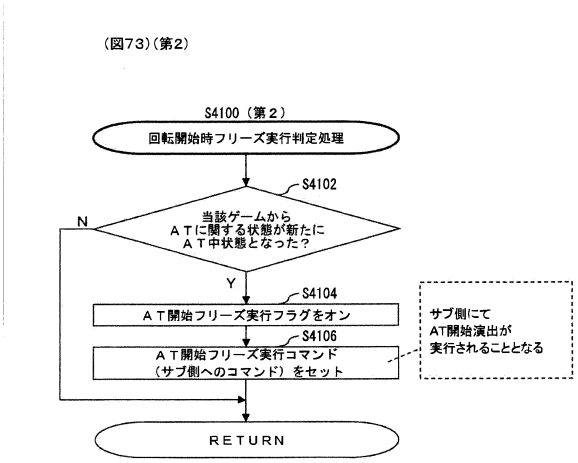
【図７１】



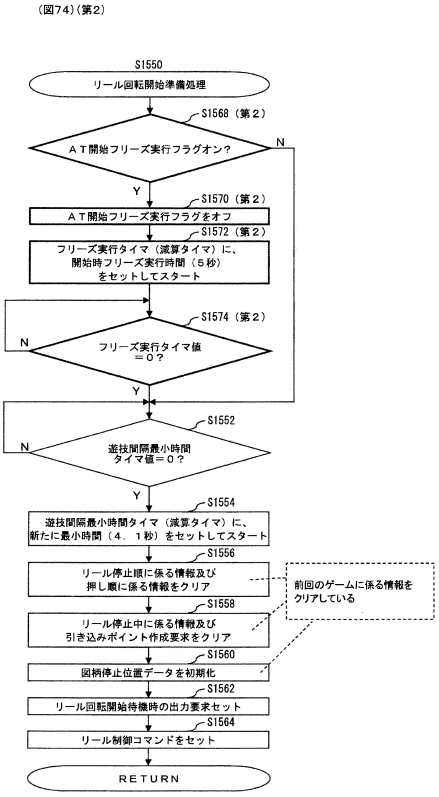
【図７２】



【図７３】

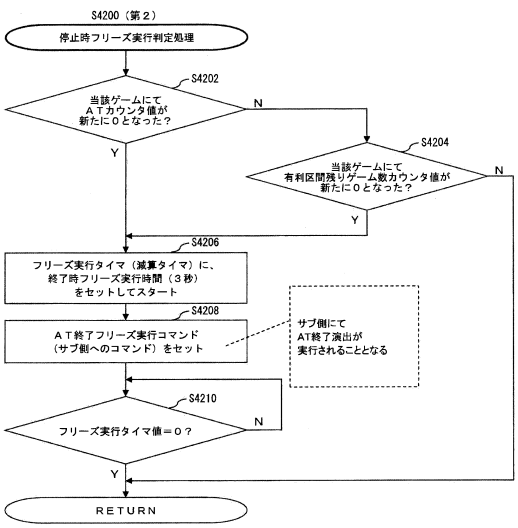


【図７４】

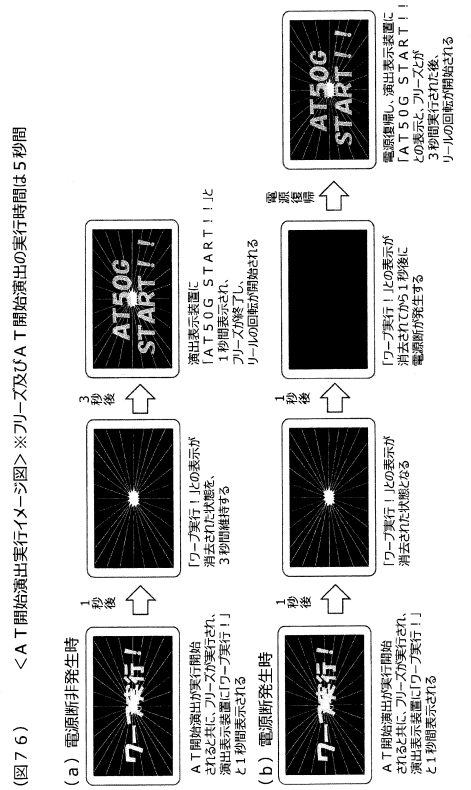


【図７５】

(図75)(第2)



【図７６】



(図７６) ＜ＡＴ開始演出実行イメージ図＞※フリーズ及びＡＴ開始演出の実行時間は５秒間

【図７７】

(図７７)

＜ランプユニット点灯構成イメージ＞※一部抜粋

要素１（点灯色）
赤色
青色
緑色
白色
赤色＋緑色
青色＋緑色
青色＋白色
色なし

要素２（点灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素３（消灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
消灯なし

要素４（点灯時間パターン）
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素５（点灯要素）	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒白色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色＋白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時赤色点灯
l	常時青色点灯
m	常時緑色点灯
n	常時白色点灯
o	常時赤色＋緑色点灯
p	常時青色＋緑色点灯
q	常時青色＋白色点灯
r	常時消灯（色なし）

要素６（点灯パターン）	
点灯パターン種別	点灯パターン内容
パターン１	a→a→a→a
パターン２	b→b→b→b
パターン３	a→b→a→b
パターン４	a→a→g→g
パターン５	g→f→i
パターン６	i→h→b
パターン７	g→f→b
パターン８	i→j→g
パターン９	g→g→g
パターン１０	k
パターン１１	l
パターン１２	m
パターン１３	n
パターン１４	o
パターン１５	p
パターン１６	q
パターン１７	r

※アルファベットは点灯要素種別

【図７８】

(図７８)

＜＜状況別報知態様の一例＞＞

＜構成１＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	通常時よりも光量小	エラー音
電源投入時	パターン１３	消灯	電源投入音を所定時間出力
特機画面表示中	パターン１１	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１２	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン９	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

＜構成２＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	非点灯	なし
特機画面表示中	パターン１１	特殊点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

＜構成３＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１３	点灯	なし
特機画面表示中	パターン５	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

＜構成４＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１４	消灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
特機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン３	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン３	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

＜構成５＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１３	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	点灯→消灯	なし
特機画面表示中	パターン１７	消灯	なし
設定確認モード中	パターン１３	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン１３	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

＜構成６＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
特機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン４	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン４	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

※通常遊技中における点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなる

【図７９】

(図７９)

<<払出に関する構成の一例>>

<構成１>

通常	前扉	前扉：閉鎖中
	音Ａ	なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし

<構成２>

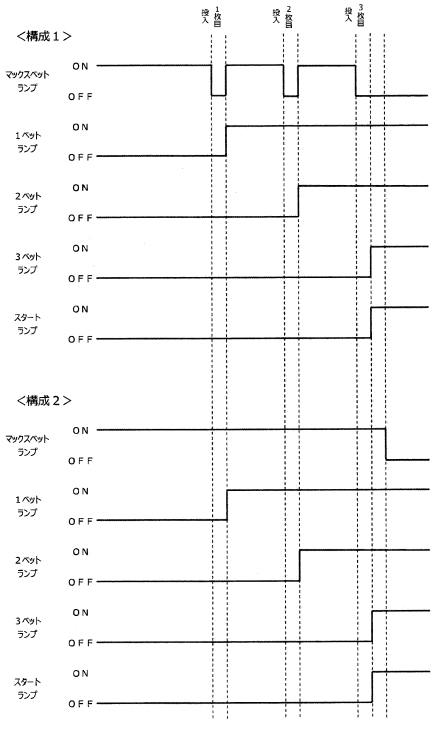
通常	前扉	前扉：閉鎖中
	音Ａ	なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし

【図８０】

(図８０)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例１>>

<構成１>



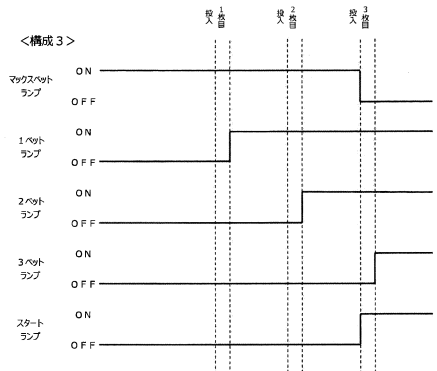
<構成２>

【図８１】

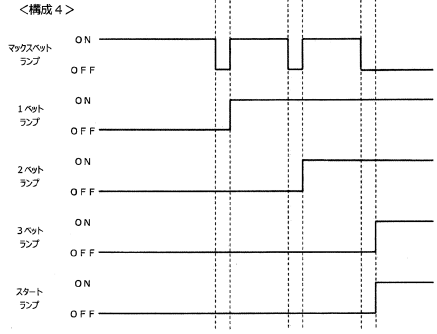
(図８１)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例２>>

<構成３>



<構成４>

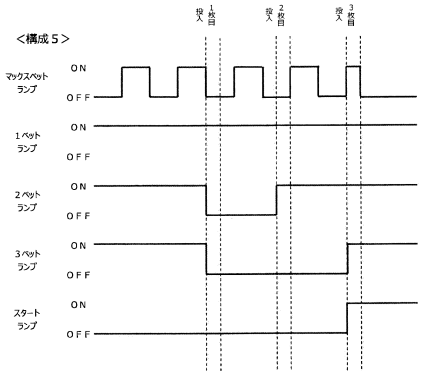


【図８２】

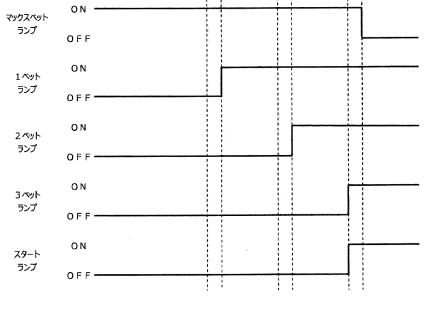
(図８２)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例３>>

<構成５>



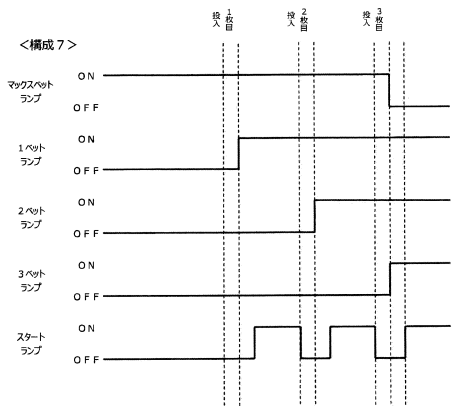
<構成６>



【図８３】

(図８３)

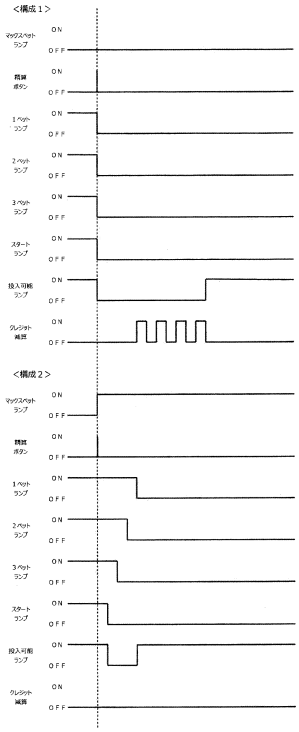
<<マックスベットランプの点灯態様の一例４>>



【図８４】

(図８４)

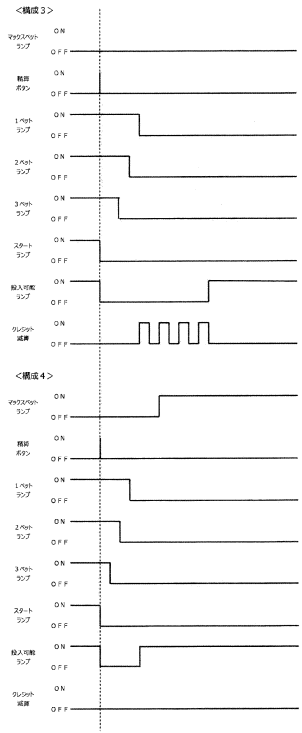
<<精算ボタン操作時の作用の一例１>>



【図８５】

(図８５)

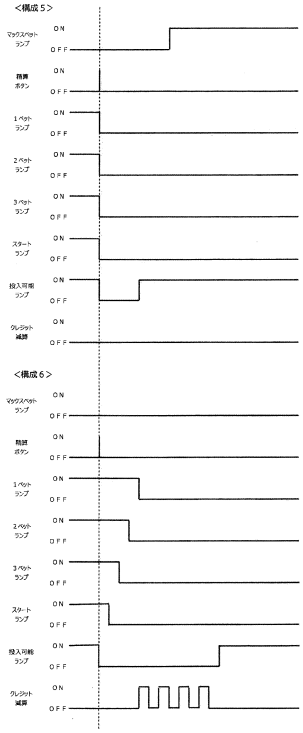
<<精算ボタン操作時の作用の一例２>>



【図８６】

(図８６)

<<精算ボタン操作時の作用の一例３>>

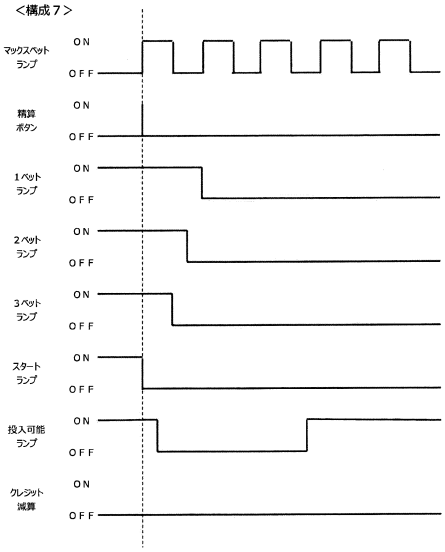


【図８７】

(図８７)

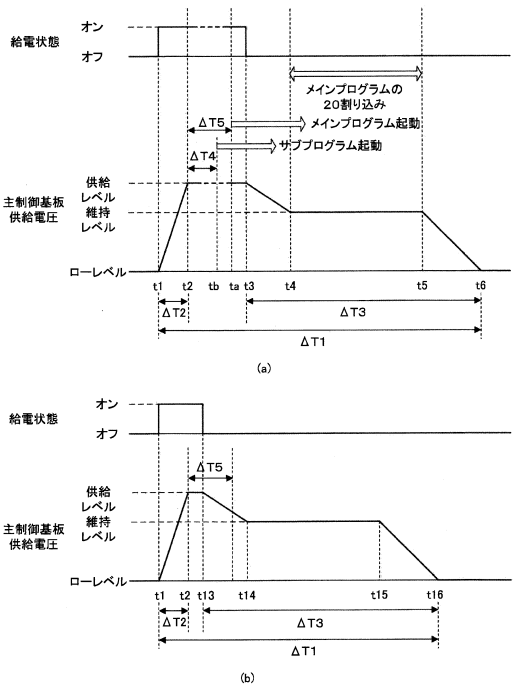
<<精算ボタン操作時の作用の一例４>>

<構成７>



【図８８】

(図88)



【図８９】

(図89)

(第1の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5		オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

(a)

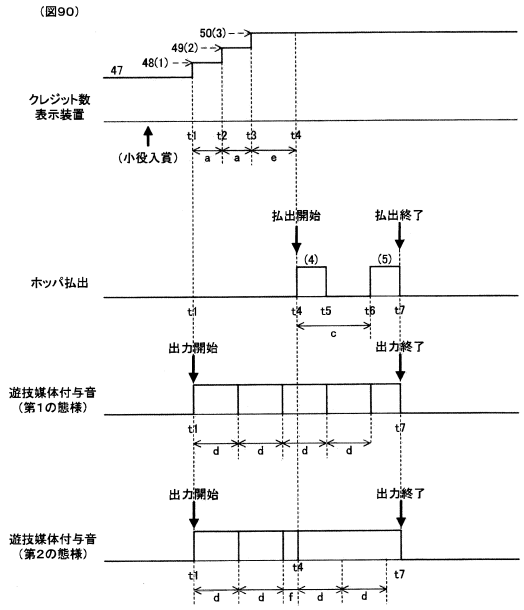
(第2の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4		オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5		オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

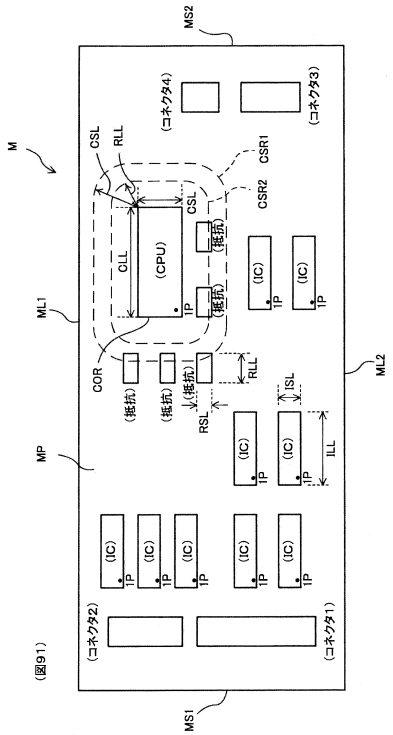
(b)

【図９０】

(図90)



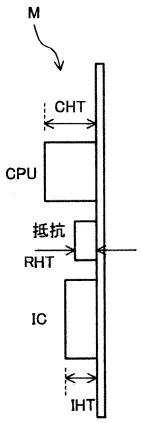
【図９１】



(図91)

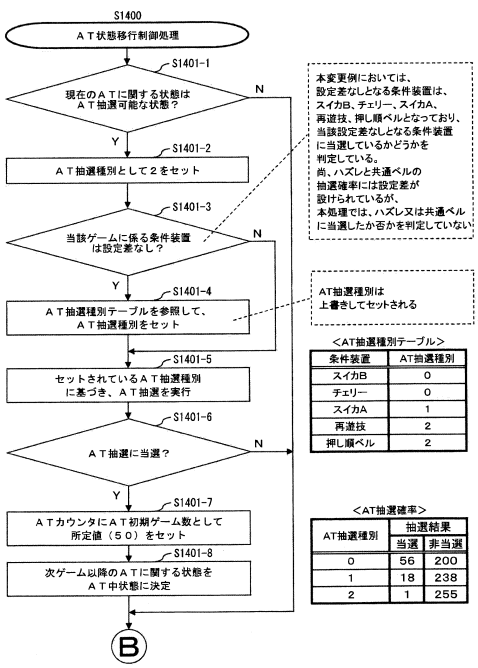
【図９２】

(図92)



【図９３】

(図93)



<AT抽選種別テーブル>

条件装置	AT抽選種別
スイカB	0
チェリー	0
スイカA	1
再遊技	2
押し順ベル	2

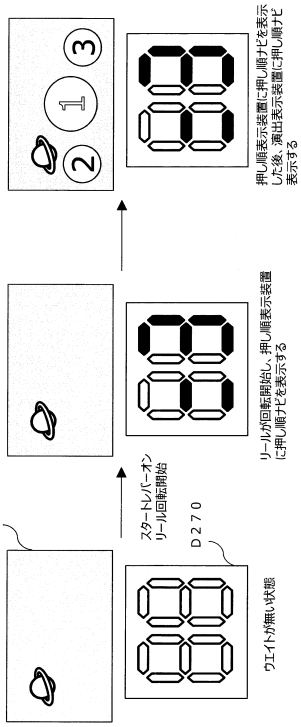
<AT抽選確率>

AT抽選種別	抽選結果	
	当選	非当選
0	56	200
1	18	238
2	1	255

【図９４】

（図９４）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイト無し　パターン１）

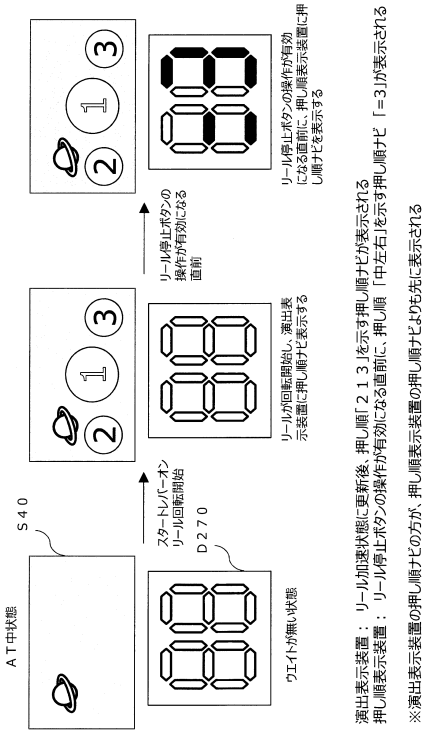
※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置Ｄ２７０にて表示される表示態様（例えば「＝３」）と演出表示装置Ｓ４０にて表示される表示態様（例えば「２１３」）のことを意味する



押し順表示装置　：　リール回転開始時に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝３」が表示される
演出表示装置　：　リール加速状態に更新後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される

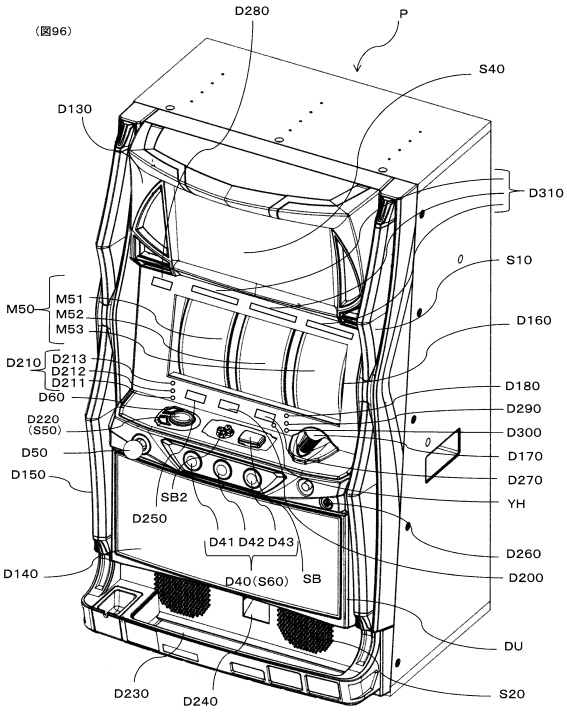
※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビより先に表示される

【図９５】

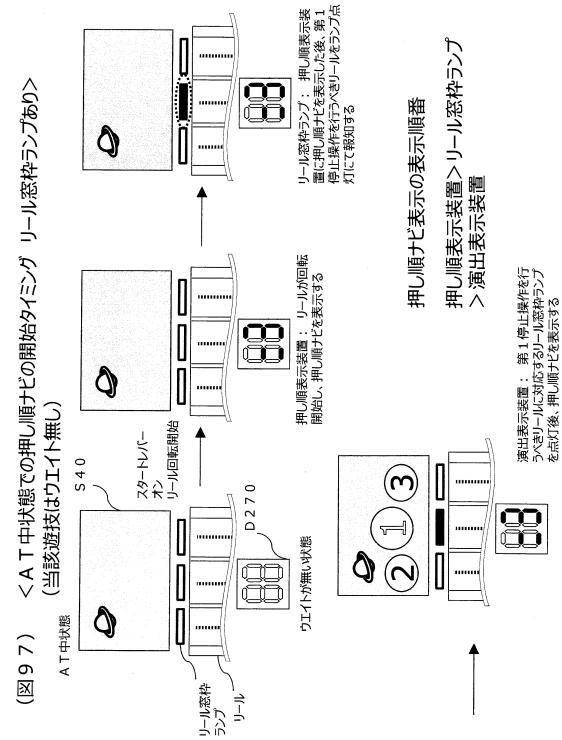


（図９５）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイト無し　パターン２）

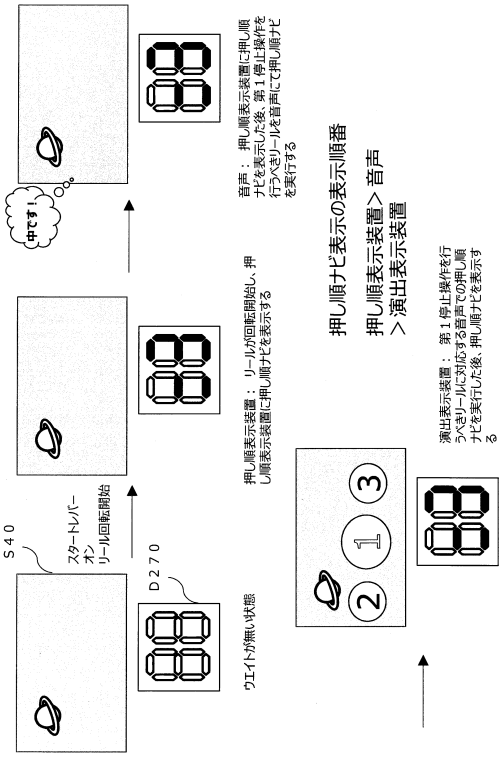
【図９６】



【図９７】



【図９８】



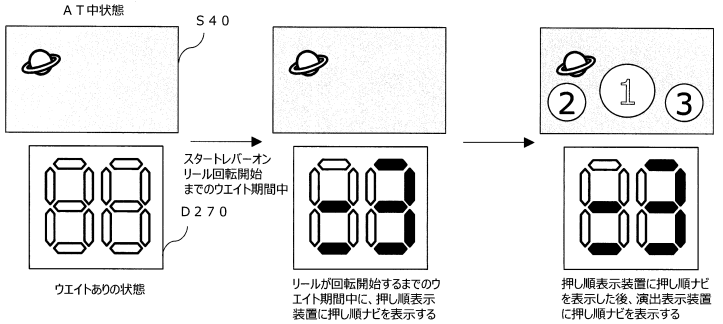
（図９７）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　リール窓枠ランプあり＞
（当該遊技はウエイト無し）

（図９８）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　音声あり＞
（当該遊技はウエイト無し）

【図９９】

（図９９）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン１）

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置Ｄ２７０にて表示される表示態様（例えば「=3」）と
演出表示装置Ｓ４０にて表示される表示態様（例えば「２１３」）のことを意味する

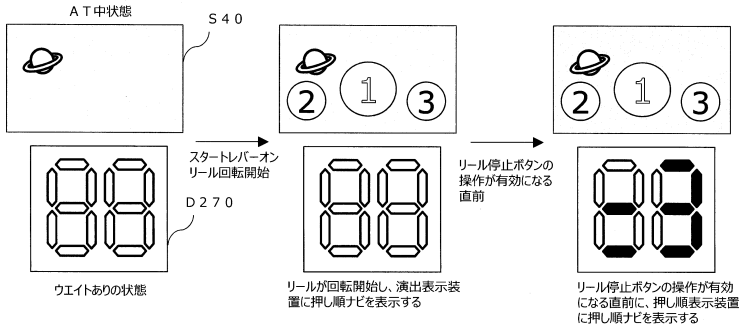


押し順表示装置：　スタートレバーオン且つリール回転開始までのウエイト期間中に、
押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
演出表示装置：　押し順表示装置に押し順ナビを表示した後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１００】

（図１００）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン２）

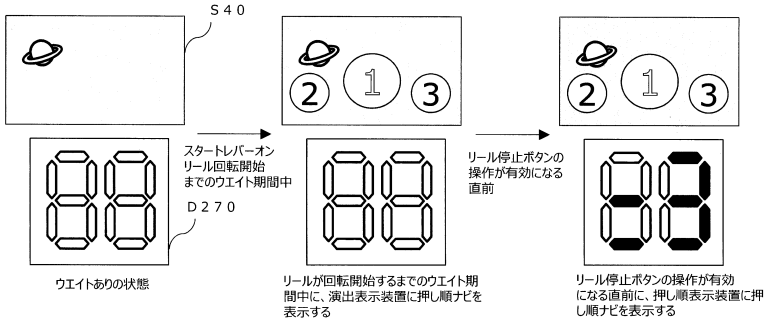


演出表示装置：　リール加速状態に更新後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：　リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「=3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１０１】

（図１０１）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン３）

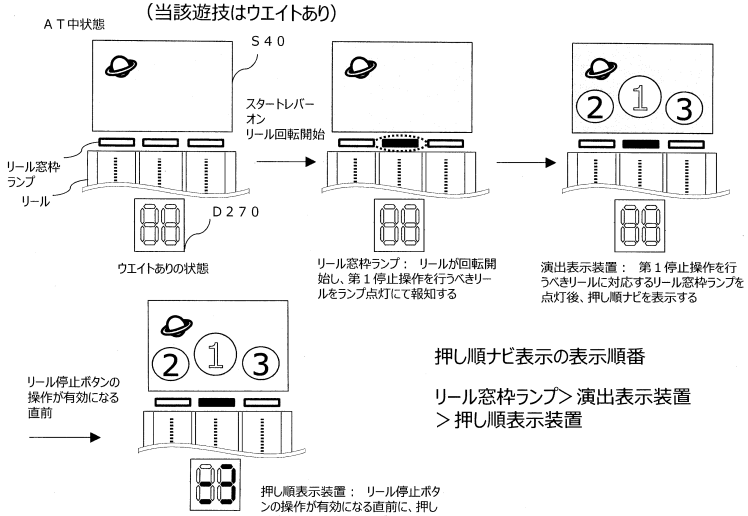


演出表示装置：　スタートレバーオン且つリール回転開始までのウエイト期間中に、
押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「=3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１０２】

（図１０２）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　リール窓枠ランプあり＞
（当該遊技はウエイトあり）

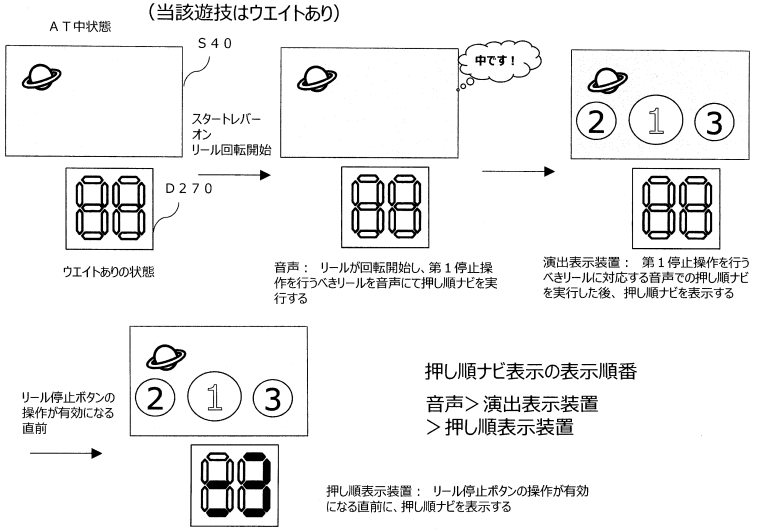


押し順ナビ表示の表示順番

リール窓枠ランプ＞演出表示装置
＞押し順表示装置

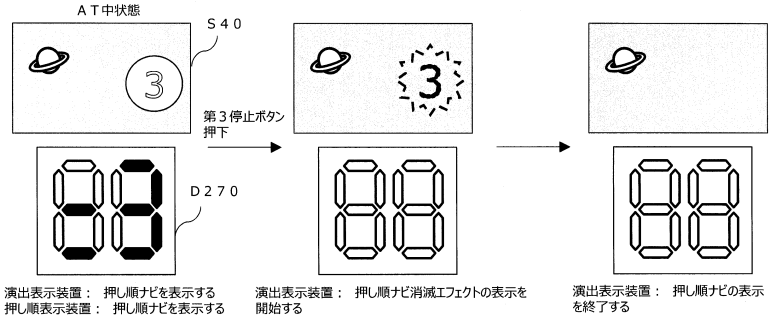
【図１０３】

（図１０３）＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　音声あり＞
（当該遊技はウエイトあり）



【図１０４】

（図１０４）＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン１）

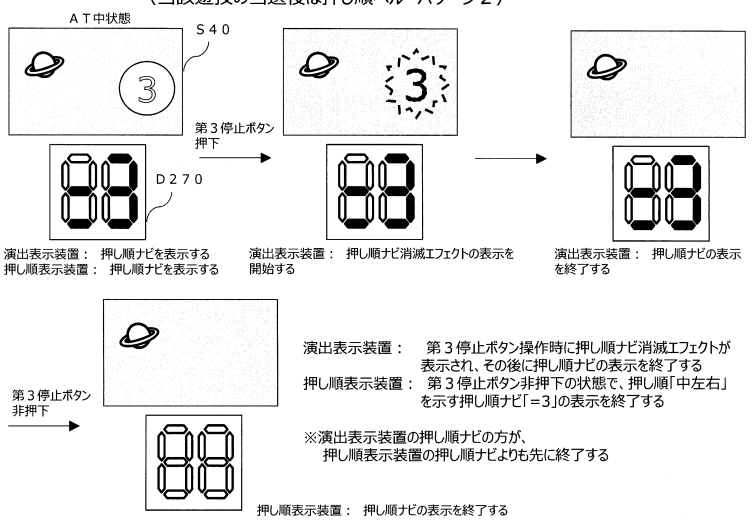


演出表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順ナビ消滅エフェクトが表示され、その後に押し順ナビの表示を終了する
押し順表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝３」の表示を終了する

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に終了する

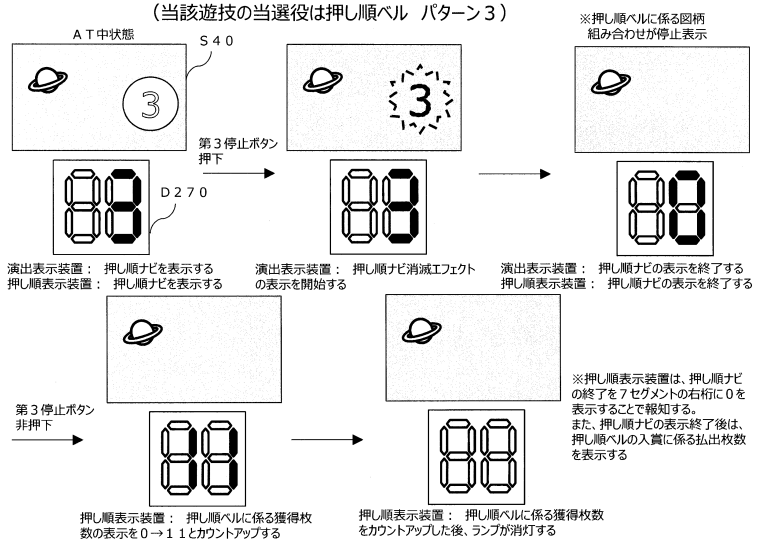
【図１０５】

（図１０５）＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン２）

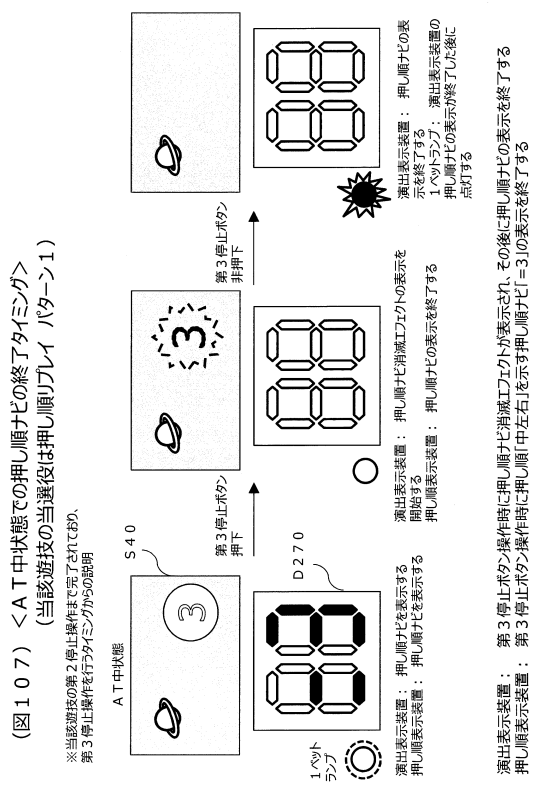


【図１０６】

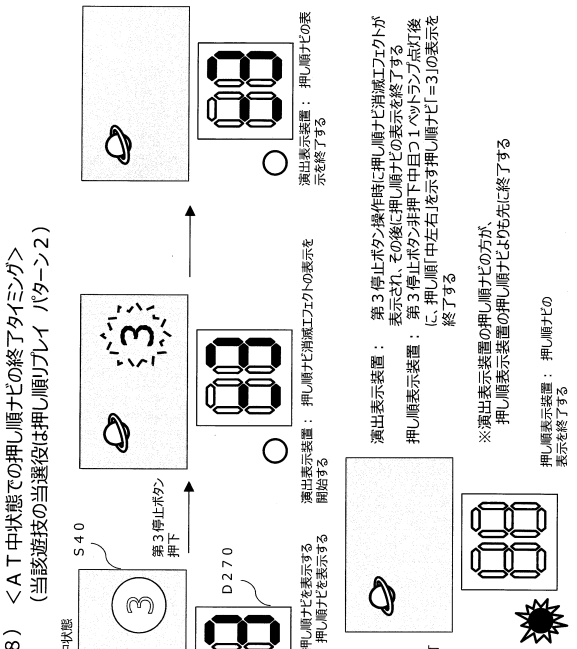
（図１０６）＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン３）



【図１０７】

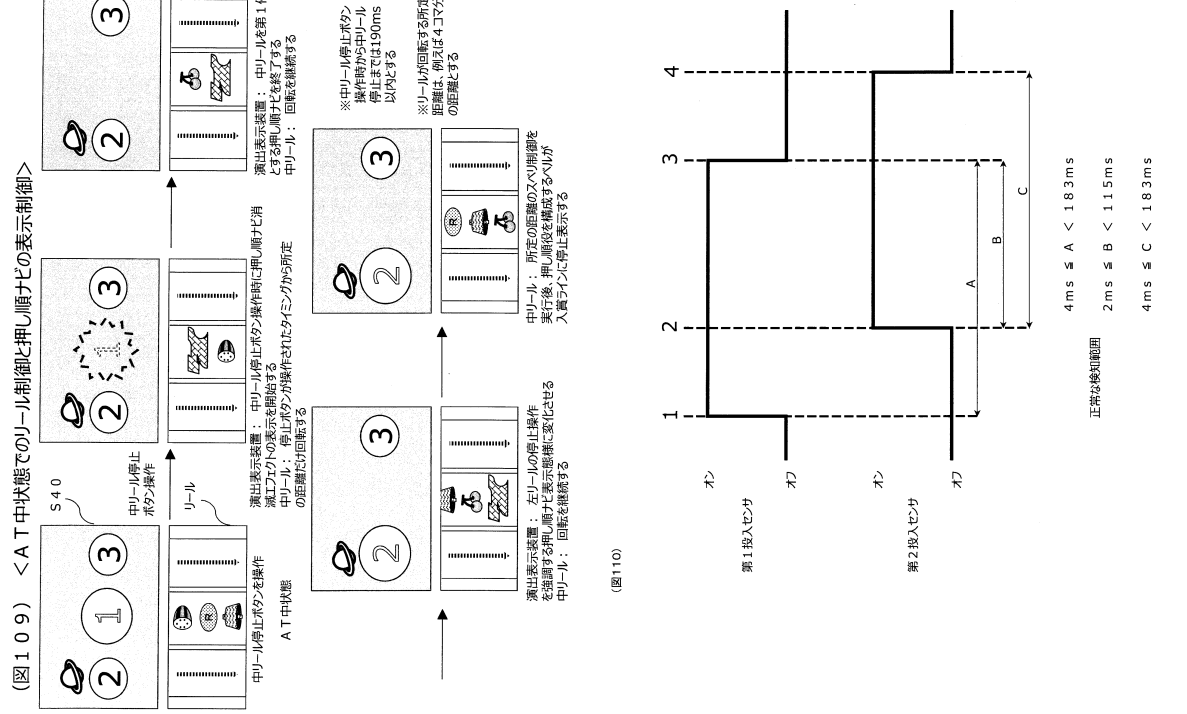


【図１０８】

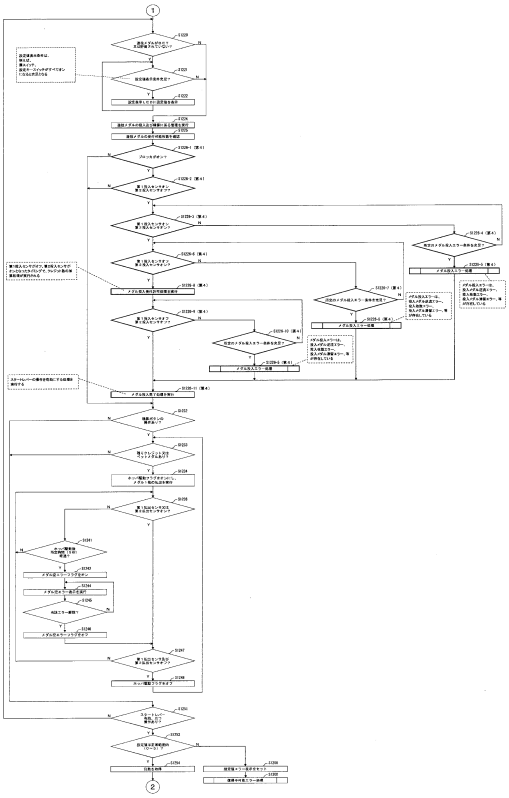


【図１０９】

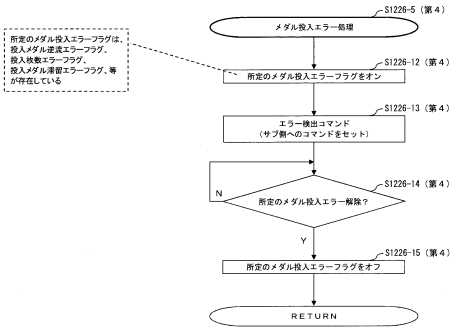
【図１１０】



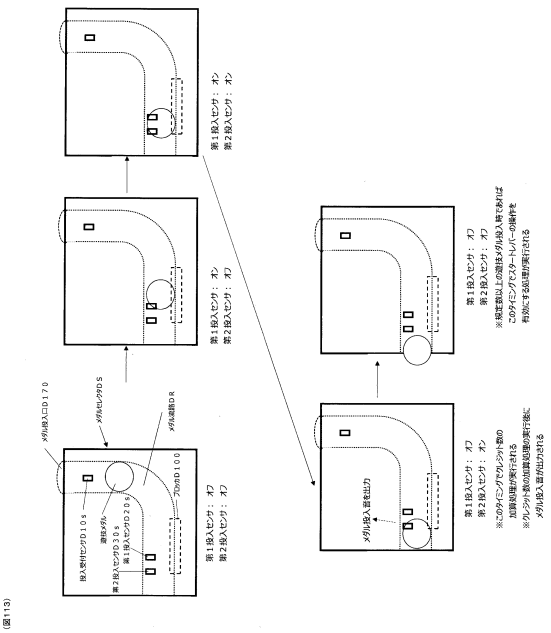
【図１１１】



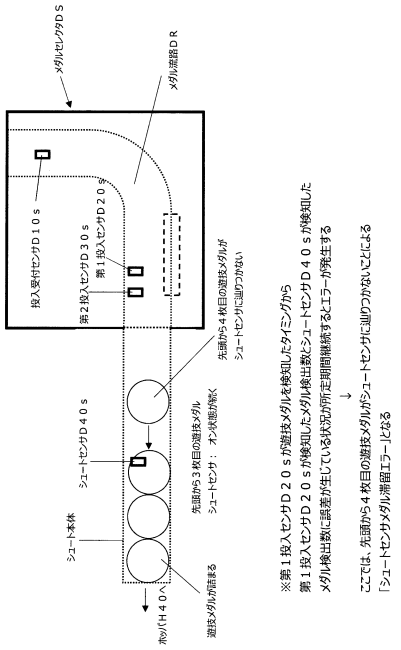
【図１１２】



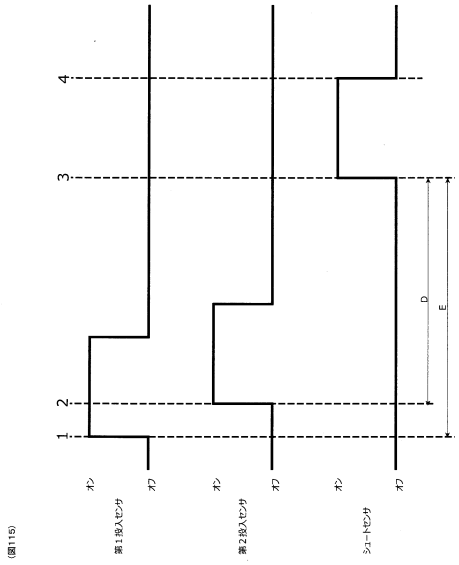
【図１１３】



【図１１４】

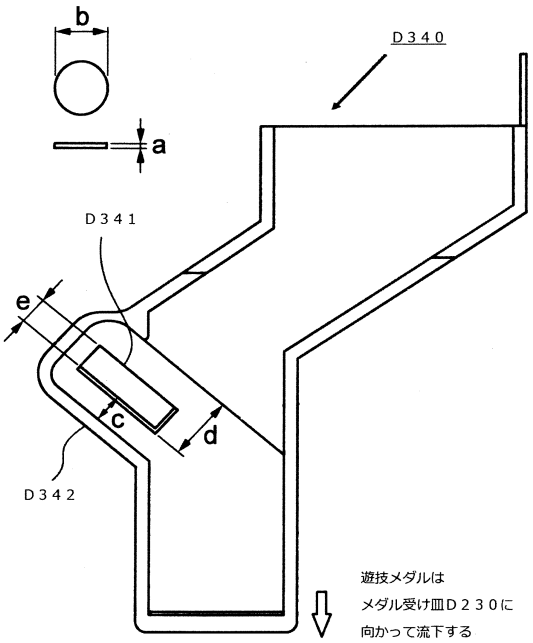


【図１１５】



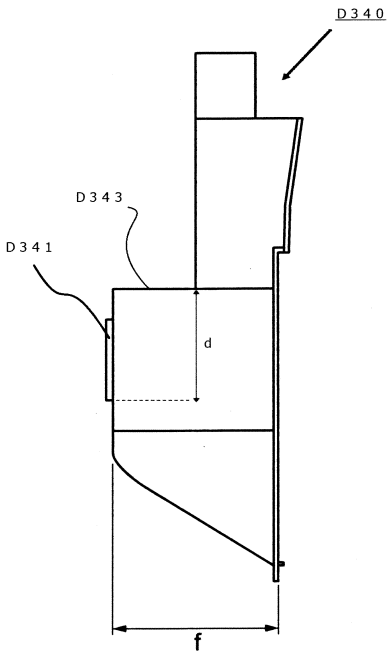
【図１１６】

(図１１６)



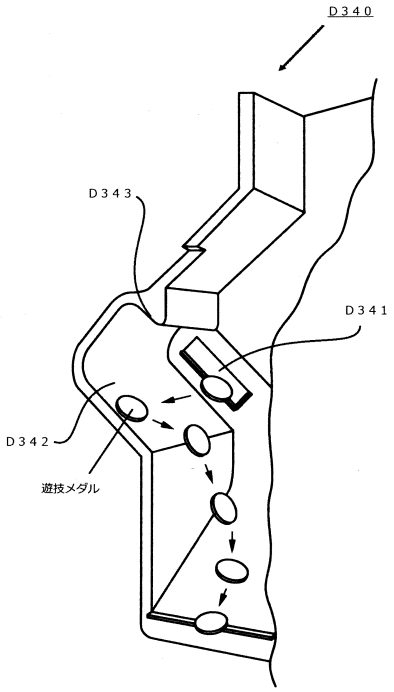
【図１１７】

(図１１７)



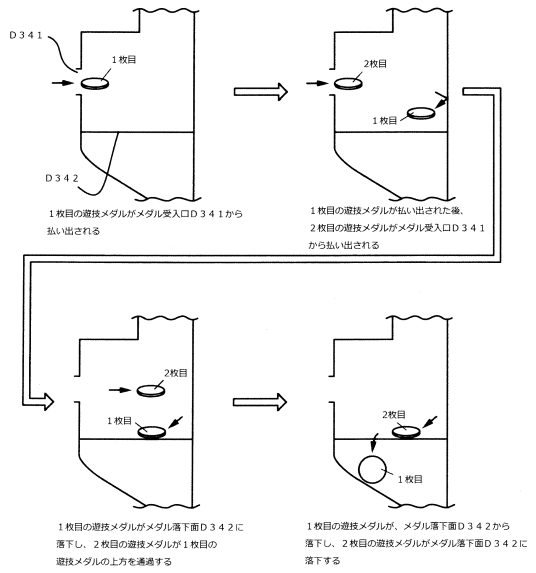
【図１１８】

(図１１８)

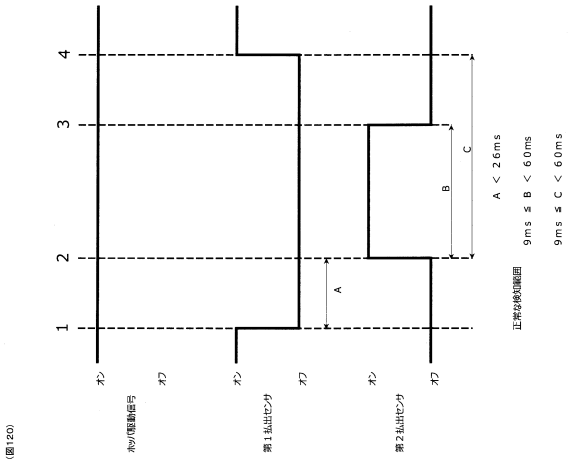


【図１１９】

(図１１９)



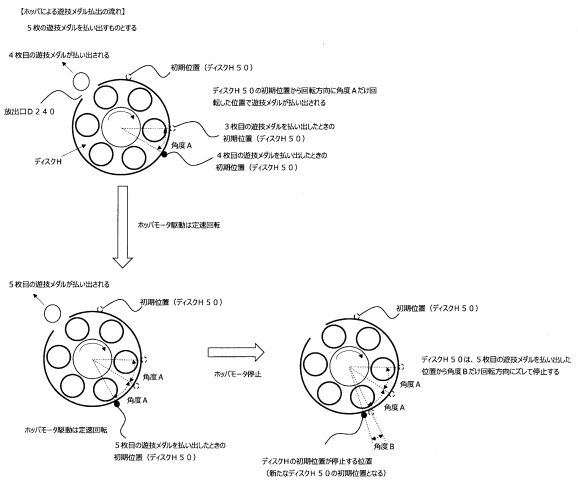
【図１２０】



(図120)

【図１２１】

(図121)



【図１２２】

(図122)

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理 パターン１】

Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目は、同一のチャンネルにて精算に対応する精算中の音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
Ｎ遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第１リール停止受付に係るコマンド	第１リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第２リール停止受付に係るコマンド	第２リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第３リール停止受付に係るコマンド	第３リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
Ｎ＋１遊技目	10	精算の開始に係るコマンド	Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する Ｎ遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を開始する
	11	精算の終了に係るコマンド	Ｎ＋１遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了する

処理の流れ

【図１２３】

（図123）

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン２】

精算に対応する払出音を出力するチャンネルは、所定のエラー（ドア開放エラー）フラグ検出時に出力されるエラー音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
	＼	副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
N＋1遊技目	10	ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド	ドア開放エラー報知音を、精算に対応する精算中の音と同チャンネルにて出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、N＋1遊技目に係るドア開放エラー報知音の出力を開始する

処理の流れ

【図１２４】

（図124）

【ウエイト処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理】

N遊技目とN＋１遊技目は、同一のチャンネルにてスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	＼	副制御基板側のスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	主制御基板側からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力し続ける
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	4	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	5	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	6	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	7	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
N＋1遊技目	8	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	9	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	N遊技目とN＋１遊技目とで、スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を同チャンネルにて出力する N遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を終了し、N＋１遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を開始する

処理の流れ

【図１２５】

（図125）

【払出処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン１】

ホッパからのメダル払出音を出力するチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
N＋1遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する メダル払出音を出力する
	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を、メダル払出音と同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N＋１遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を開始する

処理の流れ

【図１２６】

（図126）

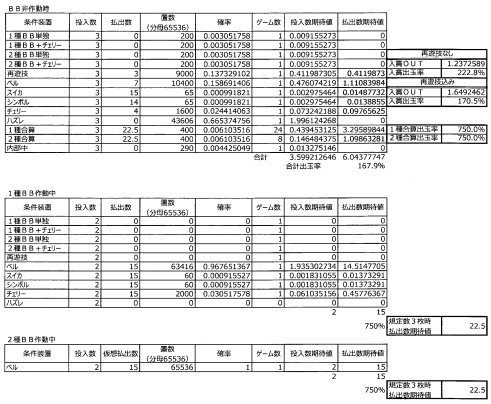
【払出処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン２】

N遊技目とN＋１遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N＋1遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	N遊技目とN＋１遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N＋１遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する

処理の流れ

【図１２７】



（図127）

ＢＢ非作動時

条件装置	投入数	払出数	乗数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
１種ＢＢ単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
１種ＢＢ＋チェリー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
２種ＢＢ単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
２種ＢＢ＋チェリー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
再遊技	3	3	9000	0.137329102	1	0.411987305	0.4119873
ベル	3	7	10400	0.158691406	1	0.476074219	1.11083984
スイカ	3	15	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01487732
シンボル	3	14	65	0.000991821	1	0.002975464	0.0138855
チェリー	3	4	1600	0.024414063	1	0.073242188	0.09765625
ハズレ	3	0	43606	0.665374756	1	1.996124268	0
１種合算	3	22.5	400	0.006103516	24	0.439453125	3.29589844
２種合算	3	22.5	400	0.006103516	8	0.146484375	1.09863281
内部中	3	0	290	0.004425049	1	0.013275146	0
					合計	3.599212646	6.04377747
					合計出玉率		167.9%

再遊技なし	
入賞ＯＵＴ	1.2372589
入賞出玉率	222.8%
再遊技込み	
入賞ＯＵＴ	1.6492462
入賞出玉率	170.5%
１種合算出玉率	750.0%
２種合算出玉率	750.0%

１種ＢＢ作動中

条件装置	投入数	払出数	乗数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
１種ＢＢ単独	2	0	0	0	1	0	0
１種ＢＢ＋チェリー	2	0	0	0	1	0	0
２種ＢＢ単独	2	0	0	0	1	0	0
２種ＢＢ＋チェリー	2	0	0	0	1	0	0
再遊技	2	0	0	0	1	0	0
ベル	2	15	63416	0.967651367	1	1.935302734	14.5147705
スイカ	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
シンボル	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
チェリー	2	15	2000	0.030517578	1	0.061035156	0.45776367
ハズレ	2	0	0	0	0	0	0
						2	15
						750%	

規定数３枚時	
払出数期待値	22.5

２種ＢＢ作動中

条件装置	投入数	仮想払出数	乗数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数待値
ベル	2	15	65536	1	1	2	15
						2	15
						750%	

規定数３枚時	
払出数期待値	22.5

フロントページの続き

審査官　岡崎　彦哉

(56)参考文献　特開２０１７－１７００２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０１５６０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０６０５５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－２０２１９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７４５２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１８５３２５（ＪＰ，Ａ）
特許第６２９８９２１（ＪＰ，Ｂ１）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４