

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6802491号
(P6802491)

(45) 発行日 令和2年12月16日(2020.12.16)

(24) 登録日 令和2年12月1日(2020.12.1)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 6 2 0
	A 6 3 F 5/04 6 5 1
	A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全 119 頁)

(21) 出願番号	特願2017-188690 (P2017-188690)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成29年9月28日(2017.9.28)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2016-243884 (P2016-243884) の分割		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
原出願日	平成28年12月16日(2016.12.16)	(74) 代理人	100105315
(65) 公開番号	特開2018-94389 (P2018-94389A)		弁理士 伊藤 温
(43) 公開日	平成30年6月21日(2018.6.21)	(72) 発明者	加藤 高大
審査請求日	令和1年10月30日(2019.10.30)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	高木 亨
		(56) 参考文献	特開2017-202054 (JP, A)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のリールと、
 複数のストップスイッチと、
 所定の表示手段と、
 特定の報知手段と、
 所定のランプと、
 遊技の進行を制御する主制御手段と、
 演出を制御する副制御手段と

を備え、

前記主制御手段は、
 抽選を行う抽選手段と、
 演出グループ情報を導出するための特定テーブルを記憶した記憶手段と

を備え、

前記抽選手段により決定され得る抽選結果として、第1抽選結果と第2抽選結果とを有し、

第1抽選結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技価値として「X」を付与可能な図柄組合せを停止表示可能であり、

第2抽選結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第2の操作態様で操作された場合に遊技価値として「X」を付与可能な図柄組合せを停止表示可能であり、

10

20

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間において第1抽選結果が決定された遊技では、特定のアドレスを基準アドレスとし、第1抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから演出グループ情報を導出可能とし、導出した演出グループ情報を前記副制御手段へ送信可能に構成されており、

通常区間において第2抽選結果が決定された遊技では、前記特定のアドレスを基準アドレスとし、第2抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから演出グループ情報を導出可能とし、導出した演出グループ情報を前記副制御手段へ送信可能に構成されており、

第1抽選結果が決定された遊技で導出される演出グループ情報と第2抽選結果が決定された遊技で導出される演出グループ情報は、同一の情報であり、

10

通常区間において第1抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間において第1抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

第1抽選結果が決定された遊技であって、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知した遊技において、遊技価値として「X」を付与可能な図柄組合せが停止表示した場合には、前記特定の報知手段によって特定演出を実行可能とし、

第1抽選結果が決定された遊技であって、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知した遊技において、遊技価値として「Y (Y < X)」を付与可能な図柄組合せが停止表示した場合には、前記特定の報知手段によって前記特定演出を実行せず、

20

特別遊技状態の開始条件を満たした場合は、特別遊技状態を開始するように構成され、前記所定のランプの点灯により有利区間であることを報知可能に構成され、

有利区間における遊技の実行回数が所定回数となる遊技が実行されると、有利区間が終了するように構成され、

有利区間における遊技の実行回数が所定回数となる遊技が特別遊技状態で実行され、その遊技で特別遊技状態の終了条件を満たさなかった場合は、次の遊技は、通常区間であり、特別遊技状態であるように構成される

ことを特徴とする回胴式遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

回胴式遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

40

【0003】

また、近年の回胴式遊技機においては、回胴停止装置の操作態様（操作順番や操作タイミング）に応じて、入賞役の入賞有無や入賞役の種類が変化するよう構成され、遊技者に

50

として有利な入賞役が入賞するよう操作指示（ナビゲーション）を発してアシストするもの（いわゆるＡＴ機）も多く登場している。このＡＴ機においては、操作指示を発する状態（ＡＴ状態）と操作指示を発しない状態（非ＡＴ状態）とを有しており、ＡＴ状態が継続すればするほど、遊技者にとって有利となるような遊技性を備えている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００２－３４６０３７

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【０００５】

しかしながら、新たな遊技性や操作性等を創出すべく、ＡＴ機における制御方法の更なる改善が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本態様に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
所定の表示手段と、
特定の報知手段と、
所定のランプと、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
演出を制御する副制御手段と

20

を備え、

前記主制御手段は、
抽選を行う抽選手段と、
演出グループ情報を導出するための特定テーブルを記憶した記憶手段と

を備え、

前記抽選手段により決定され得る抽選結果として、第１抽選結果と第２抽選結果とを有し、

30

第１抽選結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第１の操作態様で操作された場合に遊技価値として「Ｘ」を付与可能な図柄組合せを停止表示可能であり、

第２抽選結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第２の操作態様で操作された場合に遊技価値として「Ｘ」を付与可能な図柄組合せを停止表示可能であり、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間において第１抽選結果が決定された遊技では、特定のアドレスを基準アドレスとし、第１抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから演出グループ情報を導出可能とし、導出した演出グループ情報を前記副制御手段へ送信可能に構成されており、

通常区間において第２抽選結果が決定された遊技では、前記特定のアドレスを基準アドレスとし、第２抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから演出グループ情報を導出可能とし、導出した演出グループ情報を前記副制御手段へ送信可能に構成されており、

40

第１抽選結果が決定された遊技で導出される演出グループ情報と第２抽選結果が決定された遊技で導出される演出グループ情報は、同一の情報であり、

通常区間において第１抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間において第１抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

第１抽選結果が決定された遊技であって、前記所定の表示手段によってストップスイッ

50

チの有利な操作態様を報知した遊技において、遊技価値として「X」を付与可能な図柄組合せが停止表示した場合には、前記特定の報知手段によって特定演出を実行可能とし、

第1抽選結果が決定された遊技であって、前記所定の表示手段によってストップスイッチの有利な操作態様を報知した遊技において、遊技価値として「Y (Y < X)」を付与可能な図柄組合せが停止表示した場合には、前記特定の報知手段によって前記特定演出を実行せず、

特別遊技状態の開始条件を満たした場合は、特別遊技状態を開始するように構成され、前記所定のランプの点灯により有利区間であることを報知可能に構成され、

有利区間における遊技の実行回数が所定回数となる遊技が実行されると、有利区間が終了するように構成され、

有利区間における遊技の実行回数が所定回数となる遊技が特別遊技状態で実行され、その遊技で特別遊技状態の終了条件を満たさなかった場合は、次の遊技は、通常区間であり、特別遊技状態であるように構成されることを特徴とする回胴式遊技機である。

< 付記 >

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

本別態様に係る回胴式遊技機は、

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、

情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置D270）と、

情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板S）と

を備え、

前記主情報表示部（例えば、押し順表示装置D270）は、前記主制御手段（例えば、主制御基板M）により制御され、

前記副情報表示部（例えば、演出表示装置S40）は、前記副制御手段（例えば、副制御基板S）により制御され、

前記主制御手段（例えば、主制御基板M）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段により決定された抽選結果に対応する演出グループ情報を導出するための特定テーブルとを備え、

前記役抽選手段により決定され得る抽選結果として、第1抽選結果と第2抽選結果とを有し、

前記第1抽選結果が決定された遊技において、特定のアドレスを基準アドレスとし、前記第1抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから特定の演出グループ情報を導出可能とし、

前記第2抽選結果が決定された遊技において、前記特定のアドレスを基準アドレスとし、前記第2抽選結果に対応する情報をオフセット値として、前記特定テーブルから前記特定の演出グループ情報を導出可能とし、

前記主制御手段（例えば、主制御基板M）は、導出した演出グループ情報を前記副制御手段（例えば、副制御基板S）に送信可能に構成され、

前記第1抽選結果が決定され、前記主情報表示部にストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を特定可能な情報を表示する遊技において、前記副情報表示部（例えば、演出表示装置S40）にストップスイッチ例えば、停止ボタンD40の操作態様を第1の表示態様で表示する場合とストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を第2の表示態様で表示する場合とを有しており、

前記副情報表示部（例えば、演出表示装置S40）にストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を第1の表示態様で表示した場合よりも、ストップスイッチ（

10

20

30

40

50

例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を第 2 の表示態様で表示した場合の方が、遊技者に特典が付与される期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、A T 機における制御方法を改善することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

10

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

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

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

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

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

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

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

20

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

【図 1 0】図 1 0 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 1 1】図 1 1 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 1 2】図 1 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

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

【図 1 4】図 1 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

30

【図 1 5】図 1 5 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 1 6】図 1 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 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 1 8】図 1 8 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 1 9】図 1 9 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。

40

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲ

50

ーム数管理処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

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

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 中状態開始制御処理のフローチャートである。

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

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

10

【図 3 1】図 3 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

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

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

20

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での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 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での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。

30

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 1 である。

40

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 2 である。

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 3 である。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 4 である。

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

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 1 である。

50

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

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 3 である。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

10

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、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。遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 5 である。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 6 である。

【図 5 9】図 5 9 は、本例に係る回胴式遊技機における、ドア開放エラー発生イメージ図である。

【図 6 0】図 6 0 は、本例に係る回胴式遊技機における有利区間表示器点灯タイミングの一例である。

20

【図 6 1】図 6 1 は、本例に係る回胴式遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【0 0 0 9】

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

30

40

50

態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し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。

【００１０】

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

10

20

30

40

50

も、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0011】

(本実施形態)

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

【0012】

まず、図1(一部の構成については図2)を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機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。

【0013】

<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、操作状態表示灯D180、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。

【0014】

<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、LEDによって構成されており、現在ベット(一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること)されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯D180は、LEDによって構成されており、現在の操作状態(メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等)に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、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

10

20

30

40

50

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。

【００１５】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0016】

<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。

20

【0017】

<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。

30

【0018】

<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D(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

40

50

ット S 1 0 が設けられている。また、前扉 D U の背面におけるリール窓 D 1 6 0 の下方には、扉基板 D が取り付けられており、この扉基板 D には、前述した停止ボタン D 4 0 や、スタートレバー D 5 0、精算ボタン D 6 0 等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板 M に出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口 D 1 7 0 に対応し、前扉 D U の背面における扉基板 D の付近には、詳細後述するメダルセレクト D S が設けられており、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパ H 4 0 に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿 D 2 3 0 に返却する機能を有している。更に、扉基板 D の下方の左右にスピーカ S 2 0 が夫々 1 つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネル D 1 3 0 の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓 D 1 9 0 に取り付けられているサブ入力ボタン S B とは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作により、ミニゲーム（例えば、「A T 中状態」への突入の成否の演出）等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機 P の前扉 D U には、放出口 D 2 4 0 から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿 D 2 3 0、前扉 D U の開閉状態を検出可能な扉スイッチ D 8 0 が設けられている。また、前扉 D U には鍵穴 D 2 6 0 が設けられており、鍵穴 D 2 6 0 の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴 D 2 6 0 に差し込む { 加えて、所定方向（例えば、時計回り）に捻る } ことで、前扉 D U を開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴 D 2 6 0 に差し込む { 加えて、所定方向（例えば、反時計回り）に捻る } ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。

【 0 0 1 9 】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓 D 1 6 0 を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リール M 5 0 とリール M 5 0 の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リール M 5 0 は、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバー D 5 0 及び停止ボタン D 4 0 における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の内部には L E D（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、L E D 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 M 5 0 の上方には、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）を駆動するための後述する回胴基板 K が格納されている。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

リール M 5 0 の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパ H 4 0 や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置 H が設けられており、回胴式遊技機 P 全体に電源を供給するための電源基板 E が格納されている。メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルは、コインシュータ D 9 0 を通って、放出口 D 2 4 0 から払い出されるようになっている。

また、電源基板 E（電源供給ユニット E とも称することがある）の前面には、回胴式遊技機 P の電源を投入するための電源スイッチ E 1 0 も設けられている。なお、メダル払出装
置 H の詳細については後述する。

【 0 0 2 2 】

< メダルセレクト D S >

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

< メダル払出装 H >

次に、図 4 のメダル払出装 H の正面図及び上面図を用いてメダル払出装 H を詳細に
説明する。メダル払出装 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 = オン 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。

【0026】

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く(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。

【0027】

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。

【0028】

次に、図 7 ~ 図 9 は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧 1 ~ 3 である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した 1 ライン）上に停止表示され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 B B 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 B B 役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1 種 B B A（R B - A を連続作動させ、2 6 4 枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1 種 B B B（R B - B を連続作動させ、1 3 2 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 B B C（R B - B を連続作動させ、1 3 2 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 B B 役が入賞し、B B が実行された（役物が作動した）場合には、当該 B B 実行中においては、B B 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 B B 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 J A C I N タイプと呼ぶことがある）。尚、第 1 種 B B 役の形式に関しては、これには限定されず、1 回の B B 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、R T 状態が「R T 1」である場合に 1 4 番 ~ 1 6 番に対応する再遊技 0 4 となる図柄組み合わせが停止表示されると、R T 0 に移行するよう構成されている（R T 状態の詳細については後述する）。尚、「R T 1」よりも「R T 0」の方が遊技者に不利な R T 状態であるため、「R T 1」から「R T 0」に移行することを転落すると称することがある。また、1 7 番に対応する再遊技 0 5 となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、1 8 番に対応する再遊技 0 5 となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 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 A 1」~「入賞 A 6」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、2 1 番 ~ 2 7 番に対応する「入賞 0 1」~「入賞 0 3」となる図柄組み合わせが停止表示され、1 1 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、3 9 番 ~ 5 6 番に対応する「入賞 0 8」~「入賞 1 1」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、2 3 番に対応する「ベル・ベル」は左リール M 5 1 及び右リール M 5 3 の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リール M 5 2 の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても 1 1 枚の遊技メダルが獲得できる。

【 0 0 2 9 】

次に、図 1 0 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 D 3（当選番号 1 ~ 6）まで設けられており、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、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 M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて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 M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順

番や停止位置に応じて、「再遊技 0 1」、「再遊技 0 2」、「再遊技 0 3」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）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技 0 1」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 0 1」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 B B A」等の停止表示されることにより B B が開始することとなる条件装置を B B 役と称することがある。また、当選番号 2 1 ~ 2 3 及び 2 5 ~ 2 7 に当選した場合には、B B 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 D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると B B 役に対応する図柄が停止表示せず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 D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せず B B 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 2 1 の条件装置である「1 種 B B B + 入賞 C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B 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 M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3 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 M 5 1 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 D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 2」に対応する図柄番号 4 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 2」が停止表示される。（2）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 5 ~ 1 2 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 3」に対応する図柄番号 6 番、1 1 番、又は 1 6 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。（3）（1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 1 3 ~ 1 9 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 1 7 番又は 1 9 番が停止する。（3）（2）第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 4 ~ 1 8 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 1 3 ~ 1 7 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 1 7 番が停止し、B B 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 M 5 2 の中段に図柄番号 1 9 ~ 1 3 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 1 8 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。

【0030】

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、R T 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、R T 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 M 5 3 中リール M 5 2 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること）にて、右リール M 5 3 の図柄番号 1 8 ~ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ~ 1 3 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ~ 1 0 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 M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 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、A T 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、A T 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

10

20

30

40

50

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 M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3 の順にリールを停止させること）にて、左リール M 5 1 の図柄番号 1 3 ~ 1 9 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 1 4 ~ 1 8 番の範囲、右リール M 5 3 の図柄番号 1 3 ~ 1 7 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 M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 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。

10

【 0 0 3 1 】

また、当選番号 4 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 M 5 1 と中リール M 5 2 と右リール M 5 3 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 M 5 1 とした場合には、RT 状態が移行しない再遊技 0 1、再遊技 0 2 又は再遊技 0 3 が停止表示され、第 1 停止リールを中リール M 5 2 又は右リール M 5 3 とした場合には、RT 状態が「RT 1」から「RT 0」に移行し得る再遊技 0 4 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 M 5 1 と中リール M 5 2 と右リール M 5 3 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 M 5 2 とした場合には、RT 状態が移行しない再遊技 0 3 が停止表示され、第 1 停止リールを左リール M 5 1 又は右リール M 5 3 とした場合には、RT 状態が「RT 1」から「RT 0」に移行し得る再遊技 0 4 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 M 5 1 と中リール M 5 2 と右リール M 5 3 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 M 5 3 とした場合には、RT 状態が移行しない再遊技 0 1 又は再遊技 0 3 が停止表示され、第 1 停止リールを左リール M 5 1 又は中リール M 5 2 とした場合には、RT 状態が「RT 1」から「RT 0」に移行し得る再遊技 0 4 が停止表示される。

20

30

【 0 0 3 2 】

また、当選番号 7 ~ 1 2 に対応する、「押し順ベル 1 2 3」~「押し順ベル 3 2 1」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 M 5 1 : 1、中リール M 5 2 : 2、右リール M 5 3 : 3」となっており「1 2 3」の場合「左リール M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3」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、「1 2 3」=「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 1 1 枚の遊技メダルが獲得できる「入賞 0 1」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 1 2 3」の「1 2 3」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 D 2 7 0 にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等の 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。

40

【 0 0 3 3 】

また、当選番号 1 3 に対応する、「共通ベル」は、入賞 0 4 ~ 入賞 0 7 のいずれが停止しても最大獲得枚数である 1 1 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

50

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。

10

【0034】

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

20

【0035】

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。

30

【0036】

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。

【0037】

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。

40

【0038】

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

50

、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。

【００３９】

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上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００４０】

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Ｂ

10

20

30

40

50

B役であり、単独B役、単独Bと称することがある)に当選した場合には、B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B 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B C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種B 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B 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、Bに当選しており、且つ、B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B役とが重複している条件装置に当選した場合には、B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B 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B 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B 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B Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4~6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ(RT状態が移行し得る再遊技役)を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行(リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行)しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない(頻繁にリプレイに当選すること等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

10

20

【0041】

次に、B作動時である「1種B 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、B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「B中弱レア小役(斜めベル揃い)」と当選番号18の「B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Bの作動中において「B中弱レア小役(斜めベル揃い)」又は「B中強レア小役(V字ベル揃い)」に当選した場合にはAT上乘せ抽選が実行されるよう構成されている(詳細は後述することとする)。

30

【0042】

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上乘せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないため、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。

40

【0043】

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、「

50

A T 中状態」等の押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の 1 遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1 ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、1 遊技あたりのメダル増減期待値(3 枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1 より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1 より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、1 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(1 1 枚役)の置数(小役出現率)の総和(当選番号 7 ~ 1 6 についての置数の総和) × 小役(1 1 枚役)における払出枚数(1 1 枚) / すべての置数の総和(6 5 5 3 6)」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、「R T 1」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)、「R T 1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「R T 0」及び「R T 2」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、「R T 0」又は「R T 2」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、「R T 0」又は「R T 2」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。

【0 0 4 4】

また、各 R T 状態における、1 遊技あたりの平均払出数は、R T 状態が「R T 0」の場合には 3 . 5 1 1 2 9 1 5 0 4 であり、R T 状態が「R T 1」の場合には 4 . 7 3 7 9 1 5 0 3 9 であり、R T 状態が「R T 2」の場合には 3 . 6 7 1 3 7 1 4 6 となっている。また、各 R T 状態における、1 遊技あたりのメダル増減期待値は、R T 状態が「R T 0」の場合には 1 . 1 7 0 4 3 0 5 0 1 であり、R T 状態が「R T 1」の場合には 1 . 5 7 9 3 0 5 0 1 3 であり R T 状態が「R T 2」の場合には 1 . 2 2 3 7 9 0 4 8 7 となっており、押し順ナビあり時においては、R T 状態が「R T 1」の場合が遊技者にとって最も有利な R T 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、B B が内部成立中となる「R T 2」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「R T 2」である場合(B B 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「R T 2」である場合(B B 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。

【0 0 4 5】

次に、図 1 2 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機 P の電氣的

な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチ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、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

【0047】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0048】

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

【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K

10

20

30

40

50

10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）が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、504ステップが設定されている。また、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）には略均一の大きさで所定数（例えば、20個）の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ（ $= 20 / 480$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【0050】

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

【0051】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図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上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

【0053】

次に、図13～31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、タイマ割り込みを

セットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1018にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPU100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポイントに係るデータに基づき、スタックポイントを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポイントに従い電源断時の処理に復帰する。

【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CPU100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【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CPU100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【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CPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の少なくとも設定値が記憶される領域を除く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、設定値が記憶される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

10

20

30

40

50

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内のすべての範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、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CPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（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

10

20

30

40

50

障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値に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CPU100は、設定/リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値に1を加算し（加算した結果設定値が5を超過した場合には、設定値は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値の表示を消去し、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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選

番号)、演出グループ番号、指示情報}をクリアするためのデータ(RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ)をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態(例えば、「RT0」等)をセットする(図25のステップ1704で決定したRT状態をセットする)。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図25のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態(例えば、「AT中状態」等)をセットする(図20のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444で決定したATに関する状態をセットする)。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図20のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444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CPU100は、当該ゲームにおける遊技区間(例えば、「有利区間」等)をセットする(図29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1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク(不図示)を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通/非導通にて判定する(メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する)。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【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CPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする(例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED(例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED)で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か(例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPU100は、メダル投入受付を許可し(再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる)、次の処理(ステップ1220の処理)に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理(メダル流路が形成する処理)を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数(クレジット)が所定値(本例では、50枚)未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数(クレジット)が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留

10

20

30

40

50

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、「R T 1」等のR T状態よりも再遊技役の当選確率の高いR T状態（例えば、「R T 1」）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。

【 0 0 6 6 】

次に、図 1 7 は、図 1 4 におけるステップ 1 2 0 0 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 1 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ 1 2 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチ D 8 0、設定キースイッチ M 2 0 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 1 2 2 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定表示 L E D（不図示だが、払出数表示装置 D 2 7 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、投入数表示灯 D 2 1 0 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 M 2 0 がオフとなったことを条件にステップ 1 2 2 1 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 1 2 2 0 又はステップ 1 2 2 1 で N o の場合、ステップ 1 2 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 2 2 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ 1 2 2 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ブロック D 1 0 0 がオンか否かを判定する。ステップ 1 2 2 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s 又は第 2 投入センサ D 3 0 s 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 D 2 0 s 又は第 2 投入センサ D 3 0 s 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 1 2 2 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s がオフであるか否かを判定する（第 1 投入センサ D 2 0 s 又は第 2 投入センサ D 3 0 s がオンとなった後、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s 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 D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過したと判定する）。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 2 3 1 の後、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジットが上限数（本例では、5 0）、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、Y e s と判定した場合にはブロック D 1 0 0 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 1 2 3 0 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 0 の処理を繰り返し、ステップ 1 2 2 6 またはステップ 1 2 2 7 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 2 に移行する。

【 0 0 6 7 】

次に、ステップ 1 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、精算ボタン D 6 0 の操作があったか否かを判定する。ステップ 1 2 3 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 2 3 3 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ駆動フラグ（R A M 領域内のフラグであり、ホッパモータ H 8 0 を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル 1 枚の払出を実行する。次に、ステップ 1 2 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンであるか否かを判定する（本実施

10

20

30

40

50

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、スタートレバード50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ド50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でYesの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内(本例では、0~5)であるか否かを判定する。ステップ1253でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUC100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理(ステップ3600の処理)に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。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(3枚目)のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本実施

形態に係るＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。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１５５０に移行する。他方、ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ１５５０に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ＡＴに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。

【００７２】

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２８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。（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に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。（５）「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。（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）「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である。

【００７３】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リールの回転を開始する。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１２６１ ２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「ＢＢ内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「ＢＢ内部中遊技」とは、「通常ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ内部中遊技」との総称であり、ＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢが入賞していない状態である。ステップ１２６１ ２でＹｅｓの場合にはステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６１ ２でＮｏの場合、ステップ１２６１ ３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ベル（入賞 Ａ１～入賞 Ａ６）であるか否かを判定する。ステップ１２６１ ３でＹｅｓの場合、ステップ１２６１ ４で

、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、最大払出枚数（本例では、11枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。尚、ステップ1261 3でNoの場合には、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、引き込みポイントを作成し、ステップ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に構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタン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C P U C 1 0 0は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264で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C P U C 1 0 0は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、すべてのリール（左リール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C P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ1269で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C P U C 1 0 0は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261に移行する。

【0074】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する（入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、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C P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【0075】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、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C P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定/リセットボタン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。

【0076】

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。

【0077】

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中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。

【0078】

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。

【 0 0 7 9 】

次に、ステップ 3 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値データを取得する。次に、ステップ 3 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ 3 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 6 1 4 で Y e s 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 1 4 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 6 1 4 で N o の場合、ステップ 3 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ 3 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 6 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 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 3 6 1 0 ~ ステップ 3 6 1 8 の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ 3 6 1 8 で N o の場合、ステップ 3 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 6 0 4 に移行してステップ 3 6 0 4 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。

10

【 0 0 8 0 】

次に、図 2 0 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、A T 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 1 4 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は、A T 抽選を実行可能な A T 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、A T 抽選を実行可能な A T 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 B B に当選することにより「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B 役が入賞することにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、「A T 中状態」に移行すると共に、A T カウンタに A T ゲーム数の初期値である 5 0 回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にて B B に当選しても、「通常 B B 内部中遊技」に移行して、その後「A T 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 B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 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 B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 抽選に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B を揃えることで「有利 B B 状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にて B B に当選し、且つ、B B を揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ 1 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は A T 抽選役（本例では、B B 役）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「有利 B B 内部中遊技」に決定し、ステップ 1 4 0 8 に移行する。また、ステップ 1 4 0 2 又はステップ 1 4 0 4 で N o の場合にも、ステップ 1 4 0 8 に移行する。尚、本実施形態においては A T に関する状態が相違した場合に A T 抽選に係る A T 当選率（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、A T に関する状態が同一である場合には、設定値が相違しても A T 抽選に係る A T 当選率は同一となっている（「高確率状態」にて B B に当選した場合には設定値に拘らず必ず A T に当選する = その後「A T 中状態」に移行する）。

20

30

40

【 0 0 8 1 】

次に、ステップ 1 4 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（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 1 4 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、所定確率（本例では、1 / 2 であり

50

、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない)にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1414で、主制御基板Mの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1414でYesの場合、ステップ1416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。

【0082】

また、ステップ1408でNoの場合、ステップ1418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1418でYesの場合、ステップ1420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転落役(当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A)であるか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率(本例では、1/5であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない)にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426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)。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、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。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1430に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず(「高確率状態」の滞在が保障される)、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率(例えば、1/20)で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役(低確AT抽選役、高確AT抽選役)、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0083】

次に、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、11)以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が11以上である、換言するとAT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が10以下である、換言するとAT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選(特化状態移行抽選とも称することがある)を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が10以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選(特化状態移行抽選とも称することがある)を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る(に移行し得る)よう構成しても

よいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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（「上乘せ特化状態」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１４３４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１４３６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１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３８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１４４０に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３１、ステップ１４３２又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４０に移行する。

【００８４】

次に、ステップ１４４０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１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２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２８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１４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４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（例えば、図２８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「上乘せ特化状態」に決定）し、次の処理（ステップ１４５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４５０の処理）に移行する。

【００８５】

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。

【００８６】

次に、図２１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CPU C100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CPU C100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、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。

【0087】

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CPU C100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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 8 】

次に、ステップ 1 4 7 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 4 7 2 に移行する。次に、ステップ 1 4 7 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 2 5 9 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、「A T 中状態」の場合には、(1)転落再遊技役が含まれる場合 転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)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。

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

次に、図 2 2 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 5 0 0 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 1 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T に関する状態は「A T 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 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る出玉グループ番号は A T 中上乗せ役(「A T 中状態」において、残り A T ゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、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 1 5 0 4 で Y e s の場合にはステップ 1 5 1 4 に移行する。また、ステップ 1 5 0 2 で N o の場合、換言すると、A T に関する状態が有利 B B 状態であった場合、ステップ 1 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は B B 中上乗せ役(「有利 B B 状態」において、残り A T ゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞 H、入賞 I)に関する出玉グループ番号(本例では、5、6)であるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 2 で Y e s の場合には、ステップ 1 5 1 4 に移行し、ステップ 1 5 1 2 で N o の場合には、ステップ 1 5 1 8 に移行する。また、ステップ 1 5 0 4 で N o の場合、

ステップ1506で、主制御基板MのCPU100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CPU100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。

【0091】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPU100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CPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100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。

【0092】

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のカウント値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合には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）。

【0093】

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、 $\{ \text{置数}(600) \times \text{AT上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(100) \times \text{AT上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(300) \times \text{AT上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(24) \times \text{AT上乗せゲーム数}(100) \} / \text{置数の総数}(1024) = 12.1$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

【0094】

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

【0095】

次に、当選役が再遊技 A 又は再遊技 D1～D3、入賞 A1～A6である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{AT上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(600) \times \text{AT上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(124) \times \text{AT上乗せゲーム数}(50) \} / \text{置数の総数}(1024) = 26.61$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技 A

10

20

30

40

50

又は再遊技 D 1 ~ D 3、入賞 A 1 ~ A 6 である場合に A T ゲーム数が上乘せされるのは A T に関する状態が「上乘せ特化状態」である場合のみとなっている。

【 0 0 9 6 】

次に、当選役が B B 中弱レア役である場合には、{ 置数 (8 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (0) + 置数 (1 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (1 0) + 置数 (1 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (3 0) + 置数 (2 4) × A T 上乘せゲーム数 (1 0 0) } / 置数の総数 (1 0 2 4) = 6 . 3 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【 0 0 9 7 】

次に、当選役が B B 中強レア役である場合には、{ 置数 (3 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (0) + 置数 (3 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (3 0) + 置数 (4 0 0) × A T 上乘せゲーム数 (5 0) + 置数 (2 4) × A T 上乘せゲーム数 (3 0 0) } / 置数の総数 (1 0 2 4) = 3 5 . 4 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 5 1 8 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、再遊技 B による A T ゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技 B に当選したことによる A T 上乘せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1 5 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 5 2 6 に移行する。他方、ステップ 1 5 2 0 で N o の場合、ステップ 1 5 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 5 2 6 に移行する。尚、ステップ 1 5 1 8 で N o の場合にも、ステップ 1 5 2 6 に移行する。次に、ステップ 1 5 2 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 5 2 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、再遊技 C による A T ゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技 C に当選したことによる A T 上乘せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1 5 2 8 で Y e s の場合、ステップ 1 5 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、順押し指示コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、順押し (「 左 中 右 」) にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる) をセットし、次の処理 (ステップ 1 5 5 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 1 5 2 8 で N o の場合、ステップ 1 5 3 2 で、主制御基板 M の C P

UC100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描け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1550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1550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

10

20

30

40

50

を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乘せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乘せ抽選の結果としてＡＴ上乘せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【０１００】

次に、図２３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する。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【０１０１】

次に、図２４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。

【０１０２】

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減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２又はステップ３４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、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「上乘せ特化状態」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」「上乘せ

10

20

30

40

50

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上乘せ抽選により得られた値「
」を加算した値である「３０＋
」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上乘せ抽選により得られた値「
」を加算した値である「２９＋
」を表示しても良い（尚、上乘せ抽選により得られた「
」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「
」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上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御する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上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乘せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０３】

次に、図２５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（ＲＷＭ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移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「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。

【０１０４】

次に、図２６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

、「R T 0」～「R T 2」及び「1種B B A, B, C」の4つのR T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R T状態が移行することとなる。R T状態の具体的な移行例としては、R T状態が「R T 1」である場合に、R W M初期化が実行される、又は、再遊技0 4が停止表示された場合に「R T 0」に移行する。再遊技0 4が停止表示とは、具体的には、R T状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 D 1」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0 1～0 3が停止表示し、R T状態として「R T 1」が維持される。一方、R T状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 D 1」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0 4が停止表示し、R T状態は「R T 1」から「R T 0」に移行する。

10

【0 1 0 5】

また、R T状態が「R T 0」又は「R T 1」の場合に、B B役に当選し、当該当選したゲームにてB B役を入賞させない(1種B B A～Cに係る条件装置が作動する)とR T状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にてB B役を入賞させる(1種B B A～Cが作動する)と「1種B B A, B, C」に移行する。また、「1種B B A, B, C」にてB Bが終了(1種B B A～Cの作動が終了)すると「R T 1」に移行する。尚、A Tに関する状態が「低確率状態」である場合にB Bに当選し、B Bが終了した場合には、R T状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなるが、A T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 D 1～D 3」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0 4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0 4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0 4が停止表示してしまい、「R T 1」から「R T 0」に移行することとなる。また、A Tに関する状態が「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にB Bに当選し、B Bが終了した場合には、R T状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなると共に、A T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 D 1～D 3」に当選した際にも、再遊技0 4が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「R T 1」を維持することができることとなる。

20

【0 1 0 6】

次に、図2 7は、本実施形態における、図1 8のステップ1 7 5 0のサブルーチンに係る、A T中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1 7 5 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームにてA T状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、A T状態移行可能条件とは、例えば、「高確率状態」にて当選したB Bが終了し、次のゲームから「A T中状態」に移行する場合に充足する条件である(図2 8参照)。ステップ1 7 5 2でY e sの場合、ステップ1 7 6 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、新たに「A T前兆状態」に移行したことを契機として、A T初期ゲーム数(本例では、5 0であり、「A T中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をA TカウンタM 6 0にセットし、次の処理(ステップ3 5 0 0の処理)に移行する。尚、ステップ1 7 5 2でN oの場合にも、次の処理(ステップ3 5 0 0の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてB Bに当選し「有利B B内部中遊技」に移行した後、B Bを入賞させることにより「有利B B状態」に移行し、当該「有利B B状態」にてA Tゲーム数が上乗せされた場合には、B Bが終了し「有利B B状態」から「A T中状態」に移行した時点で、A Tカウンタにセットされる初期値は5 0を超過していることとなる。具体的には、「有利B B状態」でA Tゲーム数が3 0ゲーム上乗せされた後、「A T中状態」に移行した場合には、A Tカウンタに8 0(初期値5 0+上乗せ3 0)がセットされることになる。このとき、「有利B B状態」において3 0ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「A T中状態」の開始時に、A T初期ゲーム数として8 0ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利B B状態」において3 0ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T中状態

30

40

50

」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ゲーム上乘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ゲーム数上乘せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乘せが行われたのか、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乘せ演出に対する興味を高めることができる。

【0107】

次に、図28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」、「上乘せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」の9つのATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「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「上乘せ特化状態」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」、「上乘せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」の6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6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「上乘せ特化状態」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。

【0108】

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、「上乘せ特化状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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上乘せ抽選を実行する（例えば、「AT中状態」にて当選したBBよりもAT上乘せ抽選に当選し易い、ATゲーム数上乘せ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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」において当選したBBと同様にAT上乘せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【0109】

次に、図 29 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 CPU C100 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 CPU C100 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 CPU C100 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 CPU C100 は、AT に関連する情報をすべてクリアする（それにより、AT カウンタ値が 0 となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも 0 となる）。他方、ステップ 3514 で No の場合、ステップ 3518 で、主制御基板 M の CPU C100 は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタ YKc 1 のカウンタ値が 0 となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、AT カウンタ値が 0 となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ 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。

【0110】

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A Tに関する状態が「通常B B状態」となる、(4)現在のA Tに関する状態が「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であった場合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている(A Tに関連する情報がクリアされるため)。

【0111】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するよう構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

【0112】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した(「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した)か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc1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YKc1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CPU100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、ステップ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の点灯タイミングを図61にて後述することとする。

【0113】

次に、図30は、本実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【0114】

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

ンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる)。

【0115】

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1611で、主制御基板MのCPUC100は、全リール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)の回胴駆動制御処理(リールM50の駆動の制御に係る処理)を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。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、プロッカ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。

【0116】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド(サブ側のコマンド)を送信する(例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる)。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド(第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド(第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド(第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、全リールが停止した直後に送信される)、演出グループ番号に係るコマンド(スタートレバーD50の操作直後に送信される)、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される(有利区間中に限る))、ポーナ

10

20

30

40

50

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）、R T状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、A Tに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、A T残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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D U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C P U C 1 0 0は、L E D（7セグL E Dランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグL E Dユニットのうち、所定の7セグL E D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C P U C 1 0 0は、L E Dの点灯態様（例えば、L E D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C P U C 1 0 0は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でY e sの場合、ステップ1636で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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Y e sの場合、ステップ1638で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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N oの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのC P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0117】

次に、図31は、図30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C P U C 1 0 0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C P U C 1 0 0は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、R A M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C P U C 1 0 0は、R A M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C P U C 1 0 0は、R A M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C P U C 1 0 0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。

【0118】

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

【 0 1 1 9 】

また、有利区間表示器 Y H における遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、2 つの 7 セグメント両方の右下に有利区間表示器 Y H と同様の区間表示器を備える（区間表示器を 2 つ備える）構成としてもよく、そのように構成した場合には、左側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「通常区間」である旨を報知し、他方、右側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「有利区間」である旨を報知するよう構成してもよい。更に、区間表示器の点灯時における色彩や点灯態様によって、「通常区間」と「有利区間」を区別する（例えば、「通常区間」においては「緑」、「有利区間」においては「赤」としたり、「通常区間」においては点灯、「有利区間」においては「点滅」とする）よう構成してもよい。更には、「有利区間」における「A T 中 B B 内部中遊技」、「A T 中 B B 状態」、「A T 前兆状態」、「A T 中状態」等によって、区間表示器の表

10

20

30

40

50

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。

【0120】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置540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。

10

【0121】

次に、図33～図44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。

【0122】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図33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。

20

【0123】

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。

【0124】

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。

30

【0125】

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。

【0126】

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。

40

【0127】

<サブメインループ処理>

次に、図34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33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。

【0128】

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

50

込みを許可する。次に、ステップ 2108 で、副制御基板 S の CPU SC は、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板 M から送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【0129】

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

10

【0130】

< サブ側電源断処理 >

次に、図 35 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。

【0131】

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

20

【0132】

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

30

【0133】

< 1 コマンド処理 >

次に、図 36 は、図 33 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。

【0134】

次に、ステップ 2252 で、副制御基板 S の CPU SC は、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ 2300 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あると判別したときには、副制御基板 S の CPU SC は、後述するスタートレバー操作時処理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）に移行する。

40

【0135】

次に、ステップ 2252 で Yes の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 2254 で、第 1 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2254 で No の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2500 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する第 1 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

50

【 0 1 3 6 】

次に、ステップ 2 2 5 4 で Y e s 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 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 5 8 で N o 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 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 2 回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ 2 2 5 8 で Y e s 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 2 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 6 2 で N o 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 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 3 回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ 2 2 6 2 で Y e s の場合、換言すると、第 3 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 2 6 6 で Y E S の場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ 2 2 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。他方、ステップ 2 2 6 6 で N o の場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、直ちに、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 3 9 】

< スタートレバー操作時処理 >

次に、図 3 7 は、図 3 6 のステップ 2 3 0 0 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。

【 0 1 4 0 】

次に、ステップ 2 3 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態である場合には、ステップ 2 3 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時 A T 中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 1 】

次に、ステップ 2 3 0 2 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態でない場合には、ステップ 2 3 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 4 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 2 】

次に、ステップ 2 3 0 4 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 6 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ 2 4 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 3 】

次に、ステップ 2 3 0 6 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 7 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する

る状態は「有利 B B 内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 7 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」である場合には、ステップ 2 7 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 4 】

ステップ 2 3 0 7 で N o の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」でない場合には、ステップ 2 3 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、R T 状態は、「R T 1」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、R T 状態は、「R T 1」である場合には、ステップ 2 3 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しない A T に関する状態であり、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ 2 3 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ 2 3 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板 S 側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、A T 上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板 M 側が A T 上乗せ抽選に当選した旨及び A T 上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板 S 側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【 0 1 4 5 】

ステップ 2 3 1 2 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技 0 4 が停止表示される前に）、逆押し白 7 揃いリプレイ又は順押し黒 7 揃いリプレイに当選した場合には、A T ゲーム数上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、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルは押し順ナビは発生するが、押し順再遊技は押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【 0 1 4 6 】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 0 8 で N o の場合、ステップ 2 3 1 0 で N o の場合、ステップ 2 3 1 2 で N o の場合には、ステップ 2 3 1 6 で、A T に関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 7 】

< スタートレバー操作時 A T 中処理 >

次に、図 3 8 は、図 3 7 のステップ 2 3 5 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時 A T 中処理を示すサブルーチンである。

【 0 1 4 8 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 5 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 3 5 4 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 2 3 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）に

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。

10

【0149】

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。

【0150】

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。

20

【0151】

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A、再遊技D1～D3のいずれかとなっている。

30

【0152】

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。

【0153】

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

40

【0154】

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。

【0155】

50

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0156】

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

10

【0157】

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。

【0158】

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。

20

【0159】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップ2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0160】

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。

30

【0161】

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。

【0162】

40

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

50

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 540 に表示されている A T 残りゲーム数が少ない状況にて「A T 中状態」（押し順ナビが実行され得る A T 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 540 における A T 残りゲーム数が 0 となり且つバトル演出に敗北して「A T 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、「A T 中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタン D 2 2 0 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）A T 上乗せゲーム数を報知する、即ち、A T 上乗せ抽選に当選したゲームでは A T 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 A T 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。

【0163】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図 39 は、図 37 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。

【0164】

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

【0165】

次に、ステップ 2408 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 A 1 ~ 入賞 A 6 のいずれかとなっている。

【0166】

ステップ 2408 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2410 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 2 の数字表示態様グループで演出表示装置 540 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 2 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。

【0167】

次に、ステップ 2408 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2412 で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 A、

再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 1 6 8 】

ステップ 2 4 1 2 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 4 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「 1 」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「 1 」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「 1 」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置 S 4 0 における停止すべきリールに対応する停止ボタン D 4 0 に近い位置に押し順の情報が表示される。

10

【 0 1 6 9 】

次に、ステップ 2 4 1 2 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 4 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 1 6 で Y e s 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 2 4 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S 4 0 に表示する。

20

【 0 1 7 0 】

次に、ステップ 2 4 1 6 で N o 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 2 4 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 2 0 で Y e s 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 2 4 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S 4 0 に表示する。

【 0 1 7 1 】

次に、ステップ 2 4 2 0 で N o 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 2 4 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ 2 4 2 4 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 2 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

30

【 0 1 7 2 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 1 0、2 4 1 4、2 4 1 8、2 4 2 2、2 4 2 6 の処理を実行した場合、又は、ステップ 2 4 2 4 で N o の場合には、ステップ 2 4 2 8 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2 4 3 0 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

40

【 0 1 7 3 】

< スタートレバー操作時上乗せ特化処理 >

次に、図 4 0 は、図 3 7 のステップ 2 4 5 0 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。

【 0 1 7 4 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 5 2 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 2 4 5 4 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 2 4 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入

50

賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【 0 1 7 5 】

次に、ステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル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 A 1 ~ 入賞 A 6 のいずれかとなっている。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ 2 4 5 8 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、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 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 4 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。

20

【 0 1 7 7 】

次に、前述したステップ 2 4 5 8 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 4 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 A、再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 1 7 8 】

30

ステップ 2 4 6 2 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

40

【 0 1 7 9 】

次に、前述したステップ 2 4 6 2 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 6 6 で Y e s 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 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S 4 0 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 D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 であり、左から右に向く矢印の画像によって押し

50

し順を示唆することができる。

【0180】

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

10

【0181】

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

20

【0182】

次に、前述したステップ2474でNoの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ2478で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示はしない。

【0183】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476又は2478の処理を実行した場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2482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。

30

【0184】

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

次に、図41は、図37のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0185】

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

40

【0186】

50

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のいずれかとなっている。

【0187】

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。

【0188】

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 A、再遊技 D1~D3のいずれかとなっている。

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

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

10

20

30

40

50

数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 9 2 】

ステップ 2 7 0 8 で N o の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過した場合には、ステップ 2 7 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて、B B に当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 9 3 】

< 第 1 回胴停止受付時処理 >

次に、図 4 2 は、図 3 6 のステップ 2 5 0 0 の処理で呼び出されて実行される第 1 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

10

【 0 1 9 4 】

次に、ステップ 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【 0 1 9 5 】

次に、ステップ 2 5 0 4 で Y e s の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示における第 1 停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

20

【 0 1 9 6 】

次に、ステップ 2 5 0 4 で N o の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白 7 リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 8 で、Y e s の場合には、ステップ 2 5 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 9 7 】

30

ステップ 2 5 0 8 で N o の場合、換言すれば、7 リプレイに係る押し順ナビの表示中ではない場合には、ステップ 2 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 9 8 】

< 第 2 回胴停止受付時処理 >

次に、図 4 3 は、図 3 6 のステップ 2 5 5 0 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。

【 0 1 9 9 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s 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 2 5 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 5 4 で Y e s 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 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

40

【 0 2 0 0 】

次に、ステップ 2 5 5 6 で Y e s 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 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示における第 2 停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

50

0 の処理) に移行させる。

【 0 2 0 1 】

次に、ステップ 2 5 5 6 で N o 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 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 0 2 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で N o 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 2 5 5 4 で N o 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 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

10

【 0 2 0 3 】

< 第 3 回胴停止受付時処理 >

次に、図 4 4 は、図 3 6 のステップ 2 6 0 0 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。

【 0 2 0 4 】

次に、ステップ 2 6 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Y e s 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 2 6 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 0 4 で Y e s 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 2 6 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

20

【 0 2 0 5 】

次に、ステップ 2 6 0 6 で Y e s 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 2 6 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出として演出表示装置 S 4 0 にて「 G E T ! 」を表示する。他方、ステップ 2 6 0 6 で N o 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 2 6 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出の「 G E T ! 」を表示しない。

【 0 2 0 6 】

30

前述したステップ 2 6 0 2 で N o 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 2 6 0 4 で N o 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 2 6 0 8 若しくは 2 6 1 0 の処理を実行した場合には、ステップ 2 6 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から A T 上乗せゲーム数に係るコマンド (ステップ 1 5 1 7 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 A T 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 A T 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 A T ゲーム数の上乗せが実行されたか否か及び A T 上乗せゲーム数を判断し、A T 上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【 0 2 0 7 】

40

次に、ステップ 2 6 1 2 で Y e s の場合、換言すると、メイン側から A T ゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ 2 6 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて A T 上乗せゲーム数を表示し、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。他方、ステップ 2 6 1 2 で N o の場合、換言すると、メイン側から A T 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 2 6 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて A T 上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。また、A T 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

50

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 S 4 0 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 D 2 2 0 操作、スタートレバー D 5 0 の操作）で報知したりすることができる。

【0208】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではAT上乗せ抽選をしていない）。

【0209】

次に、図45は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図1である。まず、同図左は、ATに関する状態が「AT中状態」である状況下、演出表示装置 S 4 0 にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞 A 1」（押し順ベル）が当選し、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ATに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置 S 4 0 にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞 A 1」（押し順ベル）が当選し、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第2の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置 S 4 0 にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞 A 1」（押し順ベル）が当選し、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左 中 右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、本実施形態においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とではAT残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

【0210】

次に、図46は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図2である。まず、同図上段左において、ATに関する状態が「AT中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞 A 1」に当選し、演出表示装置 S 4 0 にて、円状の図形内部に描かれた数字（第1の数字表示態様グループ）により、停止ボタン D 4 0 を「左 中 右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置 D 2 7 0 に、「左 中 右」の停止ボタン D 4 0 の押し順に対応する表示である「= 1」の表示がされている。遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタン D 4 1 の操作がされると、第2停止として、中停止ボタン D 4 2 の操作を促す表示がされる（演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビ表示における「2」の表示が大きくなる）。次に、第2停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタン D 4 2 の操作がされると、第3停止として、右停止ボタン D 4 3 の操作を促す表示がされる（演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビ表示における「3」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタン D 4 3 の操作がされると、全ての停止ボタン D 4 0 の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である11枚の払出となるベルが入賞することにより、11枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置 S 4 0 には「GET!!」との表示がされる。

【0211】

他方、同図上段左において、遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタン D 4 1 とは異なる停止ボタンである中停止ボタン D 4 2 の操作がされると、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Bad・・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタン

D 4 3、左停止ボタンD 4 1の順に操作がされ、全ての停止ボタンD 4 0の操作が終了するが、不正解の押し順である「中 右 左」の順に停止ボタンD 4 0が操作されたこととなり、条件装置「入賞08」～「入賞10」のいずれかが入賞し、1枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置S 4 0には、「GET!!」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタンD 4 0を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置S 4 0にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタンD 4 0が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタンD 4 0の操作が終了した場合も、演出表示装置S 4 0にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である11枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「GET!」が表示されるわけではなく、演出表示装置S 4 0にて表示されている押し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「GET!」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S 4 0に「左 中 右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中 右 左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置S 4 0にて「GET!」の表示はされないこととなる。尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されないATに関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま6択の押し順に正解して11枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置S 4 0にて「GET!」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である11枚の払出とならない（1枚の払出となる）押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置S 4 0にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S 4 0に「左 中 右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中 右 左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置S 4 0にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置D 2 7 0における押し順ナビ表示を、（1）第3停止に係るリールが停止するまで、（2）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（3）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（4）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（5）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

【0212】

次に、図47は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図3である。まず、同図左において、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」であり、且つ、RTに関する状態が「RT1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技 C」に当選し且つATゲーム数上乘せ抽選に当選（1/2で当選する）し、演出表示装置S 4 0にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左 中 右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え!!」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置D 2 7 0は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図1の装飾ランプユニットD 1 5 0を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左 右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左 中 右」を示唆等、装飾ランプユニットD 1 5 0にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置S 4 0の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左 中 右」の順に7を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本実施形態では7揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置S 4 0の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットD 1 5 0を

10

20

30

40

50

利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置 S 4 0 に不具合が発生したとしても、押し順表示装置 D 2 7 0 により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニット D 1 5 0 の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左 中 右」の順に停止ボタン D 4 0 が操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左 中 右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7 を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第 1 停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左 中 右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「7 を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒 7 揃いリプレイ当選時に A T ゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、A T ゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、R T に関する状態が「R T 1」である状況下、順押し黒 7 揃いリプレイである「再遊技 C」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選（1 / 2 で非当選となる）となった場合、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左 中 右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第 1 停止に係る停止ボタンとして中停止ボタン D 4 2 を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示となっている。次に、その後、第 1 停止ボタンとして、中停止ボタン D 4 2 が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、本実施形態においては、「再遊技 C 1」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、A T 上乗せ抽選が実行される、即ち、A T 上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によって A T 上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技 C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左 中 右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによって A T ゲーム数上乗せが発生したかのように感じる
ことができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技 C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左 中 右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なりプレイに当選したことに気が付かず、即ち、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、R T 状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技 0 1）が停止表示することとなるため、このことから遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左 中 右」以外）を指示することにより、A T ゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「A T 中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得る A T に関する状態（A T 中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しない A T に関する状態（非 A T 中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、A T 中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技 C」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左 中 右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非 A T 中に偶発的に黒 7 が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける 7 揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図において

10

20

30

40

50

は、順押し黒フリプレイである「再遊技 C」に当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選した場合におけるATゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、ATゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてAT上乗せ抽選に当選してAT残りゲーム数が50ゲーム上乗せされた場合に、当該AT上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはAT残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒フリプレイである「再遊技 C1」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左 中 右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記AT残りゲーム数が50ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白フリプレイである「再遊技 B」についても同様に、例えば、あるゲームにてAT上乗せ抽選に当選してAT残りゲーム数が50ゲーム上乗せされた場合に、当該AT上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはAT残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白フリプレイである「再遊技 B」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右 中 左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記AT残りゲーム数が50ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技 C」や「再遊技 B」に当選し且つATゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にAT上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係るAT上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るAT上乗せゲーム数と以前のゲームに係るAT上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおけるフリプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。

【0213】

次に、図48は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図4である。まず、同図上段左において、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」且つRTに関する状態が「RT1」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 A1」が成立し、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置S40に表示されると共に、「=1」が押し順表示装置D270に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンD40が「左 中 右」で操作されると、ベルが入賞し11枚の払出がされると共に、ATゲーム数上乗せに成功した旨の表示「+10G」が演出表示装置S40にて表示される。尚、図28にて図示したように、10ゲーム消化するまで滞在可能な「上乗せ特化状態」（「上乗せ特化状態」は10ゲーム消化することで「AT中状態」に移行する）においては、押し順ベル及び押し順再遊技においてもATゲーム数抽選が実行されるよう構成されている。ここで、本実施形態においては、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれもATゲーム数抽選において100%当選する（1ゲーム以上ATゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、これは限定されず、押し順ベルにおいては、ATゲーム数抽選において100%当選する（1ゲーム以上ATゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、押し順再遊技においては、AT上乗せ抽選に当選する確率70%当選する（1ゲーム以上ATゲーム数の上乗せが実行される）ように構成してもよい。また、同図上段右において、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」且つRTに関する状態が「RT1」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 B」が成立する。ここで、共通ベルは押し順に拘らず遊技者にとっての利益が共通であり、ATゲーム数上乗せ抽選も実行されない小役となっているが、「上乗せ特化状態」においては、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置S40にされ、押し順表示装置D270は非表示となる。その後、演出表示装置S40における押し順ナビ表示に従い、停止ボタンD40が「左 中 右」で操作されるが、ゲーム上乗せに係る演出は表示されない。また、同図下段左において、ATに関する状態が「AT中状態」且つRTに関する状態が「RT1」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 A1」が成立し、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置S40に表示される

と共に、「＝１」が押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンＤ４０が「左 中 右」で操作されると、ベルが入賞し１１枚の払出がされ、ＡＴゲーム数上乘せに係る演出は表示されない。次に、同図下段右において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 Ｂ」が成立し、演出表示装置Ｓ４０では押し順ナビは表示せず、また、押し順表示装置Ｄ２７０に非表示となっている。次に、３つの停止ボタンＤ４０が操作されると、いずれの押し順による操作かに拘わらず、ベルが入賞すると共に、１１枚の払出がされる。このように、共通ベル当選時においては、「ＡＴ中状態」である場合には演出表示装置Ｓ４０及び押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示されない一方、「上乘せ特化状態」である場合には押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示されないが演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示されることとなる。このように構成することによって、「上乘せ特化状態」においては共通ベルに当選してもＡＴゲーム数の上乘せは実行されないが、ＡＴゲーム数の上乘せが実行され得る押し順ベルに当選した場合と同様の押し順ナビを実行することによって、リールを停止する前に、押し順ベルではなく共通ベルであることが判別できないようにする、即ち、リールを停止させる前のタイミングで当該ゲームにてＡＴゲーム数の上乘せが実行されないことが判明してしまう事態を防止することができ、遊技の興趣性を高めることができる。また、共通ベル当選時に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ベルと同様の押し順ナビを表示させてもよい。この場合、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示に加えて、押し順表示装置Ｄ２７０でも押し順ナビが表示されるため、遊技者は当該ゲームのリール停止前のタイミングでは、押し順ナビに従った結果が押し順ベルなのか共通ベルなのか、完全に把握することができないため、より高い効果を発揮される。具体的な手段として、共通ベル当選時は、予め定めた特定の押し順を固定的に表示することもできるし、また、押し順ベルで表示し得るいずれかの押し順の中から選択的に表示することもできる。前者は、押し順を選択する処理を行わないため、処理負荷を軽減できるメリットを有し、後者では、押し順のばらつきがなくなることで、より自然な押し順ナビの表示が実行できるメリットを有する。また、「上乘せ特化状態」の終了条件としては、「再遊技 Ａ」が当選した場合の所定確率（例えば、３０％）で終了するようにしても良いし、「上乘せ特化状態」を実行する（に滞在する）最低保障ゲーム数（例えば、５ゲーム）を有し最低保障ゲームが経過した後は、「再遊技 Ａ」が当選した場合の所定確率（例えば、３０％）で終了するようにしても良いし、最低保障ゲーム数（例えば、５ゲーム）中にも「再遊技 Ａ」が当選した場合に「上乘せ特化状態」の終了抽選（例えば、毎ゲーム３０％で当選する）を実行し、終了抽選に当選した場合であっても最低保障ゲームが経過するまでは「上乘せ特化状態」を終了せずに最低保障ゲーム数が経過した後に終了するようにしても良い。

【０２１４】

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号の決定する処理について説明する。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板ＭのＲＯＭに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。

【０２１５】

<<< 当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理 >>>

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の２種類の当選情報を生成する処理について説明する。前述したように、条件装置番号を当選番号と称することができ、以下では、当選番号と称する。当選番号は、役抽選手段によって決定される。決定された当選番号からボーナス当選情報と、入賞・再遊技当選情報との２種類の当選情報を生成し内蔵ＲＡＭＣ１２０の別の記憶領域に記憶する。なお、ここでの処理では、当選番号自体は、内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶しない。

【０２１６】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図４９に示す当選情報生

10

20

30

40

50

成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC 110に記憶されている。

【0217】

<具体的な方法>

当選番号として、0～27の数値が規定されている。図10に示すように、当選番号0～18は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号19～27は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号0～18であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が19以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

【0218】

<当選情報生成用テーブル>

当選情報生成用テーブルの具体例を図49に示す。図49に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC 110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図49に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

【0219】

図49に示すように、アドレス1300Hには、データ19Dが記憶され、アドレス1301Hには、データ38Dが記憶され、アドレス1302Hには、データ52Dが記憶され、アドレス1303Hには、データ53Dが記憶され、アドレス1304Hには、データ54Dが記憶され、アドレス1305Hには、データ57Dが記憶され、アドレス1306Hには、データ71Dが記憶され、アドレス1307Hには、データ72Dが記憶され、アドレス1308Hには、データ73Dが記憶されている。

【0220】

なお、アドレス1300Hは、当選番号19に対応し、アドレス1301Hは、当選番号20に対応し、アドレス1302Hは、当選番号21に対応し、アドレス1303Hは、当選番号22に対応し、アドレス1304Hは、当選番号23に対応し、アドレス1305Hは、当選番号24に対応し、アドレス1306Hは、当選番号25に対応し、アドレス1307Hは、当選番号26に対応し、アドレス1308Hは、当選番号27に対応する。

【0221】

当選情報生成用テーブルのデータは、図10に示す(ボーナス当選情報)と(入賞・再遊技当選情報)とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、(データ) = (当選番号に対応するボーナス当選情報) × 19D + (当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報) によって決定される。

【0222】

例えば、アドレス1300Hは、当選番号19に対応するものであり、図10を参照すると、(当選番号19のボーナス当選情報) = 1Dであり、(当選番号19に対応する入賞・再遊技当選情報) = 0Dである。したがって、アドレス1300Hのデータは、1D × 19D + 0Dを算出することによって、19Dとなる。また、アドレス1303Hは、当選番号22に対応するものであり、図10を参照すると、(当選番号22のボーナス当選情報) = 2Dであり、(当選番号22に対応する入賞・再遊技当選情報) = 15Dである。したがって、アドレス1303Hのデータは、2D × 19D + 15Dを算出することによって、53Dとなる。さらにまた、アドレス1308Hは、当選番号27に対応するものであり、図10を参照すると、(当選番号27のボーナス当選情報) = 3Dであり、(当選番号27に対応する入賞・再遊技当選情報) = 16Dである。したがって、アドレス1308Hのデータは、3D × 19D + 16Dを算出することによって、73Dとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ROMC 110のアドレス1300H～13

10

20

30

40

50

08Hの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵ROMC110のアドレス1300H～1308Hの各々に記憶されている。

【0223】

<当選情報の決定の処理>

役抽選手段によって決定された当選番号をAレジスタとLレジスタとに記憶する。次に、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算を実行する。具体的には、Aレジスタに記憶されたデータから、19Dを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ=1とならなかった場合に、図49に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このAレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

10

【0224】

なお、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D未満である場合（キャリーフラグ=1とならなかった場合）には、Lレジスタに記憶されているデータを入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に記憶させる。

【0225】

Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D以上である場合（キャリーフラグ=1となった場合）には、以下の処理を実行する。

20

【0226】

まず、HLレジスタに12EDHを記憶する。この12EDHは、1300Hから13H（19D）を減算したアドレス値である。以下の処理では、この12EDHを基準のアドレスとして、目的のアドレスを定める。

【0227】

HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）に、Aレジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）が基準アドレスとなり、Aレジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、Aレジスタに記憶する。

30

【0228】

次に、Aレジスタに記憶されている値を19Dで除算し、その商をAレジスタに記憶し、余りをLレジスタに記憶させる。Aレジスタの値（商）が、（ボーナス当選情報）であり、Lレジスタの値（余り）が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。

【0229】

次に、Aレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵RAMC120に記憶し、Lレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に記憶する。

【0230】

40

<例1 役抽選手段によって決定された当選番号が19D（13H）であり、19DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ19Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ=1となる。この結果により、12EDH（HLレジスタ）+13H（Aレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが1300Hとなり、1300Hのデータ19Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ=19Dとなる。

【0231】

次に、Aレジスタに記憶されている19Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は、1Dであり、余りは、0Dである。上述したように、アドレス1300Hは、当選番号19に対応する。したがって、当選番号19の（ボナ

50

ス当選情報)は1であり、当選番号19の(入賞・再遊技当選情報)は0であると、デコードすることができる。

【0232】

<例2 役抽選手段によって決定された当選番号が21D(15H)であり、21DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ21Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ=1となる。この結果により、12EDH(HLレジスタ)+15H(Aレジスタ)を算出する。これにより、目的のアドレスが1302Hとなり、1302Hのデータ52Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ=52Dとなる。

【0233】

次に、Aレジスタに記憶されている52Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は2Dであり、余りは14Dである。上述したように、アドレス1302Hは、当選番号21に対応する。したがって、当選番号21の(ボーナス当選情報)は2であり、当選番号21の(入賞・再遊技当選情報)は14であると、デコードすることができる。

【0234】

<<<入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理>>>

入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。

主制御基板M側の処理では、入賞・再遊技当選番号がRAMに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がRAMの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Mでは、演出グループ番号決定テーブルがROMに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

【0235】

<演出グループ番号>

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Mから副制御基板Sに送信される。例えば、RTの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

【0236】

<<演出グループ番号決定テーブルの例1>>

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図50は、演出グループ番号決定テーブルの第1の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル1と称する。図50に示す演出グループ番号決定テーブル1は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図50に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

【0237】

図50に示すように、アドレス1200Hには、データ0Dが記憶され、アドレス1201Hには、データ1Dが記憶され、アドレス1202Hには、データ2Dが記憶され、アドレス1203Hには、データ3Dが記憶され、アドレス1204Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1205Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1206Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1207Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1

10

20

30

40

50

208Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1209Hには、データ5Dが記憶され、アドレス120AHには、データ5Dが記憶され、アドレス120BHには、データ5Dが記憶され、アドレス120CHには、データ5Dが記憶され、アドレス120DHには、データ6Dが記憶され、アドレス120EHには、データ7Dが記憶され、アドレス120FHには、データ8Dが記憶され、アドレス1210Hには、データ9Dが記憶され、アドレス1211Hには、データ10Dが記憶され、アドレス1212Hには、データ11Dが記憶されている。

【0238】

なお、アドレス1200Hは、当選番号0に対応し、アドレス1201Hは、当選番号1に対応し、アドレス1202Hは、当選番号2に対応し、アドレス1203Hは、当選番号3に対応し、アドレス1204Hは、当選番号4に対応し、アドレス1205Hは、当選番号5に対応し、アドレス1206Hは、当選番号6に対応し、アドレス1207Hは、当選番号7に対応し、アドレス1208Hは、当選番号8に対応し、アドレス1209Hは、当選番号9に対応し、アドレス120AHは、当選番号10に対応し、アドレス120BHは、当選番号11に対応し、アドレス120CHは、当選番号12に対応し、アドレス120DHは、当選番号13に対応し、アドレス120EHは、当選番号14に対応し、アドレス120FHは、当選番号15に対応し、アドレス1210Hは、当選番号16に対応し、アドレス1211Hは、当選番号17に対応し、アドレス1212Hは、当選番号18に対応している。

【0239】

< 演出グループ番号の決定の処理 >

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をCレジスタに記憶させる。次に、HLレジスタの値にCレジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ROMC110のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、HLレジスタに記憶した1200Hが基準アドレスとなり、Cレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

【0240】

例えば、役抽選手段によって当選番号7が決定された場合には、1200H+7Dによって1207Hが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス1207Hに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号12が決定された場合には、1200H+12Dによって120CHが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス120CHに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。

【0241】

<< 演出グループ番号決定テーブルの例2 >>

前述した演出グループ番号決定テーブルの例1では、内蔵ROMC110の1つのアドレスに対して1つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、1つのアドレスに対して2つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図51は、演出グループ番号決定テーブルの第2の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル2と称する。図51に示す演出グループ番号決定テーブル2は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図51に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(D)で示した。なお、図51では、上位の4ビットのデータと下位の4ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「/」を入れて示した。実際には、データは、0及び1のみによって構成されている。

【0242】

演出グループ番号決定テーブル2に記憶されているデータのうちの下位の4ビットのデータが、偶数の当選番号に対応し、上位の4ビットのデータが、奇数の当選番号に対応する。具体的には、以下のような対応になっている。

【0243】

図51に示すように、アドレス1200Hには、0001/0000Bが記憶されている。下位4ビットの0000が当選番号0に対応し、上位4ビットの0001が当選番号1に対応する。アドレス1201Hには、0011/0010Bが記憶されている。下位4ビットの0010が当選番号2に対応し、上位4ビットの0011が当選番号3に対応する。アドレス1202Hには、0100/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0100が当選番号4に対応する。アドレス1203Hには、0101/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。

10

【0244】

さらに、アドレス1204Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1205Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1206Hには、0110/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0110が当選番号6に対応する。アドレス1207Hには、1000/0111Bが記憶されている。下位4ビットの0111が当選番号7に対応し、上位4ビットの1000が当選番号8に対応する。アドレス1208Hには、1010/1001Bが記憶されている。下位4ビットの1001が当選番号9に対応し、上位4ビットの1010が当選番号10に対応する。アドレス1209Hには、0000/1011Bが記憶されている。下位4ビットの1011が当選番号11に対応する。

20

【0245】

<演出グループ番号の決定の処理>>

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をAレジスタに記憶させる。次いで、Aレジスタのデータを右にシフトさせるシフト演算を実行する。このシフト演算によって、キャリーフラグが1であれば、入賞・再遊技当選情報は奇数であると判断することができ、キャリーフラグが0であれば、入賞・再遊技当選情報は偶数であると判断することができる。入賞・再遊技当選情報が奇数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの上位4ビットを読み出せばよく、入賞・再遊技当選情報が偶数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの下位4ビットを読み出せばよい。

30

【0246】

また、前述したように、Aレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を2で除算した値となっている。この値が、アドレス1200Hからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、HLレジスタにAレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

40

【0247】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位4ビットと下位4ビットとを入れ替え、00001111Bと論理積をとることで、上位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま00001111Bと論理積をとることによって、下位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【0248】

このようにして、アドレスと、上位4ビット又は下位4ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル2に記憶されている演出グループ番号を決定することが

50

できる。

【0249】

<< 演出グループ番号決定テーブルの例3 >>

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図52は、演出グループ番号決定テーブルの第3の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル3と称する。図52に示す演出グループ番号決定テーブル3は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図52に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(B)で示した。

10

【0250】

図52に示す演出グループ番号決定テーブル3は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値(1(又は0))をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【0251】

図52に示すように、アドレス1200Hには、データ01111001Bが記憶され、アドレス1201Hには、データ00000111Bが記憶され、アドレス1202Hには、データ11100000Bが記憶されている。

【0252】

アドレス1200Hは、当選番号0~7に対応し、アドレス1201Hは、当選番号8~15に対応し、アドレス1202Hは、当選番号16~18に対応する。具体的には、アドレス1200Hの第7ビットが当選番号0に対応し、アドレス1200Hの第6ビットが当選番号1に対応し、アドレス1200Hの第5ビットが当選番号2に対応し、アドレス1200Hの第4ビットが当選番号3に対応し、アドレス1200Hの第3ビットが当選番号4に対応し、アドレス1200Hの第2ビットが当選番号5に対応し、アドレス1200Hの第1ビットが当選番号6に対応し、アドレス1200Hの第0ビットが当選番号7に対応する。

20

【0253】

また、アドレス1201Hの第7ビットが当選番号8に対応し、アドレス1201Hの第6ビットが当選番号9に対応し、アドレス1201Hの第5ビットが当選番号10に対応し、アドレス1201Hの第4ビットが当選番号11に対応し、アドレス1201Hの第3ビットが当選番号12に対応し、アドレス1201Hの第2ビットが当選番号13に対応し、アドレス1201Hの第1ビットが当選番号14に対応し、アドレス1201Hの第0ビットが当選番号15に対応する。

30

【0254】

さらに、アドレス1202Hの第7ビットが当選番号16に対応し、アドレス1202Hの第6ビットが当選番号17に対応し、アドレス1202Hの第5ビットが当選番号18に対応する。

【0255】

図10に示すように、当選番号0~18では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合と、値は変わらずに同じ演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えている。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化しない。

40

【0256】

演出グループ番号決定テーブル3は、このような演出グループ番号の変化に着目して構成したテーブルである。一の当選番号の演出グループ番号が、直前の当選番号の演出グル

50

ープ番号に対して1だけ増える場合には、一の当選番号に対応する値を1とし、直前の演出グループ番号に対して変化しない場合には、一の当選番号に対応する値を0として演出グループ番号決定テーブル3を規定する。

【0257】

前述した例で、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えているので、当選番号3に対応する値を1とする（アドレス1200Hの第4ビット参照）。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化していないので、当選番号11に対応する値を0とする（アドレス1201Hの第4ビット参照）。すなわち、演出グループ番号の変化分の値を、当選番号に対応させて演出グループ番号決定テーブル3に記憶させたものである。

10

【0258】

このように、演出グループ番号決定テーブルの例3では、一の当選番号について1ビット分の領域を確保すればよく、内蔵ROMC110に記憶すべきテーブルデータも圧縮することができる。

【0259】

<演出グループ番号の決定の処理>

まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出しHLレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に1Hを加えた値をCレジスタに記憶させる。さらに、Bレジスタに8Hを記憶させる。次に、HLレジスタに記憶されているデータに対して、Cレジスタに記憶されている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

20

【0260】

なお、Cレジスタに記憶されている値が8未満である場合には、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行する。このシフト演算でキャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、計数した結果を演出グループ番号とする。

30

【0261】

さらに、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H及び1201Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

40

【0262】

さらにまた、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加える。さらに、内蔵ROMC110の1202Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を

50

実行し、キャリーフラグが1 Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H、1201H及び1202Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

【0263】

このようにすることで、Cレジスタに記憶されている値に応じて、内蔵ROMC110の1200H～1202Hに記憶されているデータを読み出し、キャリーフラグが1 Hとなる回数の総計を算出することで、演出グループ番号を取得することができる。

【0264】

<例1 入賞・再遊技当選情報が0 Dである場合>

10

まず、入賞・再遊技当選情報が0 Dであるので、シフトさせる回数は、0 D + 1 Dにより1回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して1回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は0 Dとなり、演出グループ番号として「0」が決定される。

【0265】

<例2 入賞・再遊技当選情報が5 Dである場合>

20

まず、入賞・再遊技当選情報が5 Dであるので、シフトさせる回数は、5 D + 1 Dにより6回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して6回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は4 Dとなり、演出グループ番号として「4」が決定される。

【0266】

<例3 入賞・再遊技当選情報が10 Dである場合>

30

まず、入賞・再遊技当選情報が5 Dであるので、シフトさせる回数は、10 D + 1 Dにより11回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、まず8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は5 Dとなる。

【0267】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、2回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は5 Dとなり、演出グループ番号として「5」が決定される。

【0268】

<例4 入賞・再遊技当選情報が18 Dである場合>

40

まず、入賞・再遊技当選情報が18 Dであるので、シフトさせる回数は、18 D + 1 Dにより19回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は5 Dとなる。

【0269】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1 Hとなる回数は3 Dが加えられて8 Dとなる。

50

【 0 2 7 0 】

さらに、シフトさせる回数が 16 以上であるので、次に、内蔵 R O M C 1 1 0 のアドレス 1 2 0 2 H に記憶されている 1 1 1 0 0 0 0 0 B を読み出して、H L レジスタに記憶させた後に、H L レジスタに記憶させたデータに対して、3 回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが 1 H となる回数は、さらに 3 D が加えられて 1 1 D となり、演出グループ番号として「 1 1 」が決定される。

【 0 2 7 1 】

前述した例では、演出グループ番号決定テーブル 3 に記憶されているデータに含まれている 1 B の数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル 3 に記憶されているデータに含まれている 0 B の数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。

10

【 0 2 7 2 】

< < < 出玉グループ番号の決定処理 > > >

役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（A T 抽選、A T 上乘せ抽選、A T の係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。

【 0 2 7 3 】

20

この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも 1 対 1 に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板 M における処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板 M における処理を簡素にして効率化を図ることができる。

30

【 0 2 7 4 】

図 5 3 は、抽選テーブルの例を示す表である。尚、図 5 3 においては、出玉グループ番号が 2 である当選番号が当選番号 7 ~ 1 2 の 6 つである場合を例示している。図 5 3 に示す表の 1 行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が 7 D であることを示すデータである。図 5 3 に示す表の 2 行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が 6 D であることを示すデータである。図 5 3 に示す表の 3 行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グループ番号が 2 D であることを示すデータである。図 5 3 に示す表の 4 行目は、置数（判定値、確率データ）が 2 バイトであることを示すデータである。図 5 3 に示す表の 5 行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が 2 0 3 4 D であることを示すデータである。

40

【 0 2 7 5 】

この図 5 3 に示す例は、当選番号が 7 であり、条件装置（名称）が入賞 - A 1 のデータである（図 1 0 参照）。図 1 0 に示すように、当選番号 8 の条件装置（名称）は、入賞 - A 2 であり、当選番号 9 の条件装置（名称）は、入賞 - A 3 であり、当選番号 1 0 の条件装置（名称）は、入賞 - A 4 であり、当選番号 1 1 の条件装置（名称）は、入賞 - A 5 であり、当選番号 1 2 の条件装置（名称）は、入賞 - A 6 である。これらの当選番号 7 ~ 1 2 の出玉グループ番号は、いずれも共通する 2 であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号 7 ~ 1 2 について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。

【 0 2 7 6 】

50

図53に示すように、2行目には、重複の回数が6であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号8～12について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号8～12については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

【0277】

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、ATに関する状態を複数設け、主制御基板M側における押し順表示装置D270上での押し順ナビと副制御基板S側における演出表示装置上での押し順ナビとをATに関する状態に基づいて適切な表示態様にて報知することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。

10

【0278】

(本実施形態からの変更例1)

本実施形態においては「AT中状態」にてスイカBに当選することにより、「上乗せ特化状態」に移行し得るよう構成したが、AT状態(押し順ナビが発生し得る状態)の遷移(移行)の構成は本実施形態のものには限定されない。そこで本実施形態とは異なる、AT状態の遷移(移行)の構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0279】

はじめに、図54は、変更例に係るAT状態移行制御処理を示すフローチャートである。この処理は、前述した図20に対応する処理である。ステップ1402～1434及びステップS1140～1444の処理は、図20に示すAT状態移行制御処理と同様の処理であり、ステップ1439-1及び1439-2の処理が相違する。

20

【0280】

尚、この変更例1でのステップ1426では、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、BB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)。

30

【0281】

ステップ1436で、主制御基板MのCPU100は、当該特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。例えば、条件装置として入賞-Eに当選して入賞したか否かによって、特化状態移行抽選に当選したか否かを決定することができる。ステップ1436でYesの場合、換言すると、当該特化状態移行抽選に当選した場合には、主制御基板MのCPU100は、ステップ1438の処理を実行して、ステップ1439-1で、特化当選コマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。他方、ステップ1436でNoの場合、換言すると、当該特化状態移行抽選に当選していない場合には、主制御基板MのCPU100は、ステップ1439-2で、特化非当選コマンド(サブ側へのコマンド)を

40

【0282】

特化当選コマンドは、上乗せ特化状態への移行に当選したこと示すコマンドであり、特化非当選コマンドは、上乗せ特化状態への移行に外れた(非当選)こと示すコマンドである。後述するように、特化当選コマンドが副制御基板Sに送信されたときには、勝利するバトル演出が実行され、特化非当選コマンドが副制御基板Sに送信されたときには、敗北するバトル演出が実行される。

【0283】

図54は、変更例に係る残りゲーム数管理処理を示すフローチャートである。この処理は、前述した図24に対応する処理である。ステップ3402、3404及び3410の

50

処理は、図 2 4 に示す残りゲーム数管理処理と同様の処理であり、ステップ S 3 4 0 8 の処理が相違する。

【 0 2 8 4 】

ステップ 3 4 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T に関する状態は、A T 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 3 4 0 8 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は、A T 中状態、特化前兆状態、又は上乗せ特化状態である場合には、ステップ 3 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ値を 1 減算し、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 5 】

このようにすることで、A T 中状態、特化前兆状態、又は上乗せ特化状態であれば、押し順ナビが実行される回数が減算されていく。

10

【 0 2 8 6 】

図 5 6 は、変更例に係るスタートレバー操作時処理を示すフローチャートである。この処理は、前述した図 3 7 に対応する処理である。ステップ 2 3 0 2 ~ 2 3 1 6、2 3 5 0、2 4 0 0、2 4 5 0 及び 2 7 0 0 の処理は、図 3 7 に示すスタートレバー操作時処理と同様の処理であり、ステップ 2 3 1 8 ~ 2 3 3 0 の処理が相違する。

【 0 2 8 7 】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 5 0、2 4 0 0、2 4 5 0、2 7 0 0 及び 2 3 1 6 の処理を実行した後、ステップ 2 3 1 8 で、バトル演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 3 1 8 で Y e s の場合、換言すると、バトル演出実行中フラグがオフである場合には、ステップ 2 3 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特化当選コマンドを受信したか否かを判定する。

20

【 0 2 8 8 】

ステップ 2 3 2 0 で Y e s の場合、換言すると、メイン側から特化当選コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、1 0 ゲーム間に亘って実行されるバトル演出（勝利）を実行するコマンドをセットする。尚、バトル演出（勝利）の実行途中（例えば、バトル演出開始から 3 ゲーム後）に B B に当選した場合には、B B 当選前に実行予定だった 4 ゲーム目以降のバトル演出が書き換えられることとなり、例えば、4 ゲーム目にて「主人公が必殺技を使う」、5 ゲーム目にて「敵キャラが倒される」のように構成してもよい。また、バトル演出（勝利）の開始から 1 0 ゲーム目にて B B に当選した場合には、演出の書き換えは実行しないよう構成してもよい。また、その後のボーナス終了後においては、バトル演出の続き（例えば、5 ゲーム目にてバトル演出に勝利した場合の 6 ゲーム目以降）は実行されず、ボーナス終了後に「上乗せ特化状態」となるよう構成してもよい。

30

【 0 2 8 9 】

他方、ステップ 2 3 2 0 で N o の場合、換言すると、メイン側から特化当選コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 3 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特化非当選コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 3 2 4 で Y e s の場合、換言すると、メイン側から特化非当選コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、1 0 ゲーム間に亘って実行されるバトル演出（敗北）を実行するコマンドをセットする。尚、バトル演出（敗北）の実行途中（例えば、バトル演出開始から 3 ゲーム後）に B B に当選した場合には、B B 当選前に実行予定だった 4 ゲーム目以降のバトル演出が書き換えられることとなり、例えば、4 ゲーム目にて「主人公が必殺技を使う」、5 ゲーム目にて「敵キャラが倒される」のように構成してもよい。即ち、敗北となる予定であったバトル演出が勝利となるよう書き換えられる。また、バトル演出（敗北）の開始から 1 0 ゲーム目にて B B に当選した場合には、1 0 ゲーム目にて「主人公が敗北」、1 1 ゲーム目（ベットボタン操作時又はスタートレバー操作時）にて「主人公が復活して勝利」のように構成してもよい。また、その後のボーナス終了後においては、バトル演出の続き（例えば、5 ゲーム目にてバトル演出に勝利した場合の 6 ゲーム目以降）は実行されず、ボーナス終了後に「A T 中状態」となるよう構成してもよい。尚

40

50

、ボーナスの当選又はボーナス中の役によって特化移行抽選を実行し得るよう構成した場合には、当該ボーナス終了後に「上乘せ特化状態」となり得るよう構成してもよい。

【0290】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2322及び2326の処理を実行した場合には、ステップ2328で、バトル演出実行中フラグをオンにする。次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2330で、バトル演出カウンタに所定値(10)をセットし、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0291】

このようにすることで、特化当選コマンド又は特化非当選コマンドのいずれかのコマンドが主制御基板Mから送信されたときには、バトル演出が開始される。前述したように、特化当選コマンドが主制御基板Mから送信されたときには、勝利するバトル演出が実行され、特化非当選コマンドが主制御基板Mから送信されたときには、敗北するバトル演出が実行される。本変形例は、バトル演出が実行される回数は、10回であるが、任意の回数にすることができる。

10

【0292】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2324でNoの場合、換言すると、メイン側から特化非当選コマンドを受信していない場合には、直ちに、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0293】

ステップ2318でNoの場合、換言すると、バトル演出実行中フラグがオフでない場合には、ステップ2332で、副制御基板SのCPUSCは、バトル演出カウンタ値を1減算する。

20

【0294】

次に、ステップ2334で、副制御基板SのCPUSCは、バトル演出カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2334でYesの場合、換言すると、バトル演出カウンタ値が0である場合には、ステップ2336で、副制御基板SのCPUSCは、バトル演出実行中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。他方、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2334でNoの場合、換言すると、バトル演出カウンタ値が正の値である場合には、直ちに、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

30

【0295】

このようにすることで、バトル演出が開始された後は、遊技が1回実行されると、バトル演出カウンタ値が1ずつ減り、バトル演出カウンタ値が0になったときには、バトル演出は終了する。

【0296】

図56は、変更例に係るスタートレバー操作時処理を示すフローチャートである。この処理は、前述した図37に対応する処理である。ステップ2502～2508の処理は、図37に示すスタートレバー操作時処理と同様の処理であり、ステップ2510及び2512の処理が相違する。

【0297】

40

ステップ2504でYesの場合、換言すると、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2510で、副制御基板SのCPUSCは、バトル演出フラグがオフであるか否かを判定する。副制御基板SのCPUSCは、ステップ2510でYesの場合、換言すると、バトル演出フラグがオフである場合には、ステップ2508に処理を進める。他方、ステップ2510でNoの場合、換言すると、バトル演出フラグがオンである場合には、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示を消去し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0298】

このようにすることで、バトル演出が行われ、押し順ナビが実行されているにもかかわらず、第1回胴停止の段階で、押し順が不正解であった場合には、押し順ナビを中止する

50

ことができる。

【0299】

次に、図57は、本実施形態からの変更例1に係るAT中演出実行イメージ図5である。図中左上に示すように、AT中状態である状況下で、条件装置として入賞E（スイカB）に当選し入賞した場合には、演出表示装置S40に「GET!」と表示され、上乗せに当選したことが示される。入賞Eに当選したことで、特化状態移行抽選に当選し、中央上の図の状態に移行する。

【0300】

中央上の図に示すように、バトル演出が実行され、第2の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのATに関する状態は、「特化前兆状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右上の図の状態に移行する。

10

【0301】

右上の図に示すように、バトル演出に勝利したことを示す背景画像に変化する。これにより、ATに関する状態は、「上乗せ特化状態」に移行する。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。

【0302】

一方、左上の図の段階で、条件装置として入賞E（スイカB）に非当選の場合には、特化状態移行抽選に非当選となり、中央下の図の状態に移行する。

20

【0303】

中央下の図に示すように、バトル演出が実行され、第1の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのATに関する状態は、「AT中状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右下の図の状態に移行する。

【0304】

右下の図に示すように、バトル演出に敗北し、「AT中状態」のままとなる。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。尚、本実施形態からの変更例1では、「特化前兆状態」においては、押し順ナビ発生時の1/2で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示され、「AT中状態」且つバトル演出中においては、押し順ナビ発生時の1/5で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示されるよう構成されており、遊技者はバトル演出に実行される押し順ナビが第2の数字表示態様である回数をカウントすることによってバトル勝利、即ち、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなる。尚、バトル演出の実行中には第1の数字表示態様である押し順ナビも表示され得るよう構成されている。尚、バトル演出の実行中には前述した「GET!」を演出表示装置S40に表示しないよう構成してもよい。具体的には、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があると共に演出表示装置S40にて「GET!」が表示される一方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があるが演出表示装置S40にて「GET!」は表示されない。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。また、前述した、押し順ナビに従わなかった（押し順ナビと異なる押し順にて停止ボタンを操作した）場合に、画面全体が暗転するような構成を、押し順ベルにも適用してもよく、一例としては、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には画面全体が暗転すると共に1枚の払出があり、他方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順

30

40

50

ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には1枚の払出となるが画面全体は暗転しないよう構成してもよい。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。

【0305】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機によれば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、特化移行抽選に当選しなかった場合においても、10ゲーム間のバトル演出を実行するよう構成することにより、遊技者は「AT中状態」にてスイカBに当選する毎に、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなり遊技の興趣性が向上することとなる。また、バトル演出の実行中においては、ATに関する状態が「AT中状態」であるバトル演出（敗北）の実行中においても、ATに関する状態が「特化前兆状態」であるバトル演出（勝利）の実行中においても、ゲーム消化毎に演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数の表示が減算されていくよう構成されている。このように構成することにより、遊技者はバトル演出の実行中にATに関する状態がいずれであるのかを判別し難く構成することができバトル演出の結果に注目することとなる。

10

【0306】

（本実施形態からの変更例2）

本実施形態においては押し順ベルを6択、押し順再遊技を3択とし、押し順ナビによって夫々正解の押し順を報知可能に構成したが、押し順によって停止表示する役が相違する条件装置に係る構成は本実施形態のものには限定されない。そこで本実施形態とは異なる、押し順によって停止表示する役が相違する条件装置に係る構成を本実施形態からの変更例2とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

20

【0307】

はじめに、図58は、本実施形態からの変更例2に係るAT中演出実行イメージ図6である。まず、本実施形態からの変更例2においては、同図においては、押し順ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生した場合と、押し順再遊技が当選したゲームにて押し順ナビが発生した場合との押し順ナビの一例を図示している。

【0308】

まず、同図左側においては、条件装置として押し順再遊技である「再遊技 A」が当選し、押し順再遊技の押し順は3択であるが、演出表示装置S40において、6択の押し順をナビしている。また、同図右側においては、条件装置として押し順ベルである「入賞 A1」が当選し、押し順ベルの押し順は6択であるため、演出表示装置S40においても、6択の押し順をナビしている。また、押し順再遊技と押し順ベルとで演出表示装置S40における押し順ナビの表示態様は同一となっている。

30

【0309】

しかしながら、「左」のみなどのように、第一停止ボタンのみの情報が表示された時点で、条件装置として再遊技が当選したことを、遊技者は、知得できてしまう。再遊技であるので、メダルを減らすことはないが、メダルを増やすことができないため、

【0310】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機によれば、3択である押し順再遊技当選時に押し順ナビを表示する場合に、6択である押し順ベル当選時に押し順ナビを表示する場合と同様の表示態様で演出表示装置S40にて押し順ナビを表示するよう構成することにより、スタートレバーを操作し、リールを停止させていない状況では、遊技者はベルに当選したか再遊技に当選したかが判断でき難くなるため、リールを停止させる前の時点で、AT残りゲーム数が減算されるだけで遊技メダルが増加しない再遊技であることを察知してストレスを感じることを防止することができる。

40

【0311】

尚、本実施形態からの変更例2においては、3択である押し順再遊技当選時に押し順ナビを表示する場合に、演出表示装置S40にて押し順ベルと同様に6択の押し順ナビを表

50

示するよう構成するが、演出表示装置 S 4 0 における押し順再遊技の押し順ナビの表示態様と押し順ベルの押し順ナビの表示態様とを相違させるよう構成してもよい。一例としては、押し順再遊技に係る押し順ナビは、青色の円の中に押し順に係る数字が表示されており、押しベルに係る押し順ナビは、黄色の円の中に押し順に係る数字が表示されているよう構成してもよい。そのように構成することにより、A T 状態（押し順ナビを表示し得る状態）において、ほとんどの押し順ナビの表示を 6 択とすることができ、遊技者が第 2 停止以降の停止ボタンを押せばいいのかわからなくなることを防止することができると共に、テンポのよい遊技進行を実現することができる。

【 0 3 1 2 】

< < < ドア開放エラーとの関係 > > >

10

リール M 5 0 が回転している状態で、前扉 D U が開放されたことを検出した場合であってもリール M 5 0 は回転し続ける。リール M 5 0 は回転した状態ではあるが、前扉 D U が開放されているときには、停止ボタン D 4 0 を操作することはできない。停止ボタン D 4 0 を操作できないことを停止ボタン D 4 0 のランプによって報知する。例えば、操作できる場合には、ランプを赤色で点灯し、操作できない場合には、ランプを青色で点灯する。尚、操作できる場合には、ランプを点灯し、操作できない場合には、ランプを消灯するように構成しても良い。

【 0 3 1 3 】

さらに、主制御基板 M によって制御される押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順を表示している状態で、前扉 D U が開放された場合には、前扉 D U が開放されていることを示す情報（エラー表示）を押し順表示装置 D 2 7 0 に表示し、さらに、前扉 D U が閉じられて、ドア開放エラーが解除された場合には、押し順を押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する。

20

【 0 3 1 4 】

次に、図 5 9 は、ドア開放エラー発生イメージ図である。図 5 9 の左上の図は、リール M 5 0 が回転している状態を示すイメージ図である。この状態は、「A T 中状態」であり且つ「R T 1」である状況下で（押し順ナビが発生する状態ならばこれには限定されない）、押し順再遊技である「再遊技 A」に当選している。演出表示装置 S 4 0 には、第 1 の数字表示態様グループが表示され、押し順表示装置 D 2 7 0 には「= 1」が表示されて、「左 中 右」に対応する押し順ナビ表示として表示されている。また、この状態では、停止ボタンの操作が有効であるため、赤色にて点灯している。

30

【 0 3 1 5 】

図 5 9 の中央下に示す図は、リール M 5 0 が回転している状態で前扉 D U が開放された状態を示すイメージ図である。前扉 D U が開放されたことで、演出表示装置 S 4 0 には、前扉 D U が開放中である旨（ドア開放エラーが発生中である旨）を表示すると共に、停止ボタンが無効となって青色にて点灯している。また、押し順表示装置 D 2 7 0 には、ドア開放エラーである旨の表示として「D E」が表示され、リール M 5 0 は回転した状態が維持されている。

【 0 3 1 6 】

図 5 9 の右上に示す図は、開放された前扉 D U が閉じられた状態を示すイメージ図である。前扉 D U が閉鎖されたことにより、ドア開放エラーが解消され、演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置 D 2 7 0 では、押し順ナビが再び表示される。また、リール M 5 0 は回転した状態を維持していたので、既に定速に達しているため、定速にするまでの加速処理が不要となり、前扉 D U を閉鎖した後に、すぐに停止ボタンが有効となり、赤色にて点灯する。尚、停止ボタンのランプの色や報知態様は変更してもよく、（1）停止ボタン有効 = 緑色、停止ボタン無効 = 赤色、（2）停止ボタン有効 = 点灯、停止ボタン無効 = 消灯、等のように構成してもよい。

40

【 0 3 1 7 】

なお、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示している最中に前扉 D U が開放されている状況においても遊技可能（停止ボタンを操作可能）な仕様の場合には、演出表示装置 S 4 0 に、「扉が開いています」などのメッセージを表示し、スピーカ S 2 0 から、「

50

ドアが開いています」などの音声を出し、押し順表示装置 D 2 7 0 に、押し順ナビを継続して表示することで、前扉 D U が開放されていることを報知しつつ、押し順ナビに従って遊技を進めることができる。

【 0 3 1 8 】

さらに、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示するだけでなく、停止ボタン D 4 1、D 4 2、D 4 3 のうちの次に停止すべき停止ボタンを赤色で点灯させてもよい（他の停止ボタンは青色で点灯）。

【 0 3 1 9 】

また、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示している最中に、解除することができるエラーが発生しても遊技可能な仕様の場合には、以下のようにすることもできる。なお、解除可能エラーとして、ブロック D 1 0 0 をオフ（メダル流路を形成しない状態）に遊技メダルを検知したときに出力され得るメダル検知エラーなどがある。

【 0 3 2 0 】

まず、演出表示装置 S 4 0 に、「～を点検して下さい」などのエラーに関するメッセージを表示し、スピーカ S 2 0 から、「ブーブー」などのエラーの発生を示す音声を出し、さらに、押し順表示装置 D 2 7 0 には、押し順ナビを継続して表示する。尚、この場合に、前扉 D U も開放された場合には、同時に、スピーカ S 2 0 から、「ドアが開いています」などの音声を出し、押し順ナビを継続して表示することで、解除可能エラーが発生したり、前扉 D U が開放されたりした場合でも、その旨を報知しつつ、押し順ナビに従って遊技を進めることができる。

【 0 3 2 1 】

さらに、第 3 停止した後（第 3 停止となる停止ボタンが押されたタイミング（又は押された後のタイミング）でも良いし、第 3 停止となる停止ボタンが離されたタイミング（又は離された後のタイミング）でも良い）に、解除可能エラーを示すエラーコードを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する。

【 0 3 2 2 】

さらにまた、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示している時に、電源が一旦オフとなり、再びオンにする場合には、「押し順表示装置 D 2 7 0 の表示 リールの定速動作 音声の出力 演出表示装置 S 4 0 の表示」の順に復帰させる。

【 0 3 2 3 】

次に、図 6 0 は、本例に係る回胴式遊技機の有利区間表示器点灯タイミング例を示す作用図である。同図においては、第 1 ゲームと第 2 ゲームとの連続した 2 ゲームにおいて、第 1 ゲームでは「通常区間」であった遊技区間が第 2 ゲームにおいては「有利区間」に設定する状況を図示している（例えば、第 1 ゲームにおいては A T に関する状態が「A T 前兆状態」であり、第 2 ゲームからは、A T に関する状態が「A T 中状態」へと移行する様子が図示されている）。尚、左側から右側へと時系列に遊技が進行している。本例においては、有利区間表示器 Y H が点灯を開始するタイミングは、第 1 ゲーム（通常区間）において、スタートレバー D 5 0 の操作があったタイミング（即ち、1 のタイミング）から、次ゲームである第 2 ゲームにおいて、ウェイト状態が終了し、遊技メダルの投入が可能となる（即ち、7 のタイミング）前までのいずれかのタイミングとなっている。尚、再遊技が停止表示される場合においては、第 1 ゲームにおいて、スタートレバー D 5 0 の操作があったタイミング（即ち、1 のタイミング）から、次ゲームである第 2 ゲームに係るスタートレバー D 5 0 の操作が有効となる前までに、有利区間表示器 Y H を点灯することとなる。また、この区間内であれば、有利区間表示器を点灯させるタイミングは限定されないが、例えば、スタートレバー D 5 0 の操作後にリール M 5 0 が回転を開始するタイミング（即ち、2 のタイミング）、いずれかの停止ボタン D 4 0 が、第 1 停止操作されたタイミング（即ち、3 のタイミング）、いずれかの停止ボタン D 4 0 が、第 2 停止操作されたタイミング（即ち、4 のタイミング）、いずれかの停止ボタン D 4 0 が、第 3 停止操作されたタイミング（即ち、5 のタイミング）、又は、小役の入賞等によって、遊技メダルの払出が開始されるタイミング（即ち、6 のタイミング）等に有利区間表示器を点灯させるこ

10

20

30

40

50

ととしてもよい。

【0324】

なお、押し順表示装置D270に押し順ナビを表示している最中に前扉DUが開放されている状況においても遊技可能（停止ボタンを操作可能）な仕様の場合には、演出表示装置S40に、「扉が開いています」などのメッセージを表示し、スピーカS20から、「ドアが開いています」などの音声を出し、押し順表示装置D270に、押し順ナビを継続して表示することで、前扉DUが開放されていることを報知しつつ、押し順ナビに従って遊技を進めることができる。

【0325】

さらに、押し順表示装置D270に押し順ナビを表示するだけでなく、停止ボタンD41、D42、D43のうちの次に停止すべき停止ボタンを赤色で点灯させてもよい（他の停止ボタンは青色で点灯）。

【0326】

また、押し順表示装置D270に押し順ナビを表示している最中に、解除することができるエラーが発生しても遊技可能な仕様の場合には、以下のようにすることもできる。なお、解除可能エラーとして、ブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に遊技メダルを検知したときに出力され得るメダル検知エラーなどがある。

【0327】

まず、演出表示装置S40に、「～を点検して下さい」などのエラーに関するメッセージを表示し、スピーカS20から、「ブーブー」などのエラーの発生を示す音声を出し、さらに、押し順表示装置D270には、押し順ナビを継続して表示する。尚、この場合に、前扉DUも開放された場合には、同時に、スピーカS20から、「ドアが開いています」などの音声を出し、押し順ナビを継続して表示することで、解除可能エラーが発生したり、前扉DUが開放されたりした場合でも、その旨を報知しつつ、押し順ナビに従って遊技を進めることができる。

【0328】

さらに、第3停止した後に、解除可能エラーを示すエラーコードを押し順表示装置D270に表示する。

【0329】

さらにまた、押し順表示装置D270に押し順ナビを表示している時に、電源が一旦オフとなり、再びオンにする場合には、「押し順表示装置D270の表示 リールの定速動作 音声の出力 演出表示装置S40の表示」の順に復帰させる。

【0330】

<<<遊技状態遷移図の一例>>>

図61は、本例に適用可能な遊技状態遷移図の構成の一例を示す概略図である。遊技区間は、「通常区間」と「有利区間」との2種類を有する。

【0331】

通常区間では、BB（ビッグボーナス）とRB（レギュラーボーナス）との合成当選確率であるBR確率は、1/1400である。また、BRに当選した場合のBBとRBとに当選する比率は、1:5である。また、1000円あたり約32ゲーム消化できるよう構成されている。

【0332】

「通常区間」でBB又はRBに当選することで、図中の「BB又はRB中」に移行する。これにより、「通常区間」から「有利区間」に設定される。さらに、BB又はRBの実行が終了することにより、「RT2」に移行する。ここで、「RT2」は、BBとRBとの合成当選確率であるBR確率が、通常区間のBR確率よりも高い1/50となっている。このため、「RT2」は相対的に有利な状態となっている。また、「RT2」にてBRに当選した場合のBBとRBとに当選する比率は、1:5である。また、「RT2」は有限50ゲームとなっており、50ゲーム間滞在し、BB又はRBに当選できなかった場合には、「通常区間」に設定することとなる。尚、「RT2」である場合にBB又はRBに

10

20

30

40

50

当選できる確率（50ゲーム間で1/50のBRに当選できる確率）は約65%となっており、BB又はRBに当選した場合には再度「RT2」に移行するため65%ループで連荘が継続するよう構成されている。また、連荘するためのその他のルートとしては、「通常区間」にてRT状態が移行する契機となる再遊技である特殊リプレイに当選することにより、有利区間である「RT1」に移行することとなる。「RT1」は、BBとRBとの合成当選確率であるBR確率が、通常区間のBR確率よりも高い1/50となっている（RT2と同様）。このため、「RT1」は相対的に有利な状態となっているが、「RT1」にてBRに当選した場合のBBとRBとに当選する比率は、1：8であり、「RT1」は有限16ゲームとなっているため、「RT2」の方が「RT1」よりも遊技者にとって有利な状態となっている。尚、「RT1」に16ゲーム間滞在し、BB又はRBに当選できなかつた場合には、「通常区間」に移行することとなる。尚、「有利区間」である「RT1」、「RT2」、「BB又はRB中」のいずれかに滞在しているゲームが400ゲーム継続（間で「通常区間」を経由していない）した場合、又は、任意の終了条件（例えば、「RT2」にてBB又はRBに当選せずに50ゲーム経過）を充足した場合に、「有利区間」から「通常区間」に設定することとなる。また、「有利区間」から「通常区間」に設定するときには、「有利区間」に関する情報は初期化される。

10

【0333】

尚、同図における構成は適宜変更しても問題なく、以下のように構成してもよい。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。

（1）「通常区間」から「有利区間」への設定は、条件装置に定められている有利区間移行抽選確率に従った抽選に当選することで設定することとなる。

20

（2）「有利区間」においては、状態毎にBB又はRBの当選率を変動可能である。尚、状態とはRT状態でもよいし、ATに関する状態でもよい。

（3）「有利区間」のいずれかに滞在しているゲームが所定ゲーム（例えば、400ゲーム）継続（間で「通常区間」を経由していない）した場合には「通常区間」に設定すると共に、「有利区間」に関する情報は初期化される。

【0334】

また、「有利区間」となるRT状態として、BR確率が「通常区間」と同一となる「RT3」を設けてもよく、そのように構成した場合には、「RT3」における再遊技の当選率を「通常区間」よりも高くなるよう設計し、BRに当選しなくとも持ちメダルが減らない程度（例えば、1ゲーム毎に平均-0.1枚）にし、「RT2」にて50ゲーム間BRに当選できなかった場合には、「RT2」から「RT3」に移行するよう構成してもよい。尚、「RT3」にて再度BRに当選できた場合にはBR終了後には「RT2」に移行し、「RT3」にてBRに当選できずに50ゲーム経過した場合には「通常区間」に設定するよう構成してもよい。

30

【0335】

<その他の変更例>

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

40

【0336】

50

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いうため、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。

10

20

【0337】

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。

30

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。

40

【0338】

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。

【0339】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

50

(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。

【 0 3 4 0 】

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

【 0 3 4 1 】

尚、本例においては、

(1) B B 実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合の B B 終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合の B B 終了後とで、再遊技役の当選確率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 R T 状態（例えば、R T 1）が終了した場合に移行する R T 状態を複数有していてもよい。例えば、「R T 1」終了後に「R T 0」に移行するよう構成してもよいし「R T 3」（新たに設けた R T 状態）に移行するよう構成してもよい。

(3) 所定の役が入賞した場合に R T 状態に移行する。即ち R T 状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率で R T 移行抽選を実行する）。

(4) 0 枚の R T 移行目の搭載、0 枚役の重複当選、0 枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞により R T 状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役 A と0枚役 B との重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、R T 移行する0枚役と R T 移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役と B B 役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【 0 3 4 2 】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左 中 右」、「左 右 中」、「中 左 右」、「中 右 左」、「右 左 中」、「右 中 左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 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。

【0343】

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「上乘せ特化状態」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。

10

(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。

20

(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。

30

以上のように構成してもよい。

【0344】

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。

【0345】

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。

40

【0346】

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。

【0347】

50

有利区間

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示され得る。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示され得る。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信され得る。
- (4) 「有利区間」の性能を変更する(例えば、A T に関する状態として「高確率状態」から「A T 中状態」に移行する)抽選や、A T ゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。
- (5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器 Y H が常時点灯している。
- (6) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c 1 のカウンタ値が 0 となった場合には、「有利区間」にて B B 又は押し順ナビが 1 回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的
- (7) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c 1 の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される(例えば、B B 実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

10

【0348】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
- (3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
- (4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない(例えば、強チェリーが成立した場合において、設定 1 では「高確率状態」に移行し、設定 6 では「A T 中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。
- (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 B B 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)。

20

30

【0349】

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。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (3) B B 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。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (4) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該 B B 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。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (5) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 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 B B 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。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

40

【0350】

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。

【0351】

<<ポイント1>>

50

(1 - 1) メイン制御手段(主制御基板)で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報(条件装置の組合せ)に基づき A T 抽選を行うが、非当選(完全ハズレ)の場合には、必ず A T 抽選が行われない。

(1 - 2) A T 抽選には、A T 抽選状態の昇格(低確率 高確率)抽選があり、その場合には、上記の(1 - 1)が適用されるが、A T 抽選状態の降格(高確率 低確率)抽選を行う場合には、上記の(1 - 1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(a) A T 抽選状態(高確率)の継続期間をゲーム数で定める場合、そのゲーム数抽選には(1 - 1)が適用されない。

例 1 : 同一の条件装置の組合せであっても、ゲーム数がランダムに可変する。

例 2 : A T 抽選状態の昇格抽選に当選後、次ゲーム以降での役抽選結果(ハズレ含む)に基づきゲーム数抽選を別途行う。

(b) A T 抽選状態(高確率)の継続期間をゲーム数で定める方式と、A T 抽選状態の降格抽選を行う方式との併用する(いわゆる保障期間後に降格抽選へ移行)。

(1 - 3) A T 抽選には、A T 状態の昇格抽選(非 A T A T)があり、その場合にも、上記の(1 - 1)が適用されるが、A T 状態の降格(A T 非 A T)抽選を行う場合には、上記の(1 - 1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(1 - 4) A T 抽選には、特化型 A T への移行抽選状態の昇格(低確率 高確率)抽選があり、その場合には、上記の(1 - 1)が適用されるが、特化型 A T への移行抽選状態の降格(高確率 低確率)抽選を行う場合には、(1 - 1)は、適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

(1 - 5) A T 抽選には、特化型 A T への昇格抽選(A T 特化型 A T)があり、その場合にも(1 - 1)が適用されるが、A T 状態の降格(特化型 A T A T)抽選を行う場合には、上記の(1 - 1)が適用されない(完全ハズレでも抽選可)。

その他、A T 抽選((1 - 2) ~ (1 - 5)のいずれか)に当選した後、状態移行までの猶予期間(いわゆる潜伏・前兆ゲーム)を設ける場合、その猶予期間の決定には(1 - 1)が適用されない。

【 0 3 5 2 】

< < ポイント 2 > >

(2 - 1) メイン制御手段で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報(条件装置の組合せ)に基づき A T 抽選を行うが、いずれの抽選契機もスタートレバー O N 時である。

(2 - 2) (2 - 1)での抽選契機(スタートレバー O N 時)にて、メイン制御手段からサブ制御手段へ、A T に関する情報を送信可能である。

(2 - 3) (2 - 2)で送信可能な情報には、当該ゲームでの A T 状態種別及び次ゲームでの A T 状態種別が少なくとも含まれる。

(2 - 4) サブ制御手段は、(2 - 2)で送信された(2 - 3)の情報に基づき、A T 状態の移行報知を含む当該ゲームに対応した一連の演出内容を決定して実行する。

(2 - 5) メイン制御手段は、外端信号・試験信号として、(2 - 1)での抽選契機にて、A T に関する情報を出力しない。

当該ゲーム終了後に、メイン制御手段が確定させた A T 状態種別を出力するのみである。

【 0 3 5 3 】

< < ポイント 3 > >

(3 - 1) メイン制御手段は、A T 状態にあるとき(A T、特化型 A T)、押し順によって払い出し枚数及び/又は R T 状態が変化する小役に当選した場合、特定の表示器に対して、遊技者にとって最も有利となる押し順を特定できる情報を表示するが、当該小役に当選しなかった場合(ハズレ、押し順不問の小役、R T 状態を変化させない逆押し 7 揃いリプレイ、等)には、何も表示しない。

(3 - 2) サブ制御手段は、A T 状態にあるとき(A T、特化型 A T)、当該 A T 状態の継続残りゲーム数(以下、A T 残りゲーム数)と A T 状態時に消化した総ゲーム数(以

10

20

30

40

50

下、A T 総ゲーム数 総純増枚数を表示する場合もあり)とを表示可能である。

(3-3) A T 残りゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される当該 A T 状態の継続残りゲーム数に基づき更新されるが、A T 総ゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される A T 状態種別に基づき更新される。

有利区間の話を踏まえると、A T 非 A T となった時点で A T 総ゲーム数は(総純増枚数等も)クリアされる。

(3-4) A T 残りゲーム数は、A T 状態にあるときに非表示(又は非更新)とされ得るが、A T 総ゲーム数に関しては A T 状態にあるときに非表示(又は非更新)とされない。

A T 状態終了前のバトル演出状態、特化型 A T 状態中、等が想定される。

10

(3-5) A T 残りゲーム数は、メイン制御手段から送信される当該 A T 状態の継続残りゲーム数を超える表示は行わないが、それ未満となる表示は行い得る。

【0354】

<<ポイント4>>

(4-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する(例:「=1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う)場合を有する。

(4-2) 特定の表示態様(例:「=1」)で表示するときにおいて、画像表示器に操作指示画像(例:1・2・3)を表示する。

(4-3) 指示に従う操作を行った場合、画像表示器には、当該操作に応じた一連の演出画像 A (例:1・2・3を順次消去し、押し順正解を示す演出画像(例:敵を倒す画像))が表示される。

20

(4-4) 指示に従う操作を行わなかった場合、指示に従う操作を行わないことが確定したときに、演出画像 A から演出画像 B (例:操作指示画像をすべて消去し、押し順不正解を示す演出画像(例:敵に攻撃される画像))へ切り替える。

(4-5) (4-3) の場合には小役(例:6択ベル正解時の9枚小役)が入賞すると、画像表示器に入賞報知画像(例:GET)が表示されるが、(4-4)の場合には小役(例:6択ベル不正解時の1枚小役)が入賞しても、画像表示器に入賞報知画像(例:GET)が表示されない。

(4-6) (4-4) の場合であっても、当該ゲームが終了するときには、A T に関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示され得る。

30

(4-7) 特定の表示態様(例:「=1」)及び操作指示画像(例:1・2・3)が表示されている際に、所定のエラー(ドアエラー等)が発生した場合、特定の表示態様は表示を維持するが操作指示画像は非表示となる。

メイン制御手段は、別途の表示器でエラー表示を行うことを想定。

(4-8) 特定の表示態様(例:「=1」)で表示する場合よりも、特定の表示器に何も表示されない場合の方が、サブボタンの操作を促す演出(サブボタン操作を要する上乗せ演出)が発生し易い。

【0355】

<<ポイント5>>

(5-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する(例:「=1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う)場合を有する。

40

(5-2) 特定の表示態様(例:「=1」)で表示するときにおいて、画像表示器に第1演出画像(例:1・2・3の押し順+A T 中画像)を表示する場合と、第2演出画像(例:1・2・3の押し順+特化型 A T 中画像や上乗せ確定演出発生時)を表示する場合とを有する。

(5-3) 第1演出画像の表示時よりも、第2演出画像の表示時の方が、A T 状態の滞在期間が延長される期待度が高い。

(5-4) 第2演出画像を表示するゲームよりも前のゲームで、当該第2演出画像の表示を示唆する前兆演出を実行可能である。

(5-5) 第2演出画像(及び前兆演出)は、A T 残りゲーム数が所定値未満(例:バ

50

トル演出状態時、LAST?ゲーム表示時)になると表示されない。

【0356】

<<ポイント6>>

(6-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)で表示する場合を有する。

(6-2) 特定の表示態様(例:「=1」)で表示するときにおいて、画像表示器に第1表示態様(例:1・2・3)で表示する場合と、第2表示態様(例:(矢印の記号))で表示する場合とを有する。

(6-3) 第1表示態様(例:1・2・3)は数字によって構成される押し順が特定可能な表示態様であり、第2表示態様(例:(矢印の記号))は数字以外で構成される押し順が特定可能な表示態様である。

(6-4) 第1表示態様の表示時と、第2表示態様の表示時とでは、AT状態の滞在期間が延長される期待度が異なる。

第2表示態様の表示時も、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

【0357】

<<ポイント7>>

(7-1) 押し順によって払出し数が異なる第1抽選結果(例:正解押し順が左 中 右の押し順ベル)と、押し順によらず払出し数が同一の第2抽選結果(例:共通ベル)を備える。

(7-2) 第1抽選結果が決定されたときと、第2抽選結果が決定されたときとでは、指示機能に関する利益が異なる(例:ATの上乗せ・・・第1抽選結果>第2抽選結果)。

(7-3) 報知遊技中のとき第1抽選結果が決定されたとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。

(7-4) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合を有する。

(7-5) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合と表示しない場合とでは、報知遊技の滞在期間が延長される期待度が異なる

報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

【0358】

<<ポイント8>>

(8-1) 第1抽選結果は押し順によって払出し数が異なる抽選結果である。

(8-2) ボーナス内部中に第1抽選結果が決定された場合には、押し順に関わらず払出し数が同じになるようにリールを停止制御する。

(8-3) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例:「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。

(8-4) 報知遊技中、且つ、非ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合と、報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合とで、特定の表示器には同一の特定の表示態様(例:「=1」)を表示するが、画像表示器には異なる態様の押し順表示がされ得る(例:前者では、1・2・3、後者では、(矢印の記号))。

後者の場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

(8-5) (8-3)のケースの場合、前ゲームでボーナスを入賞させる旨の演出が表示されている場合には、その表示を消去する。

(8-6) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときには、ATに関する情報(例:上

10

20

30

40

50

乗せゲーム数)が表示され得ない。

上乗せが確定しているものの当該上乗せ分が未報知の場合、ボーナス内部中を脱した後(ボーナス遊技中、ボーナス終了後)まで報知を先延ばし。

【0359】

<<ポイント9>>

(9-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例:第1停止が左で高RTを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例:特殊リプレイ)を備える。

(9-2) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行う遊技(例:ATの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(9-3) 特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行うとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器には押し順を報知せず、サブ制御手段に制御される画像表示器では押し順を報知する。

(9-4) 第2抽選結果が決定され、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知(以下、逆押し7報知)を行う場合、特定の図柄組み合わせ(例:7リプレイ)が揃わなくても(目押しミスがあっても)、当該ゲームの終了時にはATに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示され得る。

(9-5) 第2抽選結果が決定され、逆押し7報知を行わない場合、特定の図柄組み合わせ(例:777リプレイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはATに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示されない。

(9-6) 第1抽選結果が決定された場合には、逆押し7報知が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、逆押し7報知が表示され得る。

(9-7) 逆押し7報知に従う操作を行わなかった場合(逆押ししなかった場合、第1停止で7が停止しなかった場合)であっても、当該逆押し7報知を維持し得る。

【0360】

<<ポイント10>>

(10-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例:第1停止が左で高RTを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例:特殊リプレイ)を備える。

(10-2) 第2抽選結果は、第1のRTよりも第2のRT(報知遊技中において滞在している可能性が高い高RT)で当選する確率が高い。

(10-3) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行う遊技(例:ATの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(10-4) 報知遊技が終了した後であって第2のRTから第1のRTに転落する前に第2抽選結果が決定されたときには、特定の図柄組合せが停止表示不可能な押し順を報知する。

報知遊技が終了した後であって第2のRTから第1のRTに転落する前では、AT抽選されないことが確定

(10-5) (10-4)のケースにおいて、特定の図柄組み合わせ(例:777リプレイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはATに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示されない。

(10-6) 第1抽選結果が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示され得る。

【0361】

< < ポイント 1 1 > >

(1 1 - 1) 押し順小役 (又はリプレイ) の正解押し順は 6 択であり、報知遊技のときに画像表示器に第 1 停止から第 3 停止までの操作順序を報知する。

(1 1 - 2) 押し順リプレイ (又は小役) の正解押し順は 3 択であるが、報知遊技のときに画像表示器に第 1 停止から第 3 停止までの操作順序を報知する。

(1 1 - 3) (1 1 - 1) のケースと、(1 1 - 2) のケースとでは、画像表示器で操作順序を報知する際の表示態様が同一である (色や形等で、成立役を報知しない) 。

(1 1 - 2) のケースの場合、押し順に従う操作を行わなかった場合として、3 択には正解し残りの押し順が不正解 or 3 択に不正解の 2 通りがあるので、夫々別々の演出動作とする。

10

【 0 3 6 2 】

(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。

【 0 3 6 3 】

本態様 (1) に係る回胴式遊技機は、

複数のリール (例えば、リール M 5 0) と、

複数のストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) と、

情報を表示可能な主情報表示部 (例えば、押し順表示装置 D 2 7 0) と、

情報を表示可能な副情報表示部 (例えば、演出表示装置 S 4 0) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

主遊技部と接続された副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

役抽選を行う役抽選手段と、

主情報表示部 (例えば、押し順表示装置 D 2 7 0) の表示を制御する主情報表示制御手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部 (例えば、押し順表示装置 D 2 7 0) に表示し得るよう構成されており、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

副情報表示部 (例えば、演出表示装置 S 4 0) の表示を制御する副情報表示制御手段を備え、

前記所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部 (例えば、演出表示装置 S 4 0) に表示する操作態様報知制御を実行可能であり、

前記操作態様報知制御を実行する際に、第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、前記第 1 の表示態様とは表示態様が異なる第 2 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、を有しており、

特定の条件を満たしている場合において前記操作態様報知制御を実行するときには、前記第 1 の表示態様よりも前記第 2 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ (例えば、停止ボタン D 4 0) の操作態様を特定可能な情報が表示され易くなるよう構成されている

20

30

40

50

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 4 】

本態様（ 2 ）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、
情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）と、
情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、
主遊技部と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と
を備え、

10

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、
役抽選を行う役抽選手段と、
主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）の表示を制御する主情報表示制御手段と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）
の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）に表示
し得るよう構成されており、

20

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、
副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）の表示を制御する副情報表示制御手段
を備え、

前記所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止
ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4
0 ）に表示する操作態様報知制御を実行可能であり、

前記操作態様報知制御を実行する際に、第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するスト
ップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合
と、前記第 1 の表示態様とは表示態様が異なる第 2 の表示態様にて前記所定役に対応する
ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を表示する
場合と、を有しており、

30

前記第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン
D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合よりも、前記第 2 の表示態様にて前
記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可
能な情報を表示する場合の方が、遊技者に特典が付与される期待度が高くなるよう構成さ
れており、

特定の条件を満たしている場合において前記操作態様報知制御を実行するときには、前
記第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4
0 ）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合を有するが、前記第 2 の表示態様にて前
記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可
能な情報を表示する場合を有しないよう構成されている

40

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 5 】

本態様（ 3 ）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、
情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）と、
情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、
主遊技部と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

50

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）の表示を制御する主情報表示制御手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）に表示し得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）の表示を制御する副情報表示制御手段を備え、

前記所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）に表示する操作態様報知制御を実行可能であり、

前記操作態様報知制御を実行する際に、第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、前記第 1 の表示態様とは表示態様が異なる第 2 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、を有しており、

前記第 1 の表示態様は、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）における各ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を個別に特定する表示態様であり、

前記第 2 の表示態様は、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）における各ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を統合して特定する表示態様である

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 6 】

本態様（ 4 ）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）と、

情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）の表示を制御する主情報表示制御手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）に表示し得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）の表示を制御する副情報表示制御手段

10

20

30

40

50

を備え、

前記所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）に表示する操作態様報知制御を実行可能であり、

前記操作態様報知制御を実行する際に、第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、前記第 1 の表示態様とは表示態様が異なる第 2 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合と、を有しており、

前記第 1 の表示態様にて前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を表示する場合において、当該表示したストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）が操作されたときには、当該表示した情報を非表示とするよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 7 】

本態様（ 5 ）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と

を備え、

役抽選を行う役抽選手段により所定役が当選した遊技において、第 1 の操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作が行われたときには、第 1 の利益が付与される図柄組合せが表示可能である一方で、

前記所定役が当選した遊技において、第 2 の操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作が行われたときには、第 2 の利益が付与される図柄組合せが表示可能に構成されており、

前記所定役が当選した遊技において、前記第 1 の利益が付与される図柄組合せが表示されたことに応じて、情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0）にて報知情報を出力可能である一方で、

前記所定役が当選した遊技において、前記第 2 の利益が付与される図柄組合せが表示されても、情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0）にて報知情報を出力しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 8 】

本態様（ 6 ）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）と、

情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）の表示を制御する主情報表示制御手段と

を備え、

役抽選手段により第 1 所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に応じて、当該遊技で付与される利益が異なり得る一方で

10

20

30

40

50

、
役抽選手段により前記第 1 所定役とは異なる第 2 所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に拘わらず、当該遊技で付与される利益が同一となり、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）の表示を制御する副情報表示制御手段を備え、

前記第 1 所定役が当選した遊技においては、前記第 1 所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）に表示し、前記第 1 所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）に表示可能であり、

10

前記第 2 所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に関する情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）に表示しない一方で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に関する情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）に表示可能に構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 6 9 】

本態様（ 7 ）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

20

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）と、

情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）の表示を制御する主情報表示制御手段と

30

を備え、

役抽選手段により特別役が当選した後で、前記特別役に対応する図柄組合せが表示されると特別遊技状態に制御可能であり、

役抽選手段により前記特別役が当選するまでの通常遊技区間である場合、役抽選手段により所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に依拠して、当該遊技で付与される利益が異なり得る一方で、

役抽選手段により前記特別役が当選し且つ前記特別役に対応する図柄組合せが表示されるまでの内部当選区間である場合、役抽選手段により前記所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様に拘わらず、当該遊技で付与される利益が同一となり、

40

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）の表示を制御する副情報表示制御手段を備え、

前記通常遊技区間である場合であっても、前記内部当選区間である場合であっても、前記所定役が当選した遊技においては、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0）に表示可能であり、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）に表示可能に構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

50

【 0 3 7 0 】

本態様（ 8 ）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、
情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）と、
情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、
主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、
役抽選を行う役抽選手段と、
主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）の表示を制御する主情報表示制御手段と
を備え、

役抽選手段により所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様に応じて表示される図柄組合せが異なり得る一方で、表示された図柄組合せの態様に応じて当該遊技後の遊技状態が変化しないよう構成されており、

役抽選手段により前記所定役が当選した遊技において、所定の操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作が行われたときには、特定の図柄組合せが表示可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、
副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）の表示を制御する副情報表示制御手段
を備え、

前記所定役が当選した遊技において、前記所定の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）に表示せずに前記所定の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）に表示する場合と、前記所定の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）にも副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）にも表示しない場合と、を有するよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 7 1 】

本態様（ 9 ）に係る回胴式遊技機は、
複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、
情報を表示可能な主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）と、
情報を表示可能な副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、
主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、
役抽選を行う役抽選手段と、
主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）の表示を制御する主情報表示制御手段と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により第 1 所定役が当選した遊技で、前記第 1 所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）に表示し得るよう構成されており、

役抽選手段により第 2 所定役が当選した遊技においては、ストップスイッチ（例えば、

10

20

30

40

50

停止ボタン D 4 0) の操作態様に応じて表示される図柄組合せが異なり得る一方で、表示された図柄組合せの態様に応じては当該遊技後の遊技状態が変化しないよう構成されており、

役抽選手段により前記第 2 所定役が当選した遊技において、所定の操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作が行われたときには、所定の図柄組合せを表示可能である一方で、

役抽選手段により前記第 2 所定役が当選した遊技において、前記所定の操作態様とは異なる特定の操作態様にてストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作が行われたときには、前記所定の図柄組合せを表示不能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）の表示を制御する副情報表示制御手段を備え、

前記第 2 所定役が当選した遊技において、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様に関する情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）に表示せずに前記所定の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）に表示する場合と、ストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様に関する情報を主情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）に表示せずに前記特定の操作態様を特定可能な情報を副情報表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）に表示する場合と、を有するよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 7 2 】

本態様（ 1 0 ）に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）と

を備え、

役抽選を行う役抽選手段により所定役が当選した遊技において、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）における一部のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）が所定の操作態様にて操作された時点で、所定の図柄組合せが表示されることが確定的となり、

役抽選を行う役抽選手段により前記所定役が当選した遊技において、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）における一部のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）が前記所定の操作態様にて操作されなかった時点で、前記所定の図柄組合せが表示されないことが確定的となるよう構成されており、

前記所定役が当選した遊技において、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）における一部のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）に関する前記所定の操作態様を特定可能な情報を情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）にて出力するとともに、前記複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）における残りのストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）に関する操作態様を特定可能な情報も情報出力部（例えば、演出表示装置 S 4 0 ）にて出力可能に構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【 0 3 7 3 】

本態様（ 1 1 ）に係る回胴式遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

主遊技部と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

役抽選を行う役抽選手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）への情報送信を行う情報送信手段とを備え、

役抽選手段による役抽選の結果に応じて当選情報を決定し、
決定された当選情報が特別役を含む当選情報であった場合には、前記当選情報に基づき、特別役と同時当選した小役の小役当選情報を導出可能であり、
前記小役当選情報に対応する演出グループ情報を導出して副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、
或る前記小役当選情報に対応する前記演出グループ情報と別の前記小役当選情報に対応する前記演出グループ情報とが同一の情報として導出され得るよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【0374】

本態様（12）に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
主遊技部と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、
役抽選を行う役抽選手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板 S）への情報送信を行う情報送信手段と
を備え、
役抽選手段による役抽選の結果に応じて当選情報を決定し、
前記当選情報に基づき、小役又は再遊技役の種類に応じて異なる小役・再遊技役当選情報を導出可能であり、
前記小役・再遊技役当選情報に対応する演出グループ情報を導出して副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、
前記小役・再遊技役当選情報を前記演出グループ情報に変換するための変換テーブルを有し、前記変換テーブルには前記演出グループ情報が記憶されており、
特定のアドレスを基準アドレスとし、前記小役・再遊技役当選情報に対応した情報をオフセット値として、前記変換テーブルから前記演出グループ情報を取得可能に構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【0375】

本態様（13）に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
主遊技部（例えば、主制御基板 M）と接続された副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、
役抽選を行う役抽選手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板 S）への情報送信を行う情報送信手段と
を備え、
役抽選手段による役抽選の結果に応じて当選情報を決定し、
前記当選情報に基づき、小役又は再遊技役の種類に応じて異なる小役・再遊技役当選情報を導出可能であり、
前記小役・再遊技役当選情報に対応する演出グループ情報を導出して副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、
前記小役・再遊技役当選情報を前記演出グループ情報に変換するための変換テーブルを有し、前記変換テーブルには、前記演出グループ情報に関する情報が記憶されており、
或る前記小役・再遊技役当選情報に対応する前記演出グループ情報を導出する場合には、前記変換テーブルを用いて X 回演算して演出グループ情報 A を導出可能とし、当該或る前記小役・再遊技役当選情報とは別の前記小役・再遊技役当選情報に対応する前記演出グループ情報を導出する場合には、前記変換テーブルを用いて Y 回演算して前記演出グループ番号 B を導出可能となるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 6 】

本態様（ 1 4 ）に係る回胴式遊技機は、
 複数のリール（例えば、リール M 5 0 ）と、
 複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0 ）と、
 情報を表示可能な情報表示部（例えば、押し順表示装置 D 2 7 0 ）と
 を備え、
 役抽選を行う役抽選手段による抽選の結果に応じて当選情報及び出玉情報を決定し、
 或る前記当選情報に対応する前記出玉情報と別の前記当選情報に対応する前記出玉情報
 とが同一の情報として決定され得よう構成されており、
 所定の報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定の
 当選情報が決定された遊技で、前記所定の当選情報に対応するストップスイッチ（例えば
 、停止ボタン D 4 0 ）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、押し順表示装
 置 D 2 7 0 ）に表示し得よう構成されており、
 前記出玉情報に基づき、前記所定の報知状態の制御に関する抽選を実行可能に構成され
 ている
 ことを特徴とする回胴式遊技機である。

10

【符号の説明】

【 0 3 7 7 】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）
 D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ
 D 2 0 s 第 1 投入センサ、D 3 0 s 第 2 投入センサ
 D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン
 D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン
 D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン
 D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ
 D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロッカ
 D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル
 D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓
 D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 操作状態表示灯
 D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯
 D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿
 D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置
 D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）
 D 2 8 0 A T カウンタ値表示装置
 M 主制御基板
 M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定 / リセットボタン
 C 主制御チップ、M 5 0 リール
 M 5 1 左リール、M 5 2 中リール
 M 5 3 右リール、M 6 0 A T カウンタ
 M 7 0 遊技間隔最小タイマ
 S 副制御基板、S 1 0 L E D ランプ
 S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト
 S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ
 E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ
 H メダル払出装置、H 1 0 s 第 1 払出センサ
 H 2 0 s 第 2 払出センサ、H 4 0 ホッパ
 H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸
 H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段
 H 8 0 ホッパモータ
 K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ

20

30

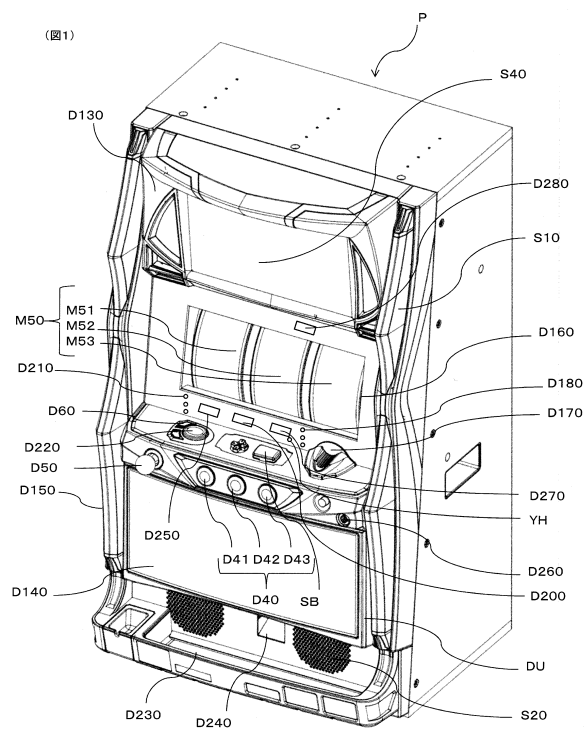
40

50

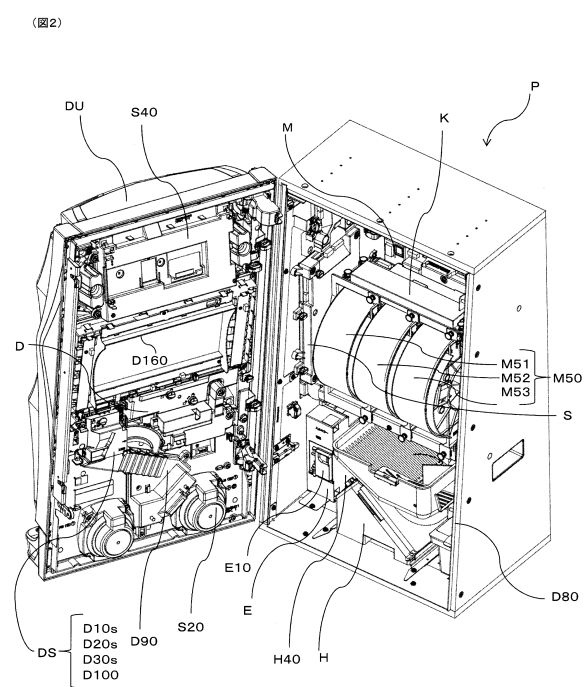
K 2 0 回胴センサ

I N 中継基板、S B サブ入力ボタン

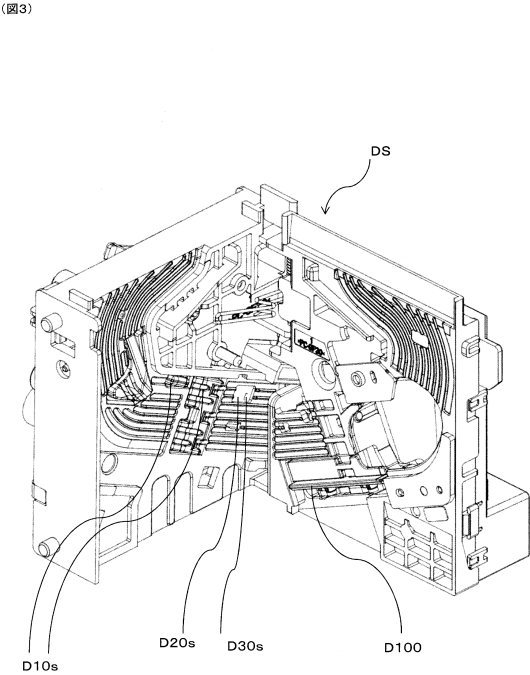
【図 1】



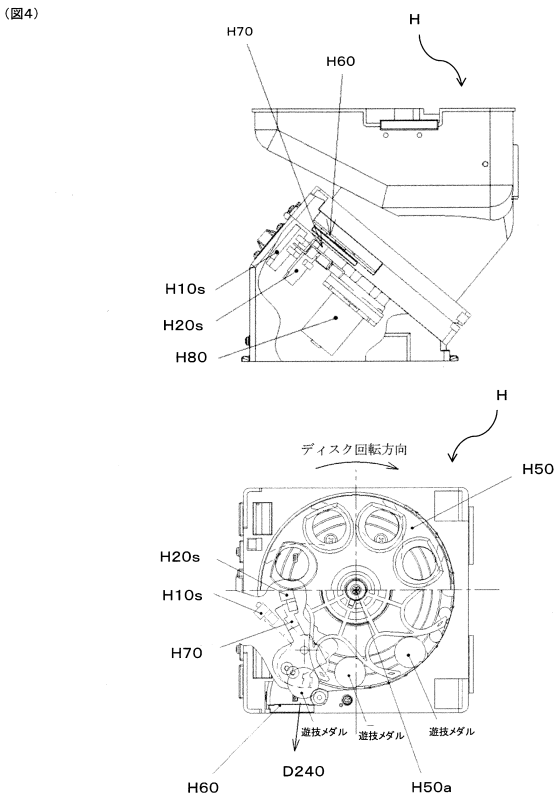
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(図5)
【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A〜C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

リール	左リール	中リール	右リール
停止ボタン	左リール	中リール	右リール
左ボタン	左リール	中リール	右リール
中ボタン	左リール	中リール	右リール
右ボタン	左リール	中リール	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

有効ライン	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	黒ワフ	チェリー	リプレイA
18	スイカ	黒ワフ	スイカ
17	黒ワフ	スイカ	黒ワフ
16	ベル	リプレイA	チェリー
15	リプレイA	ベル	ベル
14	アランカ	チェリー	リプレイA
13	スイカ	白ワフ	スイカ
12	リプレイB	スイカ	辛
11	ベル	リプレイA	チェリー
10	白ワフ	ベル	ベル
9	白ワフ	スイカ	リプレイA
8	スイカ	スイカ	スイカ
7	リプレイB	スイカ	アランカ
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	辛	辛	リプレイB
2	スイカ	スイカ	白ワフ
1	ベル	リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒ワフ
2	白ワフ
3	辛
4	アランカ
5	ベル
6	リプレイA
7	リプレイB
8	スイカ
9	スイカ
10	チェリー

【図 11】

(図 11)

【小役、再遊技役及びボース出役率一覧】※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	37948	11152	34251	
1	再遊技-A	通常し召アツレ	8000	5000	8000	
2	再遊技-B	通常し召アツレ	1	400	1	
3	再遊技-C	通常し召アツレ	1	400	1	
4	再遊技-D1	RT獲得時W×3倍	1	10000	1500	
5	再遊技-D2	RT獲得時W×3倍	1	10000	1500	
6	再遊技-D3	RT獲得時W×3倍	1	10000	1500	
7	入賞-A1	抽し抽へ&123倍	2170	2170	2170	
8	入賞-A2	抽し抽へ&123倍	2170	2170	2170	
9	入賞-A3	抽し抽へ&123倍	2170	2170	2170	
10	入賞-A4	抽し抽へ&123倍	2170	2170	2170	
11	入賞-A5	抽し抽へ&2118倍	2170	2170	2170	
12	入賞-A6	抽し抽へ&2118倍	2170	2170	2170	
13	入賞-B	共通ベル	3204	3204	3204	32036
14	入賞-C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞-D	スイカA(主に平行抽い)	700	700	700	
16	入賞-E	スイカB(主に斜め抽い)	300	300	300	
17	入賞-F	BB中残し小役(V字ベル抽い)				13000
18	入賞-G	入賞-G				500
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役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。

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役割	RT0	RT1	RT2
再遊技	8000	35000	12501
1種BB	10404	10404	10404
分母	65536	65536	65536
1種BBあたりの期待値	3.611291504	4.737915039	3.671371446
1種BBあたりのメダル期待値	1.170430501	1.579305013	1.222790487

【共通ベル出率】

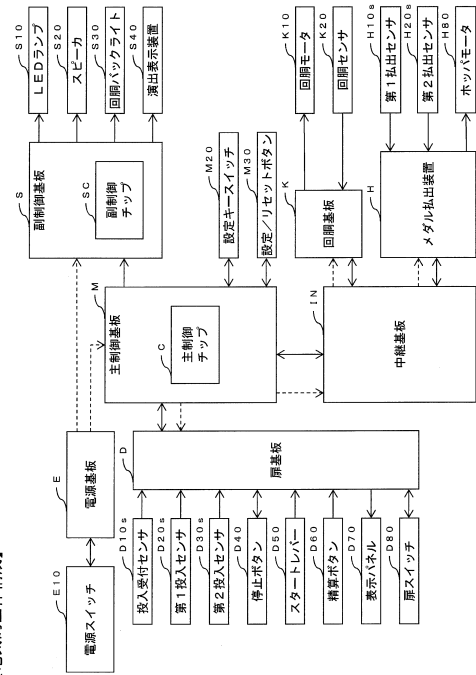
共通ベル			
(RT状態)に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
3204		3404	3604
設定4	設定5	設定6	
3904	4204		4504

※共通ベルの出率率(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、A1抽選、A1上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【図 12】

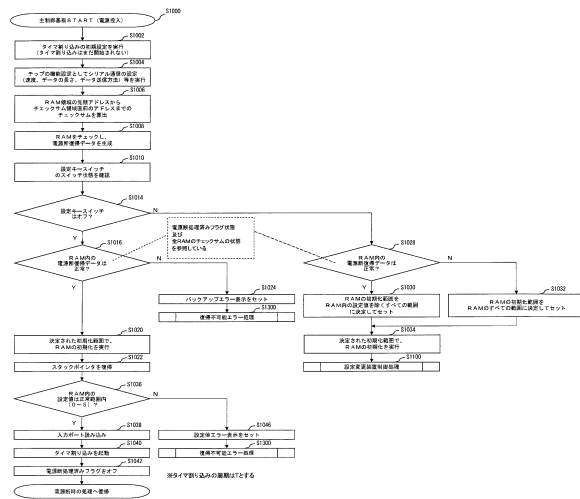
(図 12)

【電気的全体構成】



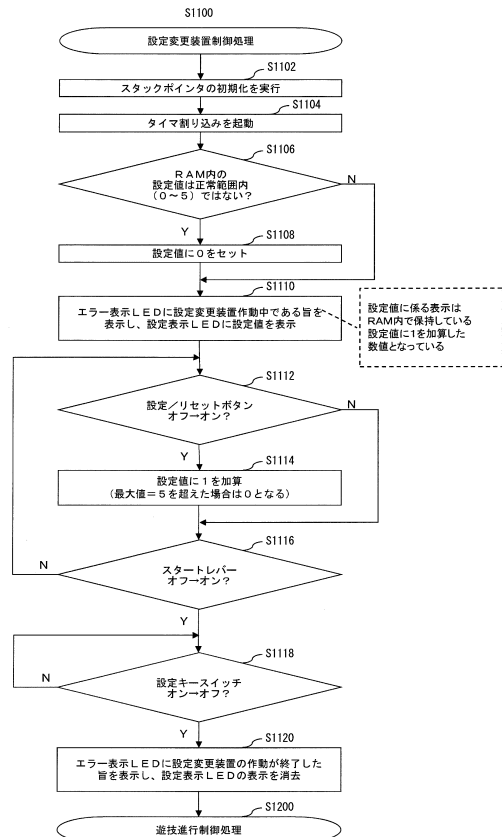
【図 13】

(図 13)



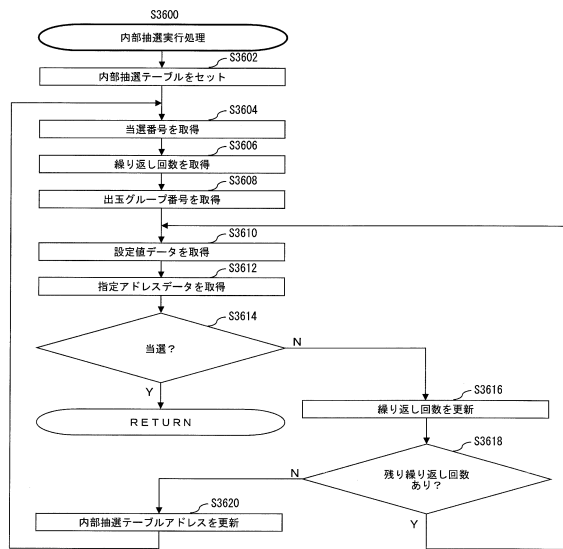
【図 14】

(図 14)



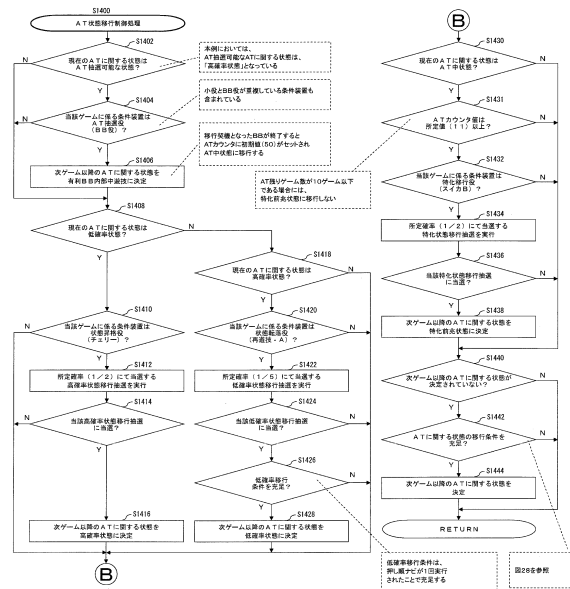
【 図 1 9 】

(圖19)



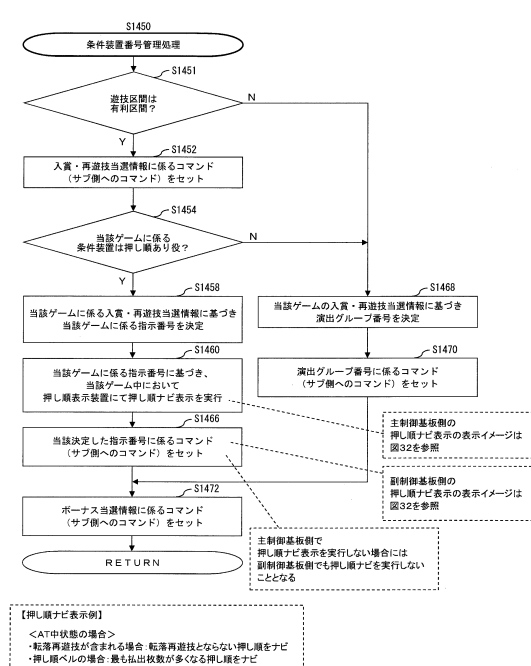
【 図 2 0 】

(圖20)

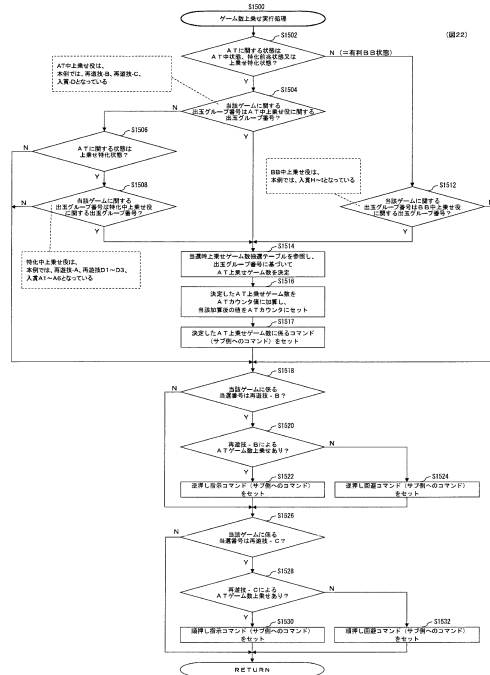


【 図 2 1 】

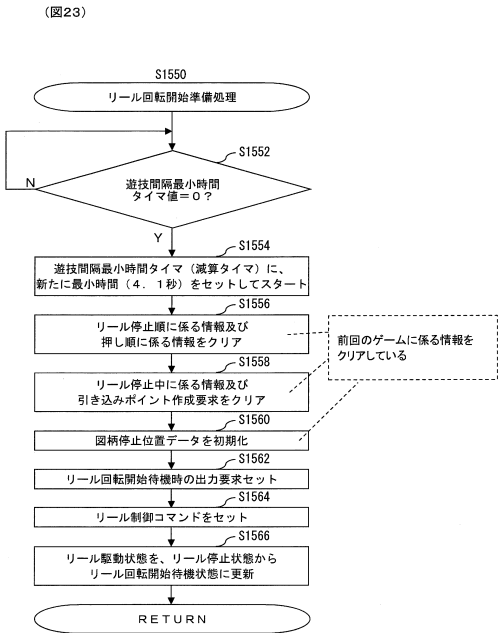
(圖21)



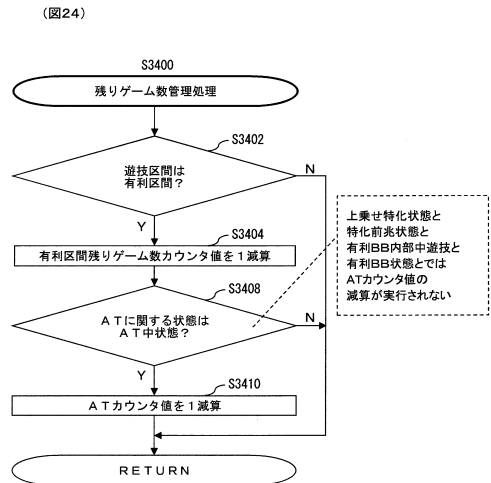
【 図 2 2 】

[illegible]

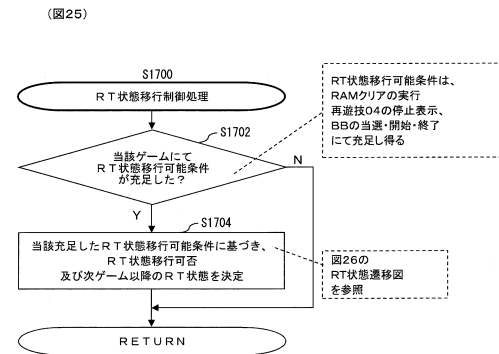
【図 23】



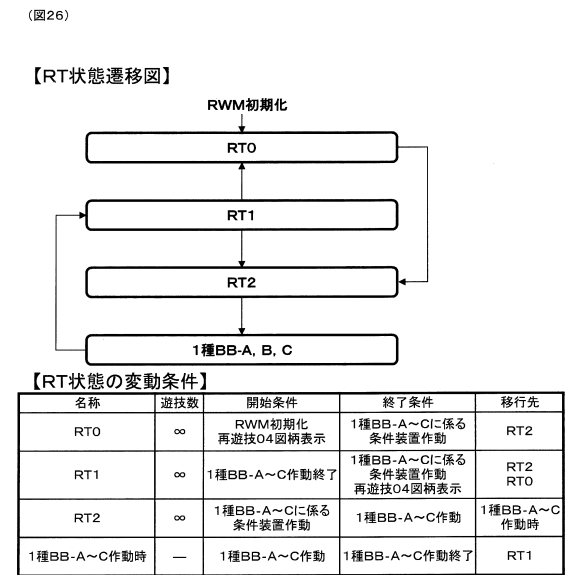
【図 24】



【図 25】

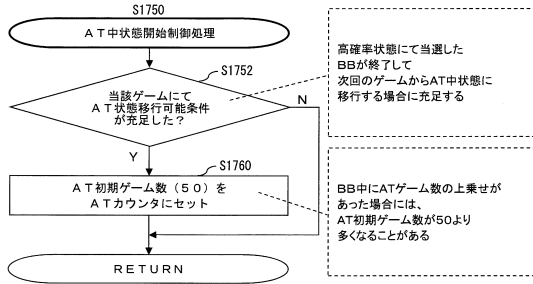


【図 26】



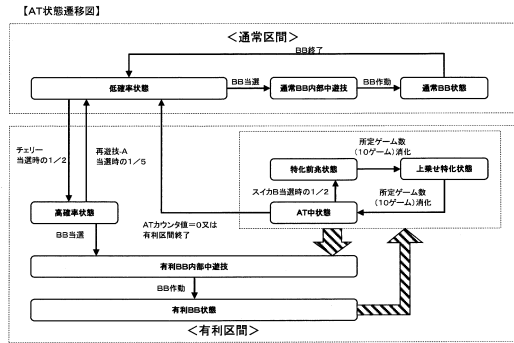
【図 27】

(図27)



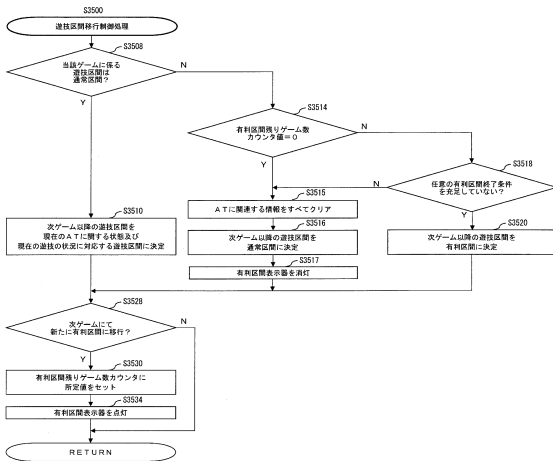
【図 28】

(図28)



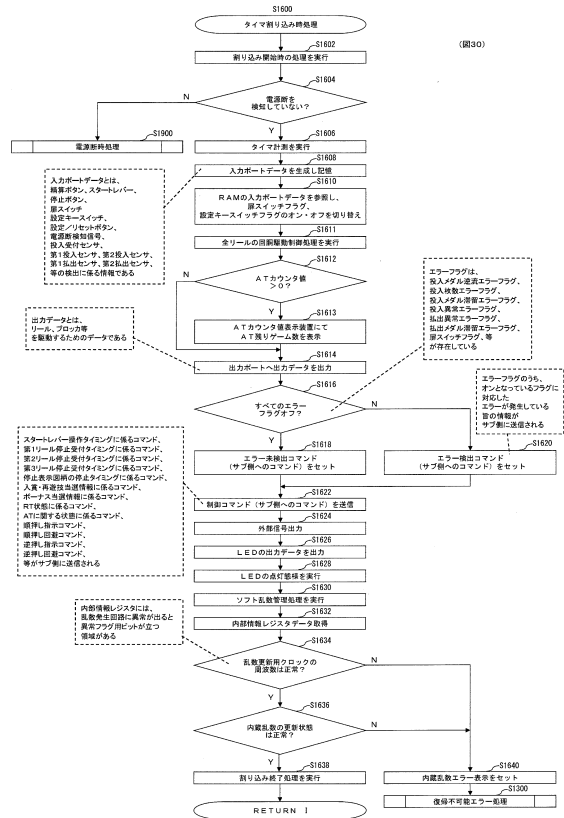
【図 29】

(図29)



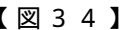
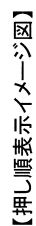
【図 30】

(図30)



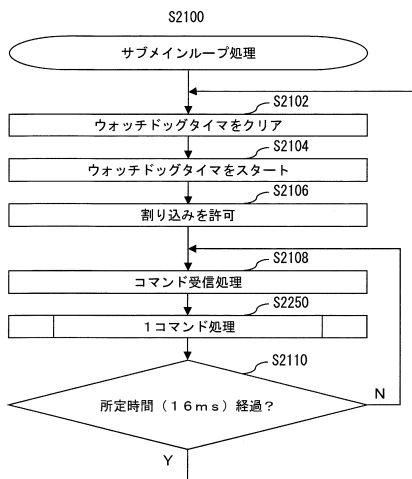
【 ㊦ 3 2 】

(32)



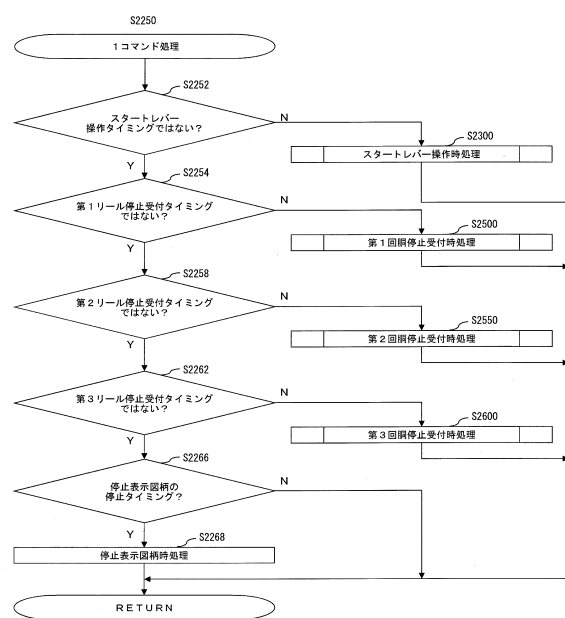
【 ䷮ 3 3 】

(图34)

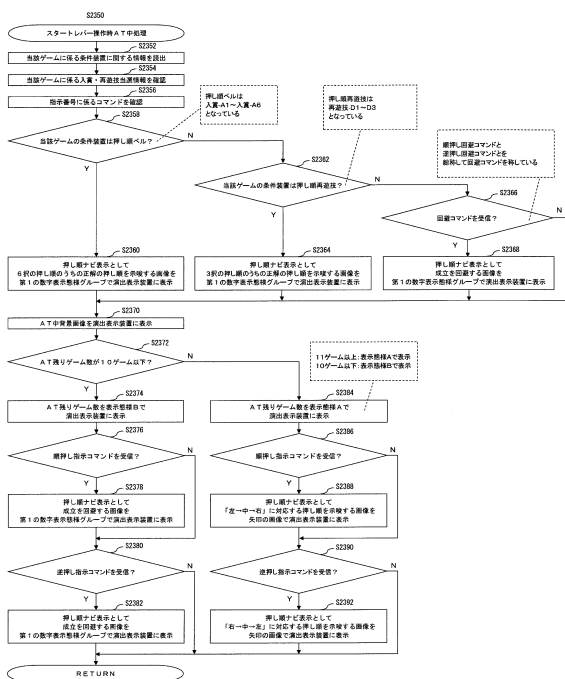


【 図 3 6 】

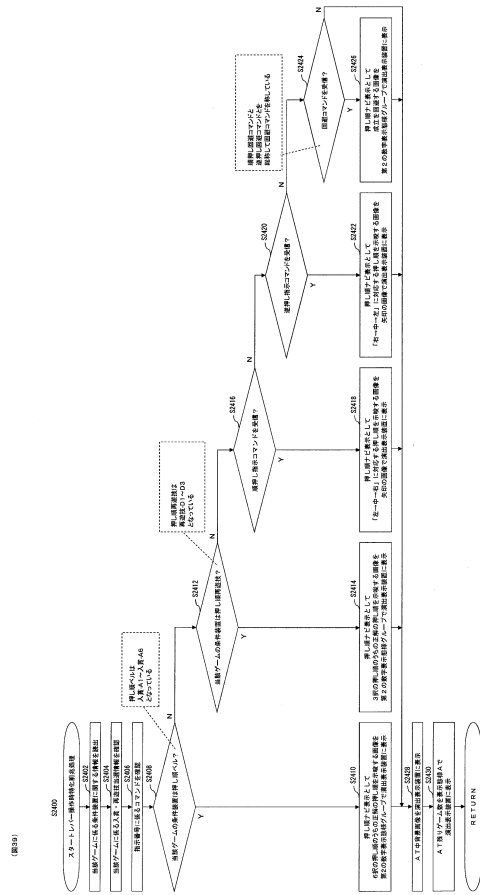
(圖36)



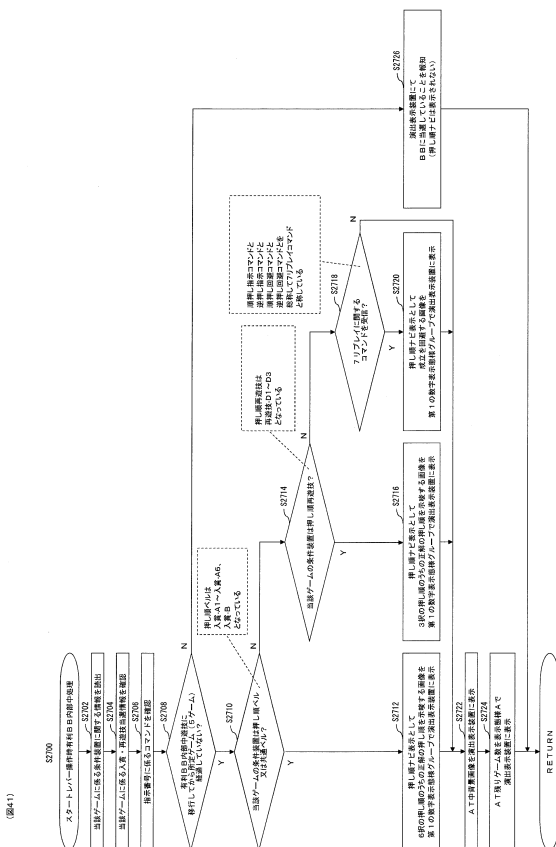
【 図 3 8 】

[illegible]

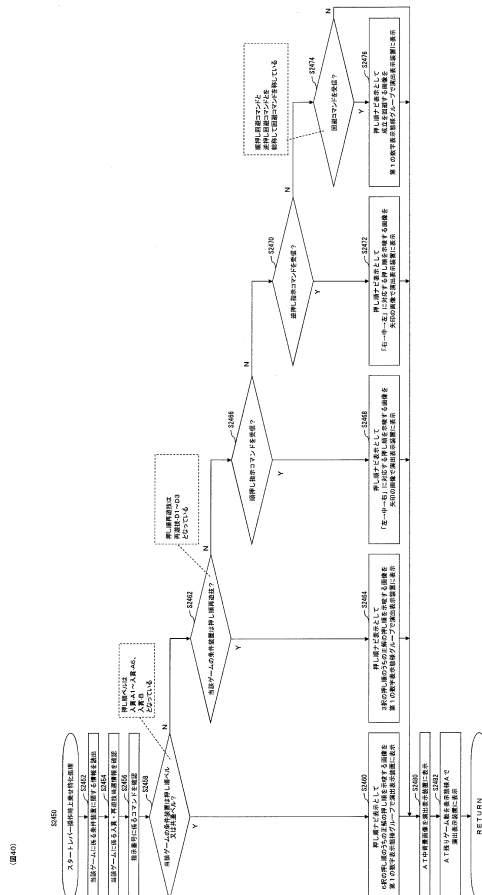
【 図 3 9 】



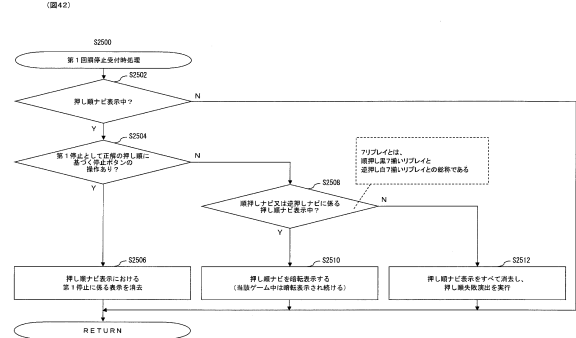
【 図 4 1 】



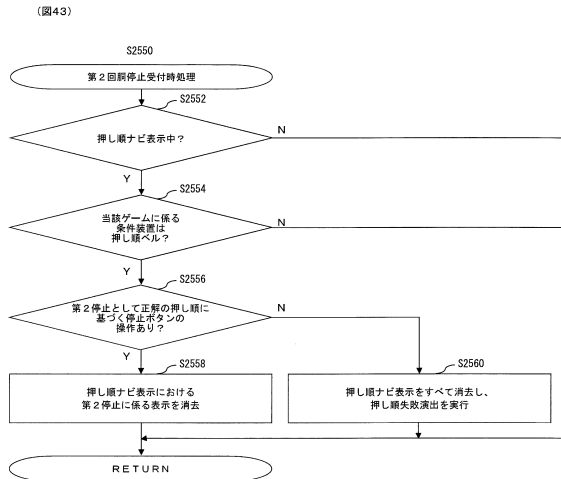
【 図 4 0 】



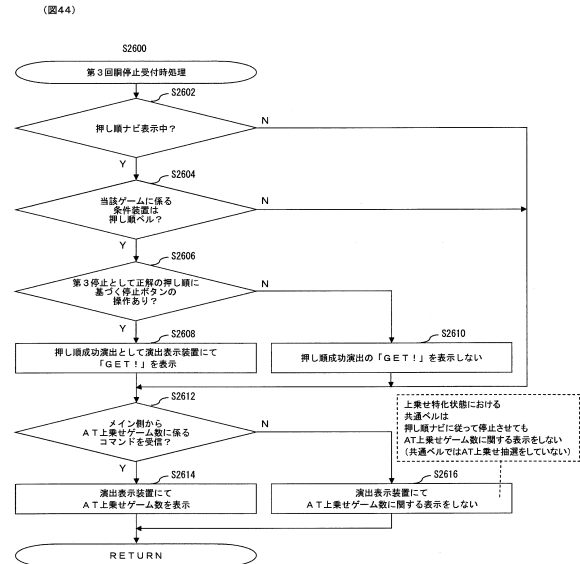
【 図 4 2 】



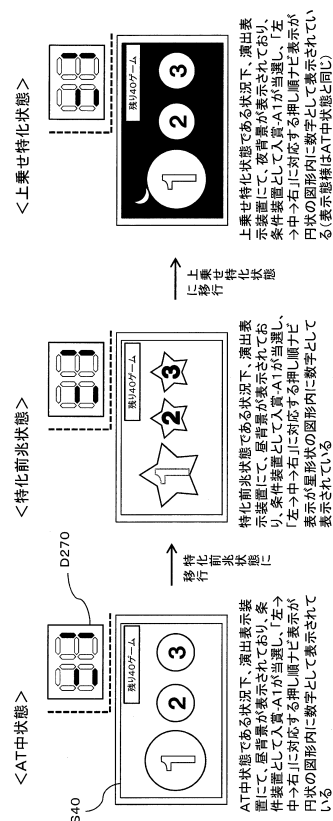
【図43】



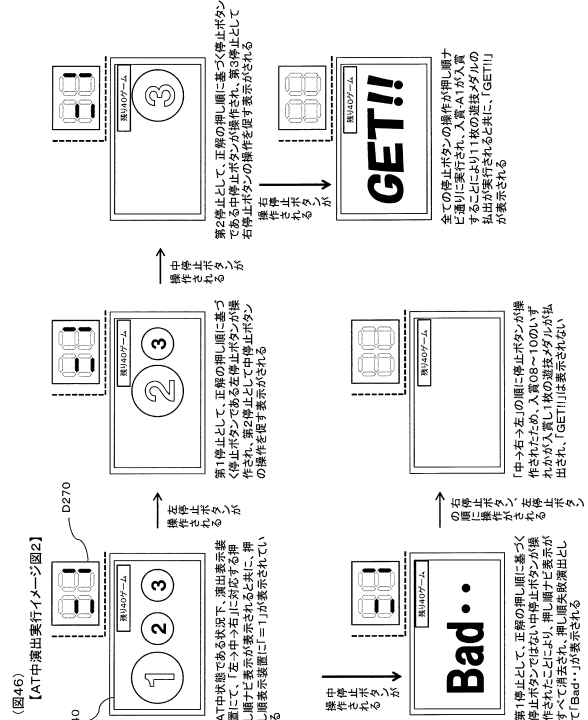
【図44】



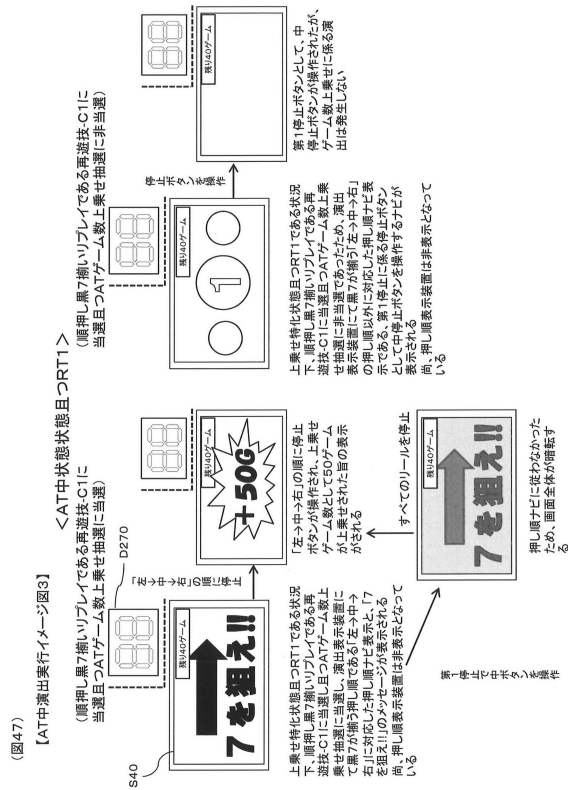
【図45】



【図46】



【 図 4 7 】



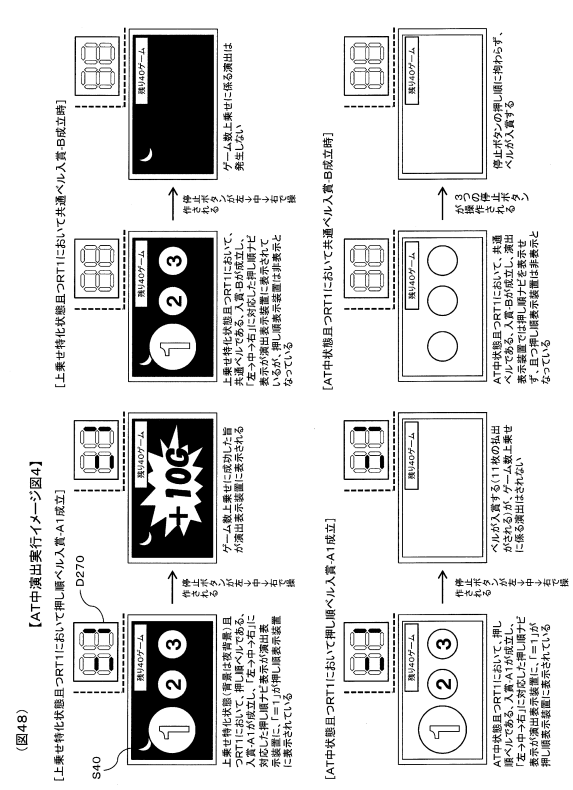
【 図 4 9 】

(圖49)

(当選情報生成用テーブル)

アドレス (H)	データ (D)
1 3 0 0	1 9
1 3 0 1	3 8
1 3 0 2	5 2
1 3 0 3	5 3
1 3 0 4	5 4
1 3 0 5	5 7
1 3 0 6	7 1
1 3 0 7	7 2
1 3 0 8	7 3

【 図 4 8 】



【 図 5 0 】

(図50)

(演出グループ番号決定テーブル1)

アドレス (H)	データ (D)
1 2 0 0	0
1 2 0 1	1
1 2 0 2	2
1 2 0 3	3
1 2 0 4	4
1 2 0 5	4
1 2 0 6	4
1 2 0 7	5
1 2 0 8	5
1 2 0 9	5
1 2 0 A	5
1 2 0 B	5
1 2 0 C	5
1 2 0 D	6
1 2 0 E	7
1 2 0 F	8
1 2 1 0	9
1 2 1 1	1 0
1 2 1 2	1 1

【図 5 1】

(図51)

(演出グループ番号決定テーブル2)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 0 0 1 / 0 0 0 0
1 2 0 1	0 0 1 1 / 0 0 1 0
1 2 0 2	0 1 0 0 / 0 1 0 0
1 2 0 3	0 1 0 1 / 0 1 0 0
1 2 0 4	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 5	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 6	0 1 1 0 / 0 1 0 1
1 2 0 7	1 0 0 0 / 0 1 1 1
1 2 0 8	1 0 1 0 / 1 0 0 1
1 2 0 9	0 0 0 0 / 1 0 1 1

【図 5 2】

(図52)

(演出グループ番号決定テーブル3)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 1 1 1 1 0 0 1
1 2 0 1	0 0 0 0 0 1 1 1
1 2 0 2	1 1 1 0 0 0 0 0

【図 5 3】

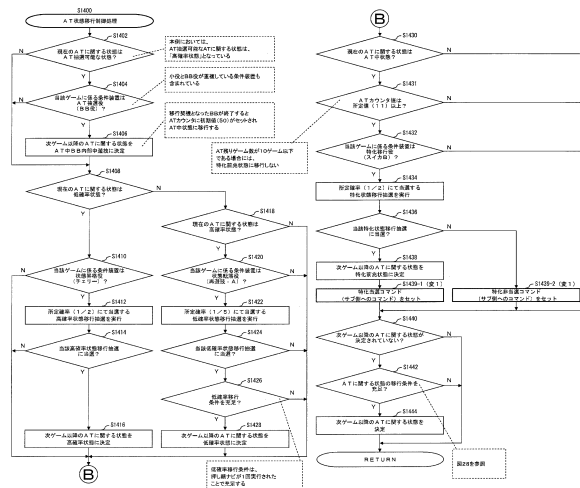
(図53)

(抽選テーブルの構成)

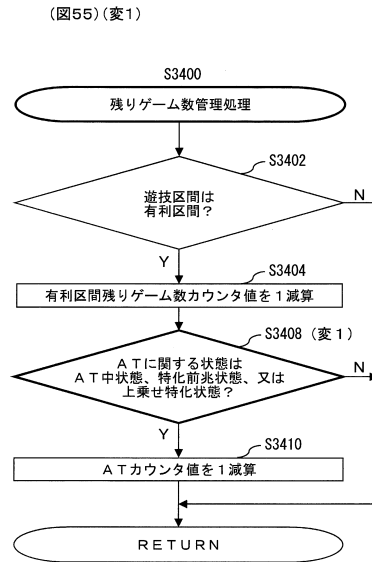
DEFB	10000111	検索番号データ指定+検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定+繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定+出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)
:	:	:

【図 5 4】

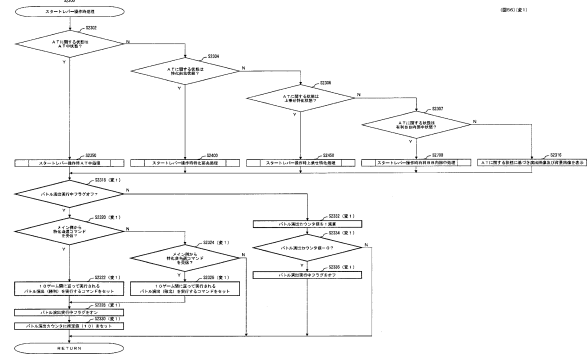
(図54)(要1)



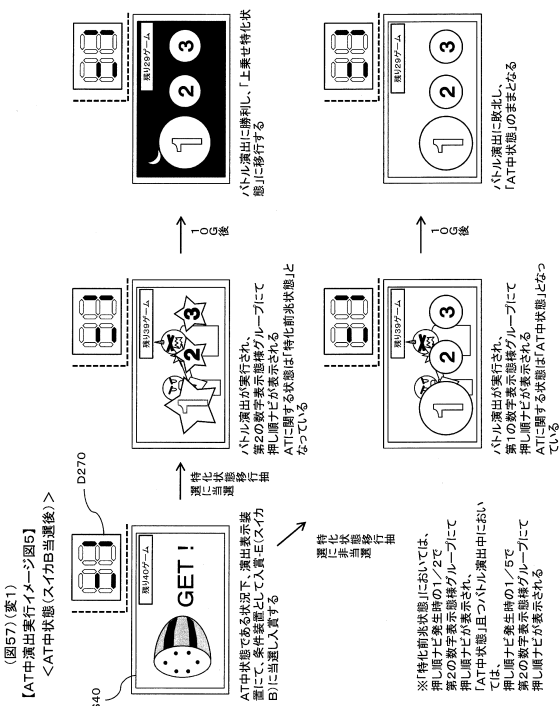
【 ㄨ 5 5 】



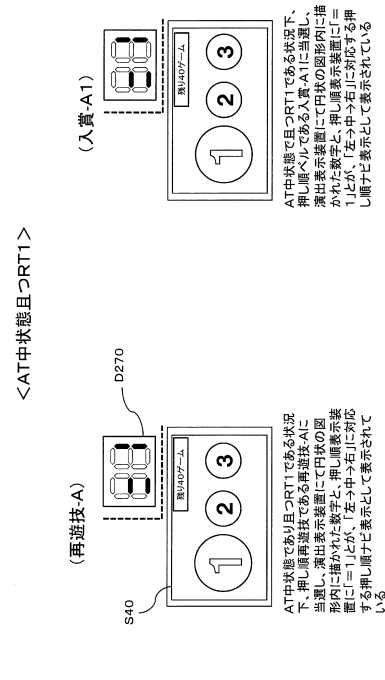
【 図 5 6 】



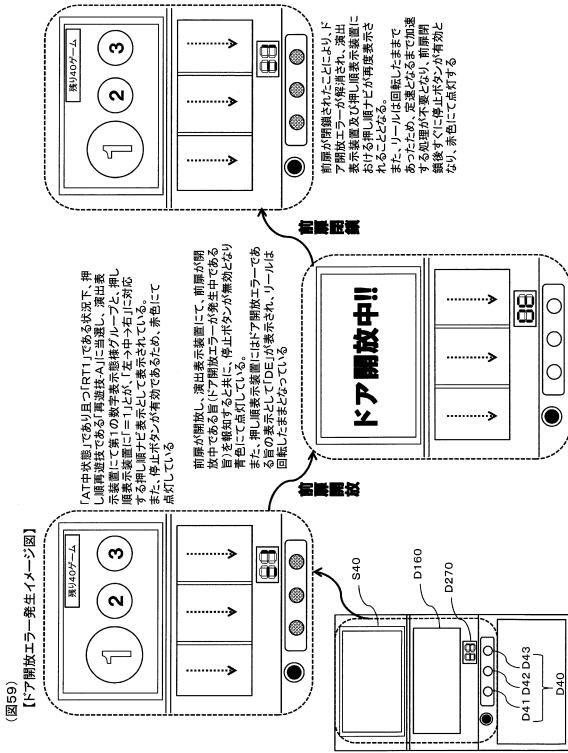
【 図 5 7 】



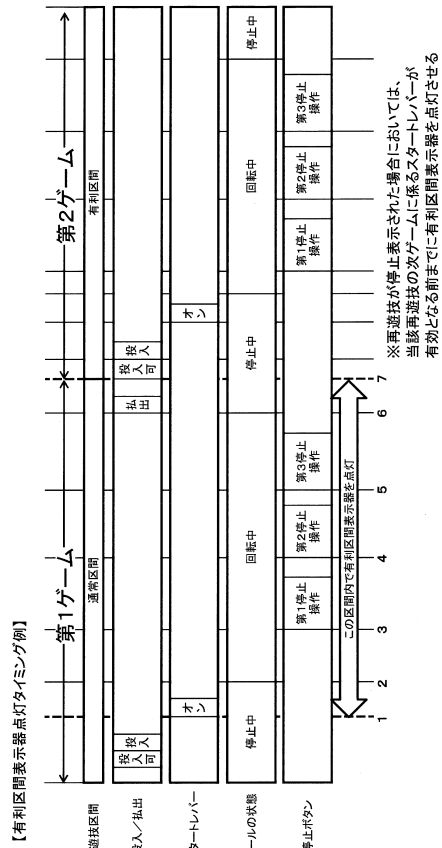
【 図 5 8 】



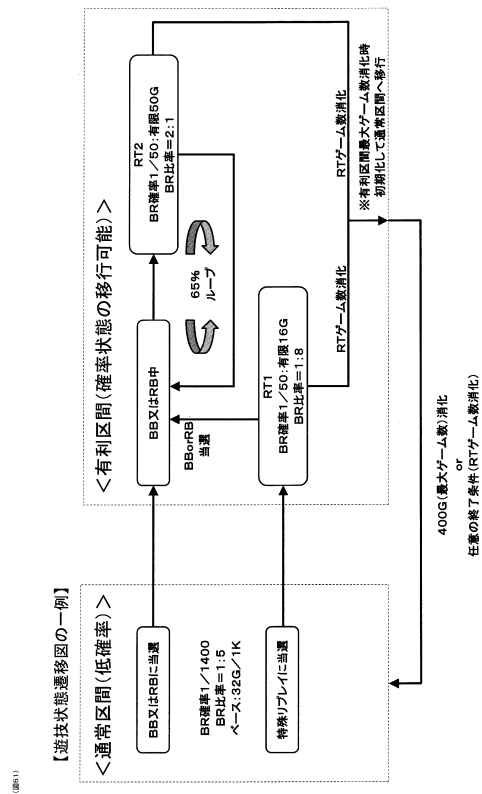
【 図 5 9 】



【 図 6 0 】



【 図 6 1 】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4