(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7273317号
(P7273317)

(45)発行日　令和5年5月15日(2023.5.15)

(24)登録日　令和5年5月2日(2023.5.2)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ｂ

請求項の数　1　（全784頁）

(21)出願番号　特願2020-12047(P2020-12047)
(22)出願日　令和2年1月28日(2020.1.28)
(65)公開番号　特開2021-115338(P2021-115338A)
(43)公開日　令和3年8月10日(2021.8.10)
審査請求日　令和4年11月2日(2022.11.2)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　伊達 彬雄
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　石川 倫尚
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
審査官　佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　回胴式遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
前扉と、
筐体と、
所定の制御基板と、
前記所定の制御基板を収容する所定の基板ケースと
を備え、
前記前扉と前記筐体とが施錠可能であり、
前記所定の基板ケースは前記筐体の内部に取り付けられるよう構成されており、
前記筐体の背面を構成する部材には、第１の開口部と第２の開口部と第３の開口部とが少なくとも形成されており、
前記第１の開口部の最大長さは１００ｍｍ以上であり、且つ前記第１の開口部の大きさは前記所定の基板ケースが通過できない大きさとなっており、
前記第１の開口部から作業者の手指を挿入して解錠部に対して解錠操作が行われることにより前記前扉と前記筐体とを解錠可能となっており、
前記解錠部は前記第２の開口部から視認可能となっており、
前記筐体の内部は、前記第３の開口部から採光可能となっている
遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】

【０００１】
回胴式遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として１ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。また、遊技機に何らかの異常が発生した場合には遊技の進行が停止するエラーとなり得るよう構成されているものも多い。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１６－０２９９７８
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
遊技の興趣性の向上を図ることができる遊技機の提供が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本態様に係る遊技機は、
前扉と、
筐体と、
所定の制御基板と、
前記所定の制御基板を収容する所定の基板ケースと
を備え、
前記前扉と前記筐体とが施錠可能であり、
前記所定の基板ケースは前記筐体の内部に取り付けられるよう構成されており、
前記筐体の背面を構成する部材には、第１の開口部と第２の開口部と第３の開口部とが少なくとも形成されており、
前記第１の開口部の最大長さは１００ｍｍ以上であり、且つ前記第１の開口部の大きさは前記所定の基板ケースが通過できない大きさとなっており、
前記第１の開口部から作業者の手指を挿入して解錠部に対して解錠操作が行われることにより前記前扉と前記筐体とを解錠可能となっており、
前記解錠部は前記第２の開口部から視認可能となっており、
前記筐体の内部は、前記第３の開口部から採光可能となっている
遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、

スタートスイッチと、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと
を備え、
演出表示部には、
複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像を表示可能であり、
連続演出の実行中には、連続演出ＢＧＭの出力が行われ、
継続画像の表示中は、連続演出ＢＧＭの出力が継続される
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【発明の効果】

【０００６】

本態様に係る遊技機によれば、遊技の興趣性の向上を図ることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】図１は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図２】図２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図３】図３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図４】図４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図５】図５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図６】図６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。
【図７】図７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図８】図８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図９】図９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧３である。
【図１０】図１０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図１１】図１１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図１３】図１３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１４】図１４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。

【図２２】図２２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図２７】図２７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２９】図２９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図３１】図３１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図３３】図３３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図３５】図３５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。
【図３６】図３６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図３８】図３８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。
【図４５】図４５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。
【図４７】図４７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスター

トレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。
【図５８】図５８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。
【図５９】図５９は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。
【図６０】図６０は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６１】図６１は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６２】図６２は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６３】図６３は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図６４】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図６５】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である。
【図６６】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。
【図６７】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図６８】メダル補助タンクＨＳと満杯検知電極ＤＥとの配置を示す斜視図である。
【図６９】満杯検知電極とビスＢＳの大きさ及び位置を示す概略図である。
【図７０】リール帯の構成を示す図である。
【図７１】リール帯の構成を示す図である。
【図７２】図７２は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図７３】図７３は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図７６】図７６は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。
【図７７】図７７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。

【図７８】図７８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。
【図７９】図７９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。
【図８０】図８０は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例１である。
【図８１】図８１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例２である。
【図８２】図８２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例３である。
【図８３】図８３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例４である。
【図８４】図８４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例１である。
【図８５】図８５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例２である。
【図８６】図８６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例３である。
【図８７】図８７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例４である。
【図８８】図８８（ａ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第１の態様を示すタイミングチャートであり、図８８（ｂ）は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。
【図８９】図８９（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図８９（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【図９０】図９０は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。
【図９１】図９１は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す正面図である。
【図９２】図９２は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。
【図９３】図９３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図９４】図９４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における１つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９５】図９５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における２つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９６】図９６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における１つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９７】図９７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における２つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９８】図９８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における３つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図９９】図９９は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図１００】図１００は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０１】図１０１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０２】図１０２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイ

トが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０３】図１０３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。
【図１０４】図１０４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０５】図１０５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０６】図１０６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における３つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０７】図１０７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０８】図１０８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。
【図１０９】図１０９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の変化のイメージ図である。
【図１１０】図１１０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサと第２投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１１１】図１１１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。
【図１１２】図１１２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。
【図１１３】図１１３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第１投入センサ及び第２投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。
【図１１４】図１１４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。
【図１１５】図１１５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサ及び第２投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１１６】図１１６は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。
【図１１７】図１１７は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。
【図１１８】図１１８は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。
【図１１９】図１１９は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。
【図１２０】図１２０は、第５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパモータ駆動時における第１払出センサと第２払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。
【図１２１】図１２１は、第５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパモータ駆動開始からホッパモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。
【図１２２】図１２２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した１つ目のパターン図である。
【図１２３】図１２３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した２つ目のパターン図である。

【図１２４】図１２４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウエイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。
【図１２５】図１２５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した１つ目のパターン図である。
【図１２６】図１２６は、第６実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した２つ目のパターン図である。
【図１２７】図１２７は、本例に適用可能な置数に関する表である。
【図１２８】図１２８は、第７実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの正面図である。
【図１２９】図１２９は、第７実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースに収容された主制御基板の正面図である。
【図１３０】図１３０は、第７実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの斜視図、および側面図である。
【図１３１】図１３１は、第７実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースが有するゲート部の構造パターン図である。
【図１３２】図１３２は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるメダルセレクタ内部のイメージ図である。
【図１３３】図１３３は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１３４】図１３４は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１３５】図１３５は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるシュート本体の内部のイメージ図である。
【図１３６】図１３６は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１３７】図１３７は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１３８】図１３８は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１３９】図１３９は、第８実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係を示す作用図の一例である。
【図１４０】図１４０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図１４１】図１４１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図１４２】図１４２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。
【図１４３】図１４３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。
【図１４４】図１４４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図１４５】図１４５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図１４６】図１４６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図１４７】図１４７は、第９実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側でのＮＭＩ割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

【図１４８】図１４８は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。
【図１４９】図１４９は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。
【図１５０】図１５０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。
【図１５１】図１５１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。
【図１５２】図１５２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図１５３】図１５３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。
【図１５４】図１５４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１５５】図１５５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１５６】図１５６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１５７】図１５７は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１５８】図１５８は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。
【図１５９】図１５９は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。
【図１６０】図１６０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。
【図１６１】図１６１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図１６２】図１６２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図１６３】図１６３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１６４】図１６４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１６５】図１６５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図１６６】図１６６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図１６７】図１６７は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図１６８】図１６８は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１６９】図１６９は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図１７０】図１７０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。
【図１７１】図１７１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。
【図１７２】図１７２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。

【図１７３】図１７３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。
【図１７４】図１７４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。
【図１７５】図１７５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。
【図１７６】図１７６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１７７】図１７７は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１７８】図１７８は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１７９】図１７９は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１８０】図１８０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１８１】図１８１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図１８２】図１８２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。
【図１８３】図１８３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。
【図１８４】図１８４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。
【図１８５】図１８５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。
【図１８６】図１８６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。
【図１８７】図１８７は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図１８８】図１８８は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での指示画像表示制御処理のフローチャートである。
【図１８９】図１８９は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図１９０】図１９０は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図１９１】図１９１は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図１９２】図１９２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図１９３】図１９３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。
【図１９４】図１９４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。
【図１９５】図１９５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大入賞口の構造に係る正面図及び斜視図である。
【図１９６】図１９６は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１９７】図１９７は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図１９８】図１９８は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図１９９】図１９９は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図２００】図２００は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図２０１】図２０１は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。
【図２０２】図２０２は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２０３】図２０３は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２０４】図２０４は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。
【図２０５】図２０５は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図２０６】図２０６は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２０７】図２０７は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図２０８】図２０８は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２０９】図２０９は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２１０】図２１０は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図２１１】図２１１は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大入賞口の開放パターンを例示する図である。
【図２１２】図２１２は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図２１３】図２１３は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２１４】図２１４は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。
【図２１５】図２１５は、第１１実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。
【図２１６】図２１６は、第１１実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。
【図２１７】図２１７は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの後に４相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。
【図２１８】図２１８は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に４相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。
【図２１９】図２１９は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に４相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。
【図２２０】図２２０は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置の表示例である。

【図２２１】図２２１は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。
【図２２２】図２２２は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２２３】図２２３は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における比率計算処理のフローチャートである。
【図２２４】図２２４は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における比率表示処理のフローチャートである。
【図２２５】図２２５は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）（変１）のフローチャートである。
【図２２６】図２２６は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理（変２）のフローチャートである。
【図２２７】図２２７は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。
【図２２８】図２２８は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。
【図２２９】図２２９は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め・自動精算に係る構成である。
【図２３０】図２３０は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における各モード移行イメージ図である。
【図２３１】図２３１は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機におけるモード内項目選択イメージ図である。
【図２３２】図２３２は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における報知有り時イメージ図である。
【図２３３】図２３３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。
【図２３４】図２３４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。
【図２３５】図２３５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。
【図２３６】図２３６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。
【図２３７】図２３７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な設定／リセットボタンに関する構成である。
【図２３８】図２３８は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置の斜視図である。
【図２３９】図２３９は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置を前扉の裏面側から見た正面図である。
【図２４０】図２４０は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における錠部の取り付けを説明するための分解斜視図である。
【図２４１】図２４１は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における裏箱の背面図である。
【図２４２】図２４２は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能における筐体内を背面側から見た場合の施錠装置、補助タンク、メダル払出装置及び電源供給ユニットの配置関係を説明するための背面図である。
【図２４３】図２４３は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る裏箱の背面部の第一開口部から施錠装置を操作している状態を説明するための斜視図である。
【図２４４】図２４４は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る筐体内を側面側から見た場合のリールユニット、補助タンク、メダル払出装置及び電源供給ユニットの高さ関係を説明するための側面図である。

【図２４５】図２４５は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉が開放状態の状況下における筐体を模式的に示す斜視図である。
【図２４６】図２４６は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下における前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの関係を説明するための図である。
【図２４７】図２４７は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉ＤＵが微開放状態の状況下における前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの関係を説明するための図である。
【図２４８】図２４８は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉の開閉状態とこれに伴うメダルの流路を説明するために模式的に示した側面図である。
【図２４９】図２４９は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機に係る停止操作が無効化された状態を説明するためのイメージ図である。
【図２５０】図２５０は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧を示す図である。
【図２５１】図２５１は、、第１６実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。
【図２５２】図２５２は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機のサブ遊技状態における遊技の遷移図である。
【図２５３】図２５３は、第１６実施形態に係る主制御基板Ｍが行う処理の流れを示したフローチャートである。
【図２５４】図２５４は、図２５３におけるステップＳ５００６のサブルーチンに係る、メイン遊技状態別全停止処理のフローチャートである。
【図２５５】図２５５は、図２５４におけるステップＳ５１０４のサブルーチンに係る、有利区間移行全停止処理のフローチャートである。
【図２５６】図２５６は、図２５５におけるステップＳ５２０５のサブルーチンに係る、初期セット処理のフローチャートである。
【図２５７】図２５７は、第１６実施形態に係る引き戻し処理のフローチャートである。
【図２５８】図２５８は、図２５４におけるステップＳ５１１３のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。
【図２５９】図２５９は、図２５４におけるステップＳ５１１３のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。
【図２６０】図２６０は、図２５４におけるステップＳ５１１３のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。
【図２６１】図２６１は、第１６実施形態に係る出玉状態を説明するための図である。
【図２６２】図２６２は、第１６実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２６３】図２６３は、第１６実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２６４】図２６４は、第１６実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２６５】図２６５は、第１６実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２６６】図２６６は、第１６実施形態に係るポイント特化１状態関連仕様を説明するための図である。
【図２６７】図２６７は、第１６実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２６８】図２６８は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによるポイント特化１状態準備処理を示すフローチャートである。
【図２６９】図２６９は、第１６実施形態に係るポイント特化１状態におけるレバー押下時の副制御基板による処理（ポイント特化関連レバー処理）を示すフローチャートである。
【図２７０】図２７０は、ポイント特化１状態における最終停止時の副制御基板による処理（ポイント特化関連全停止時処理）を示すフローチャートである。

【図２７１】図２７１は、図２６６は、第１６実施形態に係るサブ通常状態におけるポイントに関する仕様を説明するための図である。
【図２７２】図２７２は、図２６９のステップＳ６１０８のサブルーチンに係るレバー押下時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。
【図２７３】図２７３は、図２７０のステップＳ６１３１のサブルーチンに係る全停止時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。
【図２７４】図２７４は、第１６実施形態に係るポイント獲得特化仕様を説明するための図である。
【図２７５】図２７５は、第１６実施形態に係るポイント特化２状態関連処理を示すフローチャートである。
【図２７６】図２７６は、図２７５のステップＳ６３０５のサブルーチンに係るポイント特化２状態中処理（レバー時）のフローチャートである。
【図２７７】図２７７は、図２７５のステップＳ６３０５のサブルーチンに係るポイント特化２状態中処理（全停止時）のフローチャートである。
【図２７８】図２７８は、第１６実施形態に係るサブ通常状態からポイント特化２状態への移行の過程を説明するための図である。
【図２７９】図２７９は、図２７５のステップＳ６３０７のサブルーチンに係る特化前兆セット処理を示すフローチャートである。
【図２８０】図２８０は、第１６実施形態に係るアイコンに関する仕様を説明するための図である。
【図２８１】図２８１は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによるアイコン獲得処理を示すフローチャートである。
【図２８２】図２８２は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによる上乗せパラメータセット処理を示すフローチャートである。
【図２８３】図２８３は、図２８２におけるステップＳ６７０６のサブルーチンに係る上乗せパラメータ決定処理を示すフローチャートである。
【図２８４】図２８４は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによる上乗せパラメータクリア処理を示すフローチャートである。
【図２８５】図２８５は、第１６実施形態に係る副制御基板による獲得したアイコンを遊技者に告知するための上乗せ告知時処理を示すフローチャートである。
【図２８６】図２８６は、図２８５におけるステップＳ６７１３等のサブルーチンに係るアイコン管理処理を示すフローチャートである。
【図２８７】図２８７は、第１６実施形態に係る各種遊技状態を示すタイミングチャートである。
【図２８８】図２８８は、第１６実施形態に係るポイントの累積状態を説明するためのイメージ図である。
【図２８９】図２８９は、第１６実施形態に係るサブ遊技状態に対するメイン遊技状態の各種状況を説明するタイミングチャートである。
【図２９０】図２９０は、、第１６実施形態に係るサブ遊技状態に対するメイン遊技状態の各種状況を説明するタイミングチャートである。
【図２９１】図２９１は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２９２】図２９２は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図２９３】図２９３は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。
【図２９４】図２９４は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。
【図２９５】図２９５は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。

【図２９６】図２９６は、第１６実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。
【図２９７】図２９７は、第１６実施形態の変形例に係る各種ボーナスの各状態と、各種カウンタのカウントの有無を一覧で示した図である。
【図２９８】図２９８は、第１６実施形態に係る出玉状態を説明するための図である。
【図２９９】図２９９は、第１６実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。
【図３００】図３００は、第１６実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３０１】図３０１は、第１６実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３０２】図３０２は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態を示す図である。
【図３０３】図３０３は、第１７実施形態に係る回胴遊技機におけるリール配列一覧である。
【図３０４】図３０４は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図である。
【図３０５】図３０５は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３０６】図３０６は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３０７】図３０７は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３０８】図３０８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。
【図３０９】図３０９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３１０】図３１０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３１１】図３１１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３１２】図３１２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３１３】図３１３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３１４】図３１４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３１５】図３１５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。
【図３１６】図３１６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図３１７】図３１７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図３１８】図３１８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図３１９】図３１９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。
【図３２０】図３２０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。
【図３２１】図３２１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。
【図３２２】図３２２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。
【図３２３】図３２３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図３２４】図３２４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。
【図３２５】図３２５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。
【図３２６】図３２６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。
【図３２７】図３２７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。
【図３２８】図３２８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。
【図３２９】図３２９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。
【図３３０】図３３０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３１】図３３１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３２】図３３２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３３】図３３３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３４】図３３４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３５】図３３５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３６】図３３６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３７】図３３７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３８】図３３８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３３９】図３３９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３４０】図３４０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３４１】図３４１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３４２】図３４２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３４３】図３４３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。
【図３４４】図３４４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図３４５】図３４５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図３４６】図３４６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図３４７】図３４７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。
【図３４８】図３４８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役１を説明するための図である。
【図３４９】図３４９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の

指示態様を説明するイメージ図である。
【図３５０】図３５０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。
【図３５１】図３５１は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧及び目押しスラッシュ役２を説明する図である。
【図３５２】図３５２は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を説明するためのイメージ図である。
【図３５３】図３５３は、第１９実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役３を説明するための図である。
【図３５４】図３５４は、第１９実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。
【図３５５】図３５５は、第１９実施形態の変形例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するイメージ図である。
【図３５６】図３５６は、第１９実施形態の変形例３に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の設定値毎の置数を示す図である。
【図３５７】図３５７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。
【図３５８】図３５８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、
【図３５９】図３５９は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６０】図３６０は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６１】図３６１は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６２】図３６２は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６３】図３６３は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６４】図３６４は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６５】図３６５は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６６】図３６６は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６７】図３６７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６８】図３６８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３６９】図３６９は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３７０】図３７０は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３７１】図３７１は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。
【図３７２】図３７２は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３７３】図３７３は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３７４】図３７４は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であ

る。
【図３７５】図３７５は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。
【図３７６】図３７６は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、
【図３７７】図３７７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。
【図３７８】図３７８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。
【図３７９】図３７９は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置及び演出表示装置のナビ態様を説明する図である。
【図３８０】図３８０は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３８１】図３８１は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【図３８２】図３８２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。
【図３８３】図３８３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における上乗せ時の態様を示すイメージ図である。
【図３８４】図３８４は、第２２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３８５】図３８５は、第２２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３８６】図３８６は、第２２実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３８７】図３８７は、第２２実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３８８】図３８８は、第２２実施形態の変形例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３８９】図３８９は、第２２実施形態の変形例４に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３９０】図３９０は、第２２実施形態の変形例５に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。
【図３９１】図３９１は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の発光態様とサブ入力ボタンＳＢの発光態様を示すイメージ図である。
【図３９２】図３９２は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の表示態様とサブ入力ボタンＳＢの発光態様を示すイメージである。
【図３９３】図３９３は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の視認性を示すイメージ図である。
【図３９４】図３９４は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、ゲーム進行状況表示が行われるとともにボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０を示すイメージ図である。
【図３９５】図３９５（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図３９５（Ｂ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、スタートレバーＤ５０が操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図３９５（Ｃ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの消去時間を示すイメージ図である。
【図３９６】図３９６（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示すイメージ図であり、図３９６（Ｂ）は、

第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示すイメージ図である。
【図３９７】図３９７（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にベットボタンＤ２２０を操作した場合を示すイメージ図であり、図３９６（Ｂ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にベットボタンＤ２２０を操作した場合を示すイメージ図である。
【図３９８】図３９８（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢを操作可能となった場合のサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を示すイメージ図であり、図３９８（Ｂ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタンＳＢを操作可能となった場合のサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を示すイメージ図である。
【図３９９】図３９９（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図３９９（Ｂ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。
【図４００】図４００（Ａ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図４００（Ｂ）は、第２３実施形態に係る回胴式遊技機における、１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。
【図４０１】図４０１は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、第１連続演出の演出態様及び継続画像の表示態様を示すイメージ図である。
【図４０２】図４０２は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示すイメージ図である。
【図４０３】図４０３は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出ＢＧＭの別の終了タイミングを示すイメージ図である。
【図４０４】図４０４は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、第２連続演出の演出態様を示すイメージ図である。
【図４０５】図４０５は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。
【図４０６】図４０６は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。
【図４０７】図４０７は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、第３停止操作後の継続画像の表示態様を示すイメージ図である。
【図４０８】図４０８は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、第３停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングを示すイメージ図である。
【図４０９】図４０９（Ａ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、移動時画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図４０９（Ｂ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、変化前画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図４０９（Ｃ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの表示領域と変化前画像の表示領域を示すイメージ図である。
【０００８】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられ

た電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電気的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「１」、蓄電されていなければ「０」となる。尚、ＲＡＭ内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、ＲＴ状態、ＡＴ中状態、ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない｛更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない｝。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんと称することがある）により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。なお、「所定の遊技状態」とは、本例に記載する遊技状態や報知状態などの全ての状態の１又は複数の組み合わせのいずれとしてもよい。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１２回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定

められた場合に作動を終了するものであり、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

【０００９】

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

【００１０】

（本実施形態）

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

【００１１】

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

【００１２】

＜前扉ＤＵ＞

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

【００１３】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞
次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、３つのＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯Ｄ２１０は、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３の３つのＬＥＤ（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが１枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：消灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが２枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが３枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプＤ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、スタートレバーＤ５０の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーＤ５０の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプＤ２９０は、ＬＥＤによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次回の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプＤ３００は、メダル投入口Ｄ１７０への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該

有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【００１４】

また、有利区間表示器ＹＨは、ＬＥＤによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等を採り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という３つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【００１５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【００１６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【００１７】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ２とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板Ｓ側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンＳＢを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵ

には、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０の内部にはベットボタンランプＳ５０が設けられており、ベットボタンランプＳ５０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、ベットボタンランプＳ５０が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンＤ２２０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンＤ４０の内部には停止ボタンランプＳ６０が設けられており（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の３つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプＳ６０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、停止ボタンランプＳ６０の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンＤ４０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンＤ４０に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンＤ４０に対応した停止ボタンランプＳ６０のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンＤ４１が無効、中停止ボタンＤ４２が有効、右停止ボタンＤ４３が有効である場合には、左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプＳ６０が消灯、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯、右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯のように、３つの停止ボタンランプＳ６０の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプＳ６０の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作するべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【００１８】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓Ｄ１６０を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールＭ５０とリールＭ５０の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールＭ５０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯ＭＯ上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールＭ５０の上方には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。

【００１９】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図１に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプユニットＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓ

が格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図２において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【００２０】

リールＭ５０の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパＨ４０や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Ｈが設けられており、回胴式遊技機Ｐ全体に電源を供給するための電源基板Ｅが格納されている。メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０から払い出されるようになっている。また、電源基板Ｅ（電源供給ユニットＥとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Ｐの電源を投入するための電源スイッチＥ１０も設けられている。なお、メダル払出装置Ｈの詳細については後述する。

【００２１】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図３を交えつつ詳細に説明する。図３は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【００２２】

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

【００２３】

遊技メダルがブロッカＤ１００を正常に通過した場合に、通過直後に第１投入センサＤ

２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過することとなる。この投入センサ（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ）は２つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【００２４】

＜メダル払出装置Ｈ＞

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

【００２５】

次に、図５は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３枚、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１１枚、最小払出枚数は１枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで４コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、２１コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横３ライン、斜め２ラインの５ラインに変更、左リールＭ５１下段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段の１ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から４コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【００２６】
次に、図６は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」の１０種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・ブランク」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。
【００２７】
次に、図７～図９は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「‐」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・‐・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。
【００２８】

次に、図１０は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図６のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【００２９】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号１に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず

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

【００３０】

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

【００３１】

また、当選番号７～１２に対応する、「押し順ベル１２３」～「押し順ベル３２１」は、リール停止順を６択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞Ａ‐１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数

を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用すること

により、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【００３７】

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

【００３８】

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

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

【００３９】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ‐Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ‐Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ‐Ｂは無効となり、入賞‐Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞‐Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、ＲＴ移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、ＲＴ移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、ＲＴ移行リプレイが停止表示されてもＲＴ状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はＲＴ状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いＲＴ状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興趣を高めることが可能となる。

【００４０】

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

【００４１】

また、同図上段においては、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５における置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる

程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【００４２】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「ＡＴ中状態」等の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の１遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、１ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、１遊技あたりのメダル増減期待値(３枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、１より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、１より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、１遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号１～６についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（３枚）＋小役（１１枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号７～１６についての置数の総和）×小役（１１枚役）における払出枚数（１１枚）／すべての置数の総和（６５５３６）」のようにして算出することができる。また、１遊技あたりのメダル増減期待値は、「１遊技あたりの平均払出数／１遊技あたりのメダル投入枚数（３枚）」のようにして算出することができる。尚、１ゲームあたりのメダル投入数（１ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は３枚となっており、１遊技あたりの平均払出数が３より大きい場合に１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「ＲＴ１」が１遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「ＲＴ１」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、１遊技あたりのメダル増減期待値は１より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」においても押し順ナビあり時においては１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなっているが、これには限定されず、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」における押し順ナビあり時の１遊技あたりのメダル増減期待値が１より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（３枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル３枚の払出しと仮定して算出している。尚、１遊技を１ゲームと称することがある。

【００４３】

また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりの平均払出数は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には３．５１１２９１５０４であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には４．７３７９１５０３９であり、ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には３．６７１３７１４６となっている。また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりのメダル増減期待値は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には１．１７０４３０５０１であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には１．５７９３０５０１３でありＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には１．２２３７９０４８７となっており、押し順ナビあり時においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合が遊技者にとって最も有利なＲＴ状態となっている。尚、当該数値は設定１である場合の値となっている。尚、上

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

【００４４】

また、図１１に示すように、本実施形態においては、１種ＢＢ‐Ａの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である４０が割り当てられている。また、１種ＢＢ‐Ｃの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である１６０が割り当てられている。これに対して、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定１に対して１６０が割り当てられ、設定２に対して１８０が割り当てられ、設定３に対して２００が割り当てられ、設定４に対して２２０が割り当てられ、設定５に対して２４０が割り当てられ、設定６に対して２７０が割り当てられている。即ち、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃは、設定差のないＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｃを設定差なしＢＢ、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、１種ＢＢ‐Ｂは、設定差のあるＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢ、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｂと１種ＢＢ‐Ｃのいずれも ＲＴ状態に拘らず（「ＲＴ０」と「ＲＴ１」とで）出現率は一律である。尚、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ‐Ｂ（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ‐Ｂの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢと称してもよい。

【００４５】

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

【００４６】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００（ＣＰＵＭＣとも称することがある）、内蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Ｍ

は、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓや、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している｛例えば、副制御基板Ｓに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Ｓは演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを実行することが可能となっている｝。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

まず、図１３は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定

期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している

比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【００６０】

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

【００６１】

次に、図１４は、図１３におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止で

きる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

次に、図１６は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選

番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図２７のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図２７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図２１のステップ１４２０、ステップ１４２９、図２２のステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３、図２３のステップ１４４４‐３、ステップ１４４４‐４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図２１のステップ１４１６、ステップ１４２８、図２２のステップ１４３８、図２３のステップ１４４４‐１にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図３１のステップ３５１０、ステップ３５１６、ステップ３５２０で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクＨＳ（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクＨＳの内部に侵入可能な２つの満杯検知電極ＤＥ（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【００６５】

他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクＨＳに設けられた２つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行す

る。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【００６６】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【００６７】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ＲＡＭ領域内のフラグであり、

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

【００６８】

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

【００６９】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【００７０】

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

【００７１】

次に、図１８は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状

態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【００７２】

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

【００７３】

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

行される状態である。（１２）「復活可否演出用状態」とは、ＡＴカウンタ値が０となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するＡＴに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「ＡＴ中状態」に移行（ＡＴカウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【００７４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１‐１に移行する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ１２６９における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１‐１に移行する。

【００７５】

次に、ステップ１２７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される｝。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、主制御基板ＭのＣＰ

ＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２７７でＹｅｓの場合にはステップ１２８６に移行する。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

次に、図１９は、本実施形態における、図１８のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・

再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【００８０】

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

【００８１】

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

態」においては残りＡＴゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００８５】

次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００８６】

次に、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【００８７】

次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム

数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００８８】

次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００８９】

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

【００９０】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する

。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【００９１】
次に、図２１は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（１枚目）である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてＢＢに当選することにより「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてＢＢに当選しても、「通常ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後「ＡＴ中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢを揃えることで「有利ＢＢ状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、設定差なしＢＢ役である第１種ＢＢ‐Ａ又は第１種ＢＢ‐Ｃ）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２又はステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、本実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９２】
次に、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１２でＹｅｓの場合、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。

【００９３】
また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ス

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

【００９４】

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

る必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１(ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４－１に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【００９５】

次に、図２３は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（３枚目）である。まず、ステップ１４４４－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ１４４４－１でＹｅｓの場合、ステップ１４４４－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次回のゲームにて「ＡＴ中状態」に移行可能となる役、換言すると、ＡＴを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカＡ、スイカＢ、チェリー、ボーナス役（設定差なしＢＢ役のみであり、設定差ありＢＢ役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ１４４４－２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。ここで、ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることとなる。他方、ステップ１４４４－２

でＮｏの場合、ステップ１４４４‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。尚、ステップ１４４１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１４４５に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「ＡＴ中状態」におけるＡＴに関する抽選（ＡＴ上乗せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

次に、図２４は、本実施形態における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役

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

【００９９】

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

、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【０１００】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１５５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【０１０１】

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

【０１０２】

次に、図２５は、本実施形態における、図１８のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係

る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【０１０３】

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

【０１０４】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算する。次に、ステップ３４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３４１２でＹｅｓの場合、ステップ３４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０８又はステップ３４１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、「有利ＢＢ状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内

部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０５】

次に、図２７は、本実施形態における、図１８のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２８のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【０１０６】

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

【０１０７】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ

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

【０１０８】

次に、図２９は、本実施形態における、図１８のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、（１）「高確率状態」にて当選した設定差なしＢＢが終了した場合、（２）継続抽選に当選した場合、（３）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ１７５６に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、ステップ１７５６に移行する。次にステップ１７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のゲームのＡＴに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ１７５８でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障ゲーム数（本例では、１０）を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５６又はステップ１７５８でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ中状態」の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中（例えば、「ＡＴ中状態」の開始直後や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７５４にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセット

するよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ１４００のＡＴ状態移行制御処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

次に、図３１は、本実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０

となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

次に、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「

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

【０１１９】

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

【０１２０】

まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ計測（ソフトウエアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（ＲＡＭ領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【０１２１】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、ステップ１６１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＴ残りゲーム数（ＡＴゲーム数）を表示し、ステップ１６１４に移行する。尚、ステップ

１６１２でＮｏの場合にもステップ１６１４に移行する。尚、主制御基板Ｍで制御されるＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を備えていない場合には、ステップ１６１２及びステップ１６１３の処理は不要である。次に、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１６でＮｏの場合、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。尚、ステップ１６２０においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【０１２２】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ス

テップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】
次に、ステップ６１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ６１２０でＹｅｓの場合、ステップ６１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール定速状態となってから（ステップ６１１６の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Ｍに電気的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Ｍに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ６１２２でＹｅｓの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。他方、ステップ６１２２でＮｏの場合、ステップ６１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ６１２４でＮｏの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理４００回を実行する時間値となっており（割り込み処理４００回で４００ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが１回転（１周）する時間（例えば、リール１回転分は３３６ステップであり、割り込み処理を３３６回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を４００回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【０１２７】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ６１２４でＹｅｓの場合、ステップ６１２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ６１２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール再加速処理を実行し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されている。尚、ステップ６１２０でＮｏの場合にも、ステップ６１３０の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

【０１２８】
次に、図３４は、本実施形態における、図３２のステップ６２００のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ６１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ６１３０でＹｅｓの場合、ステップ６１３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リー

ル減速待機状態に更新し、ステップ６１３４に移行する。他方、ステップ６１３０でＮｏの場合にも、ステップ６１３４に移行する。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合

（リール定速維持処理を実行する際）には、（ＴＡ）「φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を１回→（ＴＣ）「φ１」にて割り込み処理を１回→（ＴＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１回→（ＴＥ）「φ２」にて割り込み処理を１回→（ＴＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を１回→（ＴＧ）「φ３」にて割り込み処理を１回→（ＴＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＡ）「φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を１回→・・・、のように（ＴＡ）～（ＴＧ）を割り込み処理１回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて１回となるよう構成されている。

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【０１４１】

＜作用１＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【０１４２】

＜作用２＞

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

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

【０１４３】

＜作用３＞

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

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

【０１４４】

＜＜最終停止ボタン操作後の作用＞＞

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

【０１４５】

＜作用１＞

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

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

【０１４６】

＜作用２＞

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

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

なる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。
入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行
尚、前述又は後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役（例えば、共通ベル）としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役（例えば、スイカＡ、スイカＢ、チェリー）としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第２停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。
【０１４７】
＜作用３＞
　入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の安定供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第２リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第３停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合

にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（又は直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第２停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。なお、本例における、「遊技機への電力の供給が停止」、「遊技機への電力の安定供給が停止」とは、遊技機に供給される電力が０であるということではなく、電源断の発生などにより、遊技機へ供給される電力が、遊技機稼働時に供給される電力未満となった場合、遊技機への電力の供給が遮断された場合などであってもよい。

【０１４８】

＜作用４＞

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

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

とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用４はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【０１４９】

＜作用５＞

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

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

【０１５０】

＜作用６＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない

→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

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

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

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

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

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

【０１５１】

＜作用７＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→

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

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

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

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

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

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実

行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【０１５２】

＜作用８＞

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

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

【０１５３】

＜作用９＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況

で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【０１５４】

＜作用１０＞

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

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

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

のような作用となる。
尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、３枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。
一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。
【０１５５】
＜作用１１＞
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定

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

することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【０１５７】

＜作用１３＞

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

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

【０１５８】

＜作用１４＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このよう

に構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。尚、ＲＴ移行役とは、所定のＲＴ状態にて図柄組み合わせが停止表示することにより、当該所定のＲＴ状態とは異なるＲＴ状態に移行する役であり、滞在しているＲＴ状態によってＲＴ移行役となるか否かが相違し得ることとなる。即ち、ＲＴ状態Ａでは所定役ＡはＲＴ移行役であるが、ＲＴ状態Ｂでは所定役ＡはＲＴ移行役とならない場合があってもよいし、ＲＴ状態Ａでは所定役ＡはＲＴ移行役であるが、ＲＴ状態Ｂでは所定役Ａに当選しない場合があってもよい。

【０１５９】

＜作用１５＞

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

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

【０１６０】

＜作用１６＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが

見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【０１６１】

＜作用１７＞

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

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

【０１６２】

＜作用１８＞

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

また、

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

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

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見

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

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

ール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
また、
　ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【０１６５】
＜作用２１＞
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処

理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。
【０１６６】
＜作用２２＞
　ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

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

【０１６７】
＜作用２３＞
　クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない
また、
　クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
　クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
　クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。
【０１６８】

＜作用２４＞
　クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない
また、
　クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
　クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
　クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【０１６９】
＜作用２５＞
　ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
　ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。
【０１７０】
＜作用２６＞
　ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
　ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボ

タンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【０１７１】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間＝Ａ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間＝Ｂ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間＝Ｃ
とした場合、
Ａ＝Ｂ＋Ｃ
となるよう構成されている。
また、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｄ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｅ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｆ
とした場合、
Ｄ＝Ｅ＋Ｆ
となるよう構成されている。

【０１７２】

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

【０１７３】

次に、図３７は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」

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

【０１７４】

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

【０１７５】
　また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置Ｓ４０上の表示については、例えば、「ＡＴ前兆状態」や「ＡＴ準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板Ｍ側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。
【０１７６】
　次に、図３８～図５７を参照して、副制御基板Ｓ側で実行される制御処理を説明する。
【０１７７】
＜サブ側プログラム開始処理＞
　はじめに、図３８は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。
【０１７８】
　まず、ステップ２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを禁止する。次に、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＣＰＵやＲＡＭの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。
【０１７９】
　次に、ステップ２００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ２００８でＹｅｓの場合、換言すると、ステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ２０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する１コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。
【０１８０】
　ステップ２０１０でＹｅｓの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ２０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた１コマンド処理に処理を戻す。
【０１８１】
　一方、ステップ２００８でＮｏの場合、換言すると、前述したステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ２０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＡＭクリアを実行する。尚、ステップ２０１４の処理を実行した後、又は、ステップ２０１０でＮｏの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
【０１８２】
＜サブメインループ処理＞
　次に、図３９は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図３８に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。
【０１８３】
　まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可する。次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Ｍから送信された各種のコマンドを受信する処理である。
【０１８４】
　次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、１コマンド処理

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

【０１８５】

＜サブ側電源断処理＞

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

＜１コマンド処理＞

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

次に、ステップ２２５４でＹｅｓの場合、換言すると、第１リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ２２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５８でＮｏの場合、換言すると、

第２リール停止受付タイミングである場合には、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する第２回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ７１００に移行する。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

次に、図４２は、図４１のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１４でＹｅｓの場合、ステップ３１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵ

ＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１６でＹｅｓの場合、ステップ３１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置Ｓ４０にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば４以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２４９が割り当

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

「有利ＢＢ内部中遊技」と、「低確率状態」との３つの状態がある。
【０２１２】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～９７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として９８０～９９９が割り当てられている。
【０２１３】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～１９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として２０～９９９が割り当てられている。
【０２１４】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として３０～５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として６０～９９９が割り当てられている。
【０２１５】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として３０～５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として６０～９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として１００～９９９が割り当てられている。
【０２１６】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１７】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１８】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置

数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２１９】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【０２２０】
このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの２つのステージが選択され得る（図４２のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが選択され得る（図４２のステップ３００８）。換言すると、「有利区間」である場合には４つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては２つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る２の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、ＡＴ抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。
【０２２１】
尚、「通常区間」で選択される演出ステージの一部が、「有利区間」で選択される演出ステージと重複する（「通常区間」において選択され得るが「有利区間」では選択されない演出ステージを有する）ようにしてもよい。
【０２２２】
また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（３ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」なってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。
【０２２３】
尚、滞在ステージの構成は本例のものには限定されず、滞在ステージによって示唆され得るものを、「有利区間」である期待度とＡＴ抽選に当選している期待度とＢＢに当選している期待度を示唆し得るよう構成してもよい。一例としては、ＢＢ役やレア役に当選したゲームにて滞在ステージが移行し得るよう構成し（ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選した場合と単独レア役に当選してＡＴ抽選が実行されていない場合とを含む）、移行した滞在ステージによってＡＴ抽選に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよいし、移行した滞在ステージによってＢＢ役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい（例えば、会議室ステージに移行した場合には、ＢＢ内部当選中又はＡＴ抽選に当選していることが確定的となる、等）。
【０２２４】
次に、図４５は、図４２のステップ３１００の処理で呼び出されて実行されるＡＴ中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１０２で、副制御基板ＳのＣＰ

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

【０２２５】

また、ステップ３１０６でＮｏの場合、ステップ３１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０４でＮｏの場合、ステップ３１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ終盤演出に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０２でＮｏの場合、ステップ３１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１１４でＹｅｓの場合、ステップ３１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「ＡＴ中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。他方、ステップ３１１４でＮｏの場合にも、ステップ３１２６に移行する。

【０２２６】

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

【０２２７】

次に、図４６は、図４２のステップ３１５０の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１５２でＹｅｓの場合、ステップ３１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ３１１６にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「ＡＴ中状態」に移行し、ＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることとなる）に決定し

、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３１５２でＮｏの場合、ステップ３１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０２２８】

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

【０２２９】

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

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

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

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

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

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

（３）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下した

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

【０２３０】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

次に、ステップ２３０６でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ２３０７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関す

る状態は「有利ＢＢ内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ２３０７でＹｅｓの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」である場合には、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

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

【０２３９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２３５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２３５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）に

おいて演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

次に、ステップ２３５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】
次に、ステップ２３７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ２３７２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下である場合には、ステップＳ２３７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ｂ（後述する表示態様Ａよりも目立たない表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２４７】
次に、ステップ２３７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３７６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２４８】
ステップ２３７６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３７８の処理を実行した場合には、ステップ２３８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２４９】
副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３８０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２５０】
ステップ２３７２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が４ゲーム以上である場合には、ステップＳ２３８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａ（前述した表示態様Ｂよりも目立つ表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、４ゲーム以上である場合には、表示態様Ａで表示し、３ゲーム以下である場合には、表示態様Ｂで表示する。
【０２５１】
次に、ステップ２３８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２５２】
ステップ２３８６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８８の処理実行した場合には、ステップ２３９０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３９０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３９２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２５３】
副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に

対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２５４】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

次に、ステップ２４０８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベ

ルでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１２で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

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

【０２６５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣ

ＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

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

【０２７５】

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

【０２７６】

次に、ステップ２７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ２７０８でＹｅｓの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過していない場合には、ステップ２７１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６、入賞‐Ｂのいずれかとなっている。

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム

数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８２】

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

【０２８３】

＜第１回胴停止受付時処理＞

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

＜第２回胴停止受付時処理＞

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】
次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２９２】
次に、ステップ２５５２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ２５５４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２９３】
＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞
次に、図５４は、図４１のステップ３２００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。
【０２９４】
次に、ステップ３２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞した場合には、ステップ３２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２０４でＹｅｓの場合、換言すると、非ＡＴ中に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。
【０２９５】
次に、ステップ３２０４でＮｏの場合、換言すると、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２９６】
次に、ステップ３２０２でＮｏの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞しない場合、ステップ３２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２９７】
図５４の下左に示す非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、非ＡＴ状態におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「通常ＢＢ内部中遊技」と、「有利ＢＢ内部中遊技」との２種類である。ＢＢ開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との３種類である。尚、非ＡＴ中にて当選したＢＢにおける、ＢＢ開始演出の種類によって、ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。
【０２９８】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が通常ＢＢ内部中遊技である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出と

なる確率は、０／２５６である。
【０２９９】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。
【０３００】
ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。
【０３０１】
ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、６７／２５６である。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、１５７／２５６である。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、３２／２５６である。
【０３０２】
「通常区間」であるときには、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合でも、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に当選した場合でも、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。
【０３０３】
有利区間であっても、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に当選した場合には、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。
【０３０４】
「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なしＢＢに当選したことで、設定差なしＢＢが終了した後に「ＡＴ中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、ＢＢ開始演出を確認することによって、ＢＢ終了後にＡＴが開始されるのか否かを推測することができ、ＡＴの当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に係るＢＢ開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に係るＢＢ開始演出の振分と、「通常ＢＢ内部中遊技」にて入賞した設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に

係るＢＢ開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差ありＢＢに関するＢＢ開始演出であるか設定差なしＢＢに関するＢＢ開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

＜第３回胴停止受付時処理＞

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

＜メニュー画面で選択できる項目＞

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

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

（２）光量調整：ＬＥＤランプＳ１０（停止ボタンランプＳ６０、ベットボタンランプＳ５０）等の副制御基板Ｓにて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーＳＢ２の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キーＳＢ２の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。

（３）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置Ｓ４０に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キーＳＢ２で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することで決定する。

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

（５）配当表：配当表に対応する画面に配当表（停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表）を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キーＳＢ２の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【０３１７】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０２でＹｅｓの場合、ステップ７１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタンＳＢの操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

（１）遊技終了タイミング（第３停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミング等）から、遊技を進行しない（新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等）まま、所定時間（例えば、５秒）が経過した

場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい（それまではサブ入力ボタンＳＢを操作してもメニュー画面が表示されない）。尚、ベット操作とは、ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合と、メダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。
（２－１）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウエイト期間中、リール回転中）にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（２－２）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている等）にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。
（３）所定の演出実行中（ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているかを報知する演出、等）は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（４）再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタンＳＢ（サブ入力ボタンＳＢの内部に設けられたＬＥＤ）を点滅表示するよう構成してもよい。

【０３１８】

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

【０３１９】

また、ステップ７１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置Ｓ４０にて表示する画面（画像）をメニュー画面から他の画面（画像）に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。
（１）新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。
（２）メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間（本例では、所定時間Ｂである３００秒）が経過した場合に充足するよう構成してもよい。
（３）メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーＳＢ２を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンＳＢを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面（通常画面と称することがある）が表示される。

【０３２０】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１１４でＹｅｓの場合、ステップ７１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ７１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７１２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。

【０３２１】
また、ステップ７１１４でＮｏの場合、ステップ７１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があったか否かを判定する。ステップ７１２２でＹｅｓの場合、ステップ７１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。尚、ステップ７１０４、ステップ７１０６又はステップ７１２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの２つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを１つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（１８０秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂ（３００秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第３停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間Ａ（１８０秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が１００秒の状況下、サブ入力ボタンＳＢが操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間Ｂ（３００秒が）セットされるよう構成してもよい。

【０３２２】
次に、図５７は、本実施形態における、図４１のステップ７２００のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ７２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合に演出表示装置Ｓ４０に表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

【０３２３】
ステップ７２０２でＹｅｓの場合、ステップ７２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ７２０４でＹｅｓの場合、ステップ７２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第３停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ７２０６でＹｅｓの場合、ステップ７２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ａ（本例では、１８０秒であり、前述した所定時間Ｂよりも短時間となっている）をセットして、当

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。
【０３２８】
　次に、図５８は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（ａ）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンＳＢの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がないまま５分（所定時間Ｂであり３００秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（ｂ）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第３停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第３停止ボタンを離したタイミングから３分（所定時間Ａであり１８０秒）経過し、その間サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間Ｂ経過した場合と、遊技を終了してから（第３停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間Ａ経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Ａよりも所定時間Ｂの方が長時間となっている。
【０３２９】
＜＜本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成＞＞
　ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく。
【０３３０】
＜待機タイマの計時開始タイミング＞
　待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、（１）最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、（２）表示判定の実行タイミングから計時を開始する、（３）入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、（４）遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、（５）遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）をセットしてもよい。
【０３３１】
＜メニュー待機タイマの計時開始タイミング＞
　メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンＳＢを操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂは、前述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）よりも長時間となっている。
【０３３２】
＜サブ入力ボタンに関する構成＞
　メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに３００秒をセットして計時を開始し、１００秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が２００秒である状況下、十字キーＳＢ２を操作したことにより、メニュー待機タイマに３００秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンＳＢを操作するこ

とによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キーＳＢ２を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【０３３３】

＜停止ボタンに関する構成＞

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

【０３３４】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合、又はメダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、１００秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を０にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、３枚）未満となり（例えば、１枚）、残りの１枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。また、最終停止操作として第３停止ボタンをオンにした後オフにし、その後ベット操作が実行されなかった場合にも、当該第３停止ボタンのオフのタイミング（リールが停止したタイミングとしてもよい）から前記特定時間（１００秒）や前記所定時間Ａ（１８０秒）経過した場合に、出力中のサウンドの音量を０にする又は小さくするよう構成してもよい。

【０３３５】

＜待機画面の表示条件＞

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

示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【０３３６】

＜精算ボタンに関する構成＞

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

【０３３７】

＜設定キースイッチに関する構成＞

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

【０３３８】

また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン→オフとしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン→オフとした後に前扉を閉鎖したタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。なお、本例における「停止ボタンをオンにする」とは、停止ボタンの操作が有効である状況にて停止ボタンの操作を受け付けることである。

【０３３９】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

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

【０３４０】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【０３４１】

＜ＡＴ中に関する構成１＞

非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止

操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ＡＲＴ中においても、最終停止操作の終了後から所定時間Ａ経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

【０３４２】

＜ＡＴ中に関する構成２＞

ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（１）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することにより待機画面を表示可能、（２）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することによりＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【０３４３】

＜ＡＴ中に関する構成３＞

非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｂ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｃ（例えば、１８０秒）経過した場合にはＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間Ａ＝所定時間Ｂ＜所定時間Ｃ」となるように構成してもよい。尚、所定時間Ａと所定時間Ｂとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Ｃが最も長時間となっていればよい。

【０３４４】

＜その他の構成１＞

待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（１）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（２）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（３）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示

されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚以上の状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚未満である状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【０３４５】

＜その他の構成２＞

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

【０３４６】

＜その他の変更例＞

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

【０３４７】

第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性

を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【０３４８】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【０３４９】

また、主制御基板Ｍにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（７セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置Ｓ４０では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ－リプレイ－リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【０３５０】

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

（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【０３５１】

また、ＡＴ中状態やＢＢ実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に

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

【０３５２】

尚、本例においては、

（１）ＢＢ実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のＢＢ終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のＢＢ終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。

（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いＲＴ状態（例えば、ＲＴ１）が終了した場合に移行するＲＴ状態を複数有していてもよい。例えば、「ＲＴ１」終了後に「ＲＴ０」に移行するよう構成してもよいし「ＲＴ３」（新たに設けたＲＴ状態）に移行するよう構成してもよい。

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

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

【０３５３】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【０３５４】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

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

（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなか

った場合には、演出表示装置Ｓ４０にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２‐１）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２‐２）リールを停止することを促す表示が表示されない。
（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０における表示及び／又は演出表示装置Ｓ４０における表示）が再表示される。
（４）或るＡＴに関する状態と別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である或るＡＴに関する状態と、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。
（５）最も再遊技の当選確率が高いＲＴ状態（本例では「ＲＴ１」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が１／２以上となっている。このように構成することにより、ＡＴ中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。
以上のように構成してもよい。
【０３５５】
　ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。
【０３５６】
≪通常区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）ＢＢの内部当選中とＢＢの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。
【０３５７】
≪待機区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。
（５）「待機状態」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。
【０３５８】
≪有利区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示され得る。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示され得る。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信され得る。
（４）「有利区間」の性能を変更する（例えば、ＡＴに関する状態として「高確率状態」から「ＡＴ中状態」に移行する）抽選や、ＡＴゲーム数上乗せ抽選等が実行され得る。
（５）「有利区間」中においては、有利区間表示器ＹＨが常時点灯している。
（６）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合には、「有利区間」にてＢＢ又は押し順ナビが１回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、１５００）継続した場合には「有利区間」にてＢＢ及び押し順ナビが１回も

実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
（７）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、ＢＢ実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。
【０３５９】
ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
（３）ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
（４）設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定１では「高確率状態」に移行し、設定６では「ＡＴ中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
（５）「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したＢＢ役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。
【０３６０】
ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（３）ＢＢが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（４）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【０３６１】
また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。
【０３６２】
＜＜ポイント１＞＞
（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。
（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。
（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。
（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。
（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当りとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。
（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。
（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当り期待度等）。
（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、
（９‐１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。
（９‐２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【０３６３】

＜＜ポイント２＞＞
（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。
（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、
滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。
（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージＡ群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出Ａ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。
（４）有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群のときのＡＴ期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群以外」
（５）「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出（１Ｇ完結の演出と連続演出とを含む）を契機として滞在ステージの移行（滞在ステージＡ群→滞在ステージＢ群）が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【０３６４】

＜＜ポイント３＞＞
（１）「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が多い程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が少ない程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高い。
（２）「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下（４ゲーム以下）である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。
（３）期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度（Ａ

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

【０３６５】

＜＜ポイント４＞＞

（１）「復活可否演出用状態」にてＢＢに当選した場合には、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【０３６６】

＜＜ポイント５＞＞

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

（１‐１）ＡＴ上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乗せされ易い又はＡＴ上乗せゲーム数が多い）。

（１‐２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

（１‐３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

【０３６７】

＜＜ポイント６＞＞

（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。

（１‐１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。

（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。
（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。
（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。
（５）「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。
（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。
（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

【０３６８】

＜＜ポイント７＞＞
（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（本実施形態からの変更例１と同様）。
（１‐１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役に当選することによりＡＴ上乗せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。
（１‐２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）を相違させる。
（１‐３）ボーナスＡ→ＲＴ１→昇格リプレイＡ→ＲＴ３（リプレイ確率高）、ボーナスＢ→ＲＴ２→昇格リプレイＢ→ＲＴ３、となるように構成し、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。
（１‐４）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、且つ、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとを有している場合、ＲＴ１とＲＴ２とで昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとの当選確率が相違する。
（１‐５）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、ＲＴ１とＲＴ２で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。
（１‐６）設定差ありＢＢ終了後に専用のＲＴ状態に移行し（「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」）、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【０３６９】

＜＜ポイント８＞＞
（１）１種ＢＢ‐Ｂ１と１種ＢＢ‐Ｂ２とを有しており、１種ＢＢ‐Ｂ１終了後には「ＲＴ３」に移行し、１種ＢＢ‐Ｂ２終了後には「ＲＴ４」に移行するよう構成した場合。
（１‐１）「ＲＴ３」と「ＲＴ４」とではＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）が相違する。
（１‐２）１種ＢＢ‐Ｂ１に係るＢＢ開始演出と１種ＢＢ‐Ｂ２に係るＢＢ開始演出とでは、演出傾向が異なる（期待度の高いＢＢ開始演出の選択率が異なる）。
（２）「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて再遊技０６よりも先に再遊技０４が停止表示した場合に「ＲＴ４」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「ＲＴ４」においては「ＲＴ３」に昇格する再遊技役が当選する。また、「ＲＴ４」から「ＲＴ３」となった場合に

は、その後再遊技‐Ｅ１～Ｅ３に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。
（３）ＢＢ役を複数種類有しており、ＢＢ役を入賞させても遊技者からはどのＢＢ役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、ＢＢの種類によってＢＢ終了後のＲＴ状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のＡＴ上乗せ抽選の実行態様がＲＴ状態によって相違する。そのように構成した場合には、ＢＢ中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をＢＢの種類によって相違させる（金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する）。
【０３７０】
＜＜ポイント９＞＞
（１）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出とＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出と非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。
【０３７１】
＜＜ポイント１０＞＞
（１）「有利区間」で設定差ありＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。
（２）非ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に応じて異なるＢＢ開始演出を選択するが、ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に拘らず同じＢＢ開始演出を選択する。
（３）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢとＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢと非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。
【０３７２】
＜＜ポイント１１＞＞
（１）「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）＋ＢＢ」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯＋演出Ｂ」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯＋演出Ａ」を選択する確率の方が高い｛「レア役＋ＢＢ時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、ＢＢの当選を煽う演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい｝。
（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に１００％で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「５０％→３Ｇ、４０％→２０Ｇ、１０％→５０Ｇ」のように振り分けて、３Ｇが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（２０ゲームであるか５０ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確２０Ｇ目で継続可否を煽る演出（２０ゲームであるか５０ゲームであるかを煽る演出であり成功すると５０ゲームであることが確定的となる）を実行する。
【０３７３】
＜＜ポイント１２＞＞
（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。
（１‐１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。
（１‐２）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。
（１‐３）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ当選ゲームにて実行され得る。
（１‐４）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ入賞ゲームにて実行され得る。
（１‐５）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。
【０３７４】
＜＜＜本例に適用可能な構成＞＞＞
本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいず

れの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【０３７５】

＜＜メモリマップの構成＞＞

まず、図５９を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭ（第１ＲＡＭと称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「７ＦＦ８Ｈ」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板Ｓ側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからＲＡＭに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないＲＡＭを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマン

ドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記（２）～（５）のＲＡＭ領域に格納されているデータは、ＲＡＭ領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない（遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない）データとなっている。

【０３７６】

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

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

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

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

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

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

【０３７７】

＜＜再遊技停止表示時に関する作用＞＞

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

【０３７８】

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

止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

【０３７９】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【０３８０】

＜構成１＞

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

【０３８１】

＜構成２＞

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

【０３８２】

＜構成３＞

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

【０３８３】

＜構成４＞

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

【０３８４】

＜構成５＞

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

【０３８５】

＜構成６＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、２ベットランプＤ２１２の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を

先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８６】

＜構成７＞

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

【０３８７】

＜構成８＞

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

【０３８８】

＜構成９＞

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

【０３８９】

＜構成１０＞

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

【０３９０】

＜構成１１＞

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

【０３９１】

＜＜その他の作用１＞＞

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

【０３９２】

＜構成１２＞

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

【０３９３】
＜構成１３＞
再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（２ベットランプＤ２１２）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。
【０３９４】
＜構成１４＞
再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（３ベットランプＤ２１３）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る３ベットランプＤ２１３の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。
【０３９５】
＜構成１５＞
あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプＤ２９０が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプＤ２９０が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプＤ２９０を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。
【０３９６】
＜構成１６＞
第３停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプＤ２９０、３ベットランプＤ２１３、２ベットランプＤ２１２、１ベットランプＤ２１１、スタートランプＤ１８０、投入可能ランプＤ３００、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。
【０３９７】
＜構成１７＞
再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。
【０３９８】
＜構成１８＞
再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できる。
【０３９９】
＜構成１９＞
再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２

１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１と再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【０４００】

＜＜その他の作用２＞＞

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図６０の構成とは異なる作用を、図６１～図６３を用いてその他の作用２として以下に詳述する。

【０４０１】

＜再遊技停止表示時に関する作用図２＞

次に、図６１を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【０４０２】

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

【０４０３】

＜再遊技停止表示時に関する作用図３＞

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

【０４０４】

＜再遊技停止表示時に関する作用図４＞

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

とは点灯したままとなっている。
【０４０５】
＜再遊技停止表示時に関する作用図５＞
　まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と再遊技ランプＤ２９０とが略同時に点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。
【０４０６】
＜再遊技停止表示時に関する作用図６＞
　まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯するのと略同時に、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。
【０４０７】
＜再遊技停止表示時に関する作用図７＞
　まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。
【０４０８】
＜再遊技停止表示時に関する作用図８＞
　まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０と１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプ

Ｄ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。
【０４０９】
＜再遊技停止表示時に関する作用図９＞
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（７）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。
【０４１０】
＜再遊技停止表示時に関する作用図１０＞
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。
【０４１１】
尚、図６１～図６３に例示した構成のうち、上述した構成１～構成１９と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成１～構成１９同様の効果を創出することができる。
【０４１２】
尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプＤ２９０の点灯・消灯タイミング、３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯タイミング、２ベットランプＤ２１２の点灯・消灯タイミング、１ベットランプＤ２１１の点灯・消灯タイミング、スタートランプＤ１８０の点灯タイミング、投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。
【０４１３】
尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプＤ３００が消灯したままとなる。
【０４１４】
また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を１０回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。
【０４１５】
＜＜ベットボタンランプに関する構成＞＞

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

【０４１６】

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

【０４１７】

＜＜停止ボタンランプに関する構成＞＞

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

【０４１８】

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

【０４１９】

＜＜本例に適用可能なリールユニットＲＵに関する構成＞＞

図６４及び図６５に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールＭ５０（Ｍ５１、Ｍ５２及びＭ５３）の各々を、リールユニットＲＵを介して回転可能に備える。尚、図６４は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６５は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットＲＵは、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットＲＵは、略半円筒状の形状を有し、開口部ＲＵ１０が形成されている。３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の図柄が開口部ＲＵ１０を介して視認できるように、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３は、リールユニットＲＵに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、３つのリールは夫々、リール枠ＭＷにリール帯ＭＯが取り付けられることにより形成されている。

【０４２０】

図６５に示すように、リールユニットＲＵは、開口部ＲＵ１０を挟んで天部ＲＵ２０及び底部ＲＵ３０を有する。リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０を、後述する台座部ＢＵの

上面に載せることで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに設けることができる。
【０４２１】
＜貫通孔ＲＵ４０＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０の前側端部には、複数の、例えば、３つの貫通孔ＲＵ４０が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。３つの貫通孔ＲＵ４０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２２】
＜＜台座部ＢＵ＞＞
台座部ＢＵは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部ＢＵの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部ＢＵは、裏箱に固定されている。台座部ＢＵは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部ＢＵには、リールユニットＲＵが載置される。
【０４２３】
＜ネジ穴ＢＵ１０＞
台座部ＢＵの前面端部には、複数の、例えば、３つのネジ穴ＢＵ１０が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットＲＵの底部ＲＵ３０に形成されている複数の貫通孔ＲＵ４０は、台座部ＢＵの複数のネジ穴ＢＵ１０の各々に対応するように形成されている。３つのネジ穴ＢＵ１０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２４】
なお、貫通孔ＲＵ４０及びネジ穴ＢＵ１０の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置できればよい。また、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵのみを台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよいし、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵと１つのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、又は右リールＭ５３）との双方を台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよい。
【０４２５】
＜＜リールユニットＲＵの固定方法＞＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するとともに、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０の各々が、対応する台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０と連通するように、リールユニットＲＵを位置づけ、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０を介して、ビスＢＳをネジ穴ＢＵ１０に螺合することで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニットＲＵを、台座部ＢＵに着脱可能に取り付けることができる。
【０４２６】
ビスＢＳの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットＲＵを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットＲＵを着脱可能に台座部ＢＵに取り付けることができればよい。
【０４２７】
なお、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニットＲＵの上部に貫通孔ＲＵ４０を設けてビスＢＳによって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニットＲＵの両側側面部に貫通孔ＲＵ４０を設けてビスＢＳによって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビスＢＳの位置やビスＢＳの落下位置に関する構成（例えば、前扉ＤＵが開閉する箇所に最も近い位置に配置されたビスＢＳに関する構成）を適用可能であることを補足しておく。
【０４２８】
＜＜ホッパＨ４０及びメダル補助タンクＨＳ＞＞

図６６（ａ）は、ホッパＨ４０の背面右側からの斜視図であり、図６６（ｂ）は、ホッパＨ４０の背面左側からの斜視図である。尚、図６６（ａ）及び（ｂ）には、後述するビスＢＳの移動を示す矢印も記載している。このビスＢＳの移動を示す矢印は、ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）及び（２）の双方について、図６６（ａ）及び（ｂ）に記載している。

【０４２９】

ホッパＨ４０（主タンク部材と称することがある）は、ＡＢＳ（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図６６に示すように、ホッパＨ４０は、前側側壁Ｈ４２と、左側側壁Ｈ４４と、後側側壁Ｈ４６と、右側側壁Ｈ４８とを有する。前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とは、周回するように配置され、前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とによって開口部Ｈ３０が形成される。開口部Ｈ３０は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルは、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入される。なお、ホッパＨ４０は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパＨ４０、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。

【０４３０】

さらに、ホッパＨ４０は、ホッパ底部Ｈ５２と右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とを有する。右側傾斜部Ｈ５４は、ホッパＨ４０の右側に配置され、ホッパＨ４０の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部Ｈ５２に向かって案内される。左側傾斜部Ｈ５６は、ホッパＨ４０の左側に配置され、ホッパＨ４０の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部Ｈ５２に向かって案内する。さらに、左側傾斜部Ｈ５６は、被覆部Ｈ５７を有する。被覆部Ｈ５７は、左側傾斜部Ｈ５６から延出し、後述するディスクＨ５０の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部Ｈ５７を設けたことにより、ホッパ底部Ｈ５２で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部Ｈ５２に向かって案内することができる。

【０４３１】

右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７を設けたことにより、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部Ｈ５２に案内することができる。右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７によって案内されたメダルは、ホッパ底部Ｈ５２に貯留されていく。このように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【０４３２】

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

【０４３３】

＜排出案内部Ｈ６２＞

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

【０４３４】

排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルがホッパＨ４０に貯留されていき、遊技メダルがホッパＨ４０から溢れるよりも前に、ホッパＨ４０の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクＨＳに案内し、ホッパＨ４０に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜

面Ｈ６４の右側には、排出口Ｈ６６が形成されており、傾斜面Ｈ６４によって案内された遊技メダルは、排出口Ｈ６６を介して、メダル補助タンクＨＳに排出される。このように、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とは逆の機能を有する。

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

＜メダル補助タンクＨＳ＞

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

【０４３８】

＜＜リールユニットＲＵのビスＢＳの脱落＞＞

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

【０４３９】

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

【０４４０】

＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）＞＞

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

【０４４１】
右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印１Ａ）。落下した右側ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、右側ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印１Ｂ）。右側ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印１Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。
【０４４２】
このように、右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパＨ４０から排出することができ、脱落したビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。
【０４４３】
なお、前述した例では、右側ビスＢＳのみを対象にしたが、３つの左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。また、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクＨＳに収納されるよう構成してもよい。
【０４４４】
＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）＞＞
図６７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６７に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳが位置する。なお、図６７において、図６４と同様の構成については、同一の符号を付して示した。
【０４４５】
右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印２Ａ）、そのまま（傾斜面Ｈ６４に接触せずに）、メダル補助タンクＨＳに収納される。
【０４４６】
中央ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印３Ａ）。落下した中央ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、中央ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印３Ｂ）。中央ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印３Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。
【０４４７】
脱落した右側ビスＢＳや中央ビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。
【０４４８】
なお、前述した例では、右側ビスＢＳ及び中央ビスＢＳを対象にしたが、左側ビスＢＳも、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。
【０４４９】
前述したように、排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側に、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８を形成するのが好ましい。突出壁Ｈ５８を設けたことにより、脱落して傾斜面Ｈ６４に載ったビスＢＳもホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。突出壁Ｈ５８の高さは、ビスＢＳが傾斜面Ｈ６

４に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスＢＳが、ホッパ底部Ｈ５２に落下しないようにし、ビスＢＳがディスクＨ５０の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【０４５０】

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

【０４５１】

＜＜ホッパＨ４００＞＞

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

【０４５２】

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

【０４５３】

＜＜延出部ＲＵ５０＞＞

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

【０４５４】

＜＜メダル補助タンクＨＳの構成＞＞

＜満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０＞

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

【０４５５】

メダル補助タンクＨＳにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分ＵＬ（図６９（ｃ）参照）は、徐々に上昇して２本の満杯検知電極ＤＥに近づいていく。なお、図６９（ｃ）は、メダル補助タンクＨＳに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図６９（ｃ）に示した最上部分ＵＬの線は、メダル補助タンクＨＳに貯留された遊技メダルのうち最上部分ＵＬに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ＵＬを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクＨＳに貯留されている遊技メダルが２本の満杯検知電極ＤＥに

接触し、複数のメダルを介して２本の満杯検知電極ＤＥが導通すると、２本の満杯検知電極ＤＥの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板ＣＣは、２本の満杯検知電極ＤＥの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、２本の満杯検知電極ＤＥの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【０４５６】

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

【０４５７】

＜＜ビスＢＳの素材及びメダルの素材＞＞

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

【０４５８】

＜＜ビスＢＳの全長ＢＬと２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬとの関係＞＞

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

【０４５９】

＜＜ビスＢＳの座面の長さＨＲと満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤとの関係＞＞

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

【０４６０】

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

されることはない。
【０４６１】
なお、本例として、リールユニットＲＵとして、３つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、３つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられ、ビスＢＳが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクＨＳやビスＢＳなどの構成を同様に採用することができる。
【０４６２】
＜＜リール帯の構成＞＞
図７０（ａ）は、リール帯ＭＯの全体を示す正面図である。図７０（ｂ）は、リール帯ＭＯを湾曲させた状態を示す斜視図である。図７０（ｃ）は、リール帯ＭＯの切れ目Ｍ５９の近くを拡大して示した拡大正面図である。図７０（ｄ）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりＢＢが開始されることとなる。リール帯ＭＯは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯ＭＯには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯ＭＯは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。
【０４６３】
リール帯ＭＯの長手方向において第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とを有する。第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠ＭＷに取り付けることで環状（円筒状）のリールＭ５０を形成する。リール枠ＭＷは、主に、２本の同じ大きさの環状のフレームからなり、２本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。２本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、２本のフレームの間隔は、リール帯ＭＯの幅と略同じになるように配置されている。２本のフレームの外周に沿って、２本のフレームの間にリール帯ＭＯを貼付することで、リールＭ５０を形成することができる。
【０４６４】
＜重畳部分Ｍ５８及び切れ目Ｍ５９＞
リール帯ＭＯは、リール帯ＭＯの長手方向の長さがリール枠ＭＷの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７の近くでリール帯ＭＯの一部が重なる部分（重畳部分Ｍ５８）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯ＭＯの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠ＭＷの全周に亘ってリール帯ＭＯを取り付けることができる。また、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、リール帯ＭＯの一部が重なり、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。
【０４６５】
図７０（ｃ）に示すように、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯが貼り付けられて、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。尚、このようにリール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける場合には、まず、リール帯ＭＯを貼り始める際に、第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７から第１の端部Ｍ５５に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯを貼って、第１の端部Ｍ５５まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第１の端部Ｍ５５は、リールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となる。
【０４６６】
一方、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第１

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

＜各種の誤差＞

このように、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との間に重畳部分Ｍ５８が形成され、第１の端部Ｍ５５又は第２の端部Ｍ５７のいずれかの端部によって切れ目Ｍ５９が形成される。前述したリール枠ＭＷは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠ＭＷを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯ＭＯは、可撓性を有するため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける際に、リール帯ＭＯに歪みなどが生じたままの状態で取り付けられたり、リール枠ＭＷの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態で取り付けられる場合もある。重畳部分Ｍ５８の下側のリール帯ＭＯに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯ＭＯの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分Ｍ５８の上側のリール帯ＭＯが重なることで、上側のリール帯ＭＯによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【０４７１】

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

【０４７２】
＜ボーナス図柄の場合＞
このようなことを防止するために、切れ目Ｍ５９に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯ＭＯの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬとした場合に、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄（長手方向の長さＳＬ）を、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との双方に最も近い位置に配置する。
【０４７３】
このように、長手方向の長さが短い図柄を第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分Ｍ５８（切れ目Ｍ５９）から離隔した位置に配置することができ、リール帯ＭＯによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のＳＬとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるＬＬよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目Ｍ５９の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目Ｍ５９の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。
【０４７４】
前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬと、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄の長手方向の長さＳＬとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯ＭＯの長手方向に対して垂直な方向）の長さをＬＴと、短手方向の長さがＬＴよりも短い図柄の短手方向の長さＳＴとの比較で図柄の配置を決定してもよい。
【０４７５】
前述した長手方向の長さＬＬ及びＳＬは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さＬＴ及びＳＴは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。
【０４７６】
＜小役図柄の場合＞
さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に１枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も

遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【０４７７】

ここで、図７１を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目Ｍ５９との関係の一例を以下に詳述する。尚、図７１に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の５ラインであり、規定数を３枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・ａｎｙ・ａｎｙ」（ａｎｙはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄となっている。

【０４７８】

図７１は、リール帯ＭＯの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図７１に示す例では、リール帯ＭＯに、スイカ、ベル、リプレイ、ＢＡＲ、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの３コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの９コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該９コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（９通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されており（スイカの２コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目Ｍ５９はなく、チェリーの２コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目Ｍ５９はない）、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

（第２実施形態）

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

次に、図７４は、第２実施形態における、図７２のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１５６８（第２）～ステップ１５７４（第２）であり、即ち、ステップ１５６８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１５７０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と

「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、５秒であり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ１５７４（第２）に移行する。次に、ステップ１５７４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ１５７４（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４（第２）でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ１５７４（第２）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ１５６８（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１５５２に移行する。

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４２０２でＹｅｓの場合、ステップ４２０６に移行する。他方、ステップ４２０２でＮｏの場合、ステップ４２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「１→０」となった場合であり、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に０である場合は含んでいない。ステップ４２０４でＹｅｓの場合、ステップ４２０６に移行することとなる。次に、ステップ４２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、３秒であり、「ＡＴ中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ４２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ終了フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ４２１０に移行する。次に、ステップ４２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。他方、ステップ４２１０でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ４２１０の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ４２０４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ３５

００の処理）に移行する。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

次に、同図における（ｂ）にて、ＡＴ開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となるゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、ＡＴ開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ワープ実行！」と１秒間表示される（ＡＴ開始演出の実行中は、常時ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、ＡＴ開始演出及びフリーズの実行時間は５秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から１秒が経過し、演出表示装置Ｓ４０にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置Ｓ４０に表示されている状態は３秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から２秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置Ｓ４０に「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と３秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が５秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、ＡＴ開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（ＡＴ開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が５秒である場合において、フリーズの実行開始から１秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から４秒間フリーズが実行されるこ

ととなり、フリーズの実行開始から３秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から２秒間フリーズが実行されることとなる。

【０４９５】

また、ＡＴ開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、ＡＴ開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、ＡＴ開始演出の演出態様はＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ開始演出の実行開始から４秒が経過したタイミングにて、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示される一方、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示されることとなる。尚、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」との表示を、ＡＴ開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、ＡＴ開始時の（ＡＴ中状態開始時の）ＡＴ残りゲーム数が５０ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、ＡＴ中状態に移行する直前に実行された「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選にて獲得したＡＴ残りゲーム数をＡＴ初期ゲーム数である５０ゲームに上乗せしたＡＴ残りゲーム数を、ＡＴ開始時ゲーム数表示として演出表示装置Ｓ４０に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選によって３０ゲームのＡＴ残りゲーム数を獲得した場合には、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、「ＡＴ８０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、ＡＴ開始演出についてのみ例示したが、ＡＴ終了演出についても同様に、ＡＴ終了演出の演出態様はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ終了演出の開始から２秒後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ〇〇」と表示される一方、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ〇〇」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】
尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、
フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃ
とした場合、
Ａ＝Ｂ＋Ｃ
となるよう構成されている。
【０４９９】
尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。
【０５００】
＜＜＜＜本例に適用可能な構成２＞＞＞＞
本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。
【０５０１】
＜＜＜ランプユニットの構成＞＞＞
まず、図７７及び図７８を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０との総称）の点灯に関する構成を詳述する。
【０５０２】
なお、本例におけるランプユニットのＬＥＤは、フルカラーＬＥＤ（複数の点灯色にて点灯可能）であり、副制御基板Ｓによる点灯制御によって１つのＬＥＤ毎に点灯色を設定できるよう構成されている。また、ランプユニットは、遊技機が有する点灯パターン（詳細は後述する）に基づいて点灯するよう構成されており、点灯パターンはＬＥＤ１つずつに対して設定してもよいし、複数のＬＥＤを１つのグループとして当該１つのグループに対して設定してもよい。
【０５０３】
また、ランプユニット（ＬＥＤ）の点灯制御にはＩ２Ｃ（Ｉｎｔｅｒ‐Ｉｎｔｅｇｒａｔｅｄ　Ｃｉｒｃｕｌｔ）通信を用いてもよい。Ｉ２Ｃ通信とは、マスタＩＣから複数のスレーブＩＣに対して、各スレーブＩＣに対応する点灯パターンを送信し、各スレーブＩＣはデータを受け取ったときにＡＣＫ信号（アクノリッジ信号）を返送する方式であり、各スレーブＩＣ同士が接続されているため、マスタＩＣを起点として順番にデータ（点灯パターン）を送信し、各スレーブＩＣは、各スレーブＩＣに対応するデータを取得してＡＣＫ信号を返送する。このように構成することによって、高速通信を実行することが可能となる。
【０５０４】
図７７は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素１の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の８個のみには限定されない。まず、図７７に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素１～要素６の６種類の要素を有している。
【０５０５】
＜要素１＞
要素１は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色＋緑色」、「青色＋緑色」、「青色＋白色」、「色なし」の８種類の点灯色を要素１として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のＬＥＤから構成されており、点灯色が

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

【０５０６】

＜要素２＞

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

【０５０７】

＜要素３＞

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

【０５０８】

＜要素４＞

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

【０５０９】

＜要素５＞

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

点灯要素種別ａ：「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｂ：「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｃ：「０．１秒赤色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｄ：「０．１秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｅ：「０．２秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｆ：「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」

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

【０５１０】

＜要素６＞

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

、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

＜＜構成１＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

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

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

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

＜待機画面表示中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

＜＜構成２＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

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

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜待機画面表示中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

＜設定確認モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜設定変更モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜ＢＢ実行中＞

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

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【０５１８】

＜＜構成３＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

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

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

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

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【０５１９】
＜＜構成４＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１４（常時赤色＋緑色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。
【０５２０】
＜＜構成５＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【０５２１】
＜＜構成６＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素１～要素６のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合

におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【０５２５】

＜＜＜前扉開放と払出に関する構成＞＞＞

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

【０５２６】

＜＜構成１＞＞

＜通常の払出の場合＞

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

【０５２７】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

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

【０５２８】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞

次に、構成１における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知す

る前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【０５２９】

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

【０５３０】

＜＜構成２＞＞

＜通常の払出の場合＞

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

【０５３１】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

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

【０５３２】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞

次に、構成２における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出さ

れるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞０４に対応する払出音が出力される。その後、入賞０４に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

【０５３３】

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

【０５３４】

＜＜その他の構成＞＞

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

【０５３５】

＜＜＜電源断と払出に関する構成＞＞＞

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

【０５３６】

＜構成１＞

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

【０５３７】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成１のように、第３停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基

づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【０５３８】

このように構成することにより、遊技者が第３停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板Ｍ側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第３停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（１）その後、第３停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が１つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（２）その後、第３停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【０５３９】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【０５４０】

＜構成２＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【０５４１】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成２のように、第３停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【０５４２】

＜構成３＞

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

上記のように構成してもよい。
【０５４３】
　また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成３のように、第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第３停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。
【０５４４】
　尚、上記構成１、構成２又は構成３のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第３停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第３停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第３停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第３停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。
【０５４５】
＜＜＜設定確認モードと払出に関する構成＞＞＞
　本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉ＤＵを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置Ｓ４０にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。
【０５４６】
＜構成１＞
　小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→第３停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない
上記のように構成してもよい。
【０５４７】
　また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは

、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成１のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉ＤＵを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。

【０５４８】

＜＜＜マックスベットランプの点灯に関する構成＞＞＞

次に、図８０～図８３を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプＳ５０とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板Ｓ側又は主制御基板Ｍ側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ等のメダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを１枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、又は第２投入センサＤ３０ｓによる１枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。

【０５４９】

＜＜構成１＞＞

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

【０５５０】

構成１のように、マックスベットランプが遊技メダル１枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導され

ている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【０５５１】

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

【０５５２】

＜＜構成２＞＞

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

【０５５３】

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

【０５５４】

＜＜構成３＞＞

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

【０５５５】

構成３のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプＤ１８０が点灯するよう構成することにより、次回の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５５６】

＜＜構成４＞＞

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

【０５５７】

＜＜構成５＞＞

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

【０５５８】

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

【０５５９】

＜＜構成６＞＞

次に、図８２における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成２におけるスタートランプＤ１８０及び３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプＤ１８０が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【０５６０】

構成６のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２

１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【０５６１】

＜＜構成７＞＞

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

＜＜＜精算ボタン操作時に関する構成＞＞＞

次に、図８４～図８７を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンＤ６０操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に３枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が４である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、精算ボタンの操作を新たに検出したことをＯＮ、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していること

をＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、投入可能ランプＤ３００が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、投入可能ランプＤ３００が消灯していることをＯＦＦ、クレジット数表示装置Ｄ２００が１減算されることを、ＯＦＦ→ＯＮ→ＯＦＦで１減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「０・５秒以上オン」となったこととしてもよい。

【０５６５】

＜＜構成１＞＞

まず、図８４における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。なお、同図においては、精算ボタンＤ６０の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタンＤ６０がオフ→オンとなることで精算処理が実行され得る場合を例示したが、精算処理の実行態様はこれには限定されず、例えば、精算ボタンＤ６０の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタンＤ６０がオフ→オンとなり、オンが所定時間以上継続した場合（精算ボタンＤ６０を長押しした場合）に精算処理を実行し得るよう構成してもよい（図８５乃至図８７についても同様である）。

【０５６６】

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

【０５６７】

＜＜構成２＞＞
次に、図８４における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプＤ１８０が消灯すると共に、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、構成２においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。
【０５６８】
構成２のように、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンＤ６０が操作された場合において、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。
【０５６９】
＜＜構成３＞＞
次に、図８５における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０から指を離したタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。
【０５７０】
＜＜構成４＞＞
次に、図８５における構成４について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２

４０から払い出される（払出が開始される）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成４においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５７１】

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

【０５７２】

＜＜構成５＞＞

次に、図８６における構成５について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成５においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５７３】

＜＜構成６＞＞

次に、図８６における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されて精算処理が開始したタイミングで、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、スタートランプＤ１８０が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０が操作されたタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【０５７４】

＜＜構成７＞＞

次に、図８７における構成７について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベッ

トされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されて精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプＤ１８０が消灯する。その後、投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯する。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成７においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【０５７５】

＜＜＜＜電源断のタイミングによる動作の相違＞＞＞＞

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

【０５７６】

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

【０５７７】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。また、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給（給電）が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【０５７８】

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

【０５７９】

＜＜＜第１の態様＞＞＞

＜＜電源の状態の変化＞＞

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

【０５８０】

＜＜主制御基板の動作＞＞
＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞
前述したように、時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。
【０５８１】
その後、時刻ｔ３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ３）から維持レベル（時刻ｔ４）まで徐々に低下し、時刻ｔ４から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットＥには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットＥは、一定の時間（時刻ｔ４～時刻ｔ５）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻ｔ４から時刻ｔ５までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を２０回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図３２）を２０回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。なお、同図においては、時刻ｔ４から時刻ｔ５までの時間を、最低でもタイマ割り込み処理を２０回実行できる分の時間としているが、時刻ｔ３から時刻ｔ５までの時間、換言すると、遊技機への電源供給が遮断（電源断が発生）してから電源断時処理を実行できなくなるまでの時間が、最低でもタイマ割り込み処理を２０回実行できる分の時間となるよう構成してもよい。
【０５８２】
その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ５から徐々に低下し、時刻ｔ６でオフレベルとなる。
【０５８３】
＜メインプログラムの起動＞
主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻ｔ２からΔＴ５まで経過した時刻ｔａから起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図１３に示した主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）の処理が実行される。
【０５８４】
前述したように、図１３のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ１０１６～１０２２、１０３６～１０４６及び１３００の処理が実行され、ステップ１０４０の処理によって、タイマ割り込みが起動される。
【０５８５】
また、図１３のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ１０２８～１０３４及び１１００の処理が実行される。
【０５８６】
＜タイマ割り込みの起動＞
設定キースイッチがオフである場合には、図１３のステップ１０４０の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図１４のステップ１

１０４の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期Ｔ毎に、図３２に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期Ｔは、１．８ｍｓｅｃである。

【０５８７】

＜電源断の発生の検知＞

電源断が発生し、電圧の低下が進行して一定の電圧まで低下した場合は電源供給ユニットＥから電源断検知信号が出力される。主制御基板Ｍは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Ｍは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

＜＜副制御基板の動作＞＞

＜サブプログラムの起動＞

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

【０５９２】

＜＜＜第２の態様＞＞＞

図８８（ｂ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミン

グチャートである。第２の態様は、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットＥから副制御基板Ｓに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻ｔ２からΔＴ５まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

【０５９３】

このように、第２の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図３６に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。

【０５９４】

＜＜主制御基板の動作＞＞

＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞

時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板Ｍに給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。

【０５９５】

その後、時刻ｔ１３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ１３）から維持レベル（時刻ｔ１４）まで徐々に低下し、時刻ｔ１４から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ１５から徐々に低下し時刻ｔ１６でオフレベルとなる。なお、説明の都合上、維持レベルで略一定としているが、実際は電源断の発生から電圧レベルは徐々に低下し続けており、動作が保証可能な電圧レベル（動作保証電圧レベル）を下回り、その後電圧レベルが０となる。つまり実際は、電源断を検知してから動作保証電圧レベルを下回るまでが２０割り込み以上となるように設計している。なお、電源断が発生してから動作保証電圧レベルを下回るまでが２０割り込み以上となるように設計してもよい。

【０５９６】

このように、第２の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図１３のステップ１０４０の処理や図１４のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。なお、メインプログラムが起動する直前のタイミング（例えば、タイマ割り込み処理１回分の時間が経過するとメインプログラムが起動するタイミング）で電源断が発生した場合は、タイマ割り込み処理を起動可能であり、電源断処理を問題なく実行できる。

【０５９７】

尚、同図においては、第１の態様と第２の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

（１）主制御基板Ｍに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Ｍに給電を開始してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

（２）主制御基板Ｍに給電を開始

→電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

上記のように構成してもよい。

【０５９８】

＜＜＜設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞＞
図８９（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図８９（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【０５９９】
＜＜第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞
＜状態１＞
まず、図８９（ａ）の状態１では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。
【０６００】
＜状態２＞
状態２では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図３６の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。
【０６０１】
＜状態３＞
状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。
【０６０２】
＜状態４＞
次に、状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。前述したように、第１の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態５）よりも前に、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理を実行することができる。
【０６０３】
前述した図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ１０２８～１０３４の処理が実行されて、ステップ１１００で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図１４に示すステップ１１０２の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図３２のステップ１６２２の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Ｓに送信されることにより、副制御基板Ｓ側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。
【０６０４】
＜状態５＞
次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図３６の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ１９０２の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。
【０６０５】
＜状態６＞
状態６では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。
【０６０６】

＜状態７＞
　状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態５で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態５で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第１の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。
【０６０７】
＜＜第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞
＜状態１＞
　図８９（ｂ）の状態１は、第１の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。
【０６０８】
＜状態２＞
　状態２も、第１の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図３６の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。
【０６０９】
＜状態３＞
　状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。
【０６１０】
＜状態４＞
　状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。
【０６１１】
＜状態５＞
　状態５では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第２の態様では、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第２の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態４）、状態４に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を１回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態５）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態２で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。
【０６１２】
＜状態６＞

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

【０６１３】

＜状態７＞

状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図１３の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図１３のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態２で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態２で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第２の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Ｍのメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第２の態様のように構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生しまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【０６１４】

＜＜＜メダルの付与の制御及び払出音の出力制御＞＞

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

【０６１５】

＜＜メダル付与の処理＞＞

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

【０６１６】

＜クレジット数の加算処理＞

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

【０６１７】

＜遊技メダルの払い出し処理＞

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

【０６１８】

＜＜メダル付与の態様＞＞

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

【０６１９】

＜クレジット数の加算処理のみの態様＞

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

で、メダル付与の処理は終了する。
【０６２０】
＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞
　現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパＨ４０を駆動してメダル払出装置Ｈから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Ｈから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。
【０６２１】
　このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。
【０６２２】
＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞
　現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパＨ４０に駆動信号を出力してメダル払出装置Ｈから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。
【０６２３】
＜＜具体例＞＞
　例えば、図９０に示すように、現在のクレジット数が４７であるときに、払出枚数５枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を１つずつ加算する。具体的には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を４８、４９、５０と増やす。図９０に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、４７→４８（１枚目（時刻ｔ１））→４９（２枚目（時刻ｔ２））→５０（３枚目（時刻ｔ３））と変化する。クレジット数が５０となることで、最大貯留数（５０枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。
【０６２４】
　次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパＨ４０に駆動信号を出力し、払出し枚数５枚から、クレジットの加算分の３枚を減じた残りの２枚をメダル払出装置Ｈから払い出す。
【０６２５】
　図９０に示す例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時刻ｔ４でホッパＨ４０に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻ｔ４～時刻ｔ５で４枚目の遊技メダルが払い出され、時刻ｔ６～時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。
【０６２６】
＜＜各種時間＞＞
＜クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間＞
　主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００によるクレジットの加算処理では、クレジット数ｍからクレジット数ｍ＋１に増やすのに単位処理時間ａを要する。例えば、図９０に示すように、クレジット数４８（１枚目）からクレジット数４９（２枚目）に増やすのに、時刻ｔ２－時刻ｔ１＝ａを要し、クレジット数４９（２枚目）からクレジット数５０（３枚目）に増やすのに、時刻ｔ３－時刻ｔ２＝ａを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間ａは略一定である。
【０６２７】
　また、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す処理では、ｎ枚目の遊技メダルの払

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

【０６２８】

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

【０６２９】

また、１つの単位処理時間ｃは、連続する２つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間ｃは、５枚目の処理の開始のタイミング（時刻ｔ６）と４枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻ｔ４）との差である。このように、単位処理時間ａ及びｃは一定の周期となるように規定すればよい。なお、以下の規定内容及び図９０にて図示した構成はすべて、メダル払出装置Ｈ内に遊技メダルが十分貯留されており、ディスクＤ５０のすべての溝に遊技メダルが載置されている状況にて遊技メダルを払い出す場合を例示している。

【０６３０】

なお、ｔ４やｔ６などの払出処理の開始のタイミングとしては、

（１）ｔ４を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオン→オフとなるタイミング、ｔ６を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオン→オフとなるタイミングとする、

（２）ｔ４を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオフ→オンとなるタイミング、ｔ６を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオフ→オンとなるタイミングとする、

（３）ｔ４を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオン→オフとなるタイミング、ｔ６を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオン→オフとなるタイミングとする、

（４）ｔ４を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオフ→オンとなるタイミング、ｔ６を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオフ→オンとなるタイミングとする、

（５）ｔ４を４枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクＨ５０の外部に払い出されたタイミング、ｔ５を５枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクＨ５０の外部に払い出されたタイミングとする、

（６）ｔ４を４枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクＨ５０の外部に払い出されたタイミング、ｔ５を５枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクＨ５０の外部に払い出されたタイミングとする、

（７）遊技メダル１枚の払い出し毎に払出処理を実行するよう構成した場合において、ｔ４を４枚目の払出処理の開始タイミング、ｔ６を５枚目の払出処理の開始タイミングとする、

上記のように構成してもよい。なお、第１払出センサＨ１及び第２払出センサＨ２の詳細については後述することとする。また、上述したような各種時間値やタイミングはあくまで設計値であるため、実際に遊技機が稼働している状況においては、多少のブレが生じる場合があり、そのような場合においても、本例に詳述している時間値の比較、タイミングの比較などは設計値を比較したものであることを補足しておく。また、上述したいずれの構成を採用したとしても、後述する時間値の比較は成立するよう構成できることを補足しておく。

【０６３１】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間ｅ＞

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

【０６３２】

＜＜時間の比較＞＞

【０６３３】

＜単位処理時間ａと単位処理時間ｃ＞

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

【０６３４】

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

【０６３５】

＜切り替え時間ｅ＞

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

＜＜遊技媒体付与音の出力＞＞

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

【０６４０】

また、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻ｔ７）、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓに出力する。副制御基板Ｓは、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈ

から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板Ｓへの出力を終了して、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【０６４１】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも１回再生することでスピーカＳ２０から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板ＳのＲＡＭに予め記憶されている。図９０に示すように、単位付与音データの１回分の再生時間はｄであり、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単位付与音データをＲＡＭから読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカＳ２０から出力する。

【０６４２】

＜第１の態様＞

図９０に示す遊技媒体付与音の第１の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【０６４３】

＜第２の態様＞

また、図９０に示す遊技媒体付与音の第２の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間ｆだけ単位付与音データを再生し、その後、時刻ｔ４で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【０６４４】

なお、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパＨ４０の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ１２７９の処理にてＹｅｓと判定した場合）には、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声を出力する。ホッパＨ４０に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Ｍは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量＝０としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【０６４５】

＜＜＜基板における集積回路の配置＞＞

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

図９２は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。
【０６４６】
主制御基板Ｍは、略板状で長方形状のプリント基板ＭＰを有する。プリント基板ＭＰの表側には、主に、ＣＰＵＣ１００、ＩＣ、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板ＭＰの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板Ｍ（プリント基板ＭＰ）は、互いに平行で長手方向に沿った２つの長手端部ＭＬ１及びＭＬ２と、互いに平行で短手方向に沿った２つの短手端部ＭＳ１及びＭＳ２とからなる長方形状を有する。
【０６４７】
本例では、主制御基板Ｍは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Ｍが、立設して取り付けられたときには、長手端部ＭＬ１及びＭＬ２が水平方向に沿って配置され、短手端部ＭＳ１及びＭＳ２が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ＭＬ１は上側に位置し、長手端部ＭＬ２は下側に位置する。また、プリント基板ＭＰの表側から見て、短手端部ＭＳ１は、短手端部ＭＳ２よりも左側に位置し、短手端部ＭＳ２は、短手端部ＭＳ１よりも右側に位置する。
【０６４８】
以下では、長手端部ＭＬ１側を上側と称し、長手端部ＭＬ２側を下側と称し、短手端部ＭＳ１側を左側と称し、短手端部ＭＳ２側を右側と称する。
【０６４９】
＜ＣＰＵＣ１００＞
ＣＰＵＣ１００は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＣＬＬであり、短手方向の長さはＣＳＬである。ＣＰＵＣ１００は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、ＣＰＵＣ１００に所望の動作をさせるべく、ＣＰＵＣ１００を適正な向きに取り付ける必要がある。ＣＰＵＣ１００の第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）をＣＰＵＣ１００を配置するための基準ピンとしている。ＣＰＵＣ１００の本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＣＰＵＣ１００の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。
【０６５０】
本例では、ＣＰＵＣ１００の長手方向が、主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＣＰＵＣ１００はプリント基板ＭＰに取り付けられる。本例では、図９１に示すように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、ＣＰＵＣ１００を、後述するＩＣの向きと揃えて配置することになり、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＣＰＵＣ１００の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。
【０６５１】
さらに、一般的に、ＣＰＵＣ１００の本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、ＣＰＵＣ１００の長手方向に沿って第１番目のピン側から離隔するように印字されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられた状態で、型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きでＣＰＵＣ１００を配置することができる。
【０６５２】
なお、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＣＰＵＣ１００のピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。
【０６５３】

＜ＩＣ＞
プリント基板ＭＰの表側には、各種のＩＣ（集積回路）も取り付けられている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＩＬＬであり、短手方向の長さはＩＳＬである。ＣＰＵＣ１００と同様に、ＩＣも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業においても、ＩＣに所望する動作をさせるべく、ＩＣを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ＩＣの第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）もＩＣを配置するための基準ピンとしている。ＩＣの本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＩＣの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。
【０６５４】
本例では、ＩＣの長手方向が、ＣＰＵＣ１００の長手方向や主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＩＣはプリント基板ＭＰに取り付けられる。さらに、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣをプリント基板ＭＰに配置している。このように、ＩＣの第１番目のピンが、常に左下側に位置するようにＩＣを配置することで、全てのＩＣの向きを揃えて配置することになり、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＩＣの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。
【０６５５】
さらに、一般的に、ＩＣの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第１番目のピン側からＩＣの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられている状態で、ＩＣの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。
【０６５６】
なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。
【０６５７】
＜抵抗＞
プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短手方向の長さはＲＳＬである。
【０６５８】
＜コネクタ＞
プリント基板ＭＰの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Ｍは、コネクタを介して副制御基板Ｓなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。
【０６５９】
＜ＣＰＵＣ１００とＩＣとの間隔＞
図９１の破線で示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側には、抵抗のみが配置され、ＩＣは配置されていない。所定の範囲ＣＳＲ１は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともＣＰＵＣ１００の短手方向の長さＣＳＬにすることができる。ＩＣには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ＩＣがノイズの発生源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側にＩＣを配置しないことで

、ＩＣをＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＣＳＬ）だけ離隔した位置に配置し、ＩＣから発せられるノイズを、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【０６６０】

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

【０６６１】

＜ＣＰＵＣ１００の高さとＩＣの高さと他の部品の高さとの関係＞

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付けることができる。

【０６６６】

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

【０６６７】
＜＜＜ＡＴ抽選に関する構成＞＞＞
次に、図９３を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なＡＴ状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ＡＴを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。
【０６６８】
はじめに、図９３は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のＡＴに関する状態はＡＴ抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のＡＴ抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の１の遊技状態においてのみＡＴ抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、ＢＢの当選に基づいてＡＴ抽選は実行しないよう構成されている。
【０６６９】
ステップ１４０１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別として「２」をセットし、所定のＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、ＡＴ抽選種別とは、ＡＴ抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、ＡＴ抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ１４０１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカＢ、チェリー、スイカＡ、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、ＡＴ抽選種別を記憶する前記所定のＲＡＭ領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するＲＡＭ領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるＡＴ抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。
【０６７０】
ステップ１４０１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別テーブルを参照して、ＡＴ抽選種別をセットして前記所定のＲＡＭ領域（ステップ１４０１‐２に係る所定のＲＡＭ領域と同一のＲＡＭ領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ１４０１‐５に移行する。尚、ステップ１４０１‐３でＮｏの場合にも、ステップ１４０１‐５に移行する。ここで、同図右中段のＡＴ抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、ＡＴ抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカＢに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、チェリーに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、スイカＡに当選した場合はＡＴ抽選種別として「１」を、再遊技に当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、押し順ベルに当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、セットするよう構成されている。
【０６７１】
次に、ステップ１４０１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされているＡＴ抽選種別に基づき、ＡＴ抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、ＡＴ抽選に当選する確率は、ＡＴ抽選種別が「０」の場合には５６／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「１」の場合には１８／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「２」の場合には１／２５６であり、ＡＴ抽選に当選し易いものから順に、「０→１→２」となっている。次に、ステップ

１４０１‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１４０１‐５で実行したＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４０１‐６でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数として所定値（例えば、５０）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、ＡＴ状態移行制御処理にてＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数をセットするよう構成しており、ＡＴ状態開始制御処理ではＡＴ初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（ＡＴゲーム数上乗せに当選した場合には、ＡＴゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ１４０１‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。尚、ステップ１４０１‐１又はステップ１４０１‐６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。

【０６７２】

従来の遊技機においては、ＡＴ抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、ＡＴ抽選を少なくとも２回実行する必要があったが、同図のようにＡＴ抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐２の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐４の処理が対応している）とを１回の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐６の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

【０６７３】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【０６７４】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【０６７５】

＜＜＜本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成＞＞＞

本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【０６７６】

また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。

（１）主制御基板Ｍにて制御される押し順表示装置Ｄ２７０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「＝３」と表示することで、「中→左→右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。

（２）副制御基板Ｓにて制御される演出表示装置Ｓ４０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様（を示唆する画像）が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「１２３」と表示することで、「左→中→右」の押し順を指示（示唆）可能である。

（３）副制御基板Ｓにて制御されるスピーカＳ２０から遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する音声を出力することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（４）副制御基板Ｓにて制御されるリール窓枠ランプＤ３１０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ラン

プＤ３１０が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。
（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。
【０６７７】
以下では、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やＲＴ状態の移行態様が相違し得る役）が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。ＡＴ中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様（リール停止順や停止ボタンの操作タイミング）を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。
【０６７８】
＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞
＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞
はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している（遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値が０である）場合にスタートレバーを操作して遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。
【０６７９】
＜構成１＞
まず、図９４の構成について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する（図１８のステップ１２６０にて実行する）。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０６８０】
その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示される。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの一例として、
「＝１」：「左→中→右」の押し順を指示
「＝２」：「左→右→中」の押し順を指示
「＝３」：「中→左→右」の押し順を指示
「＝４」：「中→右→左」の押し順を指示
「＝５」：「右→左→中」の押し順を指示
「＝６」：「右→中→左」の押し順を指示
のように構成されている。
【０６８１】
なお、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「＝」を表示せずに、右側の桁（下位桁）のみに数字を表示してもよいし、右側の桁（下位桁）のみに停止ボタン（又はリール）に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁（下位桁）は次回停止操作すべき停止ボタン（又はリール）に対応した表示とし、左側の桁（上位桁）は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁（下位桁）は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側の桁（上位桁）は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。
【０６８２】

押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの一例として、
「１２３」：「左→中→右」の押し順を指示
「１３２」：「左→右→中」の押し順を指示
「２１３」：「中→左→右」の押し順を指示
「３１２」：「中→右→左」の押し順を指示
「２３１」：「右→左→中」の押し順を指示
「３２１」：「右→中→左」の押し順を指示
のように構成されている。

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置Ｄ２７０又は演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【０６８６】

また、図９４においては、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの表示について説明する。「入賞‐Ａ３」

が当選役として決定された場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込み時処理として、ステップ１６２２にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側へ送信する。副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ２２５０のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ２３６０等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が実行する処理については、説明を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足しておく。例えば、ステップ１２５１の判断処理で主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、スタートレバーＤ５０の操作が行われたと判定すると、ステップ１５５０でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ６１０２のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ６１０６のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ６１０８、およびステップ６１１０によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ６１０２からステップ６１０８までの期間は、リール回転開始までのウエイト期間に相当する期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマＭ７０によるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ６１１４で主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ６１１４のリール加速状態終了タイミングに到達したかを判定する。そして、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ６１１６、およびステップ６１１８でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を

維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示（表示開始）されるよう構成されていればよい。

【０６９０】

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

【０６９１】

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

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

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

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

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

上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板Ｓ側が主制御基板Ｍ側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板Ｓ側の押し順ナ

ビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板Ｍ側が副制御基板Ｓ側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板Ｓ側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

【０６９２】

＜構成２＞

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

【０６９３】

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

【０６９４】

＜効果１＞

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

【０６９５】

＜効果２＞

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

【０６９６】

＜構成３＞

ＡＴ中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置Ｓ４０だけでなく、例えば図９７、図９８に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたランプ（以下、リール窓枠ランプＤ３１０と称する）、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成３においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプＤ３１０にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプＤ３１０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートランプＤ１８０と同様にＬＥＤなどによって構成されている。リール窓枠ランプＤ３１０の点灯、及びスピーカＳ２０から出力される音声などは、演出表示装置Ｓ４０と同様に副制御基板Ｓにて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビ

を実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０の時と同様に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より受信したコマンドに基づいて、ステップ２１０８、ステップ２２５０によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプＤ３１０は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓Ｄ１６０の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓Ｄ１６０の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】
なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとリール窓枠ランプＤ３１０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。
【０７０２】
上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Ｍが、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとリール窓枠ランプＤ３１０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Ｍが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、
（１）押し順表示装置Ｄ２７０でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する
（２）リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビを最先で実行する
（３）演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを最先で実行する
など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。
【０７０３】
＜効果＞
このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ（停止ボタンの有利な操作態様）を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０７０４】
＜構成４＞
次に、構成４として、スピーカＳ２０から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成４は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するよう構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をスピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作するべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。
【０７０５】
図９８を用いて構成４について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞－

Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７０６】
その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」が表示された後、スピーカＳ２０による音声を出力する押し順ナビとして、「中です」（第１停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声が出力される。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」が表示（表示開始）される。図９８では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプＤ３１０と同様に、押し順表示装置Ｄ２７０よりも遅く、演出表示装置Ｓ４０よりも早いタイミングとなっている。
【０７０７】
ここで、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から演出制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板Ｓ内の基板）から音声制御基板（副制御基板Ｓ内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約１６ｍｓを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約３２ｍｓを要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置Ｓ４０とスピーカＳ２０とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にスピーカＳ２０による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Ｍから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。
【０７０８】
このように、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にスピーカＳ２０による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置Ｓ４０を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。
【０７０９】
上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置→演出表示装置→音声」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとスピーカＳ２０からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板Ｍ側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。
【０７１０】
更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声→押し順表示装置→演出表示装置」、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→音声→押し

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

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

（２）スピーカＳ２０からの音声による押し順ナビを最先で実行する

（３）演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【０７１１】

＜効果＞

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

【０７１２】

＜＜ウエイトがある場合における押し順ナビの実行態様＞＞

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

【０７１３】

＜構成１＞

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

【０７１４】

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

【０７１５】

＜構成２＞

次に、図１００の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７１６】

スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板Ｍは、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１００では、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板Ｓは演出グループ番号に係るコマンドを受信したことに基づいて演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板Ｍから送信されるコマンドを決定すればよい。

【０７１７】

＜構成３＞

次に、図１０１の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７１８】

最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーＤ５０が操作され、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板Ｍは、最小遊技時間が経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０１では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理５回分の時間値である１０ｍｓ）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理５回分の時間値である１０ｍｓ）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板Ｍ側で制御する押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板Ｍ側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビよりも先に表示される。

【０７１９】

上記のように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０での押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングはこの限りではない。例えば、図９９における押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）される、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置Ｄ２７０と演

出表示装置Ｓ４０とで同時に押し順ナビが表示（表示開始）される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示（表示開始）するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示（表示開始）タイミングを分けるよう構成してもよい。

【０７２０】

＜効果＞

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

（１）押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの方が演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビよりも先に表示される場合

スタートレバーが操作され、主制御基板Ｍが、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理（例えば、２ｍｓ程度）により、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを表示（表示開始）可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

（２）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの方が押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置Ｓ４０上にて示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置Ｓ４０を視認しながら遊技を進行させていくことになる。押し順表示装置Ｄ２７０に比べてサイズ（表示領域）が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置Ｓ４０にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置Ｓ４０を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置Ｓ４０を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

また、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７２１】

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

【０７２２】

＜構成４＞

次に、図１０２の構成４について説明する。なお、構成４においては、リール窓枠ランプＤ３１０を有している。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、

「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７２３】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーＤ５０が操作され、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプＤ３１０の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプＤ３１０におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０２では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプＤ３１０の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先であり、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。

【０７２４】

なお、図１０２に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね３２ｍｓ程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置Ｄ２７０やリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【０７２５】

また、リール窓枠ランプＤ３１０においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板Ｍ側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

押し順表示装置Ｄ２７０、及びリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【０７２６】

＜効果＞

このように、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊

技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。
【０７２７】
　また、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０７２８】
＜構成５＞
　次に、図１０３の構成５について説明する。なお、構成５においては、指示遊技にてスピーカＳ２０から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。
【０７２９】
　スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカＳ２０による音声を出力する押し順ナビとして、「中です！」（第１停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声を出力する処理を実行する。その後、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカＳ２０からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカＳ２０からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板Ｍは、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝３」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図１０３では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置Ｄ２７０よりも先であり、演出表示装置Ｓ４０よりも先のタイミングとなっている。
【０７３０】
　なお、図１０３に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→音声→演出表示装置」又は「音声→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「２１３」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね３２ｍｓ程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示や音声による押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。
【０７３１】

また、スピーカＳ２０においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り１０ｍｓ程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Ｍが副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板Ｍ側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示よりも後にスピーカＳ２０からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【０７３２】

押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【０７３３】

＜効果＞

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカＳ２０から出力される音声）という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置Ｓ４０を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７３４】

押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバーＤ５０の操作開始から、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置Ｓ４０上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置Ｓ４０上に表示するまでに所定の時間（例えば３２ｍｓ以上）を要するからである。更に演出表示装置Ｓ４０上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバーＤ５０の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置Ｓ４０上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト有りの場合）→リール回転開始（ウエイト無しの場合）→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置Ｄ２７０に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【０７３５】

例えば、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの報知される順番の一例を記載すると、

（１）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（２）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（３）押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（４）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（５）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
（６）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
（７）演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（８）演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（９）演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１０）演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１１）演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
（１２）演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
（１３）音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（１４）音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（１５）音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１６）音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１７）音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
（１８）音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
（１９）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
（２０）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
（２１）リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
（２２）リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
（２３）リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
（２４）リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

のように、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【０７３６】

また、副制御基板Ｓにて制御される演出手段の１つとして、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンランプＳ６０により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）するような押し順ナビを加えて構成することも可能である。スタートレバーＤ５０が操作されることで、主制御基板Ｍは、タイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第１停止操作を行うべき第１停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を点灯（又は、点滅）させる処理を実行する。停止ボタンＤ４０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（２５）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→演出表示装置
（２６）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（２７）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））及びリール窓枠ランプが略同時→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（２７）では、リール窓枠ランプＤ３１０と停止ボタンランプＳ６０の点灯（点滅）のタイミングを同時としているが、更にスピーカＳ２０からの音声を同時に出力させるよう構成することも可能である。主制御基板Ｍ側（押し順表示装置Ｄ２７０）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング（押し順表示装置Ｄ２７０）、もしくは副制御基板Ｓ（演出表示装置Ｓ４０、リール窓枠ランプＤ３

１０、スピーカＳ２０からの音声、停止ボタンＤ４０）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯（点滅）させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯（点滅）させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプＳ６０により、例えば「２１３」：「中→左→右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプ（点灯）→中停止ボタンＤ４２を操作→中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプ（消灯）→左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプ（点灯）→左停止ボタンＤ４１を操作→左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプ（消灯）→右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプ（点灯）→右停止ボタンＤ４３を操作→右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプ（消灯）のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯（点滅）、消灯するよう構成される。

【０７３７】

また、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御を、副制御基板Ｓにて実行する場合を上述したが、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御は、主制御基板Ｍにて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板Ｍでの停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。

【０７３８】

主制御基板Ｍにて、停止ボタンランプＳ６０の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理（例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプＳ６０の点灯処理までにかかる時間は２ｍｓ程度）により、停止ボタンランプＳ６０を点灯（又は、点滅）させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（２８）押し順表示装置→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（２９）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（３０）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））及び押し順表示装置が略同時→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（２８）～（３０）では、主制御基板Ｍ側で制御を行う停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビは、副制御基板Ｓ側で制御を行う演出表示装置Ｓ４０、スピーカＳ２０からの音声、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビよりも先に開始されるが、主制御基板Ｍ側で、停止ボタンランプＳ６０を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板Ｓ側（例えば、演出表示装置Ｓ４０、スピーカからの音声、リール窓枠ランプＤ３１０）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板Ｍ側（押し順表示装置Ｄ２７０、停止ボタンランプＳ６０）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板Ｓ（演出表示装置Ｓ４０、リール窓枠ランプＤ３１０、スピーカＳ２０からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。

【０７３９】

＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞

次に、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第３停止ボタンの操作を行ったタイミングである。第３停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

【０７４０】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第３停止ボタンの操作タイミングを起点として「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

【０７４１】

なお、以下に説明する構成１～構成５においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置Ｓ４０の第１停止ボタン、および第２停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

【０７４２】

＜構成１＞

まず、図１０４の構成１について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの表示が終了すると共に、演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７４３】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビとして「３」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側は当該検知に係るコマンドを受信して、「３」の表示を消去する処理を実行することにより、「３」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

【０７４４】

その後、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビと演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了契機としては、共に「第３停止ボタン押下」（第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって検知）であるが、図１０４では、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの方が、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第３停止ボタン押下時」としていた場合であって

も、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

【０７４５】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置Ｄ２７０においては、押し順表示装置Ｄ２７０が点灯→消灯開始→消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置Ｓ４０においては、押し順ナビの表示→押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始→押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置Ｄ２７０が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置Ｄ２７０が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

【０７４６】

また、第３停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第３停止ボタン操作時とは、第３停止ボタンが押下されたタイミング（第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板Ｍ側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第３停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第３停止ボタンが押下された後、第３停止ボタンを離した状態（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第３停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、演出表示装置Ｓ４０において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、

（押し順ナビの終了が同時ではない場合）

（１）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（２）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（３）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（４）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯

（５）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消

滅エフェクトの表示（表示開始）→主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯
（６）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯
（押し順ナビの終了が同時の場合）
（７）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯
（８）主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯
と規定することが可能である。
【０７４７】
　また、第３停止ボタン押下時ではなく、例えば、第１停止ボタン押下時、第２停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置Ｄ２７０においては、点灯が開始されてから主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置Ｓ４０においては、例えば、第１停止ボタン押下（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第１停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）及び次に停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビ（例えば「２」の表示）の表示態様を変更開始（以下、「第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する）するよう構成されている。これらが実行される順番としては、
（９）第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始
（１０）第２リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第１停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）
のどちらのように構成されていてもよい。また、第２停止ボタン操作時においても同様に、
（１１）第２停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第３リール押し順ナビの表示態様の変更開始
（１２）第３リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第２停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）
のように構成することができる。
【０７４８】
＜構成２＞
　次に、図１０５の構成２について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押

し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７４９】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの表示が終了する。

【０７５０】

＜構成３＞

次に、図１０６の構成３について説明する。図１０６においては、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを「＝３」ではなく「　３」としている。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表示可能に構成されている。

【０７５１】

ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７５２】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ（１１枚の払出となる図柄組み合わせ）が停止表示され、押し順表示装置Ｄ２７０に「　０」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置Ｄ２７０に「　１」→「　２」→「　３」→・・・「　１０」→「　１１」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置Ｄ２７０に「　１１」が表示された後（獲得枚数を表示した後）、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を終了する（非表示とする）。このように、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置Ｄ２７０の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「　０」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、１枚である場合にも１１枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「　０」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

【０７５３】

なお、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第３停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「　３」の表示（押し順表示装置の機能）から「　０」の表示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置Ｄ２７０の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングを「第３停止ボタン押下時」とすることで

、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【０７５４】

その他の例として、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを「＝３」ではなく「１３」、「２３」、「３３」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「１」、「２」、「３」は、それぞれ左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「１」であれば、停止操作を行うべきリールは左リールＭ５１であり、「２」であれば停止操作を行うべきリールは中リールＭ５２であることを示す）。右側の桁である「３」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置Ｓ４０上にて表示される押し順「中→左→右」（対応する指示番号は「Ａ３」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「２３」→「１３」→「３３」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「３３」）の表示が消えることで押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビが終了する。

【０７５５】

＜効果＞

このように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７５６】

また、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビ表示（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第３停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかとの期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかとの期待感を削がれる事象の発生を減少させることができる。

【０７５７】

＜構成４＞

次に、図１０７の構成４について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェク

トの表示（表示開始）と共に押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いＲＴ状態を維持可能）場合（例えば、中第１停止が最も高利益となる３択の押し順再遊技である「再遊技‐Ｄ２」に当選した場合）について例示している。

【０７５８】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、１ベットランプＤ２１１が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、１ベットランプＤ２１１→２ベットランプＤ２１２→３ベットランプＤ２１３の順に点灯することとなる）。

【０７５９】

＜構成５＞

次に、図１０８の構成５について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いＲＴ状態を維持可能）場合（例えば、中第１停止が最も高利益となる３択の押し順再遊技である「再遊技‐Ｄ２」に当選した場合）について例示している。

【０７６０】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、１ベットランプＤ２１１が点灯し、１ベットランプＤ２１１が点灯した後に、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了する。

【０７６１】

このように、例えば、図１０４の構成１と、図１０８の構成５とを有している場合などで、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【０７６２】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置Ｓ４０においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第３停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「１ベ

ットランプ点灯時」としており、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了→１ベットランプ点灯時」となり、また、１ベットランプＤ２１１の点灯タイミングが、第３停止ボタン非押下であれば、「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→１ベットランプ点灯時→入賞判定→入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

【０７６３】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、

（１）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（２）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（３）押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（４）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（５）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
（６）押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
（７）演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
（８）演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
（９）演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１０）演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１１）演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
（１２）演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
（１３）音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
（１４）音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
（１５）音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
（１６）音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
（１７）音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
（１８）音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
（１９）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
（２０）リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
（２１）リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
（２２）リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
（２３）リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
（２４）リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

このように、第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【０７６４】

また、副制御基板Ｓにて制御される演出手段の１つとして、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビの終了までの処理としては、主制御基板Ｍが第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍがタイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に当該第３停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓが当該コマンドを受

信→第３停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を消灯（消灯開始）する。また、主制御基板Ｍが第１停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Ｍがタイマ割り込み処理にて副制御基板Ｓ側に当該第１停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓが当該コマンドを受信→第１停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を消灯（消灯開始）すると共に第２停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０を点灯（点灯開始）する。
（２５）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタン（第３停止ボタンランプが消灯）
（２６）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン（第３停止ボタンランプが消灯）
などのように構成することが可能となる。停止ボタンＤ４０による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプＤ３１０のように、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０、音声、リール窓枠ランプＤ３１０より先でもよいし、後でもよい。また、第３停止ボタン操作時において、第３停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第３停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【０７６５】

以上のように本例では、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞、及び＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に基づいて、１回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示（表示開始）されてから、押し順ナビが終了するまでの１遊技の流れの一例を具体的に記載すると、

１．押し順ナビの表示（表示開始）
スタートレバー操作→押し順ナビの表示（表示開始）（押し順表示装置Ｄ２７０）→押し順ナビの表示（表示開始）（演出表示装置Ｓ４０）
２．第１停止ボタン操作～第２停止ボタン操作まで
２－１．演出表示装置Ｓ４０
第１停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第１停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第２リール押し順ナビの表示態様の変更
→第２停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第２停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第３リール押し順ナビの表示態様の変更
２－２．押し順表示装置Ｄ２７０
押し順表示装置Ｄ２７０は点灯した状態である。
３．第３停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了
第３停止ボタン操作→押し順表示装置消灯→第３停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）→第３停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了
このようにして、１遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、例えば、１．押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプＤ３１０、及びスピーカＳ２０から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、２．第１停止ボタン操作～第２停止ボタン操作においては、演出表示装置Ｓ４０において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、３．第３停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第３停止ボタン押下、第３停止ボタン非押下などで更に区分けできる）してもよい。

【０７６６】

本例のように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの開始

タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７６７】

＜押し順不正解時の表示態様＞

ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順（又は、異なる操作タイミング）にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左→中→右」であるゲームが実行される場合を例示する。

【０７６８】

演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビとして「１２３」が表示されており、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビとして「＝１」が表示されている状況下、第１停止操作として中停止ボタン（正解の押し順は左停止ボタンに対応）が操作され、主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第１停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第１停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信→副制御基板Ｓ側は演出表示装置Ｓ４０における「１２３」の表示をすべて消去する処理を実行する。

以上のように構成してもよい。なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板Ｓ側では、すべてのリール（又は、停止ボタン）に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板Ｍ側では押し順ナビの表示を維持するよう構成されている。なお、主制御基板Ｍ側における押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビ）は、第３停止操作時（主制御基板Ｍ側の割り込み処理として第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時）に消去するよう構成されている。

【０７６９】

＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞

次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御（演出表示装置Ｓ４０）に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞‐Ａ３」に当選した場合）について例示している。

【０７７０】

＜構成１＞

まず、図１０９の左上段図において、ＡＴ中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置Ｓ４０上に押し順ナビとして「２１３」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が１１番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「１」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である１１枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段（有効ライン）に１５番のベルが停止するよう構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、１１番のリプレイＡから最大コマ数（本例では４コマ）のスベリを発生させて１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

【０７７１】
ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図３５に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図３５＜リール回転速度イメージ＞の（４）のリール定速状態から（５）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば１９０ｍｓ以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（６）のリール減速状態へと遷移し、（７）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。
【０７７２】
その後、図１０９の右上段に記載されているように演出表示装置Ｓ４０では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了し）、中リールは１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図１０９の左下段のように、演出表示装置Ｓ４０は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは１５番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）されるタイミングと同時でもよい。
【０７７３】
その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの１５番のベルが入賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間（例えば１９０ｍｓの間）である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前（次回の停止ボタンの操作が有効になる前）に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。
【０７７４】
ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を行った場合について説明を行ったが、例えば０コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、０コマスベリであった場合においても、次回の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、０コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、０コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。
【０７７５】
また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビを発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段と

して、リール窓枠ランプＤ３１０による点灯、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプＤ３１０、もしくはスピーカＳ２０から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置Ｓ４０にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する（リール窓枠ランプＤ３１０であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する）よう構成することが可能である。

【０７７６】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプＤ３１０、音声、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯（点滅）、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカＳ２０から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンＤ４１の点灯（点滅）、消灯により実行される。

【０７７７】

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成に、リール窓枠ランプＤ３１０、音声、停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）を含めて構成される場合、

（１）リール窓枠ランプＤ３１０

（１－１）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（１－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（２）音声

（２－１）次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力

（３）停止ボタンＤ４０

（３－１）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（３－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（４）演出表示装置Ｓ４０

（４－１）当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）

（４－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化

以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成（１－１）～（４－２）を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン→演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理→次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

【０７７８】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図１０９を用いて説明を行い、図１０９では、第１停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第１停止操作時だけに限定されない。例えば、第２停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第３停止操作時においては、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば、演出表示装置Ｓ４０における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプＤ３１０における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」）の処理は実行されない。

【０７７９】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置Ｓ４０における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次回の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作するべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。
【０７８０】
＜＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理＞＞＞＞
　次に、第３実施形態として、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図１１３を参照）。メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクタＤＳ内の投入受付センサＤ１０ｓを通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを通って下方に流下する。そして、投入受付センサＤ１０ｓの更に奥に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第１投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第１投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報、第２投入センサＤ３０ｓがオンになったタイミングの情報、第２投入センサＤ３０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。
【０７８１】
＜＜＜第３実施形態　投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞＞
　図１１０は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。続いて図中３のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間Ａが、主制御基板Ｍによって算出され、Ａが所定の範囲内（第３実施形態では、４ｍｓ≦Ａ＜１８３ｍｓ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第１投入センサＤ２０ｓが検知を終了するまでの時間Ｂが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｂが所定の範囲内（２ｍｓ≦Ｂ＜１１５ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中４のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してから第２投入センサＤ３０ｓが検知を終了するまでの時間Ｃが、主制御基板Ｍによって算出され、Ｃが所定の範囲内（４ｍｓ≦Ｃ＜１８３ｍｓ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内を通過しているかを判定しており、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び

第２投入センサＤ３０ｓのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。
【０７８２】
＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞
＜＜構成１＞＞
　次に、第３実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図１１１～図１１２は、ステップ１２００のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第３実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図１１３は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図１１１のフローチャートにおいて、図１７と同内容においては説明を省略する（ステップ１２２０～ステップ１２２５まで、及びステップ１２３２以降）。まず、図１１１において、ステップ１２２６‐１（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６‐１（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（図１１３の中上段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに差し掛かったタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐２（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐３（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１１３の右上段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓに差し掛かったタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる）。ステップ１２２６‐３（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐６（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオンであるか否かを判定する（図１１３の左下段によるイメージ図　遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐８（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ１２２６‐９（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオフであるか否かを判定する（図１１３の中下段によるイメージ図　遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓの検知範囲を超えたタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる）。ステップ１２２６‐９（第４）でＹｅｓの場合、１枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーＤ５０の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ１２３２に移行する。
【０７８３】
＜効果１＞
　第３実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第３実施形態のように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。
【０７８４】

＜効果２＞
　また、第２投入センサＤ３０ｓがオフのままであり第１投入センサＤ２０ｓのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第２投入センサＤ３０ｓと比較してメダル投入口１７０から近い位置に備えられている第１投入センサＤ２０ｓによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【０７８５】
＜＜＜第３実施形態　投入センサエラーによるサブルーチン＞＞＞
　また、ステップ１２２６‐３（第４）、ステップ１２２６‐６（第４）、ステップ１２２６‐９（第４）でＮｏの場合、ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）により、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第１投入センサ及び第２投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図１１０の第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ１２２６‐４（第４）、ステップ１２２６‐７（第４）、ステップ１２２６‐１０（第４）のいずれかでＹｅｓの場合、ステップ１２２６‐５（第４）で、メダル投入エラー処理が実行される。図１１２は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ１２２６‐１２（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ１２２６‐１３（第４）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１２２６‐１４（第４）に移行する。尚、１２２６‐１３（第４）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ１２２６‐１４（第４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ１２２６‐１５で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセレクタＤＳ内のメダル投入口Ｄ１７０付近に備えられた投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサＤ１０ｓの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。
【０７８６】
＜＜＜第３実施形態　投入監視カウンタに基づいたエラーの検出＞＞＞
＜＜構成２＞＞
　メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルが通過する第１のセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓが備えられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構

成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサＤ１０ｓがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、投入受付センサＤ１０ｓがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて０→１と加算処理を行う。そして、主制御基板Ｍは、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内の経路を流下し、例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフになったタイミング（図１１０では、４のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて１→０と減算処理を行う。このとき、例えば、図１１０のタイミングチャートで１～４までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないこととなる。例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフにならなず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第２投入センサＤ３０ｓが、投入受付センサＤ１０ｓよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

【０７８７】

＜効果＞

このように、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、更に投入受付センサＤ１０ｓの３つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７８８】

＜＜＜第３実施形態　メダル投入音の出力＞＞＞

第３実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第３実施形態において、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第２投入センサＤ３０ｓがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第３実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓがオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第３実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【０７８９】

＜＜構成３＞＞

まず、タイミングＡとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図１１０のタイミングチャートにより、Ｃの期間の上限値である１８３ｍｓよりＢの上限値である１１５ｍｓを差し引くと６８ｍｓとなる。つまり、この期間で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

【０７９０】

＜＜構成４＞＞

タイミングＡの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→

クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

【０７９１】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

【０７９２】

＜＜構成５＞＞

次に、タイミングＢとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【０７９３】

＜＜構成６＞＞

タイミングＢの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【０７９４】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２

投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

【０７９５】

＜＜構成７＞＞

次に、タイミングＣとして、メダル投入音を、第２投入センサＤ３０ｓでのエラー検知によりスピーカＳ２０から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第２投入センサＤ３０ｓでのエラーが検知されるまでに少なくとも６７ｍｓ以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第２のタイミングと同様であるが、更にステップ１２２６‐１５にて主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵ１００が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

【０７９６】

＜＜構成８＞＞

タイミングＣの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【０７９７】

＜効果＞

このように構成することで、「第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン→第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側でメダル投入音が出力されることとなる。「第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【０７９８】

＜＜＜第３実施形態　シュートセンサによるメダルエラー検出＞＞＞

次に、第３実施形態として、シュートセンサＤ４０ｓを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図１１４は、メダルセレクタＤＳ内の遊技メダルの経路において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過した後のメダルの流路部材（第３実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図１１４において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの下方にシュートセンサＤ４０ｓが備えられており、シュートセンサＤ４０ｓは、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第３実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【０７９９】

シュートセンサＤ４０ｓによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホッパＨ４０と連通するシュート本体において、シュートセンサＤ４０ｓの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル１枚分の幅であり、１枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第３実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル３枚分の位置がシュートセンサＤ４０ｓにより検知される位置とするが、シュートセンサＤ４０ｓが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【０８００】

シュートセンサＤ４０ｓの遊技メダルの検知は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサＤ４０ｓによって検知されて、その信号（シュートセンサＤ４０ｓがオンになったタイミングの情報、シュートセンサＤ４０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。主制御基板Ｍは、シュートセンサＤ４０ｓによって検知された信号に係る情報、更に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Ｍが、第１投入センサＤ２０ｓもしくは第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサＤ４０ｓが検知するべき時間　以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図１１４における４枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、４枚目の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、もしくは第２投入センサＤ３０ｓにより検知されたタイミングから４枚目の遊技メダルがシュートセンサＤ４０ｓにより検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第３実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルを検知したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

【０８０１】

＜＜第３実施形態　シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート＞＞

図１１５は、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中１のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中２のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Ｍに供給されることになる。その後、図中３のタイミングでシュートセンサＤ４０ｓが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第１投入センサＤ２０ｓが遊技メ

ダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｄ、第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルを検知してからシュートセンサＤ４０ｓが検知を開始するまでの期間Ｅが主制御基板Ｍによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサＤ４０ｓの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ、及び第２投入センサＤ３０ｓを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサＤ４０ｓを備えることで検出することが可能となる。

【０８０２】

＜効果＞

このように構成することで、例えばシュートセンサＤ４０ｓ付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサＤ４０ｓによる遊技メダルの正常な通過は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサＤ４０ｓによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８０３】

＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞

次に、第４実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿Ｄ２３０への払い出し、もしくはメダル受け皿Ｄ２３０への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材Ｄ３４０の機構の一例について説明することにする。

【０８０４】

まず、第４実施形態に係るメダル返却部材Ｄ３４０について詳細に説明するための図１１６～図１１９について説明する。図１１６はメダル返却部材Ｄ３４０の正面図である。図１１７は、メダル返却部材Ｄ３４０を、メダル受入口Ｄ３４１（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図１１８は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図１１９は、図１１７の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

【０８０５】

＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材の正面図＞＞＞

図１１６は、第４実施形態におけるメダル返却部材Ｄ３４０の正面図である。メダル返却部材Ｄ３４０の一例として、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクタＤＳによりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロッカがオフの状態でブロッカに到達した遊技メダル）をメダル受け皿Ｄ２３０に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿Ｄ２３０に払い出すよう構成されている。

【０８０６】

メダル返却部材Ｄ３４０は、メダルセレクタＤＳにより検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿Ｄ２３０に返却する際に通過する第一流路と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、２つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材Ｄ３４０を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

【０８０７】

メダル返却部材Ｄ３４０における第二流路は少なくとも、ホッパＨ４０から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口Ｄ３４１と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈか

ら払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２を有するよう構成されている。更に、メダル落下面Ｄ３４２と対向して位置するメダル非落下面Ｄ３４３と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

【０８０８】

メダル受入口Ｄ３４１は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈと連通するよう構成されている。また、メダル受入口Ｄ３４１は開口しているため、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口Ｄ３４１を通過することが可能となっている。また、特に、第４実施形態では、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第４実施形態において、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口Ｄ３４１に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口Ｄ３４１の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

【０８０９】

また、第４実施形態において、メダル落下面Ｄ３４２の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面Ｄ３４２と対向して位置するメダル非落下面Ｄ３４３も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面Ｄ３４２、及びメダル非落下面Ｄ３４３の形状はこれに限定されない。

【０８１０】

第４実施形態においてメダル受入口Ｄ３４１は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図１１６の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出されてメダル落下面Ｄ３４２に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面Ｄ３４２から滑り落ち、確実にメダル受け皿Ｄ２３０へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口Ｄ３４１、およびメダル落下面Ｄ３４２が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口Ｄ３４１、およびメダル落下面Ｄ３４２が共に傾斜しないよう構成してもよい。尚、メダルセレクタＤＳにより検出された不適正なメダルは、メダル受入口Ｄ３４１の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿Ｄ２３０の方向に落下するよう構成されている。

【０８１１】

＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材の側面図　遊技メダル流下の軌跡図（斜視図）＞＞＞

次に、図１１７、および図１１８を用いて、第４実施形態のメダル受入部材の構成においての寸法規定について説明する。図１１７は、メダル返却部材Ｄ３４０を、メダル受入口Ｄ３４１が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれａ、ｂと規定する（図１１６参照）。なお、遊技メダルの厚みであるａは、１．５ｍｍ～２．０ｍｍ程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径であるｂは、２４．５ｍｍ～２５．５ｍｍ程度とすることが好適である。

【０８１２】

次に、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２から、メダル受入口Ｄ３４１の縁部までの距離をｃ、メダル非落下面Ｄ３４３に対して垂直方向におけるメダル非落下面Ｄ３４３からメダル受入口の縁部までの最長の距離をｄ、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向（例えば、第４実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口Ｄ３４１の開口部の高さ方向とする）の長さをｅ、メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さをｆとしてそれぞれ規定する。第４実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材Ｄ３４０は構成されている、

ｃ≧ａ・・・式（１）

ｂ＞ｄ・・・式（２）
ｆ≧２ｂ・・式（３）
ｂ＞ｅ・・・式（４）
尚、第４実施形態において、遊技メダルは２５Φサイズ、３０Φサイズのどちらでも適用が可能である。

【０８１３】
まず、式（１）及び（３）を満たしていることで、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚みａよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【０８１４】
次に、式（４）を満たしていることで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された１枚目の遊技メダル（遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず）と、その後に払い出される２枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能である。

【０８１５】
次に、式（３）を満たしていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる。

【０８１６】
式（１）～式（４）のように、メダル返却部材Ｄ３４０の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈからの遊技メダルの払い出し、及びスムーズな遊技メダルのメダル受け皿Ｄ２３０への誘導を行うことが可能となる。図１１８は、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式（１）～式（４）の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された１枚目の遊技メダルと、その後に払い出される２枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能となる。

【０８１７】
なお、図１１７に示すように、本例では、メダル返却部材Ｄ３４０の外部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材Ｄ３４０の内部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル受入口Ｄ３４１に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

【０８１８】
＜＜＜第４実施形態　遊技メダル流下の軌跡図（側面図）＞＞＞
図１１８において、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図１１９を用いて説明を行う。図１１９は、図１１７の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出される。次に、右上段図のように、２枚目の遊技メダルが１枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口Ｄ３４１から放出され、１枚目の遊技メダル

は、図１１６の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突する。尚、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出されてから２枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装置Ｈのディスク Ｈ５０の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第４実施形態の右上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出された後に２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されることとなるが、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングとしては、（１）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、（２）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前（直前）のタイミング、（３）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングに合わせて前記ｆ（図１１７参照）の距離を調整してもよい。なお、上記（２）については、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてメダル受入口Ｄ３４１を通過してから、遊技メダルの直径（前記ｂ）以上水平方向に進んだ（発射された）後のタイミングとすることが好適である。また、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングが、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、１枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ（奥行き）は限られているため、前記ｆ（メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さ）も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、２枚目の遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出されるタイミングを１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、２枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、３枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数（例えば、１５枚）目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。なお、１枚目と２枚目の払い出しではメダル同士が衝突しないが、２枚目と３枚目の払い出しではメダル同士が衝突するような場合であったとしても、返却部材Ｄ３４０内に払い出す遊技メダルが詰まりにくいという効果を創出することができる。これは遊技機において、２枚払い出すことが３枚払い出すことよりも発生頻度が多いことを意味している。また、衝突部においては、メダル返却部材Ｄ３４０の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【０８１９】

次に、左下段のように、１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面Ｄ３４２に落下する。２枚目の遊技メダルは、１枚目の遊技メダルの上方を通過し、１枚目の遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式（１）のように構成されていることで、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面Ｄ３４２に落下した１枚目の遊技メダルは、重力によりメダル落下面Ｄ３４２の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面Ｄ３４２から落下することでメダル受け皿Ｄ２３０へと誘導される。２枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に１枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面Ｄ３４２に落下する。このとき、１枚目の遊技メダルが、メダル落下面Ｄ３４２の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口Ｄ３４１の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる。

【０８２０】

＜＜効果１＞＞

メダル受入口Ｄ３４１から２枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、１枚目の

遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面Ｄ３４２に落下する。このとき、式（１）及び（３）を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚みａよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【０８２１】

＜＜効果２＞＞

例えば式（２）、式（４）のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口Ｄ３４１の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【０８２２】

＜＜効果３＞＞

例えば式（３）のように構成されていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０８２３】

＜＜効果４＞＞

メダル落下面Ｄ３４２に落下した１枚目の遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２から落下し、メダル受け皿Ｄ２３０の方向に向かって流下することになり、２枚目の遊技メダルは、図１１９の左下段図のように、１枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面Ｄ３４２に落下することになる。このように構成することで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１付近での滞留によるメダル受け皿Ｄ２３０へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【０８２４】

＜＜効果５＞＞

メダル払出装置Ｈから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材Ｄ３４０の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【０８２５】

＜＜効果６＞＞

ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突（メダルセレクタＤＳから返却される遊技メダルとホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダル同士の衝突など）が起こり、リズミカルではないメダル受け皿Ｄ２３０への遊技メダルの流下となってしまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８２６】

なお、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、前扉ＤＵの一部であってもよいし、メダル返却部材Ｄ３４０の一部分であってもよいし、衝突部のみ別体の部材として前扉ＤＵ又はメダル返却部材Ｄ３４０に取り付けられていてもよい。

【０８２７】

また、本例においては、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、メダル落下面Ｄ３４２に略垂直である平面の形状としたが、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが衝突し、当該衝突した遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下するよう構成されていればよく、例えば、メダル落下面Ｄ３４２が湾曲した形

状となっており、衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよいし、メダル返却部材Ｄ３４０におけるいずれかの面あるいは部分が湾曲して衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよい。また、前述したように、衝突部のみ別体の部材として前扉ＤＵ又はメダル返却部材Ｄ３４０に取り付けられているよう構成し、当該衝突部が湾曲した形状となるよう構成してもよい。

【０８２８】

＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞

＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート＞＞＞

次に、第５実施形態として、メダル払出装置Ｈの駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置Ｈの動作制御について、図１２０を用いて説明する。図１２０は、遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出される際に駆動するホッパモータＨ８０と、第１払出センサＨ１及び第２払出センサＨ２の検知に係るタイミングチャートである。なお、第１払出センサＨ１及び第２払出センサＨ２の詳細については後述することとなるが、説明の都合上、図４における第１払出センサＨ１０ｓ→第２払出センサＨ２、図４における第２払出センサＨ２０ｓ→第１払出センサＨ１としており、遊技メダルを払い出していない初期位置（ディスクが回転していないときの初期位置）においては、第１払出センサＨ１：オン、第２払出センサＨ２：オフとなっている。まず、ホッパモータＨ８０において、ホッパモータＨ８０が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置Ｈにより、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転し、メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第５実施形態において、第１払出センサＨ１及び第２払出センサＨ２は、例えば放出付勢手段Ｈ７０の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中１のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第５実施形態では初期位置と称する）において第１払出センサＨ１がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する。そして、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から動き出すことで第１払出センサＨ１がオフの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する（第１払出センサＨ１がオン→オフとなる）。図中２のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が遊技メダルを払い出す位置（第５実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第２払出センサＨ２がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する（第２払出センサＨ２がオフ→オンとなる）。そして図中３のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段Ｈ７０が再び初期位置へ変位を開始することで第２払出センサＨ２がオフの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する（第２払出センサＨ２がオン→オフとなる）。そして図中４のタイミングで、放出付勢手段Ｈ７０が再び初期位置へ変位することで第１払出センサＨ１がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信する（第１払出センサＨ１がオフ→オンとなる）。尚、第５実施形態では、例えば１のタイミングから２のタイミングまでの期間が所定の範囲Ａ（Ａ＜２６ｍｓ）であり、２のタイミングから３のタイミングまでの期間が所定の範囲Ｂ（９ｍｓ≦Ｂ＜６０ｍｓ）であり、３のタイミングから４のタイミングまでの期間が所定の範囲Ｃ（９ｍｓ≦Ｃ＜６０）であることを検知することでメダル払出装置Ｈが正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

【０８２９】

＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止＞＞＞

＜＜構成＞＞

次に、図１２１を用いて、第５実施形態のメダル払出装置Ｈによるメダル払出開始～メダル払出装置Ｈの停止までの一連の流れについて説明する。まず、図１２１であるが、第５実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置Ｈの停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第５実施形態の構成に不要なメダル払出装置Ｈに係る

構成はできるだけ排除したものとなっている。図１２１は、遊技メダルを払い出す際に回転駆動するディスクＨ５０の正面図である。

【０８３０】

尚、第５実施形態において、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す枚数を５枚としている。ディスクＨ５０には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスクＨ５０は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスクＨ５０の下をディスクＨ５０の回転によって移動することで、放出口Ｄ２４０から遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホッパモータＨ８０が駆動前であり、第１払出センサＨ１がオンの状態である。この状態を、第５実施形態では放出付勢手段Ｈ７０における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスクＨ５０の外周上に、ディスクＨ５０の回転前の初期位置（ディスクＨ５０）を設けることにする。この初期位置（ディスクＨ５０）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスクＨ５０の回転方向に変位する。また、第５実施形態においては、ホッパモータＨ８０の駆動状態は定速状態であり、更に４枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

【０８３１】

図１２１の上段図において、ホッパモータＨ８０の駆動が定速回転であり、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位して４枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスクＨ５０）においては、３枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度Ａだけ回転していることがわかる。つまり、ホッパモータＨ８０の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスクＨ５０は角度Ａだけ回転する。また、放出付勢手段Ｈ７０が払出位置から初期位置に変位するまでに、ディスクＨ５０は回転しない。

【０８３２】

次に、図１２１の左下段において、ホッパモータＨ８０の駆動が定速回転であり、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置から払出位置まで変位して５枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、４枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段Ｈ７０は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスクＨ５０は回転していないため、４枚目の遊技メダルを払い出したときと同様に、４枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Ａだけ回転していることがわかる。

【０８３３】

そして、右下段のように、５枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホッパモータＨ８０の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホッパモータＨ８０の駆動をオフにした後、ディスクＨ５０の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクＨ５０）は５枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Ｂだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、１枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホッパモータＨ８０は駆動開始からすぐに定速状態になるわけでなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、１枚目（ホッパモータＨ８０は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段Ｈ７０が初期位置であった場合は、２枚目以降（ホッパモータＨ８０は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホッパモータＨ８０が加速状態を有している分遅れることになる。

【０８３４】

ここで、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホッパモータＨ８０を駆動すると、ホッパモータＨ８０が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をＡ（ｍ／ｔ）とする。加速状態は、速度０から定速の速度Ａまで加速処理を行う状態であり、速度０から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をＢ（ｍ／ｔ）とすると、Ｂ＜Ａとなる。よって、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ｃ（ｍ／ｔ）は、Ｂ＜Ｃ＜Ａとなる。

【０８３５】
次に、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。１枚目の遊技メダルが払い出された時点でホッパモータＨ８０は定速状態となっているため、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はＡとなる。
【０８３６】
上記のように、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ｃよりも、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Ａの方が速いため、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離と、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。
【０８３７】
図１２１に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては５枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクＨ５０を所定の角度（第５実施形態では角度Ｂ）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離を、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離（２枚目の遊技メダルが払い出されてから３枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクＨ５０が回転する距離等も同一の距離）よりも短くすることができ、ホッパモータＨ８０が停止している状態から１枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、１枚目の遊技メダルが払い出されてから２枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける（近似させる）ことができることとなり、テンポよく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。
【０８３８】
尚、ホッパモータＨ８０の駆動後にディスクＨ５０が停止する場合の回転方向へのズレの幅（角度Ｂ）であるが、これは、ホッパモータＨ８０の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホッパモータＨ８０の加速状態で回転する幅とホッパモータＨ８０の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホッパモータＨ８０の駆動後にディスクＨ５０を放出付勢手段Ｈ７０が初期位置からどの程度回転方向にずらして停止させるかが定められることになる。ホッパモータＨ８０の加速状態で回転する幅とホッパモータＨ８０の定速状態で回転する幅の差分は、ホッパモータＨ８０の放出付勢手段Ｈ７０の初期位置に対応する位置から放出付勢手段Ｈ７０の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度Ｂは角度Ａよりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度Ｂだけ回転方向にずれた場合であっても、第１払出センサＨ１及び第２払出センサＨ２による遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図１２０のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。
【０８３９】
＜＜効果＞＞
このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第５実施形態に係る構成と第４実施形態に係る構成とを組み合わせることで、（１）遊技メダル同士が衝突しない、（２）遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

【０８４０】
　また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスクＨ５０を所定の角度（第５実施形態では角度Ｂ）だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口Ｄ２４０から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。
【０８４１】
＜＜＜＜第６実施形態　主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御＞＞＞＞
　次に、第６実施形態として、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板Ｍは、例えば、図１６の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図３２のステップ１６２２のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓの通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓでそれぞれ実行処理に係るプログラム（主制御基板Ｍが有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板Ｓが有するプログラムはサブ側プログラムと称する）を有しており、例えば、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板Ｍからコマンドが受信できない状況下、副制御基板Ｓはサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板Ｓが主制御基板Ｍからコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板Ｍのメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板Ｓとの通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとで通信が不可となっている状況から、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図１２２～図１２６を用いて主制御基板Ｍにて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板Ｓとの通信が不可になった場合において、主制御基板Ｍ、及び副制御基板Ｓにて行われる処理についての実施例を第６実施形態として説明することにする。
【０８４２】
＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞
　図１２２は、精算に係る処理の実行中に主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数としてＮ遊技目を起点とし、Ｎ＋１遊技目に跨って処理が行われるものであるとする。そして、第６実施形態では、主制御基板Ｍが行う処理として、特に、副制御基板Ｓに、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板Ｓが行う処理として、主制御基板Ｍから受信したコマンドに基づいた演出を実行することを１セット（第６実施形態では１つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することはなく、受信したコマ

ンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図１２２～図１２６では、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍが送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが１以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカＳ２０から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカＳ２０から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるものとする。例えば、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカＳ２０から音声を出力する処理を実行する場合、主制御基板Ｍから受信したコマンドと、スピーカＳ２０の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声がスピーカＳ２０から出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは１対１の関係でなくてもよい。具体的に言えば、１つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声を出力するよう構成することが可能となる。

【０８４３】

＜＜構成１＞＞

図１２２について詳細に説明する。まず、処理の順序１として、主制御基板Ｍが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓが精算中の音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Ｓが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【０８４４】

順序２として、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８４５】

主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、精算に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４６】

順序３として、Ｎ遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４７】

順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４８】

順序５として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８４９】

順序６として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作（第１リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５０】

順序７として、第２リールの停止操作（第２リールとは、複数のリールのうち、遊技者が２番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８５１】

順序８として、第３リールの停止操作（第３リールとは、複数のリールのうち、遊技者が３番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、

Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、Ｎ遊技目に遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）の当選が決定され、リールの停止操作に基づいて当選した条件装置に係る図柄組合せが停止表示した場合に係るコマンド（第６実施形態では「入賞に係るコマンド」とする）などを送信する（Ｎ遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【０８５２】

順序９として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【０８５３】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序１０、順序１１に処理が進んでいく。順序１０として、Ｎ遊技目における順序１と同様に、主制御基板Ｍが精算の開始に係るコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。このときスピーカＳ２０から出力される精算中の音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係る精算中の音の出力→Ｎ＋１遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係る精算中の音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる）。

【０８５４】

順序１１として、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Ｓは、受信したコマンドに基づき、Ｎ＋１遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【０８５５】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８５６】

＜効果２＞

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８５７】
＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞＞
＜＜構成２＞＞
　次に、図１２３について詳細に説明する。まず、処理の順序１として、主制御基板Ｍが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは受信したコマンドに基づき、スピーカＳ２０から精算中の音を出力する。＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている）。そして、副制御基板Ｓが精算中の音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Ｓが、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。
【０８５８】
　順序２として、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。
【０８５９】
　主制御基板Ｍが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、精算に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８６０】
　順序３として、Ｎ遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８６１】
　順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８６２】
　順序５として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、

主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６３】

順序６として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精査中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６４】

順序７として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８６５】

順序８として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（Ｎ遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【０８６６】

順序９として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【０８６７】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序１０に処理が進んでいく。順序１０として、所定のエ

ラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等どのようなエラーであってもよい。主制御基板Ｍは、特に前扉ＤＵが開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカＳ２０より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカＳ２０の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Ｓは、Ｎ遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、Ｎ＋１遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、Ｎ遊技目における精算中に音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

【０８６８】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８６９】

＜効果２＞

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカＳ２０から出力する音声チャンネルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８７０】

＜＜＜第６実施形態　最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞

＜＜構成３＞＞

次に図１２４について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバーＤ５０の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓがウエイト音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとを電気的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの電気的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Ｓがウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、リール回転開始待機状態開始に係るコマンド

を受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。
【０８７１】
順序２として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。
【０８７２】
主制御基板Ｍが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８７３】
順序３として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８７４】
順序４として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８７５】
順序５として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８７６】
順序６として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作

した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Ｍからのコマンドに基づいて副制御基板Ｓが音声を出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（Ｎ遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【０８７７】

順序７として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目に係る処理を終了する。Ｎ遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Ｓから主制御基板Ｍから受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、Ｎ遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

【０８７８】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序８、順序９に処理が進んでいく。順序８として、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板ＭからＮ遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８７９】

順序９として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカＳ２０から出力されるウエイト音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力→Ｎ＋１遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係るウエイト音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

【０８８０】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８８１】

＜効果２＞

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８８２】

＜＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞＞
＜＜構成４＞＞
　次に図１２５について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパＨ４０から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、Ｎ遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板ＳはホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１でない場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Ｓがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパＨ４０から払い出されたと判断することで、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。
【０８８３】
　順序２として、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板ＭはホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板ＭからホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。
【０８８４】
　主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパＨ４０から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパＨ４０から払い出されたと判断しているため、Ｎ遊技目の処理が完了し、Ｎ＋１遊技目に係るコマンドをセットする。
【０８８５】
　次に、Ｎ＋１遊技目として、順序３、順序４に処理が進んでいく。順序３として、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板ＭからＮ遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。
【０８８６】
　順序４として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信した

ことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカＳ２０の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Ｓは、Ｎ遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、Ｎ＋１遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、Ｎ遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【０８８７】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８８８】

＜効果２＞

また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０８８９】

＜＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞

＜＜構成５＞＞

次に図１２６について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパＨ４０から遊技メダルの払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序１として、Ｎ遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパＨ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカＳ２０から出力する。＜＜第６実施形態　払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Ｓがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態になる。副制御基板Ｓがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパＨ４０から払い出されたと判断することで、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓが、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【０８９０】

順序２として、ホッパＨ４０からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板ＭはホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板ＭからホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Ｍが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパＨ４０から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Ｍが行う処理については進行している。

【０８９１】

次に、Ｎ＋１遊技目として、順序３～順序１０に処理が進んでいく。順序３として、遊

技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から投入されたと判断することで、主制御基板Ｍは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８９２】

順序４として、スタートレバーＤ５０が操作されたと判断することで、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８９３】

順序５として、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信するが、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、主制御基板Ｍはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することができない。このとき、副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態であるため、副制御基板Ｓは、ホッパＨ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【０８９４】

主制御基板Ｍが、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Ｍは、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９５】

順序６として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Ｍは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９６】

順序７として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第１リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信

する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第１リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第１リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第１リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９７】

順序８として、第２リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第２リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第２リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第２リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ＋１遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【０８９８】

順序９として、第３リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓは主制御基板Ｍからの第３リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第３リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Ｍは、第３リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、Ｎ遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、Ｎ＋１遊技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板Ｍが副制御基板Ｓへ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。

【０８９９】

順序１０として、Ｎ＋１遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）による入賞が判定され、遊技メダルがホッパ Ｈ４０から払い出される場合において、主制御基板Ｍは、ホッパ Ｈ４０からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカＳ２０から出力する。このときスピーカＳ２０から出力されるメダル払出音は、前述したように、Ｎ遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカＳ２０から出力されることになる。つまり、主制御基板ＭからＮ＋１遊技目におけるホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Ｓに送信することで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＮ＋１遊技目のホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する（副制御基板Ｓの処理として、Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力→Ｎ＋１遊技目に係るホッパ Ｈ４０からのメダル払出開始に係るコマンドを受信→Ｎ遊技目に係るメダル払出音の出力を終了→Ｎ＋１遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる）。

【０９００】

＜効果１＞

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９０１】

＜効果２＞

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Ｍにおける遊技の進行は

可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０９０２】

＜＜本例に適用可能な置数に係る構成＞＞

ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【０９０３】

まず、図１２７を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。

【０９０４】

＜ＢＢ非作動時＞

図１２７に例示する遊技機は、１種ＢＢ（ＢＢと称することがある）と２種ＢＢ（ＭＢと称することがある）とを有しており、１種ＢＢに関する役（当選した後に１種ＢＢが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、１種ＢＢ役と称することがある）として、「１種ＢＢ単独」（１種ＢＢ役が単独で当選する条件装置）と「１種ＢＢ＋チェリー」（１種ＢＢ役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。また、２種ＢＢに関する役（当選した後に２種ＢＢが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、２種ＢＢ役と称することがある）として、「２種ＢＢ単独」（２種ＢＢ役が単独で当選する条件装置）と「２種ＢＢ＋チェリー」（２種ＢＢ役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。

【０９０５】

また、入賞役（停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する役）として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの４種類の役を有しており、最も当選する置数が大きいベル（１０４００／６５５３６で当選）をメイン小役と称することがある。

【０９０６】

同図最上段に示す「ＢＢ非作動時」は、１種ＢＢ及び２種ＢＢが作動していない状態（通常遊技状態等と称することがある）における置数に関する表である。「投入数」は、後述する各種期待値を算出するために３枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、１種ＢＢ作動中及び２種ＢＢ作動中における規定数は２枚であるが、「投入数」を３としている。また、「払出数」は、「投入数」を３とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、１種ＢＢ作動時の遊技においては２枚賭けで１５枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を３と仮定しているため、「払出数」も「１５×３÷２＝２２．５」となっている。

【０９０７】

「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は６５５３６となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。

【０９０８】

「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「１種ＢＢ単独」、「１種ＢＢ＋チェリー」、「２種ＢＢ単独」、「２種ＢＢ＋チェリー」については、１種ＢＢ又は２種ＢＢに当選したゲームにて１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は１となっている。また、「１種合算」は、「１種ＢＢ単独」又は「１種ＢＢ＋チェリー」に当選した後、１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に１種ＢＢを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は２４となっている。また、「２種合算」は、「２種ＢＢ単独」又は「２種ＢＢ＋チェリー」に当選した後、２種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に２種ＢＢを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は８となっている。

【０９０９】

「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した１ゲー

ムあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した１ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。

【０９１０】

なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。

【０９１１】

＜遊技方法１＞

遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。

【０９１２】

＜遊技方法２＞

押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様（停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングをランダム）にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、６種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては２０コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。

【０９１３】

「内部中」は、「１種ＢＢ単独」、「１種ＢＢ＋チェリー」、「２種ＢＢ単独」、「２種ＢＢ＋チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、１種ＢＢ又は２種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム（１種ＢＢ又は２種ＢＢの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム）となっている。同図においては、２９０／６５５３６で、１種ＢＢ又は２種ＢＢの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約０．０１３２７５１４６であり、「払出数期待値」は０となっている。

【０９１４】

＜１種ＢＢ作動中＞

同図上段から２段目に示す「１種ＢＢ作動中」は、１種ＢＢが作動している状態における置数に関する表である。１種ＢＢ作動中においては、規定数は２枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が１５となり、ベルに最も当選し易く（決定され易く）なっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の１又は複数（すべてでもよい）を、「ＢＢ非作動時」と同一となるように構成してもよい。なお、上述したように、１種ＢＢ作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて２枚賭けで１５枚の払出となるため、規定数３枚時の払出数期待値（「ＢＢ非作動時」における「１種合算」の「払出数」）は２２．５となっている。

【０９１５】

＜２種ＢＢ作動中＞

同図最下段に示す「２種ＢＢ作動中」は、２種ＢＢが作動している状態における置数に

関する表である。２種ＢＢ作動中においては、規定数は２枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合（例えば、「左→中→右」の押し順でゲームを実行した場合）には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は１５となっている。なお、上述したように、２種ＢＢ作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて２枚賭けで１５枚の払出となるため、規定数３枚時の払出数期待値（「ＢＢ非作動時」における「２種合算」の「払出数」）は２２．５となっている。

【０９１６】

＜ＢＢ非作動中＞

再度、「ＢＢ非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの４種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の５種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞ＯＵＴ」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約１．２３７２５８９１１となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞ＯＵＴ）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を１００で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約２２２．８％となっている。

【０９１７】

「再遊技込み」における「入賞ＯＵＴ」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約１．６４９２４６２１６となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、３枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、３枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は３となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞ＯＵＴ）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を１００で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約１７０．５％となっている。

【０９１８】

「１種合算出玉率」は、「１種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。また、「２種合算出玉率」は、「２種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。

【０９１９】

＜各種値の比較＞

ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。

（１）「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）

（２）「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）

（３）「２種合算」の払出数期待値＜メイン小役の「払出数期待値」

（４）「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」

（５）「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」

【０９２０】

また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（１）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくな

り、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。
【０９２１】
　また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（２）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。
【０９２２】
　また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（３）のように、「２種合算」の「払出数期待値」＜メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。
【０９２３】
　なお、上記（１）～（３）の１又は複数の構成を有する遊技機として、２種ＢＢ作動中において、規定数を２枚、１ゲームあたりの平均の払出枚数を２枚とする等、２種ＢＢ作動中における出玉率（２種合算出玉率）を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した（１）～（３）の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。
【０９２４】
　また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（４）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。
【０９２５】
　また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（５）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。
【０９２６】
＜＜＜第７実施形態　ゲート技術＞＞＞
　次に、第７実施形態として、遊技機（筐体）の内部に設置される主制御基板Ｍを格納する主基板ケースＭ４０が有するゲートの機構について説明する。尚、第７実施形態においては、主基板ケースＭ４０を成形する際に樹脂材料（プラスチック）が流れ込む入り口部分のことをゲートと称している。
【０９２７】
＜＜主基板ケースの成形＞＞
　第７実施形態での主基板ケースＭ４０は、材料として樹脂材料（プラスチック）を用い

て構成されていることは前述した通りである。主基板ケースＭ４０は、樹脂材料（プラスチック）を、ゲートから特定の決められた形状にするための金属製の型（以下、金型と称する）に射出注入し、冷却・固化の工程を経て成形品を得る射出成形法において成形されることが一般的である。尚、主基板ケースＭ４０の成形法は射出成形法だけでなく、例えば、筒状のプラスチック中空体を金型で挟み、この中に空気を吹き込み型壁面に密着させて冷却・固化の工程を経て成形品を得るブロー成形法など、ゲートから樹脂材料（プラスチック）を流し込んで成形されればどのような成形法であったもよい。樹脂材料（プラスチック）を射出注入した後、ゲートはカットされ、カットされた部位は、ゲートを有さないフラットな面と比較して多少の凹みを有することになる。

【０９２８】

＜＜ゲート方式＞＞

射出成形法にてゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際に、ゲートには様々な制約が設けられる。ここでは制約の一例として、樹脂材料（プラスチック）の流入速度、樹脂材料（プラスチック）の温度、およびゲート部Ｍ８０の大きさ・形状等が挙げられる。つまり、成形対象である主基板ケースＭ４０の大きさに応じた最適な条件（流入速度、温度、ゲートの大きさ・形状）を定め、その条件に応じた成形工程を経ることで質のよい成形品を得ることができるわけである。

【０９２９】

樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式として、大きく区分けすると、ゲートの大きさをできるだけ小さくして樹脂材料（プラスチック）の流入を制限する制限ゲートと、ゲートを介さずに直接樹脂材料（プラスチック）を流し込む非制限ゲートとがある。遊技機で用いられる多種のケース部材は、大きさ等の観点から見ても、ゲートの大きさをある程度小さくすることが可能であり、完成品の美観等を考慮して制限ゲートを用いる場合が多いが、第７実施形態においては、主基板ケースＭ４０がゲートを有していれば、樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式についてはどのようにしても問題ない。

【０９３０】

＜＜ゲートタイプ＞＞

制限ゲートによりゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する場合として、ゲートには様々な特徴を有するタイプがある。一例として、成形品の側面に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサイドゲートタイプ、１つの金型から複数の成形品を成形するピンゲートタイプ、また、金型にトンネル状に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサブマリンゲートタイプなどがある。第７実施形態で用いられる主基板ケースＭ４０は、これらのゲートタイプうち、どのゲートタイプを用いて成形してもよい。

【０９３１】

以上のようにして、第７実施形態として説明する主基板ケースＭ４０は成形されており、以下、第７実施形態で用いられる主基板ケースＭ４０について詳細に説明する。

【０９３２】

＜＜主基板ケースＭ４０の構成＞＞

まず、第７実施形態で用いられる主基板ケースＭ４０の構成について説明する。図１２８は、第７実施形態で用いられる主基板ケースＭ４０の正面図である。主基板ケースＭ４０は、前述した通り、樹脂材料（プラスチック）が原材料として成形されている。主基板ケースＭ４０の表面（例えば前扉ＤＵを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な手前側の面）は、例えば、遊技機の型式情報等が記載されたシール部材である型式シールなどをはじめ、その他生産工場などで防犯対策したことを記録するかしめ記録用紙など遊技機に関連する情報を有するシール部材（図示せず）などが貼られている。また、樹脂材料（プラスチック）を射出注入したゲート跡（ゲートをカットした後の状態）を包含するゲート部Ｍ８０を有している。尚、図１２８の主基板ケースＭ４０の表面の形状は一例であり、これには限定されない。例えば正方形状、長方形状、もしくは台形状などの形状でもよい。

【０９３３】
＜＜主制御基板Ｍの収容図＞＞
次に、図１２９は、主基板ケースＭ４０に主制御基板Ｍを収容した際の正面図である。尚、主基板ケースＭ４０に主制御基板Ｍを収容する際、主制御基板Ｍを、主基板ケースＭ４０とその他のケース部材（図示せず）で挟み込むよう収容し、更に主基板ケースＭ４０とその他のケース部材とがビス（ねじ）の嵌合により一体となって主制御基板Ｍが主基板ケースＭ４０の内部で固定されるよう構成することが一般的である。
【０９３４】
主制御基板Ｍには、ＣＰＵ機能を備えたＩＣ素子としてのマイクロプロセッサＣＰＵＭＣと、ＣＰＵ機能を備えていないその他のＩＣ素子ＩＣ０１～ＩＣ０５と、抵抗器Ｒ１～Ｒ６と、コンデンサＣ０１～Ｃ０２、コネクタＣＮ０１～ＣＮ０４とが、実装されている。また、主制御基板Ｍには、設定値を表示可能な設定表示ＬＥＤＭ９０と、後述する４桁のセグが横一列に並んで形成された性能表示装置ＳＨなどが配置されている。なお、主制御基板Ｍには、ダイオードやＬＥＤ等の他の電子部品も実装されることがあるが、それらについては図示を省略している。
【０９３５】
＜＜主基板ケースＭ４０のゲート配置＞＞
主基板ケースＭ４０は、主制御基板Ｍに覆い被さるよう配置されており（図１２９の点線箇所が主基板ケースＭ４０に相当）、主基板ケースＭ４０はプラスチックが原材料であるため、主基板ケースＭ４０を透して主制御基板Ｍに実装された部品等を視認することが可能なよう構成されている。
【０９３６】
第７実施形態における主基板ケースＭ４０では、前述したとおり、表面にゲート部Ｍ８０を有するよう構成されている。これらのゲート部Ｍ８０は、特に主制御基板Ｍに配置された部材の視認性を阻害しない位置に配置されることが好ましい。例えば、図１２９のように、主基板ケースＭ４０を透して遊技場の管理者、もしくは警察庁などが確認する型式シール、性能表示装置ＳＨ、設定表示ＬＥＤＭ９０などの視認を阻害しない位置に配置されるパターンが一例として挙げられる。より具体的には、主制御基板Ｍに対して垂直方向に、型式シール、性能表示装置ＳＨ、及び設定表示ＬＥＤＭ９０を、主基板ケースＭ４０上に投影した位置にはゲート部Ｍ８０を配置しないよう構成されている。
【０９３７】
＜効果＞
このようにゲート部Ｍ８０が配置されることで、遊技場の管理者が、性能表示装置ＳＨや設定表示ＬＥＤＭ９０から遊技機に関連する情報等を確認する際に、ゲート部Ｍ８０により視認性を妨げないようにすることが可能となる。また、ゲート部Ｍ８０が型式シールなどの各種シール部材と重複した位置に配置されないよう構成することで、シール部材を剥がれ難くすることができる。
【０９３８】
また、主制御基板Ｍに対して垂直方向に、ＣＰＵＭＣを、主基板ケースＭ４０上に投影した位置にはゲート部Ｍ８０を配置しない（投影した位置以外にゲート部Ｍ８０を配置する）ことが好適である。詳細は後述することとなるが、主基板ケースＭ４０において、ゲート部Ｍ８０は脆い部分であるため、当該ゲート部Ｍ８０を介して主基板ケースＭ４０内部の主制御基板Ｍに対して所謂ゴト行為が行われてしまう可能性がある。そこで、主制御基板Ｍに対して垂直方向に、ＣＰＵＭＣを、主基板ケースＭ４０上に投影した位置にはゲート部Ｍ８０を配置しない（投影した位置以外にゲート部Ｍ８０を配置する）よう構成することにより、遊技機の動作制御を司る主制御チップＣと、遊技機の動作制御に係るプログラムを格納した内蔵ＲＯＭＣ１１０など有しており、遊技の結果に影響を及ぼすＣＰＵＭＣからゲート部Ｍ８０を遠ざけることができ、ゲート部Ｍ８０を通じてプログラム改ざんなどの所謂ゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。
【０９３９】

また、主制御基板Ｍに配置されたＩＣ素子（ＩＣ０１～ＩＣ１５）に電流が供給されると、ＩＣ素子からノイズが発生することがある。そのようなＩＣ素子が、ＣＰＵＭＣの近傍に設置されていると、そのＩＣ素子から発生したノイズが、少なからずＣＰＵＭＣの動作に悪影響を及ぼす虞があるため、ＩＣ素子（ＩＣ０１～ＩＣ１５）等はＣＰＵＭＣの近傍に配置しないことが好ましい。

【０９４０】

第７実施形態では、主制御基板ＭにおけるＣＰＵＭＣの近傍には、ＩＣ素子を配置しないようにしている。具体的には、いずれのＩＣ素子においても、ＣＰＵＭＣの近傍領域内（ここでは、ＣＰＵＭＣのパッケージ本体の外周から、長方形である当該パッケージ本体上面の短辺の長さであるＷ１（図１２９における点線の仮想の境界線）以上離れた位置に配置している。なお、Ｗ１は、抵抗器（Ｒ１～Ｒ６）の１個分の長さ（実装時の長さ）以上の長さとなっている。

【０９４１】

このように、第７実施形態では、主制御基板Ｍに実装されるＩＣ素子ＩＣ０１～ＩＣ１５はいずれも、ＣＰＵＭＣからＷ１以上離れて配置されている。このように構成することで、ＩＣ素子からノイズが発生しても、当該ノイズがＣＰＵＭＣの動作に悪影響を及ぼす可能性を低減することが可能となる。

【０９４２】

＜＜ゲート部Ｍ８０の構造＞＞

次に、第７実施形態におけるゲート部Ｍ８０の構造について説明する。図１３０は、第７実施形態における主基板ケースＭ４０の斜視図と、側面Ａの方向から見た主基板ケースＭ４０の側面図である。主基板ケースＭ４０は、図１２８で説明したように、表面（例えば前扉ＤＵを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な面）にゲート部Ｍ８０を有しており、ゲート部Ｍ８０は、前記表面におけるゲート部Ｍ８０以外の部分と比較して多少の凹みを有している。

【０９４３】

図１３０の主基板ケースＭ４０の側面図において、主基板ケースＡ面（前述した表面）にゲート部Ｍ８０を有し、主基板ケースＢ面にはゲート部を有していない。ここで主基板ケースＡ面について詳細に説明する。主基板ケースＡ面は、例えば図１３０の主基板ケースＭ４０の側面図において、短軸の中心から前扉ＤＵ方向に近い面のことであり、主基板ケースＢ面は、短軸の中心を基準として、主制御基板Ｍ方向に近い面のことである。換言すると、主基板ケースＡ面は、前扉ＤＵにより近い方の面であり、同様に主基板ケースＢ面は、主制御基板Ｍにより近い方の面であるといえる。換言すると、主制御基板Ｍは短軸の中心から主基板ケースＢ面側に設けられている。

【０９４４】

図１３１は、ゲート部Ｍ８０の構造の詳細を示したものである。尚、第７実施形態で主基板ケースＭ４０が有するゲート部Ｍ８０の詳細な構造としては、以下に詳述するように構成してもよい。

【０９４５】

＜＜ゲート部Ｍ８０の構造パターン１＞＞

まず、１つ目のゲート部Ｍ８０の構造パターンとしては、主基板ケースＢ面がフラット（平ら）に構成されている。ゲート部Ｍ８０は、図１３１の上部に図示するように、１つの凸部と２つの凹部によって構成されており、主基板ケースＡ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離Ａ、凹部の先端からは距離Ｂ離れている。このとき、ＡとＢの関係においては、Ａ＜Ｂの関係が成り立っていることが好ましい。尚、ゲート部Ｍ８０を構成する前記１つの凸部は、ゲートをカットした後の状態としてのゲート跡であることを補足しておく。また、Ａ＝０となるよう設計してもよい。

【０９４６】

＜効果１＞

ゲート部Ｍ８０の凸部が主基板ケースＡ面から距離Ａだけ離れていることで、例えば主基板ケースＭ４０を遊技機から取り外す作業を行う場合、確認者がゲート部Ｍ８０に係る部位を持った際に手が滑って主基板ケースＭ４０を落下させてしまうなどの事故の発生を防止することが可能となる。

【０９４７】

＜効果２＞

また、ゲート部Ｍ８０の凹部が主基板ケースＡ面から距離Ｂだけ離れていることで、主基板ケースＭ４０を成形する際の樹脂成型（プラスチック）の流入をスムーズに行うことが可能となる。

【０９４８】

＜効果３＞

また、主基板ケースＡ面のゲート部Ｍ８０の直下の主基板ケースＢ面がフラットであることで、主基板ケースＭ４０を透して主制御基板Ｍを視認する場合において、ゲート部Ｍ８０に係る面から視認する場合であっても、光の屈折による視認性を下げることなく主制御基板Ｍを視認することが可能となる。

【０９４９】

＜＜ゲート部Ｍ８０の構造パターン２＞＞

次に、２つ目のゲート部Ｍ８０の構造パターンとしては、主基板ケースＢが凹んで構成されている（主基板ケースＭ４０の外側に膨らんでいる）。同図下段におけるゲート部Ｍ８０は、主基板ケースＡ面側が１つの凸部と２つの凹部によって構成されており、主基板ケースＡ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離Ａ、凹部の先端からは距離Ｂだけそれぞれ主基板ケースＡ面（フラットな面）より離れているのは１つ目のパターンと同様である。

【０９５０】

また、主基板ケースＢ面が凹んで構成されており、その凹部の最深部（最も外側に膨らんでいる部分）から、主基板ケースＡ面側の凸部までの距離はＣ、また、主基板ケースＢ面の凹部の先端から主基板ケースＢ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離はＤとなっており、ＣとＤの関係においては、Ｄ＜Ｃの関係が成り立っていることが好ましい。また、第７実施形態では、主基板ケースＡ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケースＢ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離においてもＣとしているが、これに限定はされず、例えば主基板ケースＡ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケースＢ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離をＣ′として、Ｃ＜Ｃ′としてもよいし、Ｃ＞Ｃ′としてもよいし、Ｃ　Ｃ′としてもよい。

【０９５１】

＜効果＞

このように、主基板ケースＢ面の凹部の先端が主基板ケースＢ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面から距離Ｄだけ離れていることで、例えば主基板ケースＡ面のゲート部Ｍ８０に係る部材強度の低下を補填することが可能となる。換言すると、ゲート部Ｍ８０はフラットな面と比較して凹んでおり、仮に主基板ケースＭ４０を破壊しようとする力が加わった際、その凹みの距離（例えば構造パターン１の距離Ｂ）の分薄くなっているため、主基板ケースＡ面（ゲート部Ｍ８０以外の部分）を水平方向に延長した面と比較して容易に破壊されてしまうことを防止できるよう構成されている。このようにして、ゲート部Ｍ８０に係る面からであっても主基板ケースＢ面が所定の距離だけ凹んでいることで、主基板ケースＡ面のゲート部Ｍ８０以外の部分と同等の材料強度を保つことが可能となる。

【０９５２】

以上、第７実施形態において、主基板ケースＭ４０におけるゲート部Ｍ８０の配置、構成について詳細に説明したが、本構成は、前述したその他のケース部材（主基板ケースＭ４０と主制御基板Ｍを挟み込むケース部材）においても適用可能であり、上述した主基板

ケースＭ４０におけるゲート部Ｍ８０と同様の効果を得ることが可能となる。
【０９５３】
＜＜＜＜第８実施形態　電源断とセンサ検知＞＞＞＞
　次に、第８実施形態として、遊技機内部に設置された遊技メダルの検知に係るセンサ（例えば、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓ、第１払出センサＨ１、第２払出センサＨ２を対象とする）が遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通過を検知した後でセンサはオフ→オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン→オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理（第８実施形態では、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓとに係る遊技メダルのクレジット加算処理、第２投入センサＤ３０ｓとシュートセンサＤ４０ｓとに係る投入監視カウンタのカウント処理、第１払出センサＨ１、第２払出センサＨ２に係る遊技メダルの払出枚数のカウント処理）との関係について説明する。
【０９５４】
＜＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係＞＞＞
　まず、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクタＤＳ内の投入受付センサＤ１０ｓを通過（オフ→オン→オフ）し、エラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを通って下方に流下する。
【０９５５】
　遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第３実施形態で詳述したとおりであり、例えば、ステップＳ１２２６－８の記載に基づき、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフ、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなった場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能となっているが、これには限定されず、第１投入センサＤ２０ｓのオン・オフ又は第２投入センサＤ３０ｓのオン・オフのいずれかが切り替わったタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能としてもよい。以下に詳述する第８実施形態での遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフ、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなった場合に、クレジットに加算可能に構成されている。なお、前述したように、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。
【０９５６】
　電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では９０％以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として、例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置ＨのディスクＤ５０に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。
【０９５７】
　電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をＴ１、投入受付センサＤ１０ｓオフ→オンから第２投入センサＤ３０ｓオン→オフまでの時間をＴ２、第１投入センサＤ２０ｓオフ→オンから第２投入センサＤ３０ｓオン→オンまでの時間をＴ３とする。本例に適用可能な

、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３の関係性を以下に詳述する。なお、詳細は後述するが、Ｔ２の起点はあくまで一例であることを補足しておく。

【０９５８】

＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン１＞＞

図１３３は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ａ１）～（ａ８）としており、時間が経過するにつれて（ａ１）から（ａ８）となる。

【０９５９】

遊技機に電源が供給されており、ブロッカがオンである状況下、（ａ１）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなる。また、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓはいずれもオフとなっている。次に、（ａ２）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオン→オフとなる。次に、（ａ３）のタイミングで、電源断が発生する。次に、（ａ４）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる。

【０９６０】

次に、（ａ５）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる（第１投入センサＤ２０ｓはオンのままである）。次に、（ａ６）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなり（第２投入センサＤ３０ｓはオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、（ａ７）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる。次に、（ａ８）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが投入受付センサＤ１０ｓを通過し、投入受付センサＤ１０ｓがオン→オフとなった後に電源断が発生した場合においても、（ａ７）のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。なお、第８実施形態では電源断を検出する割り込み処理を同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【０９６１】

また、同図においては、前述した期間Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３の関係としては、Ｔ３＜Ｔ１＜Ｔ２となっている。Ｔ３＜Ｔ１とすることによって、クレジット加算処理を実行した後に電源断時処理を実行することができる。また、Ｔ１＜Ｔ２、Ｔ３＜Ｔ２の関係性は遊技メダルの流下工程に基づくと明らかな関係であるといえる。

【０９６２】

＜効果＞

このように、遊技メダルがメダル流路ＤＲを流下している途中（投入受付センサＤ１０ｓを通過した直後）に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロッカがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された（返却されない）にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【０９６３】

なお、投入センサと電源断に関する構成として、以下の（１－１）乃至（１－３）、又は、（２－１）乃至（２－３）のように構成してもよい。

（１－１）投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生（図１３３の（ａ３）のタイミング）。

（１－２）第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図１３３の（ａ３）と（ａ４）の間のタイミング）。

（１－３）ブロッカがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊

技メダルを返却することができる。
（２－１）投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生（図１３３の（ａ３）のタイミング）。
（２－２）第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図１３３の（ａ４）と（ａ５）の間のタイミング）。
（２－３）ブロッカがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。
【０９６４】
＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン２＞＞
図１３４は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｂ１）～（ｂ８）としており、時間が経過するにつれて（ｂ１）から（ｂ８）となる。
【０９６５】
遊技機に電源が供給されており、ブロッカがオンである状況下、（ｂ１）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなる。また、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓはいずれもオフとなっている。次に、（ｂ２）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｂ３）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなる。次に、（ａ４）のタイミングで、電源断が発生する。
【０９６６】
次に、（ｂ５）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる（第１投入センサＤ２０ｓはオンのままである）。次に、（ｂ６）のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなり（第２投入センサＤ３０ｓはオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、（ｂ７）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなる。次に、（ａ８）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに到達し、第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合においても、（ｂ７）のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。
【０９６７】
また、同図においては、前述した期間Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３の関係としては、Ｔ３＜Ｔ１＜Ｔ２となっている。なお、Ｔ１＜Ｔ３＜Ｔ２が成り立つよう構成してもよい。いずれの構成とした場合においても、同図に示すように、（ｂ３）のタイミングで第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合にも、クレジット加算処理が終了した後に電源断時処理を実行することができる。
【０９６８】
＜効果＞
このように、遊技メダルがメダル流路ＤＲを流下している途中（第１投入センサＤ２０ｓがオフ→オンとなった直後）に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロッカがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された（返却されない）にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。
【０９６９】
＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン　変形例＞＞
また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として、例えば、電源断の発生のタイミングが、第１投入センサＤ２０ｓがオン且つ第２投入セ

ンサＤ３０ｓがオンの状態であった場合に、第１投入センサＤ２０ｓがオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓがオフとなった後に電源断時処理を実行する、即ち、クレジットの加算処理を実行した後に電源断時処理を実行するように構成してもよい。

【０９７０】

＜効果＞

遊技メダルの投入中に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、投入された遊技メダルを確実にクレジットに加算することが可能となり、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【０９７１】

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成することも可能である。例えば、電源断が発生するタイミングは＜＜電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン１＞＞と同様とし、電源断を検出するタイミングを、遊技メダルが投入受付センサＤ１０ｓを通過し、且つ第１投入センサＤ２０ｓに到達する前のタイミングとしたとき、パターン１に基づく種々の事象の発生タイミングに基づいて、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロッカがオンである状況下、（ａ１）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオフ→オンとなる。また、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓはいずれもオフとなっている。次に、（ａ２）のタイミングで、投入受付センサＤ１０ｓがオン→オフとなる。次に、（ａ３）のタイミングで、電源断が発生する。次に、（ａ４）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行され、その後、ブロッカがオフとなる。このように構成することで、投入された遊技メダルが投入受付センサＤ１０ｓを通過した直後に電源断が発生した場合にも、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに到達する前に電源断時処理を実行することができるため、クレジット加算処理が実行されないと共に、ブロッカがオフとなるため遊技メダルが返却口から返却され、遊技者が不利益となる事象を防止することができる。

【０９７２】

＜効果＞

このように、遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓに到達する前に電源断時処理を実行することで、電源断の発生により、投入された遊技メダルに係るクレジット加算処理が実行されない場合には、遊技者に遊技メダルを返却するよう構成することができ、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【０９７３】

なお、第８実施形態においては、「投入受付センサＤ１０ｓオフ→オンから第２投入センサＤ３０ｓオン→オフまでの時間」をＴ２としたが、これには限定されず、「メダル投入口から投入された遊技メダルが遊技者から視認できなくなったタイミングから第２投入センサＤ３０ｓオン→オフまでの時間」をＴ２としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから第２投入センサＤ３０ｓオン→オフまでの時間」をＴ２としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから第２投入センサＤ３０ｓオン→オフまでの時間」をＴ２としてもよい。

【０９７４】

＜＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係＞＞＞

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理に係るタイミングとの関係性について説明する。図１３５を参照すると、メダルセレクタＤＳ内の遊技メダルの経路において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過した後のメダルの流路部材（第３実施形態ではシュート本体と称している）を示した図である。図１３５

において、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの下流にシュートセンサＤ４０ｓが備えられており、シュートセンサＤ４０ｓは、前述した投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓと同様に正常なメダル投入が行われているかの検知に係るセンサであり、特に、既にクレジット加算処理が実行された後に発生したエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【０９７５】

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が行われるタイミングは、第３実施形態で詳述したとおりであり、例えば、主制御基板Ｍは、第２投入センサＤ３０ｓがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて０→１と加算処理を行う。そして、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内の経路を流下し、例えば、シュートセンサＤ４０ｓがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて１→０と減算処理を行う。尚、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算（減算）処理を行うタイミングはこれに限定されない。後述にも記載されているが、例えば、第１投入センサがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて０→１と加算処理を行い、シュートセンサＤ４０ｓがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて１→０と減算処理を行うよう構成するなど、遊技メダルが正常に通過したか否かを監視可能な構成であればよい。また、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を加算→減算の順に行うのではなく、減算→加算の順（０→－１とした後、－１→０となる）としてもよい。なお、投入監視カウンタによってエラーが発生していると判定する構成としては、例えば、投入監視カウンタのカウンタ値Ｃが、「Ｃ＜－３またはＣ＜３」となった場合にエラーが発生していると判定するよう構成してもよい。

【０９７６】

電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をＴ４、第２投入センサＤ３０ｓオン→オフからシュートセンサＤ４０ｓオフ→オンまでの時間をＴ５とし、Ｔ４とＴ５の関係性を以下に詳述する。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では９０％以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置Ｈのディスク Ｄ５０に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【０９７７】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン１＞＞

図１３６は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。同図に示す投入に係るセンサは、第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われるよう構成されている（本作用パターンでは、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサＤ４０ｓがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｃ１）～（ｃ６）としており、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロッカがオンである状況下、（ｃ１）のタイミングで、電源断が発生（この

ときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓがオン、第２投入センサＤ３０ｓがオフ、シュートセンサＤ４０ｓがオフの状態である）。次に、（ｃ２）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる。次に、（ｃ３）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウンタ値が０→１となる。なお、不図示であるが、（ｃ２）と（ｃ３）の間のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｃ４）のタイミングで、シュートセンサＤ４０ｓがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウンタ値が１→０となる。

【０９７８】

次に、（ｃ５）のタイミングで、シュートセンサＤ４０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｃ６）のタイミングで遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。尚、第８実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。また、同図においては、投入監視カウンタのカウンタ値の減算処理を（ｃ４）のタイミングで実行しているが、（Ｃ５）のタイミング（シュートセンサがオン→オフとなるタイミング）で投入監視カウンタのカウンタ値の減算処理を実行するよう構成してもよい。

【０９７９】

このように、同図においては、遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（ｃ５）のタイミングでシュートセンサＤ４０ｓがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理と、投入監視カウンタのカウンタ値の加算・減算処理とを正常に実行することができることとなる。

【０９８０】

また、同図においては、前述した期間Ｔ４、Ｔ５の関係としては、Ｔ４＞Ｔ５となっている。このように構成することにより、投入監視カウンタの加算処理を実行する直前（第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオフ）のタイミングで電源断が発生した場合においても、遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理及び減算処理が終了した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【０９８１】

＜効果＞

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理（０→１→０）が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサＤ４０ｓに係るエラー等を正常に検出することが可能となる。

【０９８２】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン２＞＞

図１３７は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、作用パターン１と電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成されている。ここでのセンサは、第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われる（本作用パターンでは、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサＤ４０ｓがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｄ１）～（ｄ５）としており、処理の流れとして、（ｄ１）のタイミングで電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓが

オン、第２投入センサＤ３０ｓがオフ、シュートセンサＤ４０ｓがオフの状態である）する。次に、（ｄ２）のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる。次に、（ｄ３）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウンタ値が０→１となる。なお、不図示であるが、（ｄ２）と（ｄ３）の間のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｄ４）遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。次に、（ｄ５）のタイミングで、遊技メダルがシュートセンサＤ４０ｓに到達するが、電源断時処理が実行された後であるため、遊技メダルはシュートセンサＤ４０ｓによって検出されないこととなる。なお、同図の例においては、ブロッカがオフとなる前に遊技メダルがブロッカを通過する場合について例示している。

【０９８３】

尚、第８実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【０９８４】

このように、同図においては、遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（ｄ４）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの減算処理は電源断時処理の実行前に実行することはできないが、クレジット加算処理は電源断時処理の実行前に実行可能となる。また、投入監視カウンタは、例えば、カウンタ値が５に到達した場合にエラーとなる（１枚の遊技メダルの投入によってカウンタ値がずれてしまった場合にも、すぐにエラーを検出しない）よう構成されているため、遊技場の営業中にで停電が起きるなど、電源断が発生する事態となった場合にも、１回の電源断では投入監視カウンタに係るエラーと判定しないため、クレジット加算処理が正常に実行できれば、正常な遊技の継続を担保することができるよう構成されている。

【０９８５】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン３＞＞

図１３８は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、電源断を検出するタイミングは＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン１＞＞と異なり、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理を行うタイミングが＜＜電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン１＞＞同一となるよう構成されている。また、本作用パターンにおいては、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなったタイミングで遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理を行い、シュートセンサＤ４０ｓがオフ→オンとなったタイミングで減算処理を行うよう構成されており、ここでのセンサは、第２投入センサＤ３０ｓ、シュートセンサＤ４０ｓであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｅ１）～（ｅ６）としており、処理の流れとして、（ｅ１）のタイミングで第２投入センサＤ３０ｓがオフ→オンとなる。次に、（ｅ２）のタイミングで、第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウンタ値が０→１となる。なお、不図示であるが、（ｅ２）と（ｅ３）の間のタイミングで、第１投入センサＤ２０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｅ３）のタイミングで電源断が発生する。次に、（ｅ４）のタイミングで、シュートセンサＤ４０ｓがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウンタ値が１→０となる。次に、（ｅ５）のタイミングで、シュートセンサＤ４０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｅ６）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。

【０９８６】
尚、第８実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。
【０９８７】
このように、同図においては、遊技メダルが第２投入センサＤ３０ｓを通過した後であり、クレジット加算処理の実行後に電源断が発生した場合においても、（ｅ６）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの加算処理と減算処理を実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。
【０９８８】
また、同図においては、前述した期間Ｔ４、Ｔ５において、Ｔ４＞Ｔ５の関係性となることが好ましい。電源断の検出が、シュートセンサＤ４０ｓがオン→オフとなった後に行われることから、電源断の発生から電源断を検出するまでの期間Ｔ４は、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理（加算と減算）が実行される期間（例えば（ｅ２）～（ｅ４）の期間）よりも長く構成されていることが好ましい。このように構成されていることで、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を確実に実行した後に電源断時処理を行うことができる可能性を高くすることが可能となる。
【０９８９】
このように構成することにより、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサＤ４０ｓに係るエラー等を確実に検出することが可能となる。
【０９９０】
なお、図１３６乃至図１３８においては、投入監視カウンタの加算処理のタイミングを第２投入センサＤ３０ｓがオン→オフとなったタイミング、減算処理のタイミングとシュートセンサＤ４０ｓがオフ→オンとなったタイミングとしたが、これには限定されず、以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。
（Ａ１）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第１投入センサＤ２０ｓオフ→オン
（Ａ２）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第１投入センサＤ２０ｓオン→オフ
（Ａ３）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第２投入センサＤ３０ｓオフ→オン
（Ａ４）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第２投入センサＤ３０ｓオン→オフ
（Ｂ１）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサＤ４０ｓオフ→オン
（Ｂ２）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサＤ４０ｓオン→オフ
【０９９１】
なお、図１３６乃至図１３８においては、シュートセンサＤ４０ｓを有する遊技機に係る投入監視カウンタの構成について詳述したが、投入受付センサＤ１０ｓを有する遊技機に投入監視カウンタの構成を適用してもよく、その場合には、投入監視カウンタの加算処理・減算処理のタイミングを以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。
（Ｃ１）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサＤ１０ｓオフ→オン
（Ｃ２）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサＤ１０ｓオン→オフ
（Ｄ１）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第１投入センサＤ２０ｓオフ→オン
（Ｄ２）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第１投入センサＤ２０ｓオン→オフ
（Ｄ３）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第２投入センサＤ３０ｓオフ→オン
（Ｄ４）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第２投入センサＤ３０ｓオン→オフ
また、投入受付センサＤ１０ｓを遊技メダルが通過したことにより、投入監視カウンタのカウンタ値に１加算された後、ブロッカがオフであるために当該遊技メダルが返却された場合には、投入監視カウンタのカウンタ値は１加算されたままになってしまう。そのような場合にも、本例に係る遊技機は、その後ブロッカがオフ→オンとなることで投入監視カ

ウンタのカウンタ値を０に補正するよう構成されているため、遊技メダル投入中に実行される投入監視カウンタ判定処理で異常とならないよう構成することができる。

【０９９２】

また、本例では、投入監視カウンタのカウンタ値を１加算した後１減算するよう構成したが、投入監視カウンタのカウンタ値を１減算した後１加算する（カウンタ値が「０→－１→０」のように推移する）よう構成してもよく、当該構成を上述したいずれの構成も適用可能である。

【０９９３】

＜＜＜電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係＞＞＞

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、図１３９を用いて遊技メダルの払出枚数カウント処理に係るタイミングについて説明する。遊技メダルの払出枚数カウント処理においては、例えば、図１２０の図中４のタイミングにて行われる。具体的には、放出付勢手段Ｈ７０が再び初期位置へ変位することで第１払出センサＨ１がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Ｍに送信したタイミングにて払出枚数カウント処理が行われるよう構成されている。なお、払出枚数カウント処理としては、例えば、０→１→２・・・などのように正常に払い出された遊技メダルを加算する加算処理などを用いてカウントすることが一般的である。なお、払出カウント処理とは、遊技機が１枚の遊技メダルの払出を実行したと判定した場合に１カウントする（カウンタ値に加算してもよいし、減算してもよい）処理である。

【０９９４】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では９０％以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置Ｈのディスク Ｄ５０に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【０９９５】

なお、同図及び図１２０などにおいては、図４における第１払出センサＨ１０ｓを第２払出センサＨ２、図４における第２払出センサＨ２０ｓを第１払出センサＨ１とし、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置の場合に、第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフとしている。即ち、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、

第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフ（初期位置）
第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ
第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン
第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ
第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフ（初期位置）

というセンサ状態となる。

【０９９６】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン＞＞

図１３９は、電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第１払出センサＨ１、第２払出センサＨ２である。尚、本作用パターンにおいて、電源断が発生するタイミングを、

作用パターンＡ：　第１払出センサＨ１がオン且つ第２払出センサＨ２がオフ
作用パターンＢ：　第１払出センサＨ１がオン→オフ且つ第２払出センサＨ２がオフ

と２つの作用パターンにて電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係性を説明する。

【０９９７】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンＡ＞＞

まず、作用パターンＡの処理の流れとして、まず、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第１払出センサＨ１がオン、第２払出センサＨ２がオフの状態である。）する。その後、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ

第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【０９９８】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第８実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【０９９９】

＜効果＞

このように構成することで、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【１０００】

＜＜電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンＢ＞＞

まず、作用パターンＢの処理の流れとして、まず、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置である状態から変位を開始し、

第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフ（初期位置）

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ

となった後に電源断が発生する。その後、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン

第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ

第１払出センサＨ１＝オン・第２払出センサＨ２＝オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【１００１】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第８実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理の実行タイミングにて処理を行うことも可能である。

【１００２】

＜効果＞

このように構成することで、放出付勢手段Ｈ７０が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【１００３】

なお、払出カウント処理の実行タイミング（実行契機）は同図の構成には限定されず、（１）第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ→第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン、となったタイミング

（２）第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オン→第１払出センサＨ１＝オフ・第２払出センサＨ２＝オフ、となったタイミング
としてもよい。
【１００４】
＜電源断時処理とセンサ検知に係る処理の関係　ぱちんこ遊技機への適用＞
　第８実施形態では、回胴式遊技機の内部に設置された種々のセンサが遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通知を検知した後でセンサはオフ→オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン→オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理との関係性について詳述したが、電源断時処理と遊技媒体（例えば遊技球）の通過に係る処理との関係性について、回胴式遊技機だけでなく、例えばぱちんこ遊技機、じゃん球遊技機、ゲーミングマシン、などにおいても適用が可能である。そこで、上述した構成をぱちんこ遊技機に適用した場合について、以下に詳述する。尚、ぱちんこ遊技機の内部に設置された種々のセンサは、例えば後述する特定領域入球検出装置２２２４－１、排出球検出装置２２２４－２、総排出確認センサＣ９０ｓなどが該当し、遊技球の通過の検知に係る処理は、例えば後述する特定領域入球検出装置２２２４－１と排出球検出装置２２２４－２と総排出確認センサＣ９０ｓとに係る総排出遊技球のカウント処理が該当する。
【１００５】
　はじめに、本例に適用可能なぱちんこ遊技機における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数

＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤Ｄ３５の手前（遊技者から見て）のみに限られず、例えば、遊技盤Ｄ３５の奥側（遊技者から見て）と遊技盤Ｄ３５の手前側（遊技者から見て）との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域Ｄ３０の左側（左打ちルートＭＬ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域Ｄ３０の右側（右打ちルートＭＲ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域Ｄ３０の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域Ｄ３０の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、５分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態

、との状態遷移を構築することができる｛勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当りまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー特定遊技状態と併用する際において好適となる（次回の大当り発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当りが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある｝。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い｛即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当り）の変動表示期間のみ選択される（又は選択され易い）｝、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当り遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発生音やＢＧＭ等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（枠ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

【１００６】

尚、第９実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【１００７】
第９実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、第９実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、第９実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値｛例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等｝は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第１主遊技側と第２主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第１主遊技側と第２主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第１主遊技側＝第２主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第１主遊技側＜第２主遊技側とする、或いは、第１主遊技側＞第２主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「６５５３５」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。なお、本例に係るぱちんこ遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号は、本例に係る回胴式遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号とは異なるものであり、同一のステップ番号または符号を用いていても同一のもの（処理、機能、部材など）ではないことを補足しておく。

【１００８】
＜第９実施形態＞
ここで、各構成要素について説明する前に、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【１００９】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、第９実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【１０１０】
まず、図１４０を参照しながら、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤Ｄ３５で構成される。以下、これらを順に説明する。

【１０１１】
はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠Ｄ１４は、外枠Ｄ１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤Ｄ３５を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤Ｄ３５の右上方と左上方とにはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。
【１０１２】
遊技盤Ｄ３５と遊技機の前面の透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）とは、１３ｍｍを超え２５ｍｍを超えない距離（本例では、１９ｍｍ）の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤Ｄ３５は、容易に動揺しないように固定機構によってしっかりと固定されている。
【１０１３】
また、透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。
【１０１４】
球皿（例えば、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２）は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的（遊技球の数を概ね確認可能）であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状（遊技球を自由に取り出せるような形状）になっている。
【１０１５】
次に、遊技盤Ｄ３５は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されており、透明板Ｄ１６を介して遊技盤Ｄ３５上（遊技領域Ｄ３０上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域Ｄ３０は、左打ち領域ＤＬ１０と右打ち領域ＤＲ１０とに大別される。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、左打ちルートＭＬ１０、右打ちルートＭＲ１０、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置Ｓ４０、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８、可動体役物ＹＫ、右一般入賞口用ランプＬＰ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、サブ入力ボタンＳＢ及びアウト口Ｄ３６が設置されている。尚、第９実施形態においては、左打ちルートＭＬ１０を第１流下ルートと称することがあり、右打ちルートＭＲ１０を第２流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。
【１０１６】
次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技始動口入球情報を生成する。
【１０１７】
次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動

口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【１０１８】

ここで、第９実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側（左打ち領域ＤＬ１０）を流下する遊技球とが第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、遊技領域Ｄ３０の右側（右打ち領域ＤＲ１０）を流下する遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球と遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球とのいずれも第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され得るよう構成されている。

【１０１９】

尚、第９実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第９実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置してもよい。

【１０２０】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【１０２１】

ここで、第９実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【１０２２】

次に、左一般入賞口Ｐ１０は、左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを備える。左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓは、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、３球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し易く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域Ｄ３０の左側である左打ち領域ＤＬ１０（左打ちルートＭＬ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口Ｐ１０に入球し易いよう構成されている。

【１０２３】

次に、右一般入賞口Ｐ２０は、右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓを備える。右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓは、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口Ｐ２０は、右打ち領域ＤＲ１０に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０に取り付けられた第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、２球）の遊技球が賞球とし

て払い出されることとなる。尚、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、右一般入賞口Ｐ２０から賞球として払い出される遊技球（例えば、２球）は、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、左一般入賞口Ｐ１０から賞球として払い出される遊技球（例えば、３球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、第９実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域Ｄ３０の右側である右打ち領域ＤＲ１０（右打ちルートＭＲ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口Ｐ２０に入球し易いよう構成されている。

【１０２４】

ここで、第９実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口Ｈ１０→右一般入賞口Ｐ２０→第２大入賞口Ｃ２０→第１大入賞口Ｃ１０→第２主遊技始動口Ｂ１０→アウト口Ｄ３６」の順となっている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第１大入賞口Ｃ１０や第２大入賞口Ｃ２０に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口Ｐ２０に入球しなかった遊技球が第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球し得ることとなる）。

【１０２５】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し難いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し難く、主遊技側の始動口として主に第１主遊技始動口Ａ１０への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し易いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易く、主遊技側の始動口として主に第２主遊技始動口Ｂ１０への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口Ｐ１０に入球した際の賞球数（本例では、３球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口Ｐ２０に入球した際の賞球数（本例では、２球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球１００球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

【１０２６】

また、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、例えば、液晶、ＬＥＤ等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、遊技領域Ｄ３０上の、左打ち領域ＤＬ１０に設けても良いし右打ち領域ＤＲ１０に設けても良い。また、遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けてもよい。

【１０２７】

また、右打ちルートＭＲ１０を流下した遊技球は、右打ちルート流出口Ｄ５０を通過して右一般入賞口Ｐ２０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０等の近傍に流下していくこととなる。

【１０２８】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【１０２９】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ｛及び第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３｝と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１０３０】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ｛及び第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３｝と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓによって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１０３１】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄

表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【１０３２】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第９実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０のような液晶ディスプレーに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【１０３３】

次に、演出表示装置Ｓ４０は、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置Ｓ４０は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３と、を有している。尚、演出表示装置Ｓ４０は、第９実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３は夫々４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【１０３４】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。第９実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との２つの入球口を有しており、当該２つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示されることとなる。

【１０３５】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置Ｓ４０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置Ｓ４０の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０及び／又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【１０３６】

次に、可動体役物ＹＫは、演出表示装置Ｓ４０の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当り期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

【１０３７】

次に、サブ入力ボタンＳＢは、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタンＳＢの操作態様として、単発押し（短時間の１回のみサブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンＳＢを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタンＳＢのみには限定されず、上、下、左、右の４つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キー、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバー、等を有するよう構成してもよい。

【１０３８】

次に、アウト口Ｄ３６は、遊技領域Ｄ３０の下方に設けられた入球口であり、遊技領域Ｄ３０に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口Ｄ３６に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。なお、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口Ｄ３６が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「ＯＵＴ」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

【１０３９】

尚、不図示であるが、遊技盤Ｄ３５（遊技領域Ｄ３０）の大きさは、一辺が５００ｍｍである正方形の枠を超えず、かつ、直径が３００ｍｍである円を含む範囲が設定されている。

【１０４０】

また、第９実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口Ｃ１０等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）の数（入賞口の入口の数）は、５個（第１主遊技始動口Ａ１０が１個、左一般入賞口Ｐ１０が３個、右一般入賞口Ｐ２０が１個）となっている。尚、入賞口の数は適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から５個～１５個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ（入賞口の入口のうち、遊技盤Ｄ３５と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法）は、１３ｍｍを超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置（電動役物や非電動役物）の入賞口の入口の大きさ（前述の通り）は、５５ｍｍを超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ（遊技盤と平行な距離の最大値）は、他の役物と区別するために、５５ｍｍを超え、１３５ｍｍを超えないようにすることが望ましい。

【１０４１】

更に、普通図柄表示装置が作動する契機となっているゲート（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）の大きさ（ゲート及び当該ゲートに連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤Ｄ３５と平行な距離の最大値、即ち実質的なゲートの入口）は、１３ｍｍを超えないようにすることが望ましい。

【１０４２】

尚、第９実施形態においては、大入賞口を２つ（第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０との２つ）設けているが、射幸性の観点から２個を超えないように構成することが望ましい。また、第９実施形態のように、２個の大入賞口が開放等している否かにかかわら

ず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、第９実施形態のように、２個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、２つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、第９実施形態では始動口として、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０との２つが設けているが、一般入賞口の数（第９実施形態においては一般入賞口が４個設けられている）とのバランスを考慮し、３個を超えないように構成することが望ましい。

【１０４３】

なお、始動口内に可動物を設け、既に始動口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させてもよい。この場合には、可動物は、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返すものを含む。）させ、動作の調整が不可能な構成とすることが望ましい。

【１０４４】

更に、前述の通り、遊技領域Ｄ３０には、多数の遊技釘等が配置されているが、この配置は、遊技球の落下を一定の範囲で不規則にさせるものの、極端に不規則にしないことが望ましい。具体的には、電気的又はその他の動力（風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。）により遊技球を上昇させる装置（上昇させる程度がわずかであって、遊技球の落下の方向を著しく不規則にしないことが明らかなものを除く。）等は、発射した遊技球の順序と入賞口又はアウト口に入球する順序とが大きく相違する可能性があるため、このような装置は設けないことが望ましい。なお、遊技釘及び風車は、遊技板におおむね垂直（±５度程度）に打ち込まれている。また、いうまでもないが、遊技釘等その他遊技盤上に設ける構造物は遊技球の衝突により形状等が変化しない程度の耐久性（例えば、本例の遊技釘では、ビッカース硬度が１５０Ｈｖ～２３０Ｈｖの真鍮製を用いている。）が確保されている。

【１０４５】

次に、図１４１を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置Ｓ４０上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプＳＳ３と、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチＫＨ３ａと、賞球払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、７セグ表示）するエラー表示器ＫＨ３と、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【１０４６】

また、主制御基板Ｍ上には、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、等の入賞口への遊技球の入球状況を表示し得る入球状態表示装置Ｊ１０が設けられており、４桁の８セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられている。尚、同図における入球状態表示装置Ｊ１０は、主制御基板Ｍの遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニットＤ１８を解錠して扉ユニットＤ１８を開放し、扉ユニットＤ１８（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるので、遊技者は確認することができないよう構成されている。尚、入球状態表示装置Ｊ１０に表示する

前記入球状況の一例としては、総アウト個数による区間情報やベース比率（『（低確払出個数÷低確アウト個数）×１００』で算出される値）等が挙げられる。尚、ステップ１５５０‐１０の処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域と、ステップ１０００‐１～ステップ３５００の処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域とを異なる（互いにアドレスが重複していない）領域となるよう構成してもよい。

【１０４７】

次に、図１４２及び図１４３を参照しながら、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットＫＥ１０の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図１４２上段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）ＫＥ１０ｍを有している。そして、図１４２下段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、ステッピングモータＫＥ１０ｍと連結したスプロケットＫＥ１０ｐを有している。このような構造の賞球払出ユニットＫＥ１０は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Ｍに送られ主制御基板Ｍは払出個数を決定し、賞球払出制御基板ＫＨへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットＲ等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板ＫＨへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板ＫＨは賞球払出ユニットＫＥ１０を作動させ、賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍが遊技球の払出を実行する。図１４３に示されるように、ステッピングモータＫＥ１０ｍが回転することにより、スプロケットＫＥ１０ｐ（第１スプロケットＫＥ１０ｐ１、第２スプロケットＫＥ１０ｐ２及び回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３が一体となっている部材）が回転し、遊技球が１球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットＫＥ１０の下流に連続して設けられた払出カウントセンサＫＥ１０ｓにより検知される。尚、断面Ｃ‐Ｃについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

【１０４８】

また、図１４２下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ）ＫＥ１０ｍｓと回転体（スプロケット）ＫＥ１０ｐとを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓは、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３は、円周に沿って６個の凹部が形成されており、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図１４２下段の状態）となる。

【１０４９】

次に、図１４４のブロック図を参照しながら、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置Ｓ４０上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置Ｓ４０上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置Ｓ４０上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが

取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭ、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【１０５０】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３、第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。

【１０５１】

また、第９実施形態では、図１４４の矢印表記の通り、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Ｍとサブメイン制御部ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン制御部ＳＭへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨは、外部中継端子板Ｇを介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータＨＣに出力（ホールコンピュータＨＣ側に出力する一方向通信）可能に構成されている。

【１０５２】

次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板ＫＨに伝達する遊技球貸出装置Ｒ（カードユニットＲと称することがある）とに接続されている。また、図示略するが、第９実施形態では、賞球払出制御基板ＫＨ内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板Ｄ４０）が併設されており、賞球払出制御基板ＫＨと発射装置Ｄ４２（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、第９実施形態では、遊技球貸出装置Ｒを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板ＫＨにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【１０５３】

ここで、発射装置Ｄ４２は、遊技者が発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域Ｄ３０の任意の位置に向けて遊技球を１球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が１分間に１００個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば５９９．９ｍｓ/１個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否かなど遊技の状態に拘わらず、

常時発射ハンドルＤ４４の操作に基づく発射強度にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【１０５４】

なお、発射ハンドルＤ４４には、発射停止スイッチ（不図示）が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる（１球単位で発射できる）ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作している（発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）されている）場合においても、発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置Ｄ４２の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル（強度調整機能）、発射装置の制御回路が夫々設計されている。また、発射ハンドルＤ４４には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドルＤ４４が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【１０５５】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置Ｄ４２における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、１の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドルＤ４４は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が０に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドルＤ４４から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【１０５６】

尚、本例において、使用する遊技球は、直径１１ｍｍ、質量が５．４ｇ以上５．７ｇ以下の玉が用いられる。

【１０５７】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置Ｓ４０と、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタンＳＢも副制御基板Ｓを接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置ＳＢｓが検出することにより、サブ入力ボタンＳＢが操作されたと判定し得る。第９実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置Ｓ４０上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置Ｓ４０上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、第９実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【１０５８】

次に、同図下段の、遊技球の流路イメージ図を参照し、遊技に供される遊技球の流路について説明する。第９実施形態における遊技機においては、遊技領域Ｄ３０内に発射された遊技球は、各入球口｛第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口Ｐ１０、アウト口Ｃ８０｝のいずれかに入球し、各入球口に対応する入球センサを通過して遊技機内（遊技機枠Ｄ内）に誘導される。ここで、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した遊技球については、不正検出の為に設けられ

た第１主遊技始動口確認センサＡ１１ｓ２を通過する。その後、遊技機内に誘導されたすべての遊技球は、総排出確認センサＣ９０ｓを通過して遊技機外に排出されることとなるのである。尚、本例では特に図示していないが、入球確認用のスイッチ｛各入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口）に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ｝を有しているものとする。

【１０５９】

次に、図１４５は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すＲＡＭクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１５の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源断が行われたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。ステップ１００７でＹｅｓの場合、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍにおけるチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１００７でＮｏ、即ちＲＡＭに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイドの復帰設定｛第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第２主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する｝を行い、ステップ１０１５の処理に移行する。ステップ１０１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源が投入されたことを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実

行することとなる。

【１０６０】

次に、図１４６は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ１０００‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ１０００‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の始動口２有効期間設定処理（第２主遊技始動口Ｂ１０の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ１０００‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第１主遊技始動口Ａ１０が４球、第２主遊技始動口Ｂ１０が１球、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が１３球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）Ｐ１０が３球、右一般入賞口Ｐ２０が２球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した場合と、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合と、第２大入賞口Ｃ２０に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、３球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、２球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、１の入賞（入球）に対して１５個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【１０６１】

なお、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Ｍではなく賞球払出制御基板ＫＨで行われるため、主制御基板Ｍでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、１個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入賞して、１球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの３球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板ＫＨにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【１０６２】

次に、ステップ２０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ

１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１６０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ１９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【１０６３】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Ｍに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置等）、アウト口Ｄ３６への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠Ｄ１４、扉Ｄ１８等）、磁気検知信号１（磁気検出センサ１による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号２（磁気検出センサ２による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、ＲＡＭクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【１０６４】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【１０６５】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【１０６６】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示でき

る。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【１０６７】

また、タイマ減算処理とは、２バイトタイマ（例えば、第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃ、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂ、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【１０６８】

また、始動口２有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）の有効期間を設定する処理である。

【１０６９】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【１０７０】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第１０実施形態のように、大入賞口内に特定領域Ｃ２２を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域Ｃ２２の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【１０７１】

また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【１０７２】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【１０７３】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【１０７４】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【１０７５】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口Ｄ３６）の監視を行う処理である。

【１０７６】

また、ＬＥＤ出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技図柄の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技図柄の表示、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技側の作動保留球数の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板Ｍ側にて制御するＬＥＤ出力の制御を順次行う処理である。

【１０７７】
　また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。
【１０７８】
　また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。
【１０７９】
　また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第４実施形態のように大入賞口内に遮蔽部材（上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５）を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。
【１０８０】
　また、入球状態制御処理では、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、後述する設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、入球状態表示装置にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機の性能（例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数）を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域（例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域）をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入状状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報（例えば、ベース値）を適切に生成及び表示することが可能となる。また、入球状態表示装置に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する（例えば、現在の設定が１の場合、入球状態表示切替ボタンが１回操作されると、設定２の入球状態情報が表示され、さらにもう１回操作されると、設定３の入球状態情報が表示される）ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キーを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。
【１０８１】
　次に、図１４７は、主制御基板Ｍが行うＮＭＩ割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０１９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ１０１９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源投入されたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ１０１９‐１でＮｏの場合、再度ステップ１０１９‐１の処理を行う。ステップ１０１９‐２でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、次のステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１９‐２でＮｏの場合、ステップ１０１９‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板

ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されることで電断処理（図１４７）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図１４５）やタイマ割り込み時処理（図１４６）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【１０８２】

次に、図１４８は、図１４６におけるステップ３０００のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ３２００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【１０８３】

次に、図１４９は、図１４６のステップ３１００のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３１０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、し、払出信号がＯＦＦであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ３１０５でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ３１１０でＹｅｓの場合、ステップ３１１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ３１１５でＹｅｓの場合、ステップ３１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図１５１参照）をセットする。そして、ステップ３１２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ３１３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信し、次の処理（ステップ３２００の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ３１０５、ステップ３１１０及びステップ３１１５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３２００の処理）に移行する。

【１０８４】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図１５０を参照しながら、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨ間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、第９実施形態に係る主制御基板Ｍから賞球払出制御基板ＫＨへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定情報及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット７～４は、１００１固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット３～０は、賞球個数に関するものであり、例えば、０（００００Ｂ）は賞球０個であることを意味し、１５（１１１１Ａ）は賞球１５個であることを意味する。

【１０８５】

次に、賞球払出制御基板ＫＨから主制御基板Ｍ側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「０」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「１」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット０は、賞球払出完了に関するものであり、「０」は賞球払出完了であることを意味し、「１」は賞球払出未完了であることを意味する。

【１０８６】

次に、図１５１は、図１４６のステップ３２００のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ３２０５でＹｅｓの場合、ステップ３２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ３２１０でＹｅｓの場合、ステップ３２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラー情報を主制御基板Ｍ側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ３２１０でＮｏの場合、ステップ３２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ３２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ３２２５でＹｅｓの場合、ステップ３２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。尚、ステップ３２０５及びステップ３２２５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【１０８７】

次に、図１５２は、図１４６におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。他方、ステップ１１０２でＮｏの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球したか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。尚、ステップ１１０６でＮｏの場合にも、ステップ１１１０の処理に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留球が上限（例えば、４個）でないか否かを判定する。ステップ１１１０でＹｅｓの場合、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域にセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０４及びステップ１１１０でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。ここで、第９実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０又は右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０に入球（補助遊技始動口Ｈ１０を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口Ｈ１０よりも下流の入球口（右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得る一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【１０８８】

次に、図１５３は、図１４６におけるステップ２０００のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２３５０で、入球判定手段は、後述する第１（第２）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ２６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【１０８９】

次に、図１５４は、図１５３におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２１５２でＹｅｓの場合、ステップ２１５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知すると補助遊技始動口Ｈ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２１５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【１０９０】

他方、ステップ２１５２でＮｏの場合、ステップ２１６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２１６０でＹｅｓの場合、ステップ２１６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。尚、ステップ２１５４又はステップ２１６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【１０９１】

次に、図１５５は、図１５３におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知すると第１主遊技始動口Ａ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

【１０９２】

次に、ステップ２２１２‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。尚、非時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオフである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオフである場合（電動役物の開放延長機能非作動時）としてもよい。また、時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオンである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオンである場合（電動役物の開放延長機能作動時）としてもよい。ステップ２２１２‐１でＹｅｓの場合、ステッ

プ２２１２‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２２１２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２２１２‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２２２に移行する。

【１０９３】

他方、ステップ２２０２でＮｏの場合、ステップ２２１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタＭＪ１０ｃからの入力が検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。次に、ステップ２２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２２２に移行する。尚、ステップ２２０４、ステップ２２１２‐１、ステップ２２１２‐２、又はステップ２２１３でＮｏの場合にも、ステップ２２２２に移行する。

【１０９４】

次に、ステップ２２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２２２でＹｅｓの場合、ステップ２２２４で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知すると第２主遊技始動口Ｂ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２２４でＹｅｓの場合、ステップ２２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２２５でＹｅｓの場合、ステップ２２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

【１０９５】

次に、ステップ２２３１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。ステップ２２３１‐１でＹｅｓの場合、ステップ２２３１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２２３１‐２でＹｅｓの場合、ステップ２２３１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２４０に移行する。このように、第９実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であり、且つ、特別遊技の実行中でない（条件装置作動フラグがオフである）場合に、第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合に始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算するよう構成されている。

【１０９６】

他方、ステップ２２２５でＮｏの場合（第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に不正な入球があったと判定し、第２主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３１‐１、ステップ２２３１‐２又はステップ２２２４でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【１０９７】

他方、ステップ２２２２でＮｏの場合、ステップ２２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力が検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判

定する。ステップ２２３３でＹｅｓの場合、ステップ２２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３３でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【１０９８】

次に、ステップ２２４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ（第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ＯＮとなっているか否かを判定する。ステップ２２４０でＹｅｓの場合、ステップ２２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。他方、ステップ２２４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。

【１０９９】

次に、図１５６は、図１５３におけるステップ２３５０のサブルーチンに係る、第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３５５でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２３６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２３７０に移行する。

【１１００】

他方、ステップ２３５５でＮｏの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２３６１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第１（第２）大入賞口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２３７０に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合にも、ステップ２３２０に移行する。

【１１０１】

他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知していない場合、遊技球が第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）を通過完了したとみなす時間｝以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２３６２でＹｅｓの場合、ステップ２３６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２３６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２３７０に移行する。

【１１０２】

次に、ステップ２３７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知した場合、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３７０でＹｅｓの場合、ステップ２３７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２３７

０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。
【１１０３】
次に、図１５７は、図１５３におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口Ｐ１０（左一般入賞口Ｐ１０と右一般入賞口Ｐ２０とを総称して一般入賞口Ｐ１０を称することがある）は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない（遊技の進行に影響する抽選を実行しない）入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ（第９実施形態においては、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓと右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓとの２つの一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを有している）を備えている。
【１１０４】
まず、ステップ２４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２４１１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。ステップ２４１１‐１でＹｅｓの場合、ステップ２４１１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２４１１‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４１１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入球数カウンタＭＪ１３ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２４２０に移行する。他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２４１２でＹｅｓの場合、ステップ２４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２４２０に移行する。尚、ステップ２４０４、ステップ２４１１‐１、２４１１‐２又はステップ２４１２でＮｏの場合にも、ステップ２４２０に移行する。このように、第９実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であり、且つ、特別遊技の実行中でない（条件装置作動フラグがオフである）場合に、一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合に一般入球数カウンタＭＪ１３ｃのカウンタ値に１を加算するよう構成されている。
【１１０５】
次に、ステップ２４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、ステップ２４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。
【１１０６】
次に、図１５８は、図１５３におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅ

ｓの場合、ステップ２５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知すると総排出確認センサＣ９０ｓに入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０に１を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【１１０７】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【１１０８】

次に、図１５９は、図１５３におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知するとアウト口Ｃ８０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ２６２０の処理に移行する。

【１１０９】

他方、ステップ２６０２でＮｏの場合、ステップ２６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置Ｃ８０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２６１０でＹｅｓの場合、ステップ２６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２６１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０４又はステップ２６１０でＮｏの場合にも、ステップ２６２０に移行する。

【１１１０】

次に、ステップ２６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知している場合に、アウト口Ｃ８０への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。他方、ステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【１１１１】

次に、図１６０は、図１５３におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に係る

賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７１２に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合もステップ２７１２に移行する。

【１１１２】

次に、ステップ２７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７１２でＹｅｓの場合、ステップ２７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７２２に移行する。他方、ステップ２７１２でＮｏの場合もステップ２７２２に移行する。

【１１１３】

次に、ステップ２７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７２２でＹｅｓの場合、ステップ２７２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球払出数（本例では、１３）を加算する。次に、ステップ２７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７３２に移行する。他方、ステップ２７２２でＮｏの場合もステップ２７３２に移行する。

【１１１４】

次に、ステップ２７３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７３２でＹｅｓの場合、ステップ２７３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、１０）を加算する。次に、ステップ２７３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。他方、ステップ２７３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【１１１５】

次に、図１６１は、図１４６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【１１１６】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放

態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【１１１７】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【１１１８】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、第９実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【１１１９】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【１１２０】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【１１２１】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度

の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【１１２２】

尚、不図示であるが、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの１回の開放動作（１回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が所定数（例えば、１０球）入球した場合にも、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は４．２秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は２．２秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて６秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね１０個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【１１２３】

また、本例では、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い５００ｍｓ以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の閉鎖動作中（開放→閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が短時間で未作動中の状態に戻るように駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまって出玉設計と大きく異なることがないようになっている。

【１１２４】

次に、図１６２は、図１４６におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した旨に関するコマンドである第１主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３０４の処理に移行する。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特

に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。

【１１２５】

尚、当否抽選乱数は、１つの乱数により構成されるものでもよいし、２つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。２つ以上の乱数により生成される乱数として、ＣＰＵのクロックや外部クロックに基づいて更新されるＣＰＵ内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄（主遊技図柄）当りソフト乱数とを備え、双方を演算（例えば加算）した結果を用いる等していてもよい。

【１１２６】

次に、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第９実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技側の各乱数の取得範囲と第２主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数をＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【１１２７】

次に、図１６３は、図１４６におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【１１２８】

このように、第９実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これに

は限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【１１２９】

次に、図１６４は、図１６３におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【１１３０】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル１を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【１１３１】

ここで、図１６５（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第９実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【１１３２】

次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。

【１１３３】

ここで、図１６５（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第９実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１０Ｒとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【１１３４】

次に、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【１１３５】

ここで、図１６５に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル

（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、第９実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【１１３６】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【１１３７】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【１１３８】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【１１３９】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【１１４０】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【１１４１】

次に、図１６６は、図１６４におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。

【１１４２】

次に、図１６７は、図１４６におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【１１４３】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【１１４４】

次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～

１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。
【１１４５】
次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば、１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。
【１１４６】
次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ１６３４で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１６５０で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。
【１１４７】
尚、本例では、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、１０個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。
【１１４８】
より具体的には、大当りにおける第１ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０が開放する場合、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０球）の入賞があった場合に第１ラウンドが終了することとなるが、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に９球の遊技球が入球した状況にて、第１大入賞口Ｃ１０への１０球目の入球と１１球目の入球とが略同時に発生することによって、第１ラウンドが終了することとなる所定個数（例えば、１０球）を超過した遊技球が第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊

技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【１１４９】

また、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された最大開放時間は、１の単位遊技を通じて３０秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【１１５０】

より具体的には、大当りにおける１回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数（実行ラウンド数）に応じて「１５秒開放→２秒閉鎖→１４．５秒開放→閉鎖」、「２９．５秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が３０秒以下となるよう構成され、１回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間（２９．５秒）が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間（大入賞口の閉鎖処理終了後から１０００ｍｓ程度）内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【１１５１】

次に、図１６８は、図１６７におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「４Ａ・４Ｂ」の場合）にも、ステップ１６５６に移行する。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１００）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【１１５２】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、１００回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が１を超えない）か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の

作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くならないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【１１５３】

次に、図１６９は、図１４６におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【１１５４】

次に、図１７０は、図１４６におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でＯＮとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ１９１２に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９０６でＹｅｓの場合、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ１９１２に移行する。尚、ステップ１９０６でＮｏの場合にも、ステップ１９１２に移行する。

【１１５５】

次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９１２でＹｅｓの場合、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気が検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ１９２２に移行する。他方、ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１９１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ１９２２に移行する。尚、ステップ１９１６でＮｏの場合にも、ステップ１９２２に移行する。

【１１５６】

次に、ステップ１９２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９２２でＹｅｓの場合、ステップ１９２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ１９３２に移行する。他方、ステップ１９２２でＮｏの場合、ステップ１９２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９２６でＹｅｓの場合、ステップ１９２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステッ

プ１９３２に移行する。尚、ステップ１９２６でＮｏの場合にも、ステップ１９３２に移行する。

【１１５７】

次に、ステップ１９３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９３２でＹｅｓの場合、ステップ１９３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ１９３４に移行する。他方、ステップ１９３２でＮｏの場合、ステップ１９３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９３６でＹｅｓの場合、ステップ１９３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。尚、ステップ１９３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。

【１１５８】

次に、図１７１は、図１４６におけるステップ１９５０のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信する（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）。次に、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ３０００の処理）に移行する。尚、ステップ１９５２又はステップ１９５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ３０００の処理）に移行する。

【１１５９】

次に、図１７２は、図１４６におけるステップ１５５０‐７のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５０‐７‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出制御基板（賞球払出制御基板ＫＨと称することがある）と通信状態（ＢＩＴ０）及び断線短絡電源異常（ＢＩＴ１）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すＢＩＴ０は、「０００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「０００００００１Ｂ」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すＢＩＴ１では、「００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「００００００１０Ｂ」であれば異常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１５５０‐７‐１で取得したエラーフラグと、判定データ（「００００００１１Ｂ」）の論理積を算出する。次に、ステップ１５５０‐７‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのＢＩＴ５が発射許可信号を示しており、「０００００００００Ｂ」であればエラー（異常）を示し、「００１０００００Ｂ」であれば正常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ１５５０‐８の処理）に移行する。ここで出力ポートは、例えば、ＢＩＴ０がデジット１ビットデータ、ＢＩＴ１がデジット２ビットデータ、ＢＩＴ２がデジット３ビットデータ、ＢＩＴ３がデジット４ビットデータ、ＢＩＴ４がデジット５ビットデータ、ＢＩＴ５が発射許可信号ビットデータ、ＢＩＴ６が演出ストローブビットデータ、ＢＩＴ７がセキュリティビットのように構成されている。

【１１６０】

次に、図１７３は、図１４６におけるステップ３５００のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態一時記憶手段ＭＢを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部端子送信内容決定テーブル１を参照して

、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Ｇを介して、ホールコンピュータＨＣに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ１９９０の処理）に移行する。

【１１６１】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、第９実施形態に係る外部中継端子板Ｇを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Ｇには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子｛例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等｝が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータＨＣと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータＨＣへ情報出力可能に構成されている。ここで、第９実施形態においては、賞球払出制御基板ＫＨから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Ｍから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当り時に大当りの間信号を出力する大当り出力用端子（大当りの種類によって複数あり）、ガラス扉Ｄ１８が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクＫＴに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

【１１６２】

また、第９実施形態においては、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨは、外部中継端子板Ｇに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Ｇから主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨへは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板ＧからホールコンピュータＨＣへの情報送信も同様）。

【１１６３】

ここで、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨと外部中継端子板Ｇとの間、並びに外部中継端子板ＧとホールコンピュータＨＣとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Ｇは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨとホールコンピュータＨＣとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨから外部中継端子板Ｇの入力端子に入力された電気的な信号（電圧がＨｉレベル／Ｌｏｗレベルである２値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフである２値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Ｇの出力端子からホールコンピュータＨＣへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Ｇは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルＧ１及び接点部Ｇ２を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルＧ１を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部Ｇ２が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通する。また、リレーコイルＧ１を消磁した場合には、接点部Ｇ２が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータＨＣ側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Ｇの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨから

ホールコンピュータＨＣへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータＨＣ側から主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータＨＣへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータＨＣに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【１１６４】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨからホールコンピュータＨＣに対して、外部中継端子板Ｇにおける一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の１変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【１１６５】

次に、図１７４を参照しながら、第９実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【１１６６】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入｛例えば、図１４５の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【１１６７】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技領域Ｄ３０上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（　遊技領域Ｄ３０に打ち込まれた遊技球個数）を出力する信号は；総排出確認センサＣ９０ｓにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ－Ｃ９０の値であるが、入球数カウンタＭＪ１０ｃの値であってもよい）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。

【１１６８】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は；払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて検出された遊技球数が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【１１６９】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が着装された枠体であり、例えば、ガラス扉Ｄ１８）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサＤ１８ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９２４で、扉開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号で

ある｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【１１７０】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の前枠（遊技盤が着装された枠体であり、例えば、前枠ユニットＤ１４）が開放中であることを出力する信号は；前枠ユニット開放検知センサＤ１４ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９３４で枠開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、枠開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【１１７１】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の受け皿枠（球受け皿が着装された枠体であり球皿ユニットＤ１７）が開放中であることを出力する信号は；球皿ユニット開放検知センサＤ２０ｓが、オフ→オンに変化した場合｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【１１７２】

ここで、上記３種類のユニット監視系の信号は、各ユニット間の構成に応じて、同一の出力信号としてもよい。その場合には、いずれかの開放検知センサがオンである期間中は、オン信号を出力し続ければよい。また、各ユニットの開放検知センサは、主制御基板Ｍに接続していてもよいし、賞球払出制御基板ＫＨ側に接続されていてもよい（主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信可能であるため）。

【１１７３】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ１４２４で変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【１１７４】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第２主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第２主遊技図柄表示処理における、ステップ１４２４にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【１１７５】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合であるが、ステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合でもよい）｛※尚、開始デモ期間の開始前、期間中、終了後を出力タイミングとしてもよい｝；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ又は条件装置作動フラグがオンである

期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。
【１１７６】
次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ１７０８で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ１７１０で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。
【１１７７】
次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する｛※遊技機製造業者の識別コード（２バイト）、遊技機型式名識別コード（６４バイト）、メイン基板ＣＰＵの固有情報（チップコードレジスタ値＝４バイト）を順に出力する｝信号は；電源投入｛例えば、図１４５の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約１０秒後）；当該固有情報を１フレーム（スタートビット１ビット＋データビット８ビット＋パリティビット１ビット＋ストップビット１ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、２００ｂｐｓ）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電流）を異ならせておくことが好適である。
【１１７８】
次に、ＩＮ／ＯＵＴ系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタＭＨｃの値）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。
【１１７９】
次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたことを出力する信号は；ＲＡＭ初期化操作を伴う、電源投入（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング｛電源投入後から所定期間（１割り込み分＝０．００４秒）の経過後｝から；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、ＩＮ／ＯＵＴ系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。
【１１８０】
次に、セキュリティ系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで）以外の期間｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口（アタッカーであり、例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）への入球を検出したことを出力する信号は；特別遊技中における各ラウンドの実行期間（排出待ち期間やラウンド間期間を含む）以外｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ２３０５でＮｏと判定した場合）；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出

力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。
【１１８１】
次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９１４で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。
【１１８２】
次に、セキュリティ系の信号である；電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９０４で不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。
【１１８３】
次に、セキュリティ系の信号である；払出制御基板側（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）にて電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ３２１５で、賞球払出制御基板ＫＨからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）側から主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。
【１１８４】
次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ＯＮ継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；１．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び２．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び３．ある特別遊技（例えば、１６ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、１６０）を超えた場合、の１～３のいずれかを満たした場合；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記３の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせておくことが好適である（例１：最大ラウンド数が１０ラウンドの場合には、規定数＝１００。例２：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記３を適用しない）。
【１１８５】
次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（５個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（５個）以上検出した。電波センサエラー・

・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・・・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（不正入賞１、電波センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の１～３のいずれかを満たした場合；前記１の場合には、第一期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記２の場合には、第二期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記３の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記１の場合と、前記２の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい。

【１１８６】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、異常入賞エラー・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・・・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（１００）を超えた、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（異常入賞エラー、磁石センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（排出エラー）の検出時；前記１、２の場合には、０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記３の場合には、次回の前記１を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複（前記３以外）した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記１、２に係る出力期間であっても、前記３に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記３に係る出力期間中において、前記１、２に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【１１８７】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第１主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが１つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ２２０６で、第１主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ２２２６で、第２主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合）；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているもの）への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【１１８８】

次に、図１７５～図１８６のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板ＫＨ側での処理を詳述することとする。

【１１８９】
まず、図１７５は、賞球払出制御基板ＫＨ側で実行されるメインルーチン４０００のフローチャートである。はじめに、ステップ４１００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４２００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、主制御基板Ｍとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ４３００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）を実行する。次に、ステップ４４００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）を実行する。次に、ステップ４５００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）を実行する。そして、ステップ４６００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ４１００に移行する。
【１１９０】
ここで、同図右のブロック図を参照しながら、第９実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板ＫＨは、主制御基板Ｍ側やカードユニットＲ側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段３１００と、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段３２００と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段３３００と、を有している。以下、各手段について詳述する。
【１１９１】
まず、送受信制御手段３１００は、主制御基板ＭやカードユニットＲからの情報（例えば、コマンドや信号）の受信制御を司る受信制御手段３１１０と、主制御基板ＭやカードユニットＲへの情報の送信制御を司る送信制御手段３１２０と、を有している。
【１１９２】
ここで、受信制御手段３１１０は、主制御基板Ｍからの情報（例えば、コマンド）の受信制御を司るメイン側受信制御手段３１１１を更に有している。そして、メイン側受信制御手段３１１１は、主制御基板Ｍ側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを更に有している。また、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１を更に有している。
【１１９３】
次に、エラー制御手段３２００は、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段３２２１と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段３２４０と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段３２５０と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０と、賞球払出ユニットＫＥ１０の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔと、払出カウントセンサＫＥ１０ｓの未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ３２３１を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ３２４１を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段３２５１を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出モータＫＥ１０ｍの異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段３２６１を更に有している。

【１１９４】
次に、払出制御手段３３００は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段３３１０を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段３３１１と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ３３１２と、払出モータＫＥ１０ｍの駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンター時記憶手段３３１３と、払出モータＫＥ１０ｍが駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４と、１回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ３３１５と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ３３１７と、を更に有している。ここで、第９実施形態においては、球通過待ちタイマ３３１５はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が０となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【１１９５】
次に、図１７６は、図１７５のステップ４１００のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ４１１０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１２０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１４０で、エラー制御手段３２００は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１７０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１９０で、エラー制御手段３２００は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ４２００の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【１１９６】
次に、図１７７は、図１７６のステップ４１１０のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１１１で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１１１でＹｅｓの場合、ステップ４１１２で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１１３で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を１加算（インクリメント）する。次に、ステップ４１１４で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１１４でＹｅｓの場合、ステップ４１１５で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ４１１６へ移行する。尚、ステップ４１１１又はステップ４１１４でＮｏの場合にも、ステップ４１１６へ移行する。

【１１９７】
次に、ステップ４１１６で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか

否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合、ステップ４１１９で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１１６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【１１９８】

次に、図１７８は、図１７６のステップ４１２０のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウント数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１２１で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１２１でＹｅｓの場合、ステップ４１２２で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１２３で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ３２４１に加算する。次に、ステップ４１２４で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰払出累積カウンタ３２４１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１２４でＹｅｓの場合、ステップ４１２５で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ４１２６へ移行する。尚、ステップ４１２１又はステップ４１２４でＮｏの場合にも、ステップ４１２６へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【１１９９】

次に、ステップ４１２６で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１２６でＹｅｓの場合、ステップ４１２９で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【１２００】

次に、図１７９は、図１７６のステップ４１４０のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（１）賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（２）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ４１４１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実

行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１４１でＹｅｓの場合、ステップ４１４２で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１４３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットＫＥ１０内のスプロケットＫＥ１０ｐの直上における球流路（本例では、２条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ４１４３でＹｅｓの場合、ステップ４１４４で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ４１４６で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、ステップ４１５１へ移行する。尚、ステップ４１４１又はステップ４１４３でＮｏの場合にも、ステップ４１５１へ移行する。

【１２０１】

次に、ステップ４１５１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１５１でＹｅｓの場合、ステップ４１５２で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ４１５２でＹｅｓの場合、ステップ４１５３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ４１５５で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、５００ｍｓ）を設定し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ４１５２でＮｏの場合、ステップ４１５６で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時と比較して相対的に球１個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１５１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で球１個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば５秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、５００ｍｓから３０秒へ変更）。

【１２０２】

次に、図１８０は、図１７６のステップ４１７０のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍ）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ４１７１で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球噛み等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと

判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１７１でＹｅｓの場合、ステップ４１７２で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１７３で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１７５で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットする。そして、ステップ４１７６で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ４１７７へ移行する。尚、ステップ４１７１でＮｏの場合にも、ステップ４１７７へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【１２０３】

次に、ステップ４１７７で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７７でＹｅｓの場合、ステップ４１７８で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７８でＹｅｓの場合、ステップ４１７９で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ４１８０で、リトライ動作制御手段３２６１は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンター時記憶手段３３１３内のステップカウンタ値（ｎ）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ４１８１で、リトライ動作制御手段３２６１は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。次に、ステップ４１８２で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作用の励磁方式（例えば、周知の１‐２相励磁方式）とリトライ動作用の１ステップの切替速度（例えば、６ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４１８３で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４１８４で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ４１８５で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ４１７７又はステップ４１７８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【１２０４】

次に、図１８１は、図１７６のステップ４１９０のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常、カードユニットＲと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ４１９１‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９１‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエ

ラー発生タイマ３２００ｔにエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐１でＮｏの場合、ステップ４１９１‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔを参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９１‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９２‐１に移行する。

【１２０５】

次に、ステップ４１９２‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９２‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２にエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐１でＮｏの場合、ステップ４１９２‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９２‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９３‐１に移行する。

【１２０６】

次に、ステップ４１９３‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラー解除スイッチＫＨ３ａが押下されたか否かを判定する。ステップ４１９３‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９３‐２～ステップ４１９３‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、当該エラー解除スイッチＫＨ３ａの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ４１９４‐１に移行する。他方、ステップ４１９３‐１でＮｏの場合にも、ステップ４１９４‐１に移行する。

【１２０７】

次に、ステップ４１９４‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９４‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９４‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。他方、ステップ４１９４‐１でＮｏの場合、ステップ４１９４‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。

【１２０８】

次に、ステップ４１９５‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力が無い、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９５‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９５‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。他方、ステップ４１９５‐１でＮｏの場合、ステップ４１９５‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。

【１２０９】

次に、ステップ４１９６‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９６‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９６‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１９６‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。他方、ステップ４１９６‐１でＮｏの場合、ステップ４１９６‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ４１９６‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。

【１２１０】

次に、ステップ４１９７‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、カードユニットＲの接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９７‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９７‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。他方、ステップ４１９７‐１でＮｏの場合、ステップ４１９７‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。

【１２１１】

次に、ステップ４１９８‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否かを判定する。

【１２１２】

ステップ４１９８‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、ＣＲユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４１９８‐２でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ４１９８‐４で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。他方、ステップ４１９８‐１又はステップ４１９８‐２でＮｏの場合、ステップ４１９８‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。

【１２１３】

次に、図１８２は、図１７５のステップ４２００のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Ｍへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ４２０５で、メイン側受信制御手段３１１１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ４２０５でＹｅｓの場合、ステップ４２１０で、メイン側受信制御手段３１１１は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを参照し、賞球払出コマンドを

受信したか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合、ステップ４２１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ４２２０で、払出制御手段３３００は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ３３１２にセットし、次の処理（ステップ４２２５）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ４２０５及びステップ４２１０でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２２５）に移行する。

【１２１４】

次に、主制御基板Ｍへの情報送信処理を説明すると、まず、ステップ４２２５で、送信制御手段３１２０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー｛払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー｝が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板Ｍ側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ４２２５でＹｅｓの場合、ステップ４２３０で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ４２３５で、送信制御手段３１２０は、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板Ｍ側に送信し、次の処理（ステップ４２４０）に移行する。尚、ステップ４２２５でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２４０）に移行する。

【１２１５】

次に、ステップ４２４０で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段３３００により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ４２４０でＹｅｓの場合、ステップ４２４５で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ４２５０で、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。尚、ステップ４２４０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【１２１６】

次に、図１８３は、図１７５のステップ４３００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ４４００のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板Ｍ側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ４３０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図１８２のステップ４２１５参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ４３０５でＹｅｓの場合、ステップ４３１０及びステップ４３１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【１２１７】

次に、ステップ４３２０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２にセットされている賞球払出個数が所定個数（例えば３個）以上であるか否かを判定する。ステップ４３２０でＹｅｓの場合、ステップ４３２５で、払出制御手段３３００は、所定個数分払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。ここで一時記憶されるカウンタ値（ｎ）は、ステッピングモータのステップ数である。他方、ステップ４３２０でＮｏの場合、払出制御手段

３３００は、払出カウンタ３３１２にセットされている賞球払出個数が払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。

【１２１８】

次に、ステップ４３３２で、払出制御手段３３００は、今回の単位払出動作における払出予定個数（即ち、ステップ４３２５又はステップ４３３０で予定している払出個数）を、単位払出カウンタ３３１７にセットする。次に、ステップ４３３５で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「０」が払出待機（停止）時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ４３３７で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る通常動作用の励磁方式（例えば、周知の２‐２相励磁方式）と通常動作用の１ステップの切替速度（例えば、３ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４３３８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４３３９で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ４３４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【１２１９】

他方、ステップ４３０５でＮｏの場合、ステップ４３４５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４３４５でＹｅｓの場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【１２２０】

他方、ステップ４３４５でＮｏの場合には、ステップ４３５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合（詳細な条件については後述する）にオンとなるフラグである。ステップ４３５０でＹｅｓの場合には、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【１２２１】

他方、ステップ４３５０でＮｏの場合には、ステップ４３５２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ４３５４で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７を参照し、当該カウンタ値が０超過であるか否か（即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か）を判定する。ステップ４３５４でＹｅｓの場合、ステップ４３５６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ４３２０へ移行する。他方、ステップ４３５４でＮｏの場合には、ステップ４３５６を実行することなくステップ４３２０へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板Ｍ側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

【１２２２】

次に、図１８４は、図１７５のステップ４４００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４３００）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ４４０２～ステップ４４１９にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ４４２０～ステップ４４２５にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ４４３０～ステップ４４６２にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【１２２３】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ４４０２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０２でＹｅｓの場合、ステップ４４０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０５でＹｅｓの場合、ステップ４４１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンタ一時記憶手段３３１３内のカウンタ値（ｎ）を参照し、カウンタ値が０であるか否か、即ち、図１８３のステップ４３２５又はステップ４３３０でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ４４１０でＹｅｓの場合、ステップ４４１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ４４１６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４１６でＹｅｓの場合、ステップ４４１７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ４４１８へ移行する。他方、ステップ４４１６でＮｏの場合には、ステップ４４１８へ移行する。次に、ステップ４４１８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に継続励磁）する。次に、ステップ４４１９で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５をスタートさせ、ステップ４４２０に移行する。尚、ステップ４４０５又はステップ４４１０でＮｏの場合にもステップ４４２０に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【１２２４】

次に、遊技球検出処理を説明すると、まず、ステップ４４２０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４２０でＹｅｓの場合、ステップ４４２２で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７に一時記憶されているカウンタ値を１減算する。次に、ステップ４４２５で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２に一時記憶されているカウンタ値を１減算し、ステップ４４３０に移行する。尚、ステップ４４２０でＮｏの場合にもステップ４４３０に移行する。ここで、本例では、払出カウンタ３３１２の値を、入球を検知する毎に１減算（デクリメント）するよう構成しているが、これには限定されず、複数の遊技球の入球を検出している場合には、当該入球数分の値を減算し得るよう構成してもよい。以上で、遊技球検出時処理を終了する。

【１２２５】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ４４３０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０以下であるか否かを判定する。ステップ４４３０でＹｅｓの場合、ステップ４４３１で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４３１でＹｅｓの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ４４３２で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ４４３５に

移行する。他方、ステップ４４３１でＮｏの場合にも、ステップ４４３５に移行する。
【１２２６】
次に、ステップ４４３５及びステップ４４４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ４４４１で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０未満であるか否かを判定する。ステップ４４４１でＹｅｓの場合、ステップ４４４２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ４４４３で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、当該カウント値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「－３」であれば、過剰払出数は「３」）を払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶し、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、ステップ４４４１でＮｏの場合（即ち、払出カウンタ３３１２のカウント値が０であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、本例では、払出カウンタ３３１２の値が０以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウントセンサＫＥ１０ｓによって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ３３１２の値が０未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。
【１２２７】
他方、ステップ４４３０でＮｏの場合、ステップ４４４５で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５のタイマ値を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４４４５でＹｅｓの場合、ステップ４４４６で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオンにする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。
【１２２８】
次に、ステップ４４４７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ４４４７でＹｅｓの場合、ステップ４４５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。他方、ステップ４４４７でＮｏの場合、ステップ４４６０及びステップ４４６２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４４５でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２４００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。
【１２２９】
ここで、ステップ４４０２でＮｏの場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ４４７０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４７０でＹｅｓの場合、ステップ４４７２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出

モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４７０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。

【１２３０】

次に、図１８５は、図１７５のステップ４５００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４４００）でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ４５０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンター時記憶手段３３１３に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり（図１８３のステップ４３４０参照）、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ４５０５でＹｅｓの場合、ステップ４５１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３のステップカウンタ値（ｎ）を１減算する。次に、ステップ４５２０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）を更新（１インクリメント）する。次に、ステップ４５２５で、払出制御手段３３００は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に対応したステータを励磁する。

【１２３１】

次に、ステップ４５３０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内のカウンタ値（ｊ）が、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認とは、モータ動作に係る異常動作（球噛み等による脱調現象）が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ４５３０でＹｅｓの場合、ステップ４５５０で、払出制御手段３３００は、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ４５５５で、エラー制御手段３２００は、ステップ４５５０での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ４５５５でＹｅｓの場合、ステップ４５６０で、エラー制御手段３２００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。尚、ステップ４５３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行し、ステップ４５５５でＮｏの場合には、ステップ４５６５で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。

【１２３２】

次に、図１８６は、図１７５のステップ４６００のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ４６０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図１８５のステップ４５６０に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ４６０５でＹｅｓの場合、ステップ４６１０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ４６１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ４６２０で、エラー制御手段３２００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３におけるステップカウンタ値（ｎ）をクリアして、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたス

テップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図１８４のステップ４４１０及びステップ４４１５参照）。尚、ステップ４６０５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【１２３３】

次に、図１８７～図１９３を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図１８７は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→副制御基板Ｓ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報を副制御基板Ｓ側のＲＡＭに再セット）。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【１２３４】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２１００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み時の処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ領域に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【１２３５】

次に、図１８８は、図１８７におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２１０４でＹｅｓの場合、ステップ２１０８の処理に移行する。他方、ステップ２１０２又はステップ２１０４でＮｏの場合、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃ（右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行するべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２１１６の処理に移行する。

【１２３６】

次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から補助遊

技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０８でＹｅｓの場合、ステップ２１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ２１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、３）に到達したか否かを判定する。ステップ２１１２でＹｅｓの場合、ステップ２１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示画像を所定時間（例えば、５秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ２１１５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２１１６の処理に移行する。他方、ステップ２１０８又はステップ２１１２でＮｏの場合にもステップ２１１６の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置Ｓ４０にて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行するべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合（補助遊技始動口Ｈ１０に３球入球した場合）に所定時間（５秒）左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した場合には左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値に１加算するが、右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合には左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値は増減しないよう構成されている。

【１２３７】

次に、ステップ２１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ２１１６でＹｅｓの場合、ステップ２１２２の処理に移行する。他方、ステップ２１１６でＮｏの場合、ステップ２１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２１１８でＹｅｓの場合、ステップ２１２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃ（左打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、右打ちにて遊技を進行するべき状況にて右打ちが実行されていないと判定し、右打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２１１８でＮｏの場合、ステップ２１２２の処理に移行する。

【１２３８】

次に、ステップ２１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から第１主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１２２でＹｅｓの場合、ステップ２１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ２１２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、３）に到達したか否かを判定する。ステップ２１２６でＹｅｓの場合、ステップ２１２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示画像を所定時間（例えば、５秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ２１２９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２１２２及びステップ２１２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、２段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置Ｓ４０にて表示される右打ちの実行を遊技者に促す画像であり、右打ちを実行するべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合（第１主遊技始動口Ａ１０に３球入球した場合）に所定時間（５秒）右打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる（特別遊技の実行中も表示され続ける）。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置Ｓ４０上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている（左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示して

いる）。

【１２３９】

このように、第９実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値（本例では、３球）に到達すると、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」と表示）を表示するように構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０を通過すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示しないように構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値（本例では、３球）に到達すると、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示するように構成されている。尚、第９実施形態においては、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」という画像）又は右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行するべき遊技の状況（特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態）において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球することにより、遊技球１球の発射によって右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値が２増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る｛右打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る｝よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）に到達した際に左打ち指示画像を表示し｛右打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）に到達した際に右打ち指示画像を表示し｝、所定値（本例では、３）の２倍や３倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示画像）は表示開始から所定時間（本例では、５秒）で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像（右打ち指示画像）が表示された後、左打ち（右打ち）を実行したと判定した場合（例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球した場合、等である）又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像（右打ち指示画像）を消去するよう構成してもよい。

【１２４０】

ここで、「左打ち指示画像」を表示すべき状況においては、右側領域と左側領域の双方に打球が分散発射され、偶発的に遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過している場合も考えられる。このため、所定期間内に遊技領域左側に配設された第１主遊技始動口Ａ１０や左一般入賞口Ｐ１０に入賞した場合、換言すると、所定期間内に左打ちにて遊技を実行していると判定可能な場合には、前記所定値を変化させ（減算し）、或いは初期化して、左打ち指示画像を報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる（例えば、音声報知は行わない、小さい表示による警告に変更する）等の処理を実行してもよい。尚、「右打ち指示画像」を表示する際についても同様の処理を実行してもよいが、「右打ち指示画像」を表示し得る遊技状態では、左打ちを行うことが著しく遊技者に不利益を与える仕様の場合もあり、このような仕様の場合には、「右打ち指示画像」を表示する場合には報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる処理を行わないことが望ましい。

【１２４１】

次に、図１８９は、図１８７におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、副制御基板ＳのＣＰＵ

ＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２４０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶し、ステップ２４１８に移行する。

【１２４２】

他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４１０でＹｅｓの場合、ステップ２４１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値から「１」を減算する。次に、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に関わる保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２４１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２４１８に移行する。尚、ステップ２４１０でＮｏの場合にもステップ２４１８に移行する。

【１２４３】

次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、演出表示装置Ｓ４０上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【１２４４】

次に、図１９０は、図１８７におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２７０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様を決定し副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【１２４５】

次に、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。

【１２４６】

次に、図１９１は、図１８７におけるステップ２８００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２８０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ２８１０に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にも、ステップ２８１０に移行する。

【１２４７】

次に、ステップ２８１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ２８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ

２８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【１２４８】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【１２４９】

他方、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置Ｓ４０に表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。尚、ステップ２８２４でＮｏの場合にも、ステップ２８３２に移行する。

【１２５０】

次に、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２８３２でＹｅｓの場合、ステップ２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２８３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【１２５１】

次に、図１９２は、図１８７におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２９２０に移行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９２０に移行する。

【１２５２】

次に、ステップ２９２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置Ｓ４０上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上で、大当り終了表示をするコマンドをセットする（大

当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９２９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃ（特別遊技中における右一般入賞口Ｐ２０への入球数を計測するカウンタ）をゼロクリアする。次に、ステップ２９３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【１２５３】

次に、図１９３は、図１９２におけるステップ３０５０のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右一般入賞口入球演出（特別遊技の実行中に右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した際に演出表示装置Ｓ４０にて表示される演出であり、例えば、「＋２ＧＥＴ！」と表示）を表示し、且つ、賞球数に所定数（本例では、２球）を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、第９実施形態においては、右一般入賞口Ｐ２０は第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０に向けて発射した遊技球（右打ちにて発射した遊技球）は第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球する前に右一般入賞口Ｐ２０に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口Ｐ２０に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

【１２５４】

次に、ステップ３０５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃのカウンタ値に１を加算し、ステップ３０５８の処理に移行する。尚、ステップ３０５２でＮｏの場合にも、ステップ３０５８の処理に移行する。次に、ステップ３０５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃのカウンタ値は所定値（本例では、５球）に到達したか否かを判定する。ステップ３０５８でＹｅｓの場合、ステップ３０６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図１９４参照）を参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプＬＰ１０を点灯し、次の処理（ステップ２９２６の処理）に移行する。尚、ステップ３０５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９２６の処理）に移行する。このように、第９実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置Ｓ４０上に表示（例えば、「＋２ＧＥＴ！」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に所定値（本例では、５球）入球すると、停止中の大当り図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプＬＰ１０を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置Ｓ４０上に表示するだけでなく、スピーカＤ２４からの音声によって、「ＧＥＴ！」と出力するように構成してもよいし、画面上に「＋２ＧＥＴ！」と表示すると同時に音声でも「ＧＥＴ！」と出力するように構成してもよい。また、スピーカＤ２４からの音声の音量を複数段階設けて、音量の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよい（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「ＧＥＴ！」が出力されない（出力自体を行わない／無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

【１２５５】

次に、図１９４は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当り図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当り図柄（本例では、５Ａ、７Ａ、５Ｂ、７Ｂ）である場合に参照される確変大当り図柄停止時テーブルと、停止中の大当り図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当り

図柄（本例では、４Ａ、４Ｂ）である場合に参照される非確変大当り図柄停止時テーブルとから構成される。右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の５種類の表示態様を有しており、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色→青色→緑色→赤色→虹色」となっている。尚、「虹色」は大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプＬＰ１０が虹色にて点灯した場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当り中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に、大当りの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプＬＰ１０が点灯するよう構成してもよいし、１回の大当り中に複数回右一般入賞口用ランプＬＰ１０が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に変化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様が変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

【１２５６】

＜第１０実施形態＞

本例に適用可能なぱちんこ遊技機の構成として、大入賞口内に特定領域を有する構成を第１０実施形態として以下に詳述する。

【１２５７】

まず、図１９５を参照しながら、第１０実施形態における、第２大入賞口Ｃ２０及び第１大入賞口Ｃ１０の構造を詳述する。まず、第２大入賞口Ｃ２０の内部には、概略、振分入賞検出装置２２２１、特定領域Ｃ２２、遮蔽部材２２２４ａ、特定領域入球検出装置２２２４‐１及び排出球検出装置２２２４‐２が設けられており、第１大入賞口Ｃ１０内部には、概略、通常入賞検出装置２１２１が設けられている。以下、これら大入賞口の構造について説明する。

【１２５８】

まず、図１９５に示されるように、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成し第１大入賞口Ｃ１０の上方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための振分入賞検出装置２２２１と、振分電動役物２２２２と、特定領域Ｃ２２と、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球を遮蔽する遮蔽部材２２２４ａと、特定領域への遊技球の入球を検出するための特定領域入球検出装置２２２４‐１と、排出球を検出するための排出球検出装置２２２４‐２と、を備える。ここで、振分入賞検出装置２２２１は、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す振分大入賞口入球情報を生成する。振分電動役物２２２２は、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。特定領域Ｃ２２は遊技球の入球の有無によって特別遊技終了後の遊技状態の決定要素となり、遮蔽部材２２２４ａが開状態（退避状態）である場合、当該特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が可能（又は、容易）となり、遮蔽部材２２２４ａが閉状態（進出状態）である場合、当該特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が不可能（又は、困難）となるよう構成されている。また、特定領域入球検出装置２２２４‐１は特定領域Ｃ２２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。また、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は、特定領域入球検出装置２２２４‐１と排出

球検出装置２２２４‐２とのどちらか一方を通過することとなるよう構成されているため、特定領域入球検出装置２２２４‐１は、排出球を検出するセンサをも兼ねている（入球時には排出球入球情報をも生成する）。排出球検出装置２２２４‐２は第２大入賞口Ｃ２０に入球した後特定領域Ｃ２２に入球せず排出された遊技球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す排出球入球情報を生成する。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１２５９】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成し第２大入賞口Ｃ２０の下方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための通常入賞検出装置２１２１と、通常電動役物２１２２と、を備える。ここで、通常入賞検出装置２１２１は、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す通常大入賞口入球情報を生成する。通常電動役物２１２２は、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１２６０】

尚、振分入賞検出装置２２２１、振分流路１３２、特定領域入球検出装置２２２４‐１、排出球検出装置２２２４‐２、通常入賞検出装置２１２１及び通常流路１３４の、遊技球の流路方向と垂直な断面の断面積は遊技球１球が滑らかに通過可能であるが遊技球２球は通過不能（又は困難）であることが望ましい。このように構成することにより、複数の遊技球が流路（振分流路１３２、通常流路１３４）にて詰まってしまい流下できなくなる事態を減少させることができる。

【１２６１】

また、２つの大入賞口が略接近しているため、特別遊技時には第２大入賞口Ｃ２０又は第１大入賞口Ｃ１０のどちらか一方が入球容易状態である状況でも、遊技者は同じ箇所を狙えばよいため、遊技球の打ち出し強度を変化させずに遊技が可能となる。この場合、更に、どちらの大入賞口が入球容易状態であるかを遊技者が視認し易いため、遊技者にとって違和感や負担の少ない遊技を実行出来る。

【１２６２】

また、後述するように、入球可否が遊技者の利益に大きく関係する第２大入賞口Ｃ２０を第１大入賞口Ｃ１０の上とすることで、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が挟まる等のアクシデントで閉鎖しない場合（第１大入賞口Ｃ１０の下方への遊技球の流下を遮る場合）にも、第２大入賞口Ｃ２０が開放されれば遊技球を入球させることができることとなる。また、本例では、振分入賞検出装置２２２１よりも下方に特定領域Ｃ２２及び特定領域入球検出装置２２２４‐１（排出球検出装置２２２４‐２）を設けているため、第２大入賞口Ｃ２０を第１大入賞口Ｃ１０の上に設けた方が省スペースとなるのである。

【１２６３】

次に、図１９５を参照しながら、第９実施形態に係る大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０及

び第１大入賞口Ｃ１０）に入球した遊技球の流下態様を詳述する。
【１２６４】
まず、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は、振分入賞検出装置２２２１を通過し、振分流路１３２を流下し、特定領域Ｃ２２に設けられている特定領域入球検出装置２２２４‐１と排出球検出装置２２２４‐２とのどちらか一方を通過することとなる。遮蔽部材２２２４ａが閉状態（進出状態）である場合には、流下してきた遊技球は特定領域入球検出装置２２２４‐１を通過することはできず、すべて排出球検出装置２２２４‐２を通過することとなる。他方、遮蔽部材２２２４ａが開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球は振分流路１３２の形状によりほぼ特定領域入球検出装置２２２４‐１を通過することとなる。尚、遮蔽部材２２２４ａが開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球はすべて特定領域入球検出装置２２２４‐１を通過することが望ましい（遊技者の利益を損なわないため）。従って、流下してきた遊技球が特定領域入球検出装置２２２４‐１を通過し易いよう振分流路１３２の形状（特に、振分流路右側面の形状）を構成することが好適である。尚、後述するように、第９実施形態においては、特定領域入球検出装置２２２４‐１又は排出球検出装置２２２４‐２を通過した遊技球の数の和と振分入賞検出装置２２２１を通過した遊技球の数とが等しいかどうかによって排出球異常であるか否かを判定している。
【１２６５】
他方、第１大入賞口Ｃ１０に入球した遊技球は、通常入賞検出装置２１２１を通過し、通常流路１３４を流下し排出される。尚、第１大入賞口Ｃ１０内には排出球を検出する装置は設けられていない。
【１２６６】
前述したように、第１０実施形態に係る遊技機は、第２大入賞口Ｃ２０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している。また、第１０実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技所状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。
【１２６７】
次に、図１９６は、第１０実施形態における、図１４６のステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。ステップ１４１０‐２で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ１４０８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１４０８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１４１２‐１（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ１４０８（第２）でＮｏの場合、ステップ１４１１に移行し、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４１１でＹｅｓの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が０である場合、ステップ１４１２‐２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。
【１２６８】
ここで、図１９７は、第１０実施形態における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「５Ａ・７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「２Ａ」となっている。
【１２６９】
次に、図１９８は、第１０実施形態における、特別遊技制御処理のフローチャートである。ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第２Ｒ、４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第２）でＹｅｓの場

合、ステップ１８５０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第２）でＮｏの場合には、ステップ１６１２に移行する。

【１２７０】

次に、図１９９は、第１０実施形態における、図１９８のステップ１８５０（第２）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８６６に移行する。他方、ステップ１８５２でＮｏの場合、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が相対的に長時間開放する大当り図柄であり、本例では、３Ｂ・５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、１５秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。ステップ１８５４でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が２Ａの場合、ステップ１８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。尚、第１０実施形態においては、第１主遊技側の長開放図柄は「５Ａ・７Ａ」となっており、大当り時に選択される割合は「５２４／１０２４」となっており、第２主遊技側の長開放図柄は「３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」となっており、大当り時に選択される割合は「１０２４／１０２４」となっているため、第１主遊技側の大当りよりも第２主遊技側の大当りの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる割合が高い、即ち、大当り時に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【１２７１】

次に、ステップ１８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされた開放パターンにて第２大入賞口Ｃ２０を開放し、ステップ１８６６に移行する。

【１２７２】

次に、ステップ１８６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞したか否かを判定する。ステップ１８６６でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。他方、ステップ１８６６でＮｏの場合には、ステップ１８６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１８６８でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。次に、ステップ１８７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１８７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１８７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１８７４でＹｅｓの場合、ステップ１８７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１８７８に移行する。尚、ステップ１８７４でＮｏの場合も、ステップ１８７８に移行する。次に、ステップ１８７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタに１を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。尚、ステップ１８６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。

【１２７３】

次に、図２００は、第１０実施形態における、図１９８のステップ１６５０のサブルー

チンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの実行時、ステップ１６８０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６８０（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１６８２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ１６５２及びステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６８４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ａ（本例では、８０回）をセットしてステップ１６５８に移行する。

【１２７４】

他方、ステップ１６８０（第２）でＮｏの場合、ステップ１６８６（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ｂ（本例では、５０回であるが、これには限定されない。尚、所定回数Ａ以下の値が好適である。）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【１２７５】

ここで、第１０実施形態においては、特別遊技中における特定領域Ｃ２２への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数Ａ（本例では８０回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Ａとは異なる（少ない）回数である所定回数Ｂ（本例では５０回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域Ｃ２２への入球が容易となる特別遊技中に特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Ａの時間短縮遊技状態時においては３段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル１、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３）が参照され、所定回数Ｂの時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル３－２が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当り図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当り図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球するか否かによって時短回数が相違する、等）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当り時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった場合、大当り図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【１２７６】

次に、図２０１は、第１０実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第１０実施形態では、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（５０変動）となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【１２７７】

以上のように、第１０実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な

演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置Ｓ４０や演出表示装置Ｓ４０の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置Ｓ４０上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。尚、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「Ｖ」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域Ｃ２２への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【１２７８】

また、第１０実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、２種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の１発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の１発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【１２７９】

以上のように、第１０実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置Ｓ４０や演出表示装置Ｓ４０の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例え

ば、演出表示装置Ｓ４０上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。

【１２８０】

また、第１０実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、２種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が１球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域Ｃ２２への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第２大入賞口Ｃ２０に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【１２８１】

尚、第１０実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域Ｃ２２に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（１）大入賞口を１つのみ設けて、当該１つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域Ｃ２２への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（２）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂとを設けて、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（３）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂと上下に重なるような配置（大入賞口Ｂが上となっている）にて設け、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域Ｃ２２がへの入球が有効となり得る、（４）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂと上下に重なるような配置（大入賞口Ｂが上となっている）にて設け、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域Ｃ２２に遊技球が入球し得る（遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域Ｃ２２への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域Ｃ２２への入球が困難となる）、のように構成してもよい。

【１２８２】

（第１０実施形態からの変更例１）

尚、第１０実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第１０実施形態に構成には限定されない。そこで、第１０実施形態とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第１０実施形態からの変更例１とし、以下、第１０実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【１２８３】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。

【１２８４】

はじめに、図２０２は、第１０実施形態からの変更例１における、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第１主遊技始動口Ａ１０の賞球数は３球であり、第２主遊技始動口Ｂ１０の賞球数は１球であり、第１大

入賞口Ｃ１０の賞球数は１５球であり、第２大入賞口Ｃ２０の賞球数は１３球であり、一般入賞口の賞球数は１０球である。このように、第１０実施形態からの変更例１においては、第１大入賞口Ｃ１０の賞球数よりも、第２大入賞口Ｃ２０の賞球数の方が少なくなっている。

【１２８５】

次に、図２０３は、第１０実施形態からの変更例１における、図１６３のステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態からの変更点は、ステップ１４５０（第２変１）、ステップ１４３１‐１（第２変１）及びステップ１４３１‐２（第２変１）であり、即ち、ステップ１４１１で限定頻度カウンタ値が０ではない場合、ステップ１４５０（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ１４１３に移行する。

【１２８６】

また、ステップ１４４０で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ１４３１‐１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が限度頻度大当り図柄（大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１４３１‐１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４３１‐２（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限度頻度カウンタに所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１５００に移行する。

【１２８７】

次に、図２０４は、第１０実施形態からの変更例１における、図２０３のステップ１４５０（第２変１）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値Ｇが第１段階範囲内の値（１００≧Ｇ＞２１）であるか否かを判定する。ステップ１４５１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技テーブル３を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。他方、ステップ１４５１‐１でＮｏの場合、ステップ１４５１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値Ｇが第２段階範囲内の値（Ｇ＝２１）であるか否かを判定する。尚、限定頻度カウンタ値が２１の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ１４５１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ１４５１‐４でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度テーブル１を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。尚、ステップ１４５１‐４でＮｏの場合にはステップ１４５１‐２に移行し、主遊技テーブル３を参照して主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定する。このように、第１０実施形態からの変更例１においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りの実行中に特定領域Ｃ２２に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ１４５１‐３でＮｏの場合、ステップ１４５１‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度テーブル２を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。また、第１０実施形態からの変更例１においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに１００回がセットされ、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第１段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が２０以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ

値が０より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動８０回分の時間短縮遊技状態→図柄変動２０回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては８０回の図柄変動の期間にて限定頻度状態Ａ（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブルＡ１→限定頻度テーブルＡ２→限定頻度テーブルＡ３」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから２０回の図柄変動の期間にて限定頻度状態Ｂ（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブルＢ１」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合には当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされ、限定頻度カウンタに１００回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が０ではない状態にて大当りした場合には連荘中の大当りと見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当りに当選したならば連荘の大当りと見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球した場合には時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされ、限定頻度カウンタに１００回がセットされる一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には時短回数カウンタＭＰ５２ｃに５０回がセットされ、限定頻度カウンタに７０回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル３）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル３の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も７秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【１２８８】

ここで、図２０５は、第１０実施形態からの変更例１における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第１０実施形態からの変更点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「５Ａ・７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「４Ａ」となっている。また、前述した、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、８０回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し（主遊技テーブル３を参照して変動時間が決定される）、当該８０回の図柄変動が終了すると、その後２０回の図柄変動の限定頻度状態に移行する（限定頻度テーブル２を参照して変動時間が決定される）よう構成されている。尚、限定頻度テーブル２を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず１０秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合に移行する時間短縮遊技状態の最終変動（大当り終了後から８０変動目）においては、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域Ｃ２２への入球があった場合には限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定する一方、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域

Ｃ２２への入球がなかった場合には主遊技テーブル３を参照して変動態様を決定するよう構成されている（主遊技テーブル３のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル１のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている）。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル１又は主遊技テーブル３が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル１を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしくは大当りとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【１２８９】

次に、図２０６は、第１０実施形態からの変更例１における、図１４６のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態からの変更点は、ステップ１６１１（第２変１）、ステップ１６３５‐１（第２変１）及び１６３５‐２（第２変１）であり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンドであり、本例では、第２Ｒ及び第４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第２）に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１６１２に移行する。

【１２９０】

また、ステップ１６３４で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ１６３５‐１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグ（オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ１６３５‐２（第２変１）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にもステップ１６３５‐２（第２変１）に移行する。次に、ステップ１６３５‐２（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６３５‐２（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８００（変１）に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【１２９１】

次に、図２０７は、第１０実施形態からの変更例１における、図２０６のステップ１８００（変１）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態からの変更点は、ステップ１８０３（第２変１）であり、即ち、ステップ１８０２で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ１８０３（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２への入球があったか否かを判定する。ステップ１８０３（第２変１）でＹｅｓの場合にはステップ１８０６に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１８０８に移行する。このように、第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件はこれには限定されず、例えば、大当りとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、（１）確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、（２）時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、（３）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、（４）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

【１２９２】
　また、本例においては、或る大当り図柄に係る特別遊技について、（１）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間（１０秒）、（２）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（３秒）、（３）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（１秒）、（４）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（３秒）、のように、「第二期間＜第三期間＜第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用するＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態（連荘状態）が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（初当り）の特別遊技終了デモ時間が１０秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が３秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（連荘継続）の特別遊技終了デモ時間が１秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。
【１２９３】
　次に、図２０８は、第１０実施形態からの変更例１における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。ステップ２４３０で特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技終了コマンドは長開放コマンド（ステップ１８１０にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である１０秒である旨に係るコマンド）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘継続画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう！まだまだ継続！」と表示する）を長時間（本例では、１０秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。他方、ステップ２４８０（第２変１）でＮｏの場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ２４８４（第２変１）で、連荘終了画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね！」と表示する）を短時間（本例では、３秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合と短時間（３秒）である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）と、特別遊技終了デモ時間が短時間（３秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）とは同一となるよう構成されている。
【１２９４】
　以上のように構成することにより、第１０実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域Ｃ２２に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、

特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。
【１２９５】
尚、第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域Ｃ２２への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には１０秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間）、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には３秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間）となるよう構成してもよい。また、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「ＳＵＰＥＲラッキー！」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。
【１２９６】
（第１０実施形態からの変更例２）
尚、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１の構成のみには限定されない。そこで、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第１０実施形態からの変更例２とし、以下、第１０実施形態からの変更点についてのみ詳述する。
【１２９７】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。
【１２９８】
はじめに、図２０９は、第１０実施形態からの変更例２における、図１４６のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第１０実施形態との相違点は、ステップ１６０９‐１（第２変２）及びステップ３１００（第２変２）であり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ１６０９‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ３１００（第２変２）に移行する。他方、ステップ１６１０でＹｅｓの場合にも、ステップ３１００（第２変２）に移行する。次に、ステップ３１００（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ１６１０に移行する。
【１２９９】
次に、図２１０は、第１０実施形態からの変更例２における、図２０９のステップ１８５０（第２）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態との相違点は、ステップ１８５１‐１（第２変２）、ステップ１８９９‐１（第２変２）～ステップ１８９９‐７（第２変２）であり、即ち、ステップ１８５１‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１８５１‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８５２に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１８５４に移行する。また、ステップ１８５６で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ１８５８で、短開放パターンをセットした後、ステップ１８９９‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄は第１主遊技図柄（第１主遊技大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ１８９９‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８９９‐２（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマに長時間｛ステップ１８９９‐３（第２変２）でセッ

トする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、１０秒｝をセットしてスタートし、ステップ１８９９‐４（第２変２）に移行する。他方、ステップ１８９９‐１（第２変２）でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が第２主遊技図柄（第２主遊技大当り図柄）であった場合、ステップ１８９９‐３（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマに短時間｛ステップ１８９９‐２（第２変２）でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、３秒｝をセットしてスタートし、ステップ１８９９‐４（第２変２）に移行する。次に、ステップ１８９９‐４（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１８９９‐５（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグ（オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ）をオンにし、ステップ１８９９‐６（第２変２）に移行する。尚、ステップ１８５１‐１（第２変２）でＮｏの場合にも、ステップ１８９９‐６（第２変２）に移行する。次に、ステップ１８９９‐６（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマの値が０であるか否かを判定する。ステップ１８９９‐６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８９９‐７（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ１８６０に移行する。尚、ステップ１８９９‐６（第２変２）でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。このように、第１０実施形態からの変更例２においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第１主遊技側の大当りである場合の方が第２主遊技側の大当りである場合よりも長時間となっている。

【１３００】

次に、図２１１は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第１０実施形態における大当り図柄は、第１主遊技大当り図柄が「４Ａ・５Ａ・７Ａ」の３種類、第２主遊技大当り図柄が「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」の３種類の合計６種類の大当り図柄を有しており、１回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放＝５００ｍｓ開放→閉鎖」、「長開放＝３００００ｍｓ開放→閉鎖」の２種類のみとなっている。尚、大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やしてもよいし、１回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン（例えば、「１０００ｍｓ開放→１００００ｍｓ閉鎖→１００００ｍｓ開放→閉鎖」）としてもよい。ここで、第１０実施形態からの変更例２においては、第２主遊技長開放大当りである「５Ｂ・７Ｂ」のみすべてのラウンド（１０Ｒ）において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第４ラウンドとなっており、その他のラウンドは第１大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当りにおいて、実行されるラウンド数は４ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第１主遊技長開放大当りである「５Ａ・７Ａ」には短開放となるラウンドが存在する（第２Ｒ）一方、第２主遊技長開放大当りである「５Ｂ・７Ｂ」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第２主遊技長開放大当りよりも第１主遊技長開放大当りの方が多いよう構成されている。

【１３０１】

次に、図２１２は、第１０実施形態からの変更例２における、図２０９のステップ３１００（第２変２）のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ時間タイマに開始デモ時間（本例では、３秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ３０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止中の大当り図柄が第２主遊技大当り図柄（本例では、３Ｂ、５Ｂ及び７Ｂ）か否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第２長開放コマンド（第２主遊技

大当り図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１０６でＮｏの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止中の大当り図柄が第１主遊技長開放大当り図柄（本例では、５Ａ及び７Ａ）である否かを判定する。ステップ３１１０でＹｅｓの場合、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第１長開放コマンド（第１主遊技大当り図柄のうち第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１１０でＮｏの場合、換言すると、停止中の大当り図柄が第１主遊技長開放大当り図柄ではないの場合、即ち、第１主遊技短開放図柄（本例では、２Ａ）である場合、ステップ３１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第１短開放コマンド（第１主遊技大当り図柄のうち第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。

【１３０２】

次に、ステップ３１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ３１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ３１２０に移行する。尚、ステップ３１０２でＮｏの場合にも、ステップ３１２０に移行する。次に、ステップ３１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ時間タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ３１２０でＹｅｓの場合、ステップ３１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ３１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ３１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ１６１０の処理）に移行する。他方、ステップ３１２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６１０の処理）に移行する。

【１３０３】

次に、図２１３は、第１０実施形態からの変更例２における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第１０実施形態からの変更点は、ステップ２４０３‐１（第２変２）～ステップ２４０３‐１１（第２変２）及びステップ２３５０（第２変２）であり、即ち、ステップ２４０２で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ２４０３‐１（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ中フラグ（オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ）がオフである否かを判定する。ステップ２４０３‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０４に移行する。次に、ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐２（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ表示タイマに所定時間（例えば、３秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ２４０３‐３（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ２３５０（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ２４０３‐４（第２変２）に移行する。尚、ステップ２４０３‐１（第２変２）でＮｏの場合にもステップ２４０３‐４（第２変２）に移行する。

【１３０４】

次に、ステップ２４０３‐４（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ時間タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ２４０３‐４（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐５（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ２４１２に移行する。他方、ステップ２４０３‐４（第２変２）でＮｏの場合、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【１３０５】

また、ステップ２４１４で大当り開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ２４０３‐６（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４０３‐６（第２変２）

でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐７（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、振分開始デモ時間は長時間（本例では、１０秒）であるかを判定する。尚、第１０実施形態からの変更例２においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の２種類存在している。ステップ２４０３‐７（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐８（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出）を実行し、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。他方、ステップ２４０３‐７（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２４０３‐９（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出）を実行し、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。尚、ステップ２４０３‐６（第２変２）でＮｏの場合にも、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。このように、第１０実施形態からの変更例２においては、第１主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第２主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第１主遊技側の長開放大当り（５Ａ・７Ａ）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第２主遊技側の長開放大当り（３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当りとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成してもよい。

【１３０６】

次に、ステップ２４０３‐１０（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、実行中の特別遊技は第２主遊技長開放大当り図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する（第２主遊技長開放大当り図柄は、３Ｂ、５Ｂ及び７Ｂとなっている）。ステップ２４０３‐１０（第２変２）でＹｅｓの場合にはステップ２４１６に移行する。他方、ステップ２４０３‐１０（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２４０３‐１１（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入賞個数を遂次表示するコマンドをセット（短開放となるラウンドが存在する大当りでは、ラウンド数を報知しない）し、ステップ２４２６に移行する。このように、第１０実施形態からの変更例２においては、すべてのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる大当り図柄である第２主遊技長開放大当り図柄に係る大当りにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する（現在第何ラウンドを実行しているかを報知する）一方、いずれかのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第１大入賞口Ｃ１０が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数（実質ラウンド数）に対応するオブジェクト画像（例えば、宝箱、等）を第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時（又は、特別遊技開始直後）にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第１大入賞口Ｃ１０が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、

第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい（例えば、「第１Ｒ＝長開放、第２Ｒ＝短開放、第３Ｒ＝長開放」となる場合には、第３Ｒにて２ラウンド目であることを報知する、等）。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド（もしくは振分遊技実行ラウンド）にて保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、大当りとなることが確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない（特定領域Ｃ２２への入球有無が決定していない）ため、大当りとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしまう可能性が生じるため、保留内連荘演出の実行タイミングは、振分遊技実行ラウンドにて特定領域Ｃ２２に入球した後、もしくは、振分遊技実行ラウンドが終了した後とすることが好適である。また、振分遊技実行ラウンドはどのラウンドとしてもよく、例えば、第１ラウンドを振分遊技実行ラウンドとするよう構成してもよい（大入賞口が１つである場合にも適用可能である）が、打球すべき遊技球が存在しない場合（例えば、当りとなる図柄変動中に全ての遊技球を打ち切ってしまった場合）でも追加の遊技球の貸出が行える時間を十分とれるように第２ラウンド以降とすることが望ましい。

【１３０７】

次に、図２１４は、第１０実施形態からの変更例２における、図１６０のステップ２３５０（第２変２）のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から第２長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３６０に移行する。他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から第１長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、１／５で当選する確定演出実行抽選（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ２３５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２３５８でＹｅｓの場合、ステップ２３６０に移行する。次に、ステップ２３６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ演出として、長開放確定報知演出（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する演出）を実行し、次の処理｛ステップ２４０３‐４（第２変２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合（メイン側から第１短開放コマンドを受信した場合）又はステップ２３５８でＮｏの場合、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ演出として長開放有無非報知演出（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放するのか短開放するのかを報知しない演出）を実行し、次の処理｛ステップ２４０３‐４（第２変２）の処理｝に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第１主遊技側の大当り（のうち高い割合）では１０秒、第２主遊技側の大当り（のうち高い割合）では３秒となるように構成してもよい。

【１３０８】

以上のように構成することにより、第１０実施形態からの変更例２においては、第２主遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放し、第１主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第２主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する一方、第１主遊技側の特別遊技においては、第２大入賞口Ｃ２０が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球することが確定的な第２主遊技側の特別遊技では遊技者に第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球することが

確定的ではない第１主遊技側の特別遊技では遊技者に第２大入賞口Ｃ２０が長開放するか否かを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域Ｃ２２への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

【１３０９】

尚、第１０実施形態からの変更例２においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中（複数ラウンドに亘って実行してもよい）にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

【１３１０】

＜＜＜＜第１１実施形態　電源断とセンサ検知＞＞＞＞

次に、第１１実施形態として、遊技機内部に設置された種々のセンサ（検出装置、入球検出装置などと称することがある）との関係について説明する。なお、第１１実施形態では、第１０実施形態と同様に、図１９５にて図示した第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とを有している。即ち、第２大入賞口Ｃ２０の内部に特定領域Ｃ２２を有している。また、第１１実施形態においては、特定領域入球検出装置２２２４－１、排出球検出装置２２２４－２、総排出確認センサＣ９０ｓなどがセンサとして設けられている。

【１３１１】

＜＜＜電源断時処理と総排出遊技球のカウント処理の関係＞＞＞

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、総排出遊技球のカウント処理に係るタイミングについて説明する。総排出遊技球のカウント処理は、例えば、図１５３におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートに基づくと、まず、ステップ２５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知すると総排出確認センサＣ９０ｓに入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０に１を加算（インクリメント）する。このようにして総排出遊技球のカウント処理が行われる。

【１３１２】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができる。例えば、図１４６のタイマ割り込み時処理のフローチャートにおいて、割り込み間隔Ｔの所定時間の周期によって、電源断が発生し、短い割り込み間隔で電源断時処理を実行するか、もしくは長い割り込み間隔で電源断時処理を実行するかを定めることが可能となる。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では９０％以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置Ｈのディスク５０に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【１３１３】

＜＜電源断時処理とセンサに関する作用パターン１＞＞

図２１５は、電源断時処理と排出球異常に関するカウンタのカウント処理の作用パター

ンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、振分入賞検出装置２２２１、特定領域入球検出装置２２２４－１であり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｇ１）～（ｇ６）としており、時間が経過するにつれて（ｇ１）から（ｇ６）となる。尚、第１１実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて行うことも可能である。

【１３１４】

第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が流入している状況下、（ｇ１）のタイミングにて、電源断が発生する。次に、（ｇ２）のタイミングにて、振分入賞検出装置２２２１が遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行する。次に、（ｇ３）のタイミングにて、振分入賞検出装置２２２１がオン→オフとなる。次に、（ｇ４）のタイミングにて、特定領域入球検出装置２２２４－１が遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行する。なお、前述したように、第２大入賞口Ｃ２０に流入した遊技球は、振分入賞検出装置２２２１を通過した後、特定領域入球検出装置２２２４－１と排出球検出装置２２２４－２とのいずれかを通過するよう構成されており、振分入賞検出装置２２２１が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行し、特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行するよう構成されているため、遊技球が１球第２大入賞口Ｃ２０に入球し、その後正常に流下していった場合には、当該カウンタ値が「０→１→０」のように推移することとなる。同図においては、第２大入賞口Ｃ２０に流入した遊技球が、振分入賞検出装置２２２１を通過した後、特定領域入球検出装置２２２４－１を通過する場合について例示している。

【１３１５】

その後、（ｇ５）のタイミングで、特定領域入球検出装置２２２４－１がオン→オフとなる。次に、（ｇ６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行される。このように、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２を遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理だけを実行した状態で電源断時処理を実行してしまい、排出球異常に関するカウンタ値が正常でないまま（０でないまま）遊技が進行してしまう事態、換言すると、電源断時処理の実行タイミングによる排出球異常の発生を防止することができる。

【１３１６】

なお、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理の実行タイミングとしては同図に例示した構成には限定されず、以下のいずれを採用してもよい。

（１）排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置２２２１がオフ→オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオフ→オンとなったタイミング

（２）排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置２２２１がオフ→オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオン→オフとなったタイミング

（３）排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置２２２１がオン→オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオ

フ→オンとなったタイミング
（４）排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置２２２１がオン→オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオン→オフとなったタイミング
＜＜電源断時処理とセンサに関する作用パターン２＞＞
図２１６は、電源断時処理と総排出確認数カウンタのカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、総排出確認センサＣ９０ｓであり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（ｈ１）～（ｈ６）としており、時間が経過するにつれて（ｈ１）から（ｈ６）となる。尚、第１１実施形態では電源断を検出し、同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理にて行うことも可能である。
【１３１７】
第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が流入している状況下、（ｈ１）のタイミングにて、電源断が発生する。次に、（ｈ２）のタイミングにて、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが遊技球を検出してオフ→オンとなる。次に、（ｈ３）のタイミングにて、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓがオン→オフとなる。次に、（ｈ４）のタイミングにて、総排出確認センサＣ９０ｓが遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０のカウンタ値の加算処理を実行する。なお、前述したように、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０は、遊技機外部に総排出数（発射された遊技球の総数であってもよい）に関する情報を出力するためのカウンタである。その後、（ｈ５）のタイミングで、総排出確認センサＣ９０ｓがオン→オフとなる。次に、（ｈ６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行される。このように、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、総排出確認センサＣ９０ｓを遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０のカウンタ値の加算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球したにも拘らず、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０の加算処理が実行されないという事態を防止することができる。
【１３１８】
なお、同図においては、総排出確認センサＣ９０ｓが遊技球を検出した際に総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０の加算処理が実行される構成を例示したが、図２１５に例示した構成のように、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ等の各種入球口の入球センサが遊技球を検出した際に、所定のカウンタ値への加算処理を実行し、総排出確認センサＣ９０ｓが遊技球を検出した際に前記所定のカウンタ値への減算処理を実行することで、入球してきた遊技球数と排出される遊技球数とが一致しているか判定できるよう構成してもよい。
【１３１９】
なお、図２１５及び図２１６においても、前述した第８実施形態の構成と同様に、時間値の比較が可能である。電源断の発生から遊技機が電源断を検知するまでの時間をＴ１とし、Ｔ２を以下のいずれかとしてもよい。
【１３２０】
図１２５においては、
（１）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球が全て流入してから特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオン→オフとなるまでの時間
（２）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球が全て流入してから特

定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオフ→オンとなるまでの時間
（３）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球（の体積）が半分流入してから特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオン→オフとなるまでの時間
（４）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球（の体積）が半分流入してから特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオフ→オンとなるまでの時間
（５）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球の一部が流入してから特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオン→オフとなるまでの時間
（６）振分電動役物２２２２より内側（遊技者から奥側）に遊技球の一部が半分流入してから特定領域入球検出装置２２２４－１又は排出球検出装置２２２４－２がオフ→オンとなるまでの時間
をＴ２としてもよい。
【１３２１】
図１２６においては、
（１）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオン→オフとなるまでの時間
（２）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオフ→オンとなるまでの時間
（３）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球の（体積の）半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオン→オフとなるまでの時間
（４）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球の（体積の）半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオフ→オンとなるまでの時間
（５）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオン→オフとなるまでの時間
（６）第１主遊技始動口Ａ１０に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタＣ９０がオフ→オンとなるまでの時間
をＴ２としてもよい。
【１３２２】
上述したように、Ｔ１及びＴ２を設定した場合に、第１１実施形態においては第８実施形態と同様に、Ｔ１＜Ｔ２が成り立つよう構成されている。
【１３２３】
＜＜＜第１２実施形態　停止ボタン操作とリール停止制御＞＞＞
次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンとリール制御に関する構成を、第１２実施形態として、以下に詳述する。
【１３２４】
第１２実施形態において、リールの停止ボタン（ここでは、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作におけるリール停止制御について説明する。リール停止制御に係るステッピングモータの動作制御においては、前述したとおりであるが、特に図３５の（６）に図示するリール駆動状態である「リール減速状態」へ遷移した後、リールの回転を停止すべくステッピングモータのすべての相（例えば、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３の４相）が励磁される（４相励磁）ことでリールを停止させることができるよう構成されている。このようにすべての相（例えば、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３の４相）が励磁される（４相励磁）処理のことを、第１２実施形態では、「４相励磁処理」と称することがある。
【１３２５】
回胴式遊技機においては、停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作に応じた、各停止ボタンに内蔵されている停止ボタ

ンセンサがオフ→オン、もしくはオン→オフとなった旨の情報によって、主制御基板Ｍは、回転しているリールを停止させるための制御を実行することが可能に構成されている。尚、第１２実施形態における停止ボタンの操作とは、物理的な操作を示しており、例えば左停止ボタンＤ４１を押下したり、また左停止ボタンＤ４１を押下した状態から離反したりすることを指す。また、停止ボタンを操作していない状態のことは、例えば停止ボタンの非押下の状態と称することがある。また、停止ボタンが有効である状況にて停止ボタンセンサがオフ→オンとなることを、停止ボタンの操作が受け付けられたと称することがある。

【１３２６】

第１２実施形態においては、主として回胴しているリールを停止させるための停止ボタンの操作と、リールの停止制御について説明する。尚、第１２実施形態においては、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてを詳細に説明するため、

パターン１：　停止ボタンセンサがオン→オフとなった後に４相励磁処理を実行する

パターン２：　停止ボタンセンサがオン→オフとなる前に４相励磁処理を実行する

という２つのパターンに大きく区分けする。第１２実施形態において、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてこれら２つのパターンを有しているものとする。なお、４相励磁処理とは、前述したように、リール駆動状態がリール減速状態になった場合に実行されるステップモータの制御である。

【１３２７】

停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３が該当する）の操作と停止ボタンセンサがオフ→オン、またオン→オフになるタイミングについて説明する。停止ボタンセンサは、各停止ボタンに内蔵されているセンサであり、停止ボタンが初期位置（非操作の状態に対応する位置）から所定距離だけ押下されることでオフ→オンとなる（初期位置ではオフ）よう構成されており、停止ボタンセンサがオフ→オンとなることで、主制御基板Ｍは図３４のフローに係るリール回転停止処理を実行可能に構成されている。尚、詳細は後述するが、停止ボタンセンサがオフ→オンとなる条件を満たすための所定距離は、適宜変更することが可能である。一例としては、停止ボタンを押下可能な最大距離としてもよいし、停止ボタンを押下可能な最大距離の半分の距離としてもよい。

【１３２８】

＜＜停止ボタンセンサオフの後に４相励磁処理が終了するパターン＞＞

図２１７は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図２１７では、第１２実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに（ａ１）～（ｆ１）のコマごとに分割している。尚、第１２実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールＭ５１、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンＤ４１として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールＭ５２、もしくは右リールＭ５３としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンＤ４２、もしくは右停止ボタンＤ４３としてもよいし、第１停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第１停止、第２停止、第３停止に適用可能であることを補足しておく。

【１３２９】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。なお、当該設計上の最大距離回転する場合における、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから左リールが停止するまでの時間値（スベリ時間と称することがある）は、規則上のスベリ時間の最大値を１９０ｍｓとした場合、当該規則上の最大値を超過することがないように多少の余裕を持って設計するため

、本例における一例としては、設計上のスベリ時間の最大値を１８５ｍｓとして、当該１８５ｍｓに対応する距離を前記設計上の最大距離としている。

【１３３０】

図２１７の（ａ１）～（ｆ１）について詳細に説明する。まず、（ａ１）では、左停止ボタンＤ４１の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンＤ４１は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールＭ５１は回転中）状態となっている。

【１３３１】

その後、左停止ボタンＤ４１が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からｘの距離だけ押下された状態である（ｂ１）で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。ここで、左停止ボタンＤ４１が初期位置から押し込まれる距離はｘとなっている。尚、後述するが、左停止ボタンＤ４１は初期位置から最大距離ｄだけ押し込むことが可能に構成されており、押し込まれる距離の関係として、０＜ｘ＜ｄの関係が成り立つものとする。尚、（ｂ１）のタイミングで、左リールＭ５１のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。なお、リール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となった場合には、停止ボタンの操作状況（押し込まれるまでに有する時間など）に拘らず、リール（左リールＭ５１）を停止させるための処理を実行し、（ｂ１）のタイミングから設計上の最大距離移動してリール（左リールＭ５１）が停止することとなる。

【１３３２】

その後、左停止ボタンＤ４１が押下されていき、左停止ボタンＤ４１が初期位置から最大距離であるｄの距離だけ押下された状態である（ｃ１）となる。（ｃ１）においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールＭ５１のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。なお、（ｂ１）から（ｃ１）までの時間値は、遊技者の左停止ボタンＤ４１への操作態様によって変動することとなるが、本例においては、遊技者が左停止ボタンＤ４１に対する停止操作を実行した場合に要する一般的な時間値である短時間（例えば、５ｍｓ）で、左停止ボタンＤ４１に対して停止操作を実行した場合を例示している。

【１３３３】

その後、（ｃ１）の状態になってすぐに左停止ボタンＤ４１が離反され、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からｘの距離（正確には、ｘ未満となったタイミング）まで戻った状態である（ｄ１）で、左ボタンセンサがオン→オフとなる。なお、（ｂ１）と（ｄ１）とでは、どちらも初期位置からｘの距離に左停止ボタンが位置している状態を図示しているが、初期位置からｘの距離は停止ボタンセンサのオン・オフを示しているため、より正確には、初期位置からｘ以上の距離では停止ボタンセンサはオンとなっており、初期位置からｘ未満の距離では停止ボタンセンサはオフとなっている。なお、ｘについては適宜調整してもよいし、停止ボタンが初期位置の場合に停止ボタンセンサがオンであり、停止ボタンが初期位置でない場合（少しでも押下した場合）には停止ボタンセンサがオンになるよう構成してもよい。なお、左停止ボタンＤ４１が最大距離ｄ押し込まれた位置から初期位置に戻るまでの時間は、左停止ボタンＤ４１が有するばねのばね定数に応じて変化する。

【１３３４】

また、（ｄ１）においては、左リールＭ５１のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。

【１３３５】

その後、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置に戻った状態である（ｅ１）では、左停止ボタンセンサはオフのままであり、左リールＭ５１のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは４相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタ

ンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよい。また、ステップモータの４相励磁に関して詳述すると、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わったとき（停止予定図柄と通過図柄が一致したとき）に回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として１００（約２２３．５ｍｓに相当する値）をセットした後、４相励磁をオンにするため、より正確には、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わってから約０．５ｍｓ後に４相励磁がオンとなる。その後、４相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していき、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が０になった場合に４相励磁をオフにするよう構成されている。

【１３３６】

その後、左停止ボタンは初期位置に停止したまま、左リールに対してステップモータは４相励磁による減速処理が実行され、左リールは前述した設計上の最大距離回転した位置で停止し、中停止ボタンＤ４２と右停止ボタンＤ４３との操作が有効（停止操作の受付が有効）になる。

【１３３７】

なお、同図においては、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該１の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該１の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

【１３３８】

このように、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該１の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、１のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、１の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離ｄだけ押し込んですぐに離反した場合）において、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要する最短時間の設計値は、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの４相励磁が終了するまでの時間の設計値よりも短時間とすることができる。即ち、１の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合においても、リールが設計上の最大距離回転して停止する前、換言すると他の停止ボタンの停止操作が有効になる前に、当該１の停止ボタンは初期位置に戻ることができるよう構成されているため、遊技者は、他の停止操作を行ったリールが停止してすぐに他のリールに対応する停止ボタンの停止操作を行うことができるよう構成されている。

【１３３９】

なお、１の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合における、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要する最短時間の時間値と、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの４相励磁が終了するまでの時間値とは、環境（例えば、室温、湿度など）によって多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では９０％以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。本例における、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。

【１３４０】

なお、同図においては、初期位置から最大距離ｄだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンが初期位置に戻っている構成を励磁したが、これには限定されず、初期位置から最大距離ｄだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンセンサがオン→オフとなっていることを充足するよう構成してもよい。

【１３４１】

＜＜停止ボタンセンサオフの前に４相励磁処理が終了するパターン１＞＞

図２１８は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図２１８では、第１２実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに（ａ２）～（ｆ２）のコマごとに分割している。尚、第１２実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールＭ５１、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンＤ４１として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールＭ５２、もしくは右リールＭ５３としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンＤ４２、もしくは右停止ボタンＤ４３としてもよいし、第１停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第１停止、第２停止、第３停止に適用可能であることを補足しておく。

【１３４２】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。

【１３４３】

図２１８の（ａ２）～（ｆ２）について詳細に説明する。まず、（ａ２）では、左停止ボタンＤ４１の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンＤ４１は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールＭ５１は回転中）状態となっている。

【１３４４】

その後、左停止ボタンＤ４１が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からｘの距離だけ押下された状態である（ｂ２）で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。尚、（ｂ２）のタイミングで、左リールＭ５１のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。

【１３４５】

その後、左停止ボタンＤ４１が押下されていき、左停止ボタンＤ４１が初期位置から最大距離であるｄの距離だけ押下された状態である（ｃ２）となる。（ｃ２）においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールＭ５１のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは４相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよく、（ｃ２）においてリールが回転中であればよい。

【１３４６】

その後、（ｃ２）の状態になってすぐに左停止ボタンＤ４１が離反され、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からｙの距離まで戻った状態である（ｄ２）で、左リールが、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した位置で停止する。なお、距離ｙは、ｙ＜ｄであればよく、ｙ＝ｘであってもよい。

【１３４７】

その後、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からｘ未満の距離である（ｅ２）となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、（ｆ２）にて左停止ボタンＤ４１が初期位置に戻り、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンＤ４１がオン→オフとなった（且つ左リールが停止している）タイミングとしてもよい。

【１３４８】

なお、同図においては、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該１の停止ボタンに

対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該１の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。
【１３４９】
このように、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該１の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効とならないことによって、１のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合、１の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離ｄだけ押し込んですぐに離反した場合）においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該１の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。
【１３５０】
＜＜停止ボタンセンサオフの前に４相励磁処理が終了するパターン２＞＞
図２１９は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図２１９では、第１２実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに（ａ３）～（ｆ３）のコマごとに分割している。尚、第１２実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールＭ５１、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンＤ４１として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールＭ５２、もしくは右リールＭ５３としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンＤ４２、もしくは右停止ボタンＤ４３としてもよいし、第１停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第１停止、第２停止、第３停止に適用可能であることを補足しておく。
【１３５１】
また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。
【１３５２】
図２１９の（ａ３）～（ｆ３）について詳細に説明する。まず、（ａ３）では、左停止ボタンＤ４１の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンＤ４１は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールＭ５１は回転中）状態となっている。
【１３５３】
その後、左停止ボタンＤ４１が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からｘの距離だけ押下された状態である（ｂ３）で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。尚、（ｂ３）のタイミングで、左リールＭ５１のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。
【１３５４】
その後、左停止ボタンＤ４１が押下されていき、左停止ボタンＤ４１が初期位置から距離ｙだけ押下された状態である（ｃ３）となる。（ｃ３）になるまでに、左リールＭ５１のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態になり、（ｃ３）においては、左リールＭ５１は停止することとなる。また、左停止ボタンセンサはオンのままである。なお、距離ｙは、ｙ＜ｄであればよい。
【１３５５】
その後、左リールＭ５１が押し込まれていき、左停止ボタンＤ４１が初期位置から最大距離であるｄの距離だけ押下された状態である（ｄ３）となる。（ｄ３）においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持している。
【１３５６】
その後、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停

止ボタンが初期位置からｘ未満の距離である（ｅ３）となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンＤ４１の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、（ｆ３）にて左停止ボタンＤ４１が初期位置に戻り、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンＤ４１がオン→オフとなった（且つ左リールが停止している）タイミングとしてもよい。

【１３５７】

なお、同図においては、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該１の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該１の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

【１３５８】

このように、１の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該１の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、１のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、１の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離ｄだけ押し込んですぐに離反した場合）においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該１の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

【１３５９】

＜＜＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨ＞＞＞＞

本例に係る遊技機には役物比率などの遊技機の稼働状況を表示する性能表示装置ＳＨを設けるよう構成してもよく、性能表示装置ＳＨを有する構成を第１３実施形態として、以下に詳述する。

【１３６０】

まず、図２２０を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置ＳＨの表示例を例示する。性能表示装置ＳＨは４桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位２桁（左側の２桁）が識別セグＳＨ１０であり、下位２桁（右側の２桁）が比率セグＳＨ２０となっている。識別セグＳＨ１０には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグＳＨ２０には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグＳＨ１０の下位桁（右側の桁）の右下部にはドットポイントＳＨ３０が設けられており、ドットポイントＳＨ３０の有無によって、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイントＳＨ３０を設けなくとも問題ない。

【１３６１】

＜＜＜設置位置＞＞＞

性能表示装置ＳＨの設置位置は主制御基板Ｍに直接取り付けるように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板Ｍを覆う主基板ケースＭ４０に貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【１３６２】

＜＜＜表示項目＞＞＞

性能表示装置ＳＨに表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。

（ａ）＝累計の有利区間比率

「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数÷総遊技回数×１００（％）」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始→通常区間Ａ→有利区間Ａ→通常区間Ｂ→有利区間Ｂ」のように遊技が進行した場合には、「（有利区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数）÷（通常区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ａにおける遊技回数＋通常区間Ｂにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数

）×１００（％）」にて算出できる。
【１３６３】
尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから直近の性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで、所定の計測開始タイミングから直近の性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置ＳＨに表示するための計測を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。
【１３６４】
（ｂ）＝６０００ゲーム間の連続役物比率
「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第１種特別役物作動時に払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の連続役物比率」とは、「６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時の払出枚数÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００枚、その他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「６０００÷（６０００＋８０００）×１００　４２．９（％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。
【１３６５】
（ｃ）＝６０００ゲーム間の役物比率
「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の役物比率」とは、「（６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数）÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００枚、６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００枚、６０００ゲーム間のその他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「（５０００＋３０００）÷（５０００＋３０００＋８０００）×１００＝５０（％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。
【１３６６】
（ｄ）＝累計の連続役物比率
「累計の連続役物比率」とは、「累計の第１種特別役物作動時における払出枚数÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００００枚、その他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「６０００００÷（６０００００＋８０００００）×１００　４２．９（％）」のように算出される。
【１３６７】
（ｅ）＝累計の役物比率
「累計の役物比率」とは、「（累計の第１種特別役物作動時における払出枚数＋累計の第２種特別役物作動時における払出枚数＋累計の普通役物作動時における払出枚数）÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００００枚、累計の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００００枚、累計のその他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「（５０００００＋３０００００）÷（５０００００＋３０００００＋８０００００）×１００＝５０（％）」のように算出される。
【１３６８】
また、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｕ」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「６Ｙ」は、６０００ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｙ」は、６０００ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される

「６Ａ」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ａ」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。
【１３６９】
なお、図２２０においては、（ａ）として累計の有利区間比率を表示するよう構成したが、これには限定されず、（ａ）として累計の指示込役物比率を表示するよう構成してもよい。ここで、累計の指示込役物比率とは、
主制御基板Ｍにおける押し順ナビ（指示とも称することがある）が実行される遊技における累計の払出し枚数＋役物による累計の払出し枚数｝÷すべての累計の払出し枚数×１００（％）
によって算出できる比率であり、累計の有利区間比率と累計の指示込役物比率とのいずれを性能表示装置ＳＨに表示するかは、遊技機の仕様によって適宜決定すればよい。
【１３７０】
なお、押し順ナビが実行された遊技において、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作をしたために、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数よりも少ない遊技メダルが払い出された場合にも、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数が、押し順ナビが実行される遊技における払出し枚数として計算が行われるよう構成されている。
【１３７１】
＜＜＜表示態様＞＞＞
性能表示装置ＳＨにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。
・「（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）→（ｅ）→（ａ）・・・」の順に約５秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、３秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。
・非該当項目については、比率セグに「－　－」と表示する
なお、非該当項目とは、例えば、有利区間を有していない遊技機における、有利区間比率などである。
・比率表示数値｛有利区間比率（％）、連続役物比率（％）、役物比率（％）であり、比率セグＳＨ２０に表示する｝は小数点を切り捨てて表示する（１００％の場合には「９９」と表示する）
・比率表示数値が、有利区間比率７０％、連続役物比率６０％、役物比率７０％以上の場合は、比率セグＳＨ２０を点滅表示する
・累計遊技数が４００ゲームに満たない場合には、比率表示は「００」を表示する
・累計遊技数が６０００ゲームに満たない場合には、６０００ゲーム間の連続役物比率及び６０００ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグＳＨ１０を点滅表示する｛非該当項目（例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる）も含む｝
・累計の遊技回数が１７５０００ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が１７５００ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する（連続役物を有さない遊技機である場合も含む）。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を１７５０００ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を１７５００ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。
【１３７２】
第１３実施形態においては、性能表示装置ＳＨに、上述した（ａ）、（ｂ）、（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）の情報を表示し得るよう構成されている。（ａ）、（ｂ）、（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）に係る情報の演算・表示等の処理を主制御基板（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）にて実行する構成を以下に詳述する。
【１３７３】
＜＜＜メモリマップ＞＞＞

まず、図２２１を用いて、主制御チップＣのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「０００００Ｈ」から「ＦＦＦＦＨ」までのアドレス空間が示されている。このうち、「０００００Ｈ」から「２７ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＯＭＣ１１０が割り当てられ、「２８００Ｈ」から「２８ＦＦＨ」までの空間には主制御チップＣ内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ２ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＡＭＣ１２０が割り当てられ、「ＦＤＤ０Ｈ」から「ＦＤＦＢＨ」までの空間にはＸＣＳデコードエリア（与えられた機械語を内部表現として解釈するデコードを実行する領域）が割り当てられている。ＣＰＵＣ１００に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【１３７４】

尚、内蔵ＲＯＭＣ１１０は、主として遊技の進行を制御する領域である第１ＲＯＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第２ＲＯＭ領域と、を有しており、「０００００Ｈ」から「１ＦＦＦＨ」までの空間には第１ＲＯＭ領域が割り当てられ、「２０００Ｈ」から「２７ＦＦＨ」までの空間には第２ＲＯＭ領域が割り当てられている。尚、第１ＲＯＭ領域は、第２ＲＯＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第１ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるデータ容量は、第２ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

【１３７５】

また、第１ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵＣ１００に対する命令コードセット）が格納されている第１制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第１データ領域と、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域と、主制御チップＣを動作させる際に用いられる各種設定（乱数生成回路Ｃ１４０の動作設定、ウォッチドッグタイマＣ２２２の動作設定等）が格納されているプログラム管理エリアとを有している。尚、同図にて、第１ＲＯＭ領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【１３７６】

また、第２ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵＣ１００に対する命令コードセット）が格納されている第２制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第２データ領域と、を有しており、第２制御領域は、第１制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第２制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコード容量は、第１制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第２データ領域は、第１データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第２データ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムデータ容量は、第１データ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

【１３７７】

他方、内蔵ＲＡＭＣ１２０は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第１ＲＡＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第２ＲＡＭ領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ１ＦＦＨ」までの空間には第１ＲＡＭ領域が割り当てられ、「Ｆ２００Ｈ」から「Ｆ２Ｃ９Ｈ」までの空間には第２ＲＡＭ領域が割り当てられ、「Ｆ２ＣＡＨ」から「Ｆ２ＦＦＨ」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

【１３７８】

また、第１ＲＡＭ領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領

域である第１作業領域を有しており、第２ＲＡＭ領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第２作業領域と、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第１ＲＡＭ領域は、第２ＲＡＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、本実施形態においては、チェックサム領域は第２ＲＡＭ領域のみが有しており（第１ＲＡＭ領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、本実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除いた領域（第１作業領域及び第２作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

【１３７９】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵ＲＡＭのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第１データ領域と第２制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図２２１に示すようなメモリマップ構成である場合、第１制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコードと、第２制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【１３８０】

ここで、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等が書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第１制御領域及び第１データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第１制御領域、第１データ領域、第２制御領域、第２データ領域、第１作業領域及び第２作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「０００００Ｈ」～「０ＦＡ７Ｈ」の範囲となっている第１制御領域内の、「００１０Ｈ」～「００５０Ｈ」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「０」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「１」となっている（「０」ではなくなっている）。

【１３８１】

第１３実施形態においては、特に、性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置ＳＨにて情報を表示する表示処理を主制御基板（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）にて実行する際、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を行うよう構成されている。以下、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて行われる処理の詳細について説明する。

【１３８２】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

図２２２は、第１３実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである（本サブルーチンの実行タイミングは他の実施形態と同様）。当該サブルーチンの処理は、ステップ１０４０又はステップ１１０４の処理

にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【１３８３】

まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ計測（ソフトウエアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（ＲＡＭ領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【１３８４】

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

グがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【１３８５】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。

【１３８６】

ステップ１６３６でＹｅｓの場合、次に、ステップ１６３７（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領

域のカウント上限チェック処理を呼び出す。
【１３８７】
＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞
なお、不図示であるが、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理が呼び出された場合には、まず、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタの退避とスタックエリアの切り替えとを行い、第２スタックエリアを使用するための設定を行う。次に、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用したレジスタの値を第２スタックエリアへ退避させる。次に、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値から外部出力するための信号を作成して出力する処理を実行する。
【１３８８】
その後、図示されているように、ステップ１６３７‐１（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの総遊技回数に係るカウンタ（総遊技回数カウンタと称することがある）のカウンタ値と、現在までの遊技メダルの総払出し枚数に係るカウンタ（総払出しカウンタと称することがある）のカウンタ値と、が予め定められた上限値に達しているか否かに係るチェック処理としてカウント上限チェック処理を行う。カウント上限チェック処理の詳細としては、例えば、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における所定のレジスタ（ＨＬレジスタとする）にセットされた総払出しカウンタのアドレスと総遊技回数カウンタのアドレスとにおいて、予め定めた繰り返し回数分の演算処理に基づいて算出されたカウント上限フラグのデータに基づいてチェック処理が行われる。尚、繰り返し回数とカウント上限フラグのデータは、例えば未使用領域としてのＢレジスタやＣレジスタに記憶させることが可能である。
【１３８９】
次に、ステップ１６３７－２（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの累計の遊技回数のカウント処理を行う。遊技回数のカウント処理の詳細としては、例えば、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタにセットされた総遊技回数カウンタのアドレスに、未使用領域としてのＡレジスタに記憶されている加算値（ここでは１とする）をデータ加算する処理を行い、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。
【１３９０】
次に、ステップ１６３７－３（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの有利区間遊技回数のカウント処理を行う。有利区間遊技回数とは、有利区間にて実行された遊技回数の累計である。有利区間遊技回数のカウント処理の詳細としては、まず、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタにセットされた遊技区間フラグのアドレスに記憶されているデータのうち、有利区間であることを示すフラグに係るビットが「１」である場合に、例えばＤＥレジスタに有利区間遊技回数カウンタのアドレスをセットする。その後、ステップ１６３７－２（第１３）と同様にデータ加算する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。
【１３９１】
次に、ステップ１６３７－４（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの累計の払出し枚数と６０００ゲーム間の払出し枚数とのカウント処理を行う。なお、当該払出し枚数とは、遊技メダルを払出す契機に拘らずすべての払出し枚数となっている。払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、ステップ１６３７‐１（第１３）でＨＬレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「０」でない場合、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに、総払出しカウンタ（累計の払出し枚数用のカウンタと６０００ゲーム間の払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに、払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ１６３７－２（第１３）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

【１３９２】
次に、ステップ１６３７－５（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの累計の役物払出し枚数と６０００ゲーム間の役物払出し枚数とのカウント処理を行う。役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに役物作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「０」でなければ役物作動中であると判断する。その後、ステップ１６３７‐１（第１３）でＨＬレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「０」でない場合、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに、役物払出しカウンタ（累計の役物払出し枚数用のカウンタと６０００ゲーム間の役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ１６３７－２（第１３）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「役物」とは、第１種特別役物、第２種特別役物、普通役物となっている。
【１３９３】
次に、ステップ１６３７－６（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在までの累計の連続役物払出し枚数と６０００ゲーム間の連続役物払出し枚数とのカウント処理を行う。連続役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタにＲＢ作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「０」でなければＲＢ作動中であると判断する。その後、ステップ１６３７‐１（第１３）でＨＬレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「０」でない場合、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに、連続役物払出しカウンタ（累計の連続役物払出し枚数用のカウンタと６０００ゲーム間の連続役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに連続役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ１６３７－２（第１３）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「連続役物」とは、第１種特別役物（ＲＢと称することがある）となっている。
【１３９４】
次に、ステップ１６３７－７（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、比率計算処理を行う。尚、ここでの比率とは、下記を示している。
（１－１）累計の有利区間比率：　有利区間遊技回数÷総遊技回数×１００（％）
（１－２）累計の指示込役物比率：　{主制御基板Ｍにおける押し順ナビ（指示とも称することがある）が実行される遊技における払出し枚数＋役物による払出し枚数}÷すべての払出し枚数×１００（％）
（２）累計の連続役物比率：　第１種特別役物の作動中における累計の払出し枚数÷累計の総払出し枚数×１００（％）
（３）累計の役物比率：　（第１種特別役物の作動中における累計の払出し枚数＋第２種特別役物の作動中における累計の払出し枚数＋普通役物の作動中における累計の払出し枚数）÷累計の総払出し枚数×１００（％）
（４）６０００ゲーム間の連続役物比率：　第１種特別役物の作動中における６０００ゲーム間の払出し枚数÷６０００ゲーム間の総払出し枚数×１００（％）
（５）６０００ゲーム間の役物比率：　（第１種特別役物の作動中における６０００ゲーム間の払出し枚数＋第２種特別役物の作動中における６０００ゲーム間の払出し枚数＋普通役物の作動中における６０００ゲーム間の払出し枚数）÷６０００ゲーム間の総払出し枚数×１００（％）
上記、（１－１）乃至（５）を第１３実施形態における比率計算の対象としている。尚、第１３実施形態では、（１－１）の有利区間比率及び（１－２）の指示込役物比率におい

ては、１遊技ごとに比率計算処理を行い、（２）～（５）においては４００ゲームごとに比率計算処理を行うよう構成されているが、例えば（２）～（５）においても１遊技ごとに比率計算処理を行うよう構成してもよい。なお、前述したように、上記（１－１）と（１－２）とは遊技機の仕様に合わせていずれかを、算出及び表示するよう構成すればよい。

【１３９５】

図２２３は、ステップ１６３７－７（第１３）での主制御基板ＭのＣＰＵＭＣによる比率計算処理のサブルーチンのフローである。まず、ステップ１６３７－７－１（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに比率計算の回数をセットする。次に、ステップ１６３７－７－２（第１３）でステップ１６３７－７－１（第１３）の所定のレジスタにセットされているデータ（ここでのデータは有利区間比率の計算番号に関するデータ）を取得する。次に、ステップ１６３７－７－３（第１３）で取得したデータに対して所定の比較演算を行い、有利区間比率の計算に係る計算番号か否かを判定する。ステップ１６３７－７－３（第１３）で有利区間比率に係る計算番号ではないと判定されると（Ｎｏと判定されると）、ステップ１６３７－７－４（第１３）で、所定のレジスタに４００ゲームカウンタに記憶されているデータ（例えば２バイト分）をセットし、このときのデータの値が「０」であるか否かを判定し、データの値が「０」であるとき、換言すると、このときの遊技回数は４００ゲームの倍数であるとき（Ｙｅｓと判定された場合）、ステップ１６３７－７－５（第１３）で、予め第２ＲＯＭに記憶された比率計算アドレステーブルのアドレスデータを所定のレジスタにセットする。その後、ステップ１６３７－７－６（第１３）で、セットされたアドレスデータに対して比率を算出するための所定の演算処理を行う。

【１３９６】

その後、ステップ１６３７－７－７（第１３）で、演算処理により得られたデータを、ステップ１６３７－７－２（第１３）で取得したデータをセットした同レジスタにセットする。その後、ステップ１６３７－７－８（第１３）で、演算処理により得られたデータに基づいて、比率が１００％であるか否かを判定し、比率が１００％であった場合、ステップ１６３７－７－９（第１３）で、前述したように比率を９９％で表示するためのデータを所定のレジスタ（例えばステップ１６３７－７－２（第１３）で取得したデータをセットした同レジスタでもよい）にセットする（比率セグＳＨ２０が２桁であるため）。その後、ステップ１６３７－７－１０（第１３）で、得られた比率データをＨＬレジスタに保存し、次の処理に移行する。

【１３９７】

なお、ステップ１６３７－７－３（第１３）でＹｅｓの場合には、ステップ１６３７－７－５（第１３）に移行し、ステップ１６３７－７－４（第１３）でＮｏの場合には、ステップ１６３７－７－９（第１３）に移行し、ステップ１６３７－７－８（第１３）でＮｏの場合には、ステップ１６３７－７－１０（第１３）に移行することとなる。

【１３９８】

次に、ステップ１６３７－８（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、比率表示処理を行う。図２２４は、ステップ１６３７－８（第１３）での主制御基板ＭのＣＰＵＭＣによる比率表示処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ１６３７－８－１（第１３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の所定のレジスタに比率表示番号をセットする。尚、このとき、ＬＥＤ表示カウンタのデータは例えばＤレジスタに記憶されているものとする。次に、ステップ１６３７－８－２（第１３）で、Ｄレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置ＳＨにおける１０００桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置ＳＨにおける１０００桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ１６３７－８－３（第１３）で、Ｄレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置ＳＨにおける１００桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置ＳＨにおける１００桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ１６３７－８－４（第１３）で、Ｄレジスタに記憶されているデータを取得し、所定の演算処理を行う。次に、ステップ１

６３７－８－５（第１３）で、Ｄレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置ＳＨにおける１桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置ＳＨにおける１桁の表示要求を受信していないと判定されると、ステップ１６３７－８－６（第１３）で、比率表示番号をセットしたレジスタに記憶されているデータの論理積演算を行う（例えば上位４ビットと下位４ビットを入れ変えるなどの演算）。

【１３９９】

次に、ステップ１６３７－８－７（第１３）で、特定のレジスタ（例えばＨＬレジスタ）に比率表示セグメントデータテーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ１６３７－８－８（第１３）で、ＨＬレジスタに記憶されているデータに所定の演算処理を行い、演算により得られたデータを取得する。次に、ステップ１６３７－８－９（第１３）で、予め記憶されている点滅要求フラグに係るデータを所定のレジスタに記憶し、次の処理に移行する。

【１４００】

図２２２におけるフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１６３７－９（第１３）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１４０１】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１４０２】

＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理　変形例１＞＞

次に、性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置ＳＨにて情報を表示する表示処理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を行う場合の変形例について説明する。第１３実施形態における＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞の変形例１（第１３実施形態からの変更例１と称することがある）として、例えば主制御基板Ｍの遊技進行制御処理（図１６～図１８まで）にて実行するよう構成することが可能である。以下、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理の変形例について説明する。

【１４０３】

図２２５は、第１３実施形態からの変更例１における、図１４のステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。尚、図１８と同様の処理については、詳細な説明は割愛する。また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理の内容（性能表示装置ＳＨへの表示処理以外）は第１３実施形態と同様のため、詳細な説明は割愛する。なお、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を割り込み処理で実行している第１３実施形態とは異なり、第１３実施形態からの変更例１においては、性能表示装置ＳＨに関する第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理をメインループ処理（主制御基板Ｍ側の処理であり、割り込み処理とは異なる処理）で実行している。

【１４０４】

図２２５において、性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理は、ステップ３５００の遊技区間移行制御処理を行った後に実行するよう構成されている。尚、性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理を行うタイミングはこのタイミングに限定されない。メインループ処理内であれば、例えば、ステップ３５００の遊技区間移行制御処理を行う前であってもよい。

【１４０５】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

フローチャートの説明としては、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が遊技区間移行制御処理を実行した後、ステップ３５０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１

００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【１４０６】

＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

次に、ステップ３５０１－１（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、カウント上限チェック処理を実行する。次に、ステップ３５０１－２（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ３５０１－３（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ３５０１－４（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ３５０１－５（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ３５０１－６（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、連続役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ３５０１－７（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、比率計算処理を実行する。次に、ステップ３５０１－８（第１３）（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１４０７】

このように、第１３実施形態からの変更例１においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である、性能表示装置ＳＨに表示する項目に係る演算処理（性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理）をメインループ処理として実行するよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である、性能表示装置ＳＨへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

【１４０８】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

次に、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【１４０９】

次に、図２２６は、第１３実施形態からの変更例１における、ステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である、性能表示装置ＳＨへの表示処理の内容は第１３実施形態と同様であるため、詳細は割愛する。

【１４１０】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

具体的には、ステップ１６３６で、内蔵乱数の更新状態が正常であった（Ｙｅｓ）場合、ステップ１６３７（第１３）（変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の比率表示処理を呼び出す。

【１４１１】

＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

次に、ステップ１６３７－１（第１３）（変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、比率表示処理を実行する。次に、ステップ１６３７－２（第１３）（変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１４１２】

＜＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞＞

次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【１４１３】

このように、第１３実施形態からの変更例１においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である、性能表示装置ＳＨに関する処理として、性能表示装置ＳＨに表示する項目に係る演算処理をメインループ処理として実行し、性能表示装置ＳＨへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

【１４１４】
このように構成することで、第１３実施形態からの変更例１においては、常時処理を実行する（更新する）必要がある性能表示装置ＳＨへの表示処理は割り込み処理で実行する一方、常時処理を実行する（更新する）必要のない性能表示装置ＳＨに表示する項目に係る演算処理はメインループ処理として遊技毎に実行するよう構成することにより、無駄な処理を実行せずに使用するデータ容量を削減することができる。
【１４１５】
＜＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示＞＞＞
次に、性能表示装置ＳＨのテスト表示について説明する。第１３実施形態及び第１３実施形態からの変更例１においては、性能表示装置ＳＨへの表示に関する構成として、性能表示装置ＳＨのセグに問題等が発生していないか（例えば、セグの点灯箇所が満遍なく点灯するかなど）の確認をするためのテスト表示モードを有するよう構成されている。本例の遊技機に適用可能なテスト表示モードの構成について、以下に詳述する。
【１４１６】
性能表示装置ＳＨのテスト表示モードは以下のようなタイミングにて実行（表示）され得るよう構成されている。
（１）電源投入を契機として表示開始し、５秒以内に表示終了
（２）設定変更装置制御処理の開始（設定変更モードの開始）を契機として表示開始し、５秒以内に表示終了
（３）設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示
（４）主制御基板ＭのＲＡＭの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー（異常）が解消されるまで表示する
【１４１７】
図２２７は、性能表示装置ＳＨがテスト表示モードになった際の性能表示装置ＳＨにおけるテスト表示の一例である。まず、テスト表示パターン１について説明する。テスト表示パターン１は、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合を例示している。上述したように、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合には、表示開始から５秒以内に表示を終了することが好適であるが、同図においては、表示開始から５秒後にテスト表示が終了する場合を例示している。
【１４１８】
＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン１＞＞
テスト表示パターン１は、点灯パターン（ａ）と点灯パターン（ｂ）と消灯パターン（ｃ）（これはテスト表示の終了時における表示態様）の３つの表示態様にて構成されている。点灯パターン（ａ）は識別セグＳＨ１０の一部と比率セグＳＨ２０の一部とが点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン（ｂ）も識別セグＳＨ１０の一部と比率セグＳＨ２０の一部とが点灯する表示態様となっており、点灯パターン（ａ）と点灯パターン（ｂ）とが交互に実行されることで識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とのすべてのセグメントが少なくとも１回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。尚、テスト表示パターンを構成する点灯パターンは、（ａ）、（ｂ）のみに限定されないが、テスト表示として、テスト表示が終了するまでには少なくとも、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０の点灯箇所（セグ）が全て点灯するような表示態様となる点灯パターンであることが好ましい（２つの点灯パターンを組み合わせて識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０の点灯箇所が全て点灯するような表示態様でも構わない）。
【１４１９】
また、テスト表示パターン１は、例えば点灯パターン（ａ）と点灯パターン（ｂ）とが、（ａ）→（ｂ）→（ａ）・・・のように交互に表示されるよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は０．５秒としている。そして、電源投入されたタイミングを起点（０秒）として、５秒後にテスト表示の終了を報知する消灯パターン（ｃ）の表示態様が表示されることで性能表示装置ＳＨのテスト表示が終了するよう構成されている。尚、テス

ト表示パターン１では各点灯パターンの点灯期間は０．５秒なので、例えば１点灯周期である（ａ）→（ｂ）→（ａ）までの期間を１秒としており、テスト表示期間の５秒間にてテスト表示可能な点灯周期数は５、つまり点灯周期数は整数であるため、点灯パターン（ｂ）の表示態様を０．５秒間表示した後にテスト表示が終了するよう構成されている。

【１４２０】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、（ｃ）として図示しているように、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図２２０にて前述した表示パターン（例えば、図２２０における（ａ）から表示を開始する）にて表示するよう構成してもよい。

【１４２１】

＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン１の変形例＞＞

本例の遊技機に適用可能な性能表示装置ＳＨの構成として、テスト表示に関する変形例を以下に詳述する。

【１４２２】

図２２４にて例示した、（ａ）と（ｂ）の各点灯パターンの点灯期間を１秒とする。このように定めると、１点灯周期である（ａ）→（ｂ）→（ａ）までの期間は２秒であり、２点灯周期が終了すると４秒が経過し、次回の点灯周期（３回目の点灯周期）は最後まで実行することができない。このような場合においては、（ａ）→（ｂ）→（ａ）の点灯周期を２回実行してテスト表示を終了する、換言すると、５秒内で実行することのできる最後の点灯周期を実行した場合にテスト表示を終了するよう構成してもよいし、（ａ）→（ｂ）→（ａ）の点灯周期を２回実行した後に１秒間（ａ）にて点灯してテスト表示を終了する、換言すると、予め定められた５秒間は点灯周期を繰り返して実行し、当該５秒間が経過したタイミングでテスト表示を終了するよう構成してもよい。

【１４２３】

＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン２＞＞

次にテスト表示パターン２について説明する。テスト表示パターン２は、設定確認モード中、もしくは主制御基板ＭのＲＡＭの異常に係るエラー中などに実行されるものとする。尚、本例に係る遊技機にて発生し得るすべてのエラー（又は一部のエラー）中にもテスト表示を実行するよう構成してもよい。

【１４２４】

テスト表示パターン２は、点灯パターン（ｄ）と点灯パターン（ｅ）と消灯パターン（ｃ）（テスト表示の終了時における表示態様）の３つの表示態様にて構成されている。点灯パターン（ｄ）は識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０の点灯箇所が全点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン（ｅ）は識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０の点灯箇所が全消灯する表示態様となっている。このように、テスト表示パターンとして点灯パターン（ｄ）と点灯パターン（ｅ）とが交互に実行されることで識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とのすべてのセグメントが少なくとも１回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。

【１４２５】

また、テスト表示パターン２は、例えば、点灯パターン（ｄ）と点灯パターン（ｅ）とが、（ｄ）→（ｅ）→（ｄ）・・・のように交互に点灯するよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は０．３秒としている。そして、設定確認モードとなったタイミングを起点（０秒）として、（ｄ）→（ｅ）→（ｄ）・・・のように交互に０．３秒間テスト表示を行うよう構成されている。尚、所定のタイミング（ここでは設定確認モードとなったタイミングから３．１秒後）にて設定確認モードが終了すると、テスト表示も終了することになる。即ち、テスト表示の終了条件が満たされたタイミングで、点灯周期のタイミングに拘らずテスト表示を終了する。

【１４２６】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、（ｃ）として図示しているように、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とを消灯する場合を例示しているが、これには

限定されず、テスト表示が終了した場合には、図２２０にて前述した表示パターン（例えば、図２２０における（ａ）から表示を開始する）にて表示するよう構成してもよい。
【１４２７】
＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン３＞＞
　次に、図２２８は、テスト表示パターン３を示したものである。テスト表示パターン１、およびテスト表示パターン２と比較して、テスト表示を実行し得るタイミングが重複した場合におけるテスト表示をテスト表示パターン３として説明することにする。尚、テスト表示における点灯パターンの表示態様、および各点灯パターンの点灯期間等は、テスト表示パターン１、およびテスト表示パターン２と同様としている。以下、図２２８について詳述する。
【１４２８】
　まず、テスト表示パターン３を行う期間において説明すると、電源投入されたタイミングを起点（０秒）としていることはテスト表示パターン１と同様である。そして、電源投入されてから５秒以内の間（ここでは、電源投入されたタイミングから２．７秒後のタイミングとしている）に設定確認モードとなる。即ち、電源投入を契機として実行開始されたテスト表示が時間経過によって終了する前に、設定確認モードの開始を契機として新たにテスト表示の開始条件を充足する。その後、設定確認モードとなったタイミングを起点として、所定の時間経過後（ここでは、設定確認モードとなったタイミングから３．１秒後としている）に、設定確認モードが終了し、テスト表示が終了するという流れとなる。
【１４２９】
　テスト表示パターン３において、電源投入されたタイミングを起点として、２．７秒後に設定確認モードとなっているため、前述した点灯周期の終了タイミングで設定確認モードが開始していない。このような場合においても、設定確認モードが開始したことを契機としてテスト表示が開始した場合には、点灯周期の最初のタイミングからテスト表示として性能表示装置ＳＨを点灯させるよう構成されている。より具体的には、
０．５秒間（ａ）にて点灯→０．５秒間（ｂ）にて点灯→０．５秒間（ａ）にて点灯→０．５秒間（ｂ）にて点灯→０．５秒間（ａ）にて点灯→０．２秒間（ｂ）にて点灯→設定確認モードとなったことにより、０．３秒間（ａ）にて点灯→０．３秒間（ｂ）にて点灯→・・・→設定確認モードが終了したことによりテスト表示が終了
のようにテスト表示が実行されることとなる。
【１４３０】
＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン３　変形例１＞＞
　本構成におけるテスト表示パターン３においては、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、２．７秒＋３．１秒＝５．８秒であり、電源投入後のテスト期間である５秒間の範囲を超えているが、設定確認モードが早いタイミングで終了した場合、例えば、設定確認モードに係るテスト表示の期間が１．５秒であったとすると、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、２．７秒＋１．５秒＝４．２秒であり、電源投入後のテスト期間である５秒間の範囲を超えない。このような状況においては、設定確認モードが終了してから、電源投入後のテスト表示期間の終了タイミングまで、テスト表示を実行しない（設定確認モードの終了タイミングに拘らず、設定確認モードが終了するとテスト表示を終了する）よう構成してもよいし、電源投入後のテスト表示期間の残期間である０．８秒間で（電源投入から５秒が経過するまで）、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよいし、電源投入を契機としたテスト表示の終了タイミングまで、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよい。なお、電源投入後のテスト表示を再開する場合、例えば、設定確認モードが終了したタイミングを起点（このとき、設定確認モードによるテスト表示が終了し、再び電源投入されたタイミングであると判定するが、テスト表示期間は５秒間ではなく０．８秒間と新たに期間が設定される）として、テスト表示パターン１の表示態様に従って（ａ）→（ｂ）→（ａ）・・・と０．８秒間テスト表示を行うよう構成してもよい。
【１４３１】

＜＜第１３実施形態　性能表示装置ＳＨのテスト表示　テスト表示パターン３　変形例２＞＞
　本構成におけるテスト表示パターン３の変形例２として例示した、テスト表示が重複した場合の構成は、あくまで一例であり、テスト表示として重複して実行されるすべての組み合わせに適用可能である。
【１４３２】
　また、第１３実施形態においては、
（１）電源投入を契機として表示開始し、５秒以内に表示終了
（２）設定変更装置制御処理の開始（設定変更モードの開始）を契機として表示開始し、５秒以内に表示終了
（３）設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示
（４）主制御基板ＭのＲＡＭの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー（異常）が解消されるまで表示する
上記のような４つのテスト表示が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、上記テスト表示の１又は複数のみが実行され得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、上述したテスト表示に係る構成のいずれを適用してもよいことを補足しておく。
【１４３３】
　また、上記（３）のテスト表示においては、設定変更モード中と設定確認モード中にて同様のテスト表示を実行するよう構成してもよい（設定変更モードの終了又は設定確認モードの終了でテスト表示を終了する）。また、上記（１）及び（２）に係る表示期間の５秒はあくまで一例であり、時間値を変更しても何ら問題ない。
【１４３４】
　また、第１３実施形態においては、上記（１）の点灯パターンと上記（３）の点灯パターンを異なる点灯パターンとしたが、これには限定されず、同一の点灯パターン（点灯時間・消灯時間）としてもよい。
【１４３５】
　なお、テスト表示の点灯パターンは上述した以外のパターンとしても問題ないが、図２２０にて上述したような通常時の点灯パターンとは区別がつく（管理者が視認してくべる可能となる）よう構成する（点灯態様を切り替える期間を相違させる、点灯しているセグを相違させる、など）ことが好適である。
【１４３６】
　なお、性能表示装置ＳＨがテスト表示を実行している場合にも、性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理（性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理）を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合の具体例として、以下のように構成してもよい。
（１）電源断が発生→（２）最終停止リールの操作を受け付ける→（３）性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行→（４）遊技機への電力供給が０になる→（５）電源断から復帰する→（６）性能表示装置ＳＨがテスト表示モードとなる→（７）テスト表示モード中に性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行→（８）テスト表示モードが終了→（９）最新の演算結果に対応した、現在の性能表示装置ＳＨにて表示する情報を性能表示装置ＳＨに表示する
なお、上記（９）にて性能表示装置ＳＨに表示する情報は、演算処理を実行した後の情報を表示するため電源断の発生前とは異なる情報である場合がある。また、最終停止リールを受け付けた後に電源断が発生した場合であっても性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行する場合は、上記（３）以降は同様の流れとなる。
【１４３７】
＜＜第１４実施形態　打ち止め・自動精算に関する構成＞＞
　本例の遊技機に適用可能な構成として、遊技場の管理者が所望する営業形態に適した遊技進行を実行可能な遊技機に係る構成を以下に詳述する。
【１４３８】

遊技場の営業形態の一例として、
（１）定量性：あらかじめ定めた出玉の獲得で遊技の進行を停止し、当日分の遊技機の稼働を終了する
（２）１回交換：特定のタイミングで一旦遊技を終了する
（３）ラッキーナンバー制：特定の特典が付与された場合には遊技を継続可能であるが、所定の特典が付与された場合には遊技を一旦終了する
などの多様な営業形態が考えられる。このような営業形態を実現可能な遊技機の構成として、打ち止めや自動精算を実行・設定可能な遊技機が好適となっている。

【１４３９】

なお、「打ち止め」とは、所定の条件を満たしたときに遊技の進行を停止することであり、「自動精算」とは、特定の条件を満たしたときに精算処理を遊技者の操作を介さずに実行することである。また、遊技の進行を停止とは、スタートレバーの操作の受付が無効、又は、ベットが無効（ブロッカのオフにより遊技メダルの投入が不可、且つ、ベットボタンの操作の受付が無効）となることである。

【１４４０】

ここで、ある遊技が終了した後に打ち止めとなる場合の作用を例示すると、ある遊技に係るリールの回転が開始し、その後、停止操作が行われて各リールが停止していき、最後に回転しているリール（ここでは、右リールＭ５３とする）に対する停止操作が行われ、右リールＭ５３のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり（停止予定図柄と通過図柄が一致し）、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として１００（約２２３．５ｍｓに相当する値）をセットした後、ステップモータの４相励磁をオンにする。その後、４相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していくこととなるが、
（１）前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技である場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が９０以上である状況（１００から９０までの間）では打ち止め処理を実行せず、９０未満となると打ち止め処理を実行し、前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生する遊技である場合には、遊技メダルの払い出しが終了した後に（回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が０となった後に）打ち止め処理を実行する
（２）前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技であるか否かに拘らず、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が０となった後に（遊技メダルの払い出しが終了した後に）打ち止め処理を実行する
上記のように構成してもよい。なお、上記（１）のように構成した場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が１００から９０となるまでの間はリールが動いている（回転している）可能性があるため、打ち止め処理を実行しないようにし、リールが完全に停止している９０未満になった後で打ち止め処理を行うことよう構成することができ、リールが停止して遊技が終わったことを遊技者が認識しやすくなり、次回の遊技に係る遊技メダルの投入を行わなくてよいことを遊技者に対してより早く認識させることができる。

【１４４１】

また、自動精算に係る精算処理（特定の条件を満たした場合に実行される精算処理）と、精算ボタンを操作することにより実行される精算処理とは、同一の処理として実行可能に構成してもよいし、別々の異なる処理として実行可能に構成してもよい。

【１４４２】

次に、図２２９を参照して、本例に適用可能な打ち止め・自動精算に係る構成を詳述する。

【１４４３】

まず、本例で選択可能な打ち止めが実行される所定の条件としては、（１）無し、（２）対象全ＢＢ終了時、（３）ＢＢ１終了時、（４）ＢＢ２終了時、（５）差枚数５００枚超、（６）差枚数１０００枚超、（７）ＡＴ３セット以上終了時、（８）特定のＡＴ終了時、の８項目から選択可能に構成されている。

【１４４４】

また、本例で選択可能な自動精算が実行される所定の条件としては、（１）無し、（２）対象全ＢＢ終了時、（３）ＢＢ１終了時、（４）ＢＢ２終了時、（５）差枚数５００枚超、（６）差枚数１０００枚超、（７）ＡＴ３セット以上終了時、（８）特定のＡＴ終了時、（９）打ち止め時、の９項目から選択可能に構成されている。

【１４４５】

なお、上記（５）及び（６）については、差枚数が規定された枚数を超過した場合にＢＢの実行中や有利区間中など遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件又は特定の条件を満たしたと判定するよう構成してもよい。また、本例では、差枚数を５００枚又は１０００枚としたが、管理者が任意の枚数を設定可能に構成してもよい。また、差枚数のカウントは、有利区間が強制的に終了することとなる、１の有利区間における最大の差枚数をカウント可能なカウンタ（ＭＹカウンタ、差枚数カウンタと称することがある）を設け、当該カウンタを用いて差枚数のカウントを行ってもよいし、当該カウンタとは異なる主制御基板Ｍにて制御される差枚数のカウント専用のカウンタを用いてもよい。また、差枚数５００超、差枚数１０００枚超ではなく、差枚数５００以上、差枚数１０００枚以上を所定の条件としてもよい。

【１４４６】

なお、ＭＹカウンタは一のベット数でのみ更新するため、例えば、一のベット数を「３」とした場合において、３枚賭けで所定の遊技を行った結果、ＭＹカウンタのカウンタ値が打ち止めとなる枚数として５００枚に到達したが、当該到達タイミング以前において３枚賭け以外で遊技を実行していたために、実際の獲得枚数が５００枚を下回っている場合がある。ＭＹカウンタのカウンタ値に基づいて打ち止めを行うよう構成した場合には、上記のように、実際の獲得枚数が少なくても打ち止めとなってしまう場合がある。そこで、ＭＹカウンタとは別の差枚数に係るカウンタを設け、いずれのベット数でも投入枚数と払出枚数をカウントすることで、実際の獲得枚数と打ち止めの実行との整合性を担保することができる。なお、２枚賭け遊技（３枚賭け以外の遊技）は設計上遊技者にとって不利な遊技であるため、２枚賭け遊技を何らかの攻略／不正とみてＭＹカウンタをもとに打ち止めを行ってもよい。

【１４４７】

なお、上記（７）については、例えば、ＡＴ（又はＡＲＴ）が３セット以上継続しており、且つ、ＡＴ及び有利区間が終了するタイミングとすることが好適である。また、いわゆるセット数管理ではないＡＴを有する場合には、所定ゲーム数以上継続することなどを条件としてもよい。

【１４４８】

また、上記（８）の特定のＡＴとは、例えば、所定枚数以上（例えば、５００枚以上）の遊技メダルが獲得できる可能性が高いＡＴなど、遊技者にとって相対的に有利なＡＴとしてもよい。

【１４４９】

また、打ち止めが実行される所定の条件と自動精算が実行される特定の条件に関する情報は、特定のＲＡＭ領域（専用のＲＡＭ領域）に格納されており、電源投入時に特定のＲＡＭ領域を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するよう構成されている。なお、専用のＲＡＭ領域は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に設けるよう構成されている。

【１４５０】

なお、特定のＲＡＭ領域を参照して前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するタイミングとしては、電源投入時のみには限定されず、設定変更モードの終了時、打ち止め／自動精算設定モードの終了時、設定／リセットボタンＭ３０の操作時、打ち止め／自動精算設定モード中における決定項目の選択時などとしてもよいし、複数のタイミングで決定可能に構成してもよい。

【１４５１】

また、前記特定のＲＡＭ領域に格納されている前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法としては、設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することによって、設定を変更

可能に構成されている。
【１４５２】
　なお、図２２９にて例示した所定の条件及び特定の条件はあくまで一例であり、種類の数（選択肢の数）を変更してもよい。また、１つの項目のみを条件として決定するよう構成してもよいし、複数の項目を条件として決定するよう構成してもよい。
【１４５３】
　所定の条件又は特定の条件の変更例としては、以下のように構成してもよい。
（１）所定のボーナス内部中（内部抽選の結果、所定のボーナスに係る条件装置が決定され、当該条件装置に係る図柄組み合わせが停止表示していない状態）となった場合に充足する
所定のボーナス内部中が遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ＡＴの当選確率が低いなど）である場合に好適である。
（２）所定のボーナスが開始した場合に充足する
所定のボーナスの実行中は遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ＡＴの当選確率が低いなど）である場合に好適である。
（３）通常区間から有利区間に移行した場合に充足する
通常区間において有利区間に移行する抽選の当選率が高い（例えば、９９／１００）場合に好適である。
【１４５４】
　次に、図２３０乃至２３２を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法の一例を詳述する。
【１４５５】
　まず、図２３０は、各モード移行イメージ図である。設定変更モードに移行すると、図中（ａ）のように、演出表示装置Ｓ４０に「打ち止め／自動精算設定モード」と表示される。その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｂ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。なお、（ｂ）においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「１　無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。
【１４５６】
　その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｃ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、（ｃ）においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「１　無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。
【１４５７】
　その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｄ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「報知設定モード」として、「１　無し」と「２　有り」とが設定される。「報知設定モード」として「無し」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合にも演出表示装置Ｓ４０にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されず、「報知設定モード」として「有り」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合に演出表示装置Ｓ４０にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されるよう構成されている。
【１４５８】
　なお、右停止ボタンＤ４３を操作してモードが移行した場合のカーソルの位置は、最上部の「１　無し」を選択するよう構成してもよいし、現在決定されている所定の条件、特定の条件又は報知設定モードの設定を選択するよう構成してもよい。
【１４５９】
　その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、再度図中（ａ）の「打ち止め／自動精

算設定モード」となり、以降右停止ボタンＤ４３の操作毎に（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）→（ａ）・・・のように切り替わっていくこととなる。

【１４６０】

なお、本例では、モード移行に係る操作部材として、右停止ボタンＤ４３を使用する構成を例示したが、あくまで一例であり、左停止ボタンＤ４１や中停止ボタンＤ４２としても問題ない。

【１４６１】

次に、図２３１は、モード内項目選択イメージ図である。同図においては、図２３０にて前述した「打ち止め／自動精算設定モード」にて、１のモード内で項目を選択する場合の操作に関する構成を例示している。

【１４６２】

設定変更モードに移行し、「打ち止め／自動精算設定モード」が表示された状態で右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｅ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される（図２３０の（ｂ）と同様）。なお、（ｂ）においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「１　無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

【１４６３】

その後、中停止ボタンＤ４２を操作することで、図中（ｆ）のように、「打ち止め設定モード」におけるカーソルが移動し、「２　対象全ＢＢ終了時」が選択される。

【１４６４】

その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｇ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、（ｇ）においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「１　無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

【１４６５】

その後、左停止ボタンＤ４１を操作することで、図中（ｈ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。即ち、「打ち止め／自動精算設定モード」→「打ち止め設定モード」→「自動精算設定モード」→「報知設定モード」→「打ち止め／自動精算設定モード」の順に右停止ボタンＤ４３の操作毎にモードが遷移していくこととなるが、左停止ボタンＤ４１を操作することで、１つ前のモードに遷移するよう構成されている。また、中停止ボタンＤ４２を操作することで現在のモードにおけるカーソルを移動させることができる（本例では１つ下に移動する）。なお、（ｆ）にてカーソルが「２　対象全ＢＢ終了時」を選択していたため、（ｈ）に遷移した際にもカーソルが「２　対象全ＢＢ終了時」を選択している。また、これには限定されず、新たにモードが遷移した場合には、カーソルは常に初期位置（「１　無し」など）を選択するよう構成してもよい。

【１４６６】

なお、図２３０と図２３１における、所定の条件、特定の条件、報知の有無の設定を決定する方法（前記特定のＲＡＭに格納する情報を変更する方法）としては、以下のように構成してもよい。

（１）モードが遷移した時点でカーソルが選択していた項目に決定

（２）カーソルが選択している時間が所定時間（例えば、３秒）継続すると決定

（３）所定の操作部材（スタートレバーなど）の操作を受け付けることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

（４）設定変更モード中の設定確定操作（例えば、スタートレバーの操作を受け付け）で、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

（５）設定変更モードが終了する操作として、設定キースイッチをオン→オフとすることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

上記のように構成してもよい。
【１４６７】
　また、図２３０及び図２３１に例示した「打ち止め／自動精算設定モード」のように、打ち止めに関する設定（所定の条件の設定、打ち止め機能の設定と称することがある）、自動精算に関する設定（特定の条件の設定、自動精算機能の設定と称することがある）が可能な状態においては、現在の状況で決定した場合に、打ち止め機能が有効となるか否かと自動精算機能が有効となるか否かとを、主制御基板Ｍにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）にて表示するよう構成してもよい。表示態様の一例としては、有効を「Ａ」、無効を「Ｆ」として、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に打ち止め機能の有効・無効を表示し、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に自動精算機能の有効・無効を表示するよう構成してもよい。より具体的には、以下のような表示態様となる。
打ち止め機能：有効、自動精算機能：有効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＡＡ」
打ち止め機能：有効、自動精算機能：無効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＡＦ」
打ち止め機能：無効、自動精算機能：有効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＦＡ」
打ち止め機能：無効、自動精算機能：無効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＦＦ」
【１４６８】
　なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、打ち止め機能と自動精算機能とが決定する前の打ち止め／自動精算設定モードにて表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「１　無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁は「Ａ」となり、打ち止め設定モードにて「１　無し」が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁は「Ｆ」となり、自動精算設定モードにて「１　無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁は「Ａ」となり、自動精算設定モードにて「１　無し」が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁は「Ｆ」となる。
【１４６９】
　また、打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効が決定した際に、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「１　無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間（例えば、５秒）払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に「Ａ」を表示し、打ち止め設定モードにて「１　無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に「Ｆ」を表示し、自動精算設定モードにて「１　無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に「Ａ」を表示し、自動精算設定モードにて「１　無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に「Ｆ」を表示するよう構成してもよい。
【１４７０】
　なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、払出数表示装置Ｄ２７０以外の主制御基板Ｍが制御する表示部に表示するよう構成してもよい。また、表示態様についてもあくまで一例であり、遊技メダルの払出枚数の表示や押し順ナビの表示やクレジットの表示等には使用しない表示態様にて適宜表示してもよい。
【１４７１】
　また、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を、主制御基板Ｍが制御する表示部に表示する際には、副制御基板Ｓにて制御する表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）にも（同時に）打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合の、副制御基板Ｓにて制御する表示部における表示態様は、遊技場の管理者が打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効を認識しやすい表示態様にて適宜表示してもよい。
【１４７２】
　次に、図２３２は、「報知設定モード」を「２　有り」に決定し、「打ち止め設定モー

ド」を「３　ＢＢ１終了時」に決定した場合において、実際に打ち止めとなった場合の演出表示装置Ｓ４０における表示イメージ図である。

【１４７３】

同図に示すように、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止めの契機となった「ＢＢ１終了」との表示と、ＢＢ１にて獲得した遊技メダル数である「獲得枚数３００枚」との表示と、「報知設定モード」を「２　有り」にしたことで表示される「打ち止め中係員をお呼び下さい」との表示とが、表示されることとなる。このように、「報知設定モード」を「２　有り」にした場合には、遊技者に打ち止めとなった旨を報知することにより、遊技者が混乱することなく遊技を進行することができる。また、不図示であるが、自動精算が実行された場合にも同様に、演出表示装置Ｓ４０に自動精算が実行された旨の情報を表示可能に構成されている。

【１４７４】

なお、第１４実施形態にて例示した、操作部材の構成はあくまで一例であり、主制御基板Ｍにて制御される操作部材であればどのような組み合わせとしても問題ない。

【１４７５】

また、打ち止めとなった場合の解除方法としては、遊技者は解除できず管理者が解除できるよう構成されていればよく、例えば、前扉ＤＵの開放（前扉ＤＵを開放するためのキーをオフ→オン）や設定／リセットボタンＭ３０の操作などによって解除可能に構成してもよい。

【１４７６】

また、自動精算が実行された場合には、遊技者が精算スイッチを操作した場合と同様に、精算が終了し次第遊技を実行可能（遊技メダルを投入可能）となるよう構成してもよいし、打ち止めと同様に管理者の操作を行った後に遊技を実行可能に構成してもよい。

【１４７７】

なお、図２３０乃至図２３２にて例示した、「打ち止め／自動精算設定モード」への移行条件はあくまで一例であり、

（１）設定確認モードへの移行

（２）全リールが停止している状況にて設定／リセットボタンＭ３０を長押し（例えば、３秒間オンを維持）する

（３）前扉ＤＵを開放且つ主制御基板Ｍにて制御するいずれかの操作部材の操作

などを移行条件としてもよい。なお、上記（２）又は（３）のように構成した場合には、遊技場の営業中にも打ち止め／自動精算設定モードに移行させて、打ち止めや自動精算に関する設定を切り替えることができる。

【１４７８】

また、前述した特定のＲＡＭ領域の情報は、設定変更が行われた場合にクリアするよう構成してもよいし、クリアしないよう構成してもよい。

【１４７９】

＜打ち止め・自動精算に係る適用可能なその他の構成＞

本例に係る遊技機に適用可能な、打ち止め・自動精算に係る構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する１又は複数の構成を本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【１４８０】

有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯に係る処理を実行した後に、打ち止め及び自動精算の処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、有利区間表示器ＹＨの点灯又は消灯状況を次回の遊技の遊技区間と整合させることができる。

【１４８１】

差枚数が規定値（例えば、５００枚）以上であり、且つ、遊技者にとって有利な状態が終了した場合に、前記所定の条件又は前記特定の条件を満たすよう構成した場合において、差枚数が規定値を超えた時点で打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオンにして、その後遊技者にとって有利な状態（例えば、有利区間）が終了するまでに、差枚数が再度規定

値を下回った場合は、打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオフにする（打ち止め又は自動精算が実行されない）よう構成してもよいし、オンのまま（打ち止め又は自動精算が実行される）にしてもよい。具体例としては、「５　差枚数５００枚超」、「６　差枚数１０００枚超」、「５　差枚数５００枚以上」、「６　差枚数１０００枚以上」のいずれかを所定の条件として設定（決定）した場合において、ある遊技が実行され、差枚数が所定の条件を満たした場合においても、当該ある遊技の終了後が所定のボーナスの実行中（所定の遊技状態と称することがある）である場合には、すぐに打ち止め処理を実行せず（フラグをオンにして）、当該所定のボーナスが終了した時点で打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

【１４８２】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合において、打ち止め又は自動精算となる遊技にて再遊技図柄が停止表示した場合、当該再遊技に係る自動ベットを実行する前に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよいし、自動ベットを実行した後に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよい。

【１４８３】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合においても、遊技者によるサブ入力ボタンＳＢなどの副制御基板Ｓにて制御される操作部材の操作によって、メニュー画面やＱＲコードを表示可能に構成してもよい。このように構成することによって、遊技者が遊技停止となることを認識せずに、打ち止めによって遊技停止となってしまった場合にも、遊技履歴の保存などを問題なく実行することができる。また、そのように構成した場合、電源断が発生しても、遊技履歴に関するデータなどは保持可能に構成してもよい。

【１４８４】

遊技者に有利な状態が終了する旨を報知する終了画面（ボーナス終了画面、有利区間終了画面、ＡＴ終了画面、など）の表示開始から、操作部材を操作せずに（遊技を進行せずに）所定時間経過することでで待機画面を表示可能に構成した場合、打ち止めによる遊技停止時に前記終了画面が表示された場合には、前記所定時間が経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、終了画面の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後には、通常画面（終了画面及び待機画面とは異なる画面）又は待機画面を表示するよう構成してもよい。

【１４８５】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合に、打ち止め又は自動精算に係る外部信号の出力条件を満たすよう構成した場合には、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、当該外部信号は出力を継続可能に構成してもよい。

【１４８６】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合には、当該遊技停止時には、ランプユニットを赤色点灯し、バックランプを消灯するなど、遊技場の管理者が遊技停止を認識し易いよう、遊技進行時と区別し易い点灯態様（ランプユニットの点灯態様とバックランプの点灯態様との組み合わせ）に点灯・消灯を実行するよう構成してもよい。

【１４８７】

遊技者が精算ボタンを操作することにより実行された精算と、自動精算とで、精算中の音声データは同一であってもよいし、異なっていてもよい。

【１４８８】

クレジットに１以上の遊技メダルが電気的に貯留されており、１以上の遊技メダルがベットされている状況において、

（１）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合にも、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算するよう構成してもよい。

（２）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、ベットされた遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

（３）自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、クレジットに貯留された遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

【１４８９】

図２３０及び図２３１にて前述したように、打ち止め／自動精算設定モードにて設定している途中で、打ち止め／自動精算設定モードの終了条件を充足した場合（遊技開始した場合、電源断が発生した場合、など）には、打ち止め／自動精算設定モードにて選択中であった（カーソルが選択していた）項目で確定する処理を実行するよう構成してもよい。

【１４９０】

オン・オフを物理的に切り替えられるメカ式のスイッチを設けるよう構成してもよい。一例としては、打ち止め用のメカ式スイッチと自動精算用のメカ式スイッチを設けてもよく、そのように構成した場合には、前記所定の条件と前記特定の条件は、遊技機に予め定められた条件としてもよい。また、打ち止め又は自動精算に係るメカ式のスイッチを設け、且つ、前述した打ち止め／自動精算設定モードにて打ち止め又は自動精算の設定が可能（ソフトにて設定が可能）に構成してもよい。なお、メカ式スイッチを有する場合には、当該スイッチがオフ→オンとなった時点で、打ち止め又は自動精算の実行条件が設定されることとなる。

【１４９１】

本例に係る遊技機はエラー検出時（例えば、投入メダル滞留エラー検出時）に、主制御基板Ｍにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）にてエラー表示を実行するよう構成しているが、

（１）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部では遊技が停止した旨の表示を実行しない

（２）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時とは異なる表示態様の表示を実行する

（３）打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時と同様の表示態様の表示を実行する

上記のように構成してもよい。

【１４９２】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理の実行を停止し、所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、所定のエラーを検出した後の最初の遊技メダルの払い出しを払出センサが検知した（第１払出センサと第２払出センサとのオンオフによって１枚の遊技メダルが払い出したとみなされた）直後に精算処理に係る払出を停止するよう構成してもよい。

【１４９３】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

【１４９４】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することにとって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

【１４９５】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

【１４９６】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することにとって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

【１４９７】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、サブ入力ボタンＳＢなどの副制御基板Ｓにて制御する操作部材の操作を無効にするよう構成してもよい。

【１４９８】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、ブロッカをオフ（遊技メダルが通過できない状態）とするよう構成することが好適である。

【１４９９】

打ち止め又は自動精算に係る報知を実行している（例えば、演出制御装置Ｓ４０にて報知している）状況にて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が検出された場合には、エラー報知を実行し、且つエラーに係る外部信号の出力を行ってもよい。なお、このような場合にエラー報知を実行する際には、

（１）打ち止め又は自動精算に係る報知を終了してエラー報知を実行する（報知は演出表示装置Ｓ４０における表示でもよいし、スピーカによる音声でもよい）

（１－１）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開する

（１－２）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開しない

（２）打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とのいずれも認識できるように、演出表示装置Ｓ４０の異なる領域（又は一部重複する領域）にて、打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とを報知する

上記のように構成してもよい。なお、本例においては、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、所定のエラーであるか否かの判定処理を実行可能に構成されている。

【１５００】

打ち止め／自動精算設定モード中にて、換言すると、図２３０の（ａ）乃至（ｄ）のいずれかの画面が演出表示装置Ｓ４０に表示されている状況においても、音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよいし、図２３０にて図示していない新たな画面（例えば、（ａ）乃至（ｄ）とは異なる（ｅ））を設け、当該新たな画面の表示中に音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよい。

【１５０１】

打ち止め設定中（打ち止め設定モードにて「１　無し」以外が決定されている状況）においては、打ち止め設定中でない場合（打ち止め設定モードにて「１　無し」が決定されている状況）よりも、設定示唆演出（現在の設定値を示唆する演出であり、現在の設定値によって実行有無や実行頻度が相違する演出）の出現率を相対的に高くするよう構成してもよく、そのように構成することによって、打ち止め設定中における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【１５０２】

打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが同一の条件として設定された場合において、当該同一の条件を満たした場合には、自動精算処理を実行した後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、自動精算処理に係る最後の遊技メダルが払い出された（第１払出センサ及び

第２払出センサを通過した）後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。
【１５０３】
打ち止め機能のみ有効（打ち止めとなる所定の条件は設定されており、自動精算となる特定の条件は設定されていない）である場合、又は、打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが異なる条件として設定されている場合において、打ち止め処理が実行された場合には、打ち止め中に精算ボタンを操作して精算処理を実行可能に構成してもよい。
【１５０４】
自動精算に係る精算処理の実行中においては、精算ボタンの操作による精算処理は実行しない（精算ボタンを操作することによって新たに精算処理を実行しない）よう構成してもよい。
【１５０５】
なお、上記打ち止め設定中である状況を「打ち止め機能が有効」と称することがあり、上記打ち止め設定中でない状況を「打ち止め機能が無効」や「打ち止め機能が有効でない」と称することがある。また、前記所定の条件を決定することを「所定条件を満たす」と称することがあり、図２２９などで前述した所定の条件の選択肢を「特定条件候補」と称することがあり、特定条件候補には「１　無し」を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい。また、決定されている前記所定の条件を満たすことを「特定条件を満たす」と称することがある。
【１５０６】
また、図２２９にて前述した、「５　差枚数５００枚超」、「６　差枚数１０００枚超」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数を超過したこと」と称することがあり、「５　差枚数５００枚以上」、「６　差枚数１０００枚以上」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったこと」と称することがある。
【１５０７】
また、図２２９にて前述したように、本例においては、打ち止めに関する所定の条件の選択候補（特定条件Ａ選択候補と称することがある）と、自動精算に関する特定の条件の選択候補（特定条件Ｂ選択候補と称することがある）とを、一部が重複するよう構成したが、打ち止めに関する所定の条件の選択候補と、自動精算に関する特定の条件の選択候補とを、
（１）すべての候補が異なる
（２）すべての候補が同一である
（３）一部のみ同一である
上記のいずれとしてもよい。なお、上記（２）又は（３）のように構成した場合においても、決定（設定）している所定の条件と決定（設定）している特定の条件とを同一にすることも可能であるし、相違させることも可能であることを補足しておく。
【１５０８】
また、上記打ち止め機能は、ぱちんこ遊技機にも適用可能である。具体例として、打ち止め処理として、発射機能の停止処理（発射ハンドルＤ４４を操作しても遊技球が発射されなくなる）や各種入球口への遊技球の入球を無効にする（入賞口に入球しても遊技球が払い出されない、入球口に入球しても乱数を取得しないなど）処理などが挙げられる。回胴式遊技機の差枚数に代わるものとしては発射球数と入賞に係る払出球数との差分を累積した差数（入賞に係る払出球数から発射球数を減算）や、入賞に係る払出球数を累積した総払出球数が挙げられる。
【１５０９】
＜＜＜停止示唆画像に関する構成＞＞＞
本例に係る回胴式遊技機には、演出表示装置Ｓ４０にて回転中のリールの停止操作を遊技者に対して促す停止示唆画像を表示可能に構成してもよい。そのように構成した場合に適用可能な構成について以下に詳述する。なお、以下に詳述する１又は複数の構成は、本

例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。
【１５１０】
＜停止示唆画像＞
停止示唆画像とは、副制御基板Ｓ側にて制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される画像であり、リール回転中に遊技者に対して停止操作（停止ボタンを操作してリールを停止させること）を促す画像であり、例えば、「リールを止めてください」、「ストップスイッチを押してください」等と表示される。
【１５１１】
＜リール回転時間タイマ＞
リール回転時間タイマとは、副制御基板Ｓ側にて制御されるタイマであり、本例では、インクリメントタイマであり、スタートレバーの操作に基づきリールの回転が開始する際に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側にリール回転開始コマンドを送信し、副制御基板Ｓは、リール回転開始コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を開始する。
【１５１２】
このように、リール回転時間タイマを設けることにより、停止示唆画像をリールの回転時間に基づいて適切に表示することができる。また、リール回転開始コマンドを受信することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成することにより、リールが回転している時間を正確に計測することができる。
【１５１３】
リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達すると、副制御基板Ｓは、停止示唆画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Ｓは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆画像の表示を消去する。なお、停止示唆画像の表示を消去した後の演出表示装置Ｓ４０には、当該停止操作の実行後に対応する演出画像が表示されることとなる（停止操作によって演出画像が切り替わらない場合には、停止示唆画像の後面レイヤーに表示されていた画像を表示し、停止操作によって演出画像が切り替わる場合には、切り替わった後の演出画像を表示する）。
【１５１４】
このように、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達したことを報知可能に構成することにより、遊技者の停止操作を促すことができ、１日における１台あたりの遊技回数を多くすることができる。また、停止ボタン（ストップスイッチと称することがある）の停止操作を受け付けることによって停止示唆画像の表示を消去することで、当該停止操作後の演出表示装置Ｓ４０に表示されている演出の視認性を向上させることができる。
【１５１５】
また、副制御基板Ｓは、停止ボタン受付コマンドを受信して、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると、（１）今回の停止操作によりリールが停止した後に、未だ回転しているリールが存在している場合には、再度リール回転時間タイマの計測を開始する、（２）今回の停止操作が最終のリール停止操作であり、すべてのリールが停止した場合には、リール回転時間タイマの計測を開始しないこととなる。また、停止操作が行われ、停止示唆画像の表示を消去した後は、当該停止操作に基づく演出画像が演出表示装置に表示されることとなる。
【１５１６】
このように構成することにより、リール停止操作を実行していない期間を正確に計測することができ、例えば、第１停止に係る停止操作前に停止示唆画像が表示されている状況にて、遊技者が第１停止に係る停止操作を実行して停止示唆画像が消去されたにも拘らず、その後すぐに新たな停止示唆画像が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれてし

まう事態を防止することができる。
【１５１７】
なお、リール回転時間タイマは、デクリメントタイマとしてもよいし、計測開始条件や計測終了条件（タイマ値をゼロクリアする条件）などは変更してもよい。具体例としては、スタートレバーの操作が有効な状態（例えば、すべてのリールが停止しており、且つ規定数の遊技メダルがベットされている状態）でスタートレバーが操作され、主制御基板側から副制御基板側にスタートレバー操作コマンドが送信され、当該スタートレバー操作コマンドを副制御基板が受信したことを計測開始条件とするよう構成してもよい。
【１５１８】
また、リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値（例えば、６０秒）未満である特定値（例えば、３０秒）である状況にて、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生し、その後再度電源投入された場合には、リール回転時間タイマに初期値をセットして再度最初から計測するよう構成してもよい。具体例としては、（１）リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値をゼロクリアして再度計時を開始、（２）リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源断時処理にてタイマ値をゼロクリアして、電源投入後に再度計時を開始、（３）リール回転時間タイマがデクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値に初期値（例えば、６０秒）をセットして計測を開始する、などのように構成してもよい。
【１５１９】
このように構成することにより、電源断という不測の事態が発生した場合にも、リール回転時間タイマに初期値をセットして最初から計測し直すよう構成することにより、意図しない停止示唆画像を表示しないように構成することができる。なお、リール回転時間タイマの計測を再開するタイミングとしては、電源投入後の予め定められたタイミングであれば、タイミングを変更しても問題ない。
【１５２０】
また、前述した最小遊技時間（約４．１秒）に関する構成として、
「最小遊技時間（約４．１秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作される→最小遊技時間経過前に電源断が発生→電源復帰→最小遊技時間の計測を途中から再開→最小遊技時間が経過→リールが回転開始し、リール回転開始コマンドを主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信→副制御基板Ｓ側はリール回転開始コマンドを受信したことにより、リール回転時間タイマの計測を開始」のように構成してもよい。
【１５２１】
＜＜エラーに関する構成＞＞
＜構成１＞
停止示唆画像の表示中に所定のエラー（復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー）が発生した場合（検出した場合）には、停止示唆画像を消去して、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置Ｓ４０に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。なお、前記所定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。
【１５２２】
このように構成することにより、エラー表示を優先して表示することができ、不正に強い遊技機とすることができる。
＜構成２＞
リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値（例えば、６０秒）未満である特定値（例えば、３０秒）である状況にて、所定のエラー（復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー）が発生した場合（検出した場合）には、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置Ｓ４０に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。よって、エ

ラー発生から３０秒経過して、本来停止示唆画像が表示されるべきタイミングとなった場合にも、停止示唆画像は表示されないこととなる。なお、前記所定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。

【１５２３】

なお、上記構成１又は構成２のように構成した場合において、所定のエラー発生中にも停止操作が可能（停止ボタンを操作することにより回転中のリールが停止可能）に構成してもよい。

【１５２４】

そのように構成することにより、エラーの解除までに時間を要する場合にもリールを停止させることができることでステッピングモータ（ステップモータと称することがある）に過度な負担をかけないように構成することができる。なお、所定のエラー発生中に第１停止に係る停止操作を実行した場合には、第２停止に係るリール回転時間タイマの計測は開始しないよう構成してもよいし、所定のエラー解除後に第１停止に係る停止操作を実行した場合には、第２停止に係るリール回転時間タイマの計測を開始する構成してもよい。

【１５２５】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下のように構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が６０秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

（構成Ａ）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消する→リール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示されない」

（構成Ｂ１）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて所定のエラーが発生→リール回転開始から３０秒後に所定のエラーが解消する→リール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示される」

（構成Ｂ２）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消しないままリール回転開始から６０秒後となり停止示唆画像が表示されない→その後所定のエラーが解消しても停止示唆画像が表示されない」

（構成Ｃ）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消する→リール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示されない→所定のエラーの解消から６０秒後に停止示唆画像が表示される」

上記のように構成してもよい。

【１５２６】

また、前扉開放中においてもリール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が６０秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

（構成Ｄ１）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて前扉を開放→前扉を開放したままリール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示される」

（構成Ｄ２）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にて前扉を開放→リール回転時間タイマのタイマ値が３０秒である状況にて前扉を閉鎖→前扉を閉鎖したままリール回転開始から

６０秒後に停止示唆画像が表示される」
このように構成することにより、遊技場の管理者が前扉を開放して作業をしていても、停止示唆画像を表示することができ、ステッピングモータに負荷がかかっていることを適切に報知することができる。なお、前扉が開放している状況では、前扉が開放している旨のエラー表示が演出表示装置Ｓ４０に表示されない構成を例示している。
【１５２７】
　また、リール回転不良が発生している状況においては、リール回転時間タイマの計測を継続するが、停止操作は受け付けないよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が６０秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。
（構成Ｅ１）
　「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にてリール回転不良が発生→リール回転時間タイマのタイマ値が３０秒である状況にてリール回転不良が解消→リール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示される」
（構成Ｅ２）
　「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が２０秒である状況にてリール回転不良が発生→リール回転不良が解消しないままリール回転開始から６０秒後に停止示唆画像が表示される」
このように構成することにより、リール回転不良が発生し、正常にリールが回転していない状況（定速回転していない状況）においても、ステッピングモータへの負荷がかかっているため、ステッピングモータへの負荷に対応して停止示唆画像を表示することができる。また、リール回転不良の発生中には停止操作を受け付けないよう構成することにより、回転不良中の停止は停止制御を正確に実行できない可能性があるため、誤った位置で図柄を停止表示してしまい遊技者を混乱させる事態を防ぐことができる。
【１５２８】
＜＜主制御基板側の操作部材の操作＞＞
　所定の遊技状態にてリールが回転しており、リール回転時間タイマのタイマ値が特定値（停止示唆画像が表示されることとなる６０秒よりも小さい値）であり、リール回転時間タイマが計時している状況にて、主制御基板Ｍが制御する操作部材を操作した場合に、以下のように作用するよう構成してもよい。
【１５２９】
（作用１）
　精算ボタンを操作（押下してすぐに離す、または長押し操作）した場合に、タイマ値の計時を継続する。なお、当該操作によって精算処理が実行されないようにしてもよいし、精算処理が実行されるようにしてもよい。
【１５３０】
（作用２）
　リールに対する加速処理が実行されている場合など停止ボタンが有効でない状態にて、停止ボタンを操作（押下）した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールは停止しない。
【１５３１】
（作用３）
　停止ボタンが有効である状態にて、停止ボタンを操作（押下）した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールが停止する。
【１５３２】
（作用４）
　ベットボタン（マックスベットボタン、１ベットボタンなど）を操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいてベットは実行されない。
【１５３３】

（作用５）
　スタートレバーを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて新たにリールは回転開始しない（リールは回転中であるため何も起こらない）。
【１５３４】
（作用６）
　設定キースイッチをオフからオンにした場合に、タイマ値の計時を継続し、当該オフからオンに基づいて設定変更モードや設定確認モードには移行しない。
【１５３５】
（作用７）
　設定／リセットボタンを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて設定値の変更やエラーの解除は実行されない。
上記のように構成してもよい。
【１５３６】
＜＜押し順ナビ表示時の構成＞＞
　所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中）であり、所定役（例えば、共通ベル）に当選している遊技において、押し順ナビが実行された場合には、以下のように構成してもよい。
（１）演出表示装置Ｓ４０にて押し順を示唆する押し順ナビ画像を表示する
（２）リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達し、停止示唆画像が表示された場合においても、押し順ナビ画像は表示されたままとなる
（３）停止示唆画像の表示領域と１以上の押し順ナビ画像の表示領域とが重複する
（４）押し順ナビ画像よりも停止示唆画像の方が表示優先度が高い（前面レイヤーに表示される）
上記のように構成してもよい。
【１５３７】
＜＜停止示唆画像に関する変形例＞＞
　停止示唆画像に関する構成の変形例として、以下のように構成してもよい。
【１５３８】
＜停止示唆音声＞
　リールの停止示唆は、停止示唆画像の表示に限られず、音声による停止示唆が行われるよう構成してもよい。これにより、視覚だけでなく、聴覚にも報知することができる。なお、音声のみで停止示唆を行ってもよいし、停止示唆画像を表示すると共に音声を出力するよう構成してもよい。また、装飾ランプユニットＤ１５０などの副制御基板Ｓ側で制御するランプの点灯態様によって、停止示唆を行ってもよいし、上述した他の構成と組み合わせて停止示唆を行ってもよい。
【１５３９】
　また、停止示唆画像の表示態様としては、半透明にして後面レイヤーに表示している内容が視認できるようにしてもよいし、所定周期で点滅表示するよう構成してもよい。
【１５４０】
　停止示唆画像の表示条件と同様に、リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達すると、副制御基板Ｓは、停止示唆音声（例えば、「リールを止めてください」）をスピーカＳ２０から出力する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Ｓは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声の出力を終了する。
【１５４１】
　なお、副制御基板Ｓは、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出した場合も停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。サブ入力ボタンＳＢの押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした

場合には、すぐにタイマ計測が再開されることとなる（サブ入力ボタンＳＢの押下から６０秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、リール回転中においては、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。

【１５４２】

リール回転時間タイマが所定値に達すると停止示唆音声が出力されるよう構成されているが、一度停止示唆音声が出力された後は、特定時間（例えば、３０秒）経過毎に停止示唆音声を出力する（停止操作がない場合）。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Ｓは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声の出力を終了する。

【１５４３】

このように構成することで、定期的に報知し、リールの停止要求を促進することができる。

【１５４４】

＜前扉開放中における制御＞

まず、前扉ＤＵが開放中である場合の演出表示装置Ｓ４０の画面表示について説明する。副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが開放中であることを検出している場合であっても、演出表示装置Ｓ４０に前扉ＤＵ閉鎖時と同様の演出の表示を継続する。また、副制御基板Ｓは、エラーが発生した際には、前扉ＤＵが開放中であることを検出している場合であっても、エラーを報知するためのエラー画面を表示する。エラー画面とは、例えば、ホッパＨ４０が空であることを示す「メダル空エラー」の文字表示等である。尚、「メダル空エラー」のような文字表示ではなく「ＨＥ」のような記号で表示してもよい。

【１５４５】

このように構成することにより、扉開放時にも演出が途切れず、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【１５４６】

また、副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが開放中であることを検出している場合には、演出表示装置Ｓ４０に前扉ＤＵが開放している旨（例えば、「扉が開いています」と表示）を表示するよう構成してもよい。なお、演出表示装置Ｓ４０における表示のみではなく、スピーカから音声を出力するよう構成してもよい。このように構成することにより、前扉ＤＵの開放状態を報知することができる。

【１５４７】

＜前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合＞

副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが開放された際、リール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが閉鎖された際、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達していた場合、停止示唆画像の表示や停止示唆音声の出力を開始する。尚、副制御基板Ｓは、前扉ＤＵの開放中であれば、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に達した場合であっても停止示唆画像の表示や停止示唆音声の出力を行わない。また、副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉ＤＵが閉鎖され、設定／リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアする。なお、前扉ＤＵ閉鎖時にリール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達して停止示唆画像が表示されていた場合には、前扉ＤＵを開放することで停止示唆画像の表示を消去し、前扉ＤＵを閉鎖することで停止示唆画像を再度表示するよう構成してもよい。

【１５４８】

このように構成することにより、前扉ＤＵの開放中にエラーの報知を遮ることがなく、前扉ＤＵが閉鎖された際に円滑にリールの停止示唆をすることができる。

【１５４９】
＜前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合＞
副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが開放された際、リール回転時間タイマのタイマ値の計測を停止するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板Ｓは、前扉ＤＵが閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉ＤＵが閉鎖され、設定／リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。
【１５５０】
このように構成することにより、前扉ＤＵの開放中にエラーの報知を遮ることがない構成とすることができる。
【１５５１】
なお、副制御基板Ｓは、前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合と前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合のいずれの場合であっても、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出した場合も、停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。これにより、リールを停止させなくても停止示唆画像を消去させることができ、演出を見やすくさせることができる。
【１５５２】
＜エラー中のタイマ計測を停止する構成＞
副制御基板Ｓは、所定のエラーが発生した際、リール回転時間タイマの計測を停止する構成としてもよい。このように構成することにより、所定のエラーの報知と停止示唆の報知が重複することがなく、所定のエラーの報知を確実に行うことができる。そのように構成した場合、所定のエラーが解除された場合には、リール回転時間タイマの計測を停止していたタイマ値から再開するよう構成してもよいし、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアしてから計測を再開するよう構成してもよい。
【１５５３】
＜＜電源断に関する構成＞＞
本例に係る回胴式遊技機は、電源断に関する構成として以下のように構成してもよい。「所定の遊技状態にて遊技が実行されすべてのリールが回転している→遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生→電源復帰→電源復帰から所定時間（例えば、６０秒）経過しても停止示唆画像が表示されない」のように構成してもよい。
【１５５４】
＜＜停止示唆画像に関する作用＞＞
次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像に関する作用を、図２３３乃至２３６を用いて詳述する。
＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件１＞
まず、図２３３について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０には、木とキリンの背景画像が表示されている。
【１５５５】
次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Ｓへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Ｓはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。
【１５５６】
次に、副制御基板Ｓは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置Ｓ４０に表示する。

尚、リールは継続して回転している。
【１５５７】
　他方、リール回転中に所定期間が経過する前に前扉ＤＵが開放された（例えば、リール回転開始信号の受信から３０秒後に前扉ＤＵが開放された）後、所定期間が経過するまでに前扉ＤＵが閉鎖された場合であっても、副制御基板Ｓは、リールの回転が開始してから所定期間（６０秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置Ｓ４０に表示する。尚、リールは継続して回転している。なお、前扉ＤＵの開放中に所定期間が経過（リール回転開始信号の受信から６０秒が経過）した場合には、演出表示装置Ｓ４０に停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、表示しないよう構成してもよい。
【１５５８】
　このように構成することにより、リールの回転開始後に前扉ＤＵを開放した場合であっても、リールは回転を継続しているため、リールが回転している時間の計測を継続することでモータに負荷がかかっている時間を正確に計測することが可能となる。
【１５５９】
＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件２＞
　次に、図２３４について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０には、木とキリンの背景画像が表示されている。
【１５６０】
　次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Ｓへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Ｓはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。
【１５６１】
　その後、リールの回転不良が発生する。その後、遊技店員等によりリールの回転不良が解消される。当該回転不良の発生中においても、リール回転時間タイマの計測は継続している。
【１５６２】
　副制御基板Ｓは、リールの回転不良が解消し、リールの回転が開始してから所定期間（６０秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置Ｓ４０に表示する。尚、リールは継続して回転している。
【１５６３】
　このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、扉開放やリールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができる。
【１５６４】
　なお、同図において、回転不良の発生中（回転不良が解消していない状況）にて、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（６０秒）に到達した場合には、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。
【１５６５】
　また、発生した回転不良に係るリール再加速処理（図３３にて記載したリール再加速処理）の実行中に、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（６０秒）に到達した場合においては、停止操作は無効（停止ボタンを操作してもリールが停止しない）であり、その場合に、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。

【１５６６】
＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件３＞
次に、図２３５について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０には、木とキリンの背景画像が表示されている。
【１５６７】
次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Ｓへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Ｓはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。
【１５６８】
次に、副制御基板Ｓは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置Ｓ４０に表示する。尚、リールは継続して回転している。
【１５６９】
次に、遊技者が停止ボタンのいずれかを押下する（ここでは、左停止ボタンＤ４１が押下されている）と、押下された停止ボタンに対応するリールが停止するとともに、演出表示装置Ｓ４０に表示されていた停止示唆画像が消去される。
【１５７０】
他方、停止示唆画像が演出表示装置Ｓ４０に表示された後、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置Ｓ４０に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。
【１５７１】
このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、リールの回転不良が発生しているときに停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示も継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。
【１５７２】
＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件４＞
次に、図２３６について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０には、木とキリンの背景画像が表示されている。
【１５７３】
次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Ｓへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Ｓはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。
【１５７４】
次に、副制御基板Ｓは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください

」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置Ｓ４０に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【１５７５】

他方、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過する前に復帰可能エラーが発生した場合、リールの回転が開始してから所定期間が経過したとしても停止示唆画像が表示されず、停止ボタンが押下されたことにより（ここでは、左停止ボタンＤ４１が押下されている）リールの回転が停止している。即ち、復帰可能エラー（例えば、メダル空エラー）の発生中は、停止示唆画像を表示せず、背景画像も表示せずに、エラー画面を表示するよう構成されている。なお、（１）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測をせずにタイマ値をゼロクリアし、復帰可能エラーが解消することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成してもよいし、（２）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよいし、（３）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーの発生中に停止ボタンが操作されることで、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、リール回転時間タイマの計測を開始し、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよい。

【１５７６】

他方、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後リール回転開始タイマのタイマ値が所定値（例えば、６０秒）に到達すると停止示唆画像が演出表示装置Ｓ４０に表示され、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置Ｓ４０に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。なお、中リールに対して回転不良が発生している場合にも左停止ボタンの押下は無効（停止操作の受け付けが無効）であるため、左停止ボタンの押下に基づいて左リールが停止しない。即ち、いずれかのリールに回転不良が発生した場合には、すべての停止ボタンの停止操作の受け付けが無効となる。

【１５７７】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示を継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。また、モータへ継続して負荷がかかり、本来なら停止示唆画像を表示すべき状況であった場合にも、当該状況は直ちに遊技の進行に影響を及ぼすことはないため、遊技の進行に影響の大きい復帰可能エラーの表示を優先して表示するという、遊技の状況に合わせて適切な表示を実行可能な遊技機とすることができる。

【１５７８】

尚、停止示唆画像の表示中にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２が押下されると停止示唆画像が消去されるよう構成することも可能である。より具体的には、副制御基板Ｓは、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。サブ入力ボタンＳＢの押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした場合には、すぐにタイマ計測が再開されることとなる（サブ入力ボタンＳＢの押下から６０秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、

リール回転中においては、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。また、副制御基板Ｓは、サブ入力ボタンＳＢの押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、次ゲームにおいてリールの回転が開始されるまでタイマ計測を行わない（一度サブ入力ボタンＳＢを押下して停止示唆画像を消去すると、次ゲームまで停止示唆画像が表示されることはない）構成としてもよい。

【１５７９】

このように構成することにより、押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示される遊技や、当選役を示唆する画像が演出表示装置Ｓ４０に表示される遊技において、遊技者が停止ボタンの押下態様を正確に把握するために、リールの停止操作（停止ボタンの押下）を実行する前に演出表示装置Ｓ４０を確認したい場合に、サブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の押下によって停止示唆画像の表示を消去することができ、停止示唆画像の表示によってモータへの負荷状況を報知可能な遊技機においても、遊技者が停止ボタンの操作態様を誤って不利益が生じてしまう事態を防止することができる。

【１５８０】

＜＜＜設定／リセットボタンに関する構成＞＞＞

本例に係る回胴式遊技機が有する設定／リセットボタンＭ３０に関する構成として、本れに係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する１又は複数の構成は、本例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。

【１５８１】

なお、設定／リセットボタンがオン（ＯＮ）とは、設定／リセットボタンに係るセンサが押下を検出している状態を示しており、設定／リセットボタンがオフ（ＯＦＦ）とは、設定／リセットボタンに係るセンサが操作（押下）を検出していない状態を示している。例えば、設定／リセットボタンを操作してもエラーの解除や設定値の選択操作が実行されない状況においても、設定／リセットボタンを押下することをセンサが検出していれば、設定／リセットボタンがオン（ＯＮ）と称している。

【１５８２】

また、エラーが発生した場合には、主制御基板Ｍが当該エラーが発生したと判断してエラー状態となり、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に当該エラーが発生した旨のコマンドを送信し、副制御基板Ｓは当該コマンドを受信することで当該エラーの発生を把握することとなる。なお、主制御基板Ｍは発生しているエラーの種類に応じたコマンドを副制御基板Ｓに送信可能に構成されているため、副制御基板Ｓは受信したコマンドによって、発生したエラーの種類を把握することができる。

【１５８３】

＜（Ａ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）＞

まず、図２３７を用いて、クレジットが所定数以上（例えば、３以上）であり、設定／リセットボタンがオンの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）として想定されるパターンについて説明する。

【１５８４】

まず、本図で用いられる用語について説明する。「マックスベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の１ゲームにおける最大ベット数を賭けることが可能な主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるマックスベットボタンの押下のことである。なお、マックスベットボタンを押下によって、最大ベット数のみを賭けることが可能に構成してもよい。即ち、クレジットが３以上である場合においては、ベット数０にて１回操作でベット数３、ベット数１にて１回操作でベット数３、ベット数２にて１回操作でベット数３となり、クレジットが２でありベット数０の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、クレジットが１でありベット数１の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、よう構成してもよい。なお、「マックスベットボタン」が無効とは、クレジットが３以上であり且つベット数０の状況にてマックスベットボタンを操作してもベットされないことを示している。

【１５８５】
「１ベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の１ゲームにおける最大ベット数の範囲内で押下するたびに１ベット賭けることが可能（１回操作でベット数１、２回操作でベット数２、３回操作でベット数３）な主制御基板Ｍ側で制御される操作部材である１ベットボタンの押下のことである。なお、１ベットボタンを複数回操作してもベット数が１になるのみであるよう構成してもよい（ベット数０にて１回操作でベット数１、ベット数１にて１回操作でベット数１、ベット数２にて１回操作でベット数１、ベット数３にて１回操作でベット数１）。なお、「１ベットボタン」が無効とは、クレジットが１以上であり且つベット数０の状況にて１ベットボタンを操作してもベットされないことを示している。
【１５８６】
「メダル投入」とは、遊技者が手動でメダル投入口からメダルを投入することである。「自動ベット」とは、再遊技図柄が停止表示した際に、遊技者がメダルの投入やベットボタンの押下を行うことなく再度遊技が可能となるよう、遊技機側が前回の遊技のベット数と同じベット数を今回の遊技で賭ける制御のことである。「スタートレバー」とは、スタートレバーの操作によりリールの回転を開始させることである。「左停止ボタン」とは、左リールの回転を停止させるために行う左停止ボタンの押下のことである。「中停止ボタン」とは、中リールの回転を停止させるために行う中停止ボタンの押下のことである。「右停止ボタン」とは、右リールの回転を停止させるために行う右停止ボタンの押下のことである。「精算ボタン」とは、既に行われたベット及びクレジットをメダルとして払い出すための精算処理を実行するための精算ボタンの操作のことである。なお、精算処理を実行するための精算ボタンの操作としては、単発押し（例えば、０．１秒オン→オフ）や長押し（０．３秒以上オン）があり、当該操作によって精算処理が実行された際に、ベットされた遊技メダルとクレジットの遊技メダルのすべてを精算するよう構成してもよいし、ベットされた遊技メダルが無い場合にはクレジットされた遊技メダルを精算し、ベットされた遊技メダルがある場合にはベットされた遊技メダルのみを精算するよう構成してもよい。
【１５８７】
「設定／リセットボタン（エラー解除）」とは、エラー解除を行うために押下する設定／リセットボタンの押下のことである。なお、設定変更モードにおいて、設定／リセットボタンを操作することにより、設定値の選択が可能に構成してもよい。
【１５８８】
（パターン１）
パターン１は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。
【１５８９】
（パターン２）
パターン２は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。
【１５９０】
（パターン３）
パターン３は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。
【１５９１】
（パターン４）
パターン４は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有

効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。
なお、上記パターン４は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。一例としては、設定／リセットボタンがオンの場合には、スタートレバー、停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタンや１ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい）が有効になるよう構成してもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンが故障でオンとなっていても、遊技の進行に影響を与えないよう構成することができる。
【１５９２】
（パターン５）
パターン５は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。
なお、上記パターン５は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。また、マックスベットボタンや１ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンがオンとなっているときに、設定／リセットボタンが不正に操作されている場合にも遊技を停止することで不正を防止することができる。また、連続演出の最終ゲームにて結果が報知されていない状況においても、遊技メダルを手入れで投入することで連続演出の結果を確認することができる。
【１５９３】
（パターン６）
パターン６は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。
【１５９４】
（パターン７）
パターン７は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。
【１５９５】
（パターン８）
パターン８は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。
【１５９６】
（パターン９）
パターン９は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。
【１５９７】
（パターン１０）
パターン１０は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。
【１５９８】
（パターン１１）
パターン１１は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。
【１５９９】

（パターン１２）
パターン１２は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。
【１６００】
このように、前扉閉鎖中であり、設定／リセットボタン（リセットスイッチと称することがある）がオンである状況において、上記のパターン１～パターン１２のように作用するよう構成してもよい。
【１６０１】
（変更例）
上述したパターン１～パターン１２のいずれかに構成した場合において、以下の構成を有していてもよい。
【１６０２】
ベット操作（マックスベットボタンの操作又は１ベットボタンの操作）が無効の場合において、メダル投入（メダルの手入れ）は有効であるが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。
【１６０３】
主制御基板が制御する所定の操作部材が操作中であり、ベット操作（マックスベットボタンの操作又は１ベットボタンの操作）が無効の場合において、リプレイに係る図柄組合せが停止したときは、自動ベットは行うが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。
【１６０４】
１ベットボタンを有していない構成としてもよい。即ち、同図のパターン１～パターン１２における「１ベットボタン」の項目を除いた構成を適用してもよい。
【１６０５】
精算ボタンと１ベットボタンを同一のボタンとする構成としてもよい。このように構成することにより、例えば、短時間（例えば、１秒未満）押下された場合には１ベットボタンとして機能し、長時間（例えば、１秒以上）押下された場合には精算ボタンとして機能するよう構成することが可能である。
【１６０６】
設定／リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち上がり信号に基づいてエラーを解除する（オフ→オンでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンを押下した際に設定／リセットボタンが故障してしまい、ボタン押下が継続してオンとなってしまったとしても当該ボタンの押下（オフ→オン）でエラー解除が可能である。
【１６０７】
設定／リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち下がり信号に基づいてエラーを解除する（オン→オフでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、不正によるエラー解除がされにくくなる。より具体的には、不正によって設定／リセットボタンがオフ→オンにされてしまった場合にも、エラーを解除するためには、その後オン→オフとする必要があり、エラー解除までに手間がかかるため、不正によるエラー解除がされにくくなる。
【１６０８】
ＰＢ＝１の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、ベットボタンの押下を無効とする（ベットボタンを操作してもベットがされない）構成としてもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進行を停止することができる。

また、同様に、ＰＢ＝１の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、スタートレバーの操作に基づいて遊技が開始しない（リールが回転しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、すべり中であればその遊技の結果に対しては遊技者に特典を付与するが、次遊技の進行はできないようにすることで、不正であった場合に被害を抑えることができる。

【１６０９】

ＰＢ＝１の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した（リールが停止した）後は、払出処理を実行しない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

【１６１０】

ＰＢ＝１のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われるがその後のスタートレバーの操作を無効とする（スタートレバーを操作してもリールが回転開始しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進行を停止することができる。

【１６１１】

ＰＢ＝１のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

【１６１２】

＜（Ｂ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）＞

次に、図２３７を用いて、設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）として想定されるパターンについて説明する。

【１６１３】

（パターン１）

パターン１は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

【１６１４】

（パターン２）

パターン２は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【１６１５】

（パターン３）

パターン３は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：１回のみ有効、左停止ボタン：１回のみ有効、

中停止ボタン：１回のみ有効、右停止ボタン：１回のみ有効、精算ボタン：１回のみ有効、である。
【１６１６】
（パターン４）
パターン４は、マックスベットボタン：１回のみ有効、１ベットボタン：１回のみ有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：１回のみ有効、左停止ボタン：１回のみ有効、中停止ボタン：１回のみ有効、右停止ボタン：１回のみ有効、精算ボタン：１回のみ有効、である。
【１６１７】
なお、「１回のみ有効」とは、設定／リセットボタンをオフ→オンとした後に、「マックスベットボタン」、「１ベットボタン」、「自動ベット」、「スタートレバー」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作が有効であり、いずれか最初の操作を実行した後は、上記すべての操作が無効となるということである。
【１６１８】
このように、所定のエラーが発生し、前扉を開放し、前扉が開放している状況において設定／リセットボタンをオフ→オンとして、当該オン状態を維持している状況においては、上記のパターン１～パターン４のように作用するよう構成してもよい。
【１６１９】
なお、上記パターン１～パターン４においては、エラーが発生していない状況にて前扉を開放し、前扉を開放している状況において設定／リセットボタンをオフ→オンとして、当該オン状態を維持している状況に適用してもよい。
【１６２０】
また、以下のように構成してもよい、
（１）設定／リセットボタンをオフ→オン（エラーが解除される）とした後に（オンが継続）、「マックスベットボタン」、「１ベットボタン」、「自動ベット」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作を１回のみ可能とし、「メダル投入」と「スタートレバー」を有効としてもよく、そのように構成した場合は、設定／リセットボタンがオン状態において「メダル投入」を行った後に「スタートレバー」が有効であり、スタートレバーの操作によってリールが回転開始した場合には、その後停止ボタンの操作が１回のみ可能となる。
（２）設定／リセットボタンをオフ→オン（エラーが解除される）とした後に（オンが継続）、「メダル投入」が有効であり、「メダル投入」後において「精算ボタン」が有効であるよう構成してもよい。また、そのように構成し、ベットされた遊技メダルがある場合に、１回の精算処理によってベットされた遊技メダルのみが精算される（クレジットは精算されない）よう構成した場合には、当該精算処理の後はベット操作（マックスベットボタン又は１ベットボタン）が無効となる（「メダル投入」は有効）よう構成してもよい。
【１６２１】
（変更例）
リール回転中においては、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよく、前扉開放中においても所定のエラーを報知しない構成としてもよい。
【１６２２】
リール回転中においては、所定のエラーが発生するとエラーを報知するが、設定／リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。
【１６２３】
停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）がオンのときは、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよい。そのように構成した場合、停止ボタンをオン→オフとすると、所定のエラーを報知するよう構成してもよい。
【１６２４】
停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）がオンのときは、所定のエ

ラーが発生するとエラーを報知するが、設定／リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。

【１６２５】

＜（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動＞

次に、図２３７を用いて、マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。

【１６２６】

（パターン１）

パターン１は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６２７】

（パターン２）

パターン２は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６２８】

（パターン３）

パターン３は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６２９】

（パターン４）

パターン４は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３０】

（パターン５）

パターン５は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３１】

（パターン６）

パターン６は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３２】

（パターン７）

パターン７は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３３】

（パターン８）

パターン８は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３４】

このように、マックスベットボタンがオンである状況においては、上記のパターン１～パターン８のように作用するよう構成してもよい。

【１６３５】

なお、上記パターン１～パターン８においては、
（１）クレジットが０でありベット数が０である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（２）クレジットが５０でありベット数が０である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（３）クレジットが５０でありベット数が１である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（４）クレジットが５０でありベット数が３である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（５）クレジットが０でありベット数が３である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（６）１以上のリールが回転している状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
上記の状況に適用してもよい。
【１６３６】
＜（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動＞
次に、図２３７を用いて、スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。
【１６３７】
（パターン１）
パターン１は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６３８】
（パターン２）
パターン２は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６３９】
（パターン３）
パターン３は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４０】
（パターン４）
パターン４は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４１】
（パターン５）
パターン５は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４２】
（パターン６）
パターン６は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４３】
（パターン７）

パターン７は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４４】
（パターン８）
パターン８は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６４５】
このように、スタートレバーがオンである状況においては、上記のパターン１～パターン８のように作用するよう構成してもよい。
【１６４６】
なお、上記パターン１～パターン８においては、
（１）ベット数が０である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（２）ベット数が１である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（３）ベット数が３である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（４）再遊技図柄が停止表示しており、自動ベットが実行された状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（５）１以上のリールが回転している状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
上記の状況に適用してもよい。
【１６４７】
＜（Ｅ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動＞
次に、図２３７を用いて、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。なお、図２３７（Ｅ）における停止ボタンのオンは、停止ボタンが無効である期間におけるオンを示している。即ち、停止ボタンによる停止操作を受け付けない期間（例えば、全リール停止中）にて、いずれかの停止ボタンを押下している状況について説明している。「左停止」は左停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「中停止」は中停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「右停止」は右停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示している。なお、本例においては、いずれか一つの停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合に、他の停止ボタンが有効となるのか又は無効となるのかを示し、オンとなっている停止ボタンについて有効となるのか又は無効となるのかを示しているわけではないことを補足しておく。例えば、左停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「中停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「左停止」の項目に関しては適用されない。同様に、中停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「中停止」の項目に関しては適用されない。同様に、右停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「中停止」の項目に関しては適用されるが、「右停止」の項目に関しては適用されない。
【１６４８】
（パターン１）
パターン１は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６４９】
（パターン２）
パターン２は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５０】
（パターン３）
パターン３は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５１】
（パターン４）
パターン４は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５２】
（パターン５）
パターン５は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５３】
（パターン６）
パターン６は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５４】
（パターン７）
パターン７は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５５】
（パターン８）
パターン８は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。
【１６５６】
このように、いずれかの停止ボタンがオンである状況においては、上記のパターン１～パターン８のように作用するよう構成してもよい。
【１６５７】
なお、上記パターン１～パターン８においては、
（１）リールの回転中であり停止ボタンが有効である状況（定速状態など）にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
ある状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（２）リールの停止中であり停止ボタンが無効である状況にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
（３）リールの回転中であり停止ボタンが無効である状況（加速状態など）にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況
上記の状況に適用してもよい。
【１６５８】
なお、上記パターン１～パターン８においては、すべて「エラー解除」を有効としてい

るが、いずれのパターンにおいてもエラー解除ができない場合を有するよう構成してもよい。例えば、（１）リール回転中において停止ボタンをオフ→オンとしてリールが停止することとなる当該停止ボタンのオン状態を継続しているとき、（２）リール回転中における最終停止操作として停止ボタンをオフ→オンとして、当該最終停止に係るリールがすべり中であり、当該最終停止に係る停止ボタンのオン状態を継続しているとき、などにおいては「エラー解除」ができないよう構成してもよい。

【１６５９】

（変更例）

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったときと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なるよう構成してもよい。このように構成することにより、操作が有効な場合における操作部材の操作によるオンによって遊技が進行するが、当該オンが継続している場合には遊技の進行に関わる不正の可能性があるため、他の操作部材の操作を無効にするが、操作が無効な場合における操作部材の操作によるオンによっては遊技が進行しないため、当該オンが継続していても遊技の進行に関わる不正の可能性が低いため、他の操作部材の操作を無効にせず、遊技者に過度な不信感を与えないようにすることができる。

【１６６０】

また、全リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ→オンとし、オン状態を継続した場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は１ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転している状況では、「中停止ボタン」と「右停止ボタン」とが無効となる（左停止ボタンはオン状態のまま）よう構成してもよい。なお、中停止ボタンをオン状態とする構成と右停止ボタンをオン状態とする構成にも適用可能である。そのように構成した場合において、リール回転中に左停止ボタンをオン→オフとし、その後オフ→オンとした場合には左停止ボタンの停止操作を受け付け、当該左停止ボタンのオン状態を継続した場合には、中停止ボタン又は右停止ボタンが有効となる（停止操作を受け付ける）よう構成してもよい。そのように構成することにより、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう恐れがあるが、リール回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況である場合には、停止ボタンの操作を無効とすることで、そのような事態を防止することができると共に、停止ボタンがオン→オフになった場合には、前記通常の遊技進行とは異なる状況が解消されたため、停止ボタンを有効にして、遊技の進行を円滑にすることができる。

【１６６１】

また、左リールと中リールとが停止しており、右リールが回転している状況にて、右停止ボタンの操作を受け付け（オフ→オンとなり）、右リールが停止して遊技が終了し、右停止ボタンのオン状態が継続している場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は１ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転開始している状況では、「左停止ボタン」と「中停止ボタン」とが有効となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、前回のゲームに係る最終停止操作としての右停止ボタンのオフ→オンを検出し、その後当該オンが継続している場合には、遊技者が最終停止操作を実行したままオン状態を継続している可能性が高く、右停止ボタンが故障している可能性はあまり考えられないため、通常と同様に遊技を進行可能に構成することで、遊技の進行を円滑にすることができる。なお、右停止ボタンを最終停止操作としたことはあくまで一例であり、左停止ボタンや中停止ボタンを最終停止操作とした場合にも当該構成は適用可能である。

【１６６２】

なお、上述したような、いずれかの停止ボタンのオン状態が継続しており、いずれかのリールが回転している状況において、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰

時にいずれかの停止ボタンがオン状態である場合には、すべての停止ボタンが無効となるよう構成してもよい。具体例としては、以下のように構成してもよい、
（１）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰時においても左停止ボタンのオン状態が継続（電源断前から継続）していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、
（２）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後左停止ボタンを押下し（オフ→オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において左停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、
（３）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後中停止ボタンを押下し（オフ→オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において中停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、
上記のように構成してもよい。そのように構成することにより、リール回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況において、遊技場の停電等により電源断が発生した場合においても、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう事態を防止することができる。

【１６６３】

なお、左停止ボタンのオン状態が継続しており、中停止ボタンと右停止ボタンとが無効となっている状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、左停止ボタンのオン状態を継続している状況においては、（１）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が有効、（２）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が無効、となるよう構成してもよい。

【１６６４】

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったときと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なる構成を以下に詳述する。

【１６６５】

＜構成１＞

リールが回転することとなるスタートレバーのオン（有効な状況にてスタートレバーがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンになったことに基づいてリールが回転開始する）が維持されているとき、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は無効であるが、リールの回転中にスタートレバーがオフ→オンとなり（無効な状況にてスタートレバーがオフ→オンとなり）、当該オンが維持されているときの停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は有効とする（定速状態の場合）構成としてもよい。このように構成することにより、不正に遊技を開始されたときは遊技が進行しにくいように構成されているが、遊技が開始された後のスタートレバーの操作は故障や操作ミスの可能性が高いため遊技の進行を可能にすることで、不正防止効果を維持しつつ遊技の進行を阻害しないことができる。

【１６６６】

＜構成２＞

リールの停止操作として操作されたいずれかの停止ボタンのオン（有効な状況にて停止ボタンがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンとなったことに基づいてリールが停止する）が維持されているときは、他の停止ボタンは無効とするが、リールの停止後にいずれかの停止ボタンがオフ→オンとなり（無効な状況にて停止ボタンがオフ→オンとなり）、当該オンが維持されているとき（例えば、左リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ→オンとして、当該左停止ボタンのオンを維持しているとき）は、他の停止ボタンは有効とする構成としてもよい。

【１６６７】

＜構成３＞

ベットボタン（マックスベットボタン、１ベットボタン）のオンが維持されているとき

（有効な状況にてベットボタンがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンとなったことに基づいて新たにベットされる）のスタートレバーの操作は無効とするが、ベット完了後にベットボタンがオフ→オンとなり（無効な状況にてベットボタンがオフ→オンとなり）、当該オン状態が維持されているときのスタートレバーの操作は有効とする構成としてもよい。

【１６６８】

＜構成４＞

ベットされていない状態（ベット数が０である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ→オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生していない状況にて設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

【１６６９】

また、ベットされていない状態（ベット数が０である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ→オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生している状況にて設定／リセットボタンがオフ→オンとなったが、エラーの原因が解消していないためエラーが解除されなかった場合における当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

【１６７０】

また、設定／リセットボタンのオンが維持されているときは、設定変更ができないように構成してもよい。

【１６７１】

＜＜メイン側の操作部材に関する構成の組み合わせの一例＞＞

上述したメイン側の操作部材（主制御基板側で制御する操作部材）に関する構成の組み合わせの一例を以下に詳述する。

【１６７２】

＜組み合わせ１＞

（Ａ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン１

（Ｂ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン１

（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン１

（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン１

（Ｅ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン１

【１６７３】

上記のように組み合わせて構成することにより、特殊な状況である前扉閉鎖中に設定／リセットボタンをオンにした状況における「マックスベットボタン」、「１ベットボタン」、「精算ボタン」以外をすべて有効にすることができるため、遊技をスムーズに進行することができる。

＜組み合わせ２＞

（Ａ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン１

（Ｂ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン３

（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン４

（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン４

（Ｅ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン５
【１６７４】
上記のように組み合わせて構成することにより、同じ設定／リセットボタンのオンであっても、特殊な状況である前扉閉鎖中では「マックスベットボタン」、「１ベットボタン」、「精算ボタン」を無効にして、新たな遊技を開始することができないようにし、前扉開放中のエラー解除時においては、「メダル投入」、「自動ベット」以外を１回のみ有効とすることで、設定／リセットボタンをオンにするエラー解除操作を継続した場合であっても、遊技場の管理者が、エラーが解除されて遊技を実行できる状態になったか否かを確認することができる。
＜組み合わせ３＞
（Ａ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン５
（Ｂ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン１
（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン８
（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン８
（Ｅ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン８
【１６７５】
上記のように組み合わせて構成することにより、設定／リセットボタンがオンの状況においては、メイン側の操作部材の操作を基本的にすべて無効することができ、不正に強い遊技機を構成することができる。
＜組み合わせ４＞
（Ａ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン１０
（Ｂ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン１
（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン７
（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン７
（Ｅ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン７
【１６７６】
上記のように組み合わせて構成することにより、メイン側の部材が操作されている場合には遊技の進行に係るメイン側の部材の操作を無効とする一方、遊技の終了に係る精算ボタンの操作を有効にすることで、異常時においても遊技者の持ちメダルを精算可能して不利益を被らないよう構成することができる。
【１６７７】
なお、設定／リセットボタンに関する構成を上述したが、前扉の開閉の際に操作されるドアキースイッチのオン・オフによってエラーを解除可能に構成してもよい（例えば、ドアキーを挿入して右に捻転させると前扉が開放可能となり、左に捻転させるとエラーが解除可能となる）。そのように構成した場合には、以下のように構成してもよい。
【１６７８】
＜構成１＞
設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーなどはすべて同一となっている。一例としては、メダル空エラーを解除する際に、設定／リセットボタンをオフ→オンとする、又はドアキースイッチをオフ→オンをすることでエラーを解除可能となっている。
【１６７９】
＜構成２＞

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーの一部又は全部が相違している。一例としては、（１）メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オンとすることで解除可能であり、ドアキースイッチのオフ→オンによっては解除不可能であり、ドア開放エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オンによっては解除不可能であり、ドアキースイッチをオフ→オンとすることで解除可能となるよう構成したり、（２）メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オン→オフとする、又はドアキースイッチをオフ→オンとすることで解除可能となるよう構成してもよい。

【１６８０】

＜構成３＞

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能（同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい）に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖していることが条件に含まれているよう構成してもよい。

【１６８１】

＜構成４＞

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能（同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい）に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖しているか開放しているかは条件に含まれないよう構成してもよい。

【１６８２】

＜構成５＞

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、設定／リセットボタンがオン状態（押下している状態）である場合と、ドアキースイッチがオン状態（ドアキーを左に捻転している状態）である場合とでは、主制御基板Ｍが制御する操作部材の有効・無効が相違するよう構成してもよい。一例としては、設定／リセットボタンがオン状態においてはスタートレバーの操作が無効であり、ドアキースイッチがオン状態においてはスタートレバーの操作が有効であるよう構成してもよい。

【１６８３】

なお、上記＜構成１＞～＜構成５＞の１又は複数を組み合わせてもよい。また、上記＜構成１＞～＜構成５＞を採用した遊技機に、上述した設定／リセットボタンに関する構成（設定／リセットボタンに関する構成をドアキースイッチに置き換えてもよい）を適用させてもよい（上述した１回のみ有効となる構成や、各種有効・無効に関する構成）。

【１６８４】

＜本例に係る構成の組み合わせ＞

以上のように、本実施形態に係る構成から第６実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第６実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせて構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例を列記する。

【１６８５】

＜組み合わせ構成１＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６８６】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４

０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１６８７】

＜組み合わせ構成２＞

例えば、本例における＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６８８】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【１６８９】

＜組み合わせ構成３＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６９０】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１６９１】

＜組み合わせ構成４＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６９２】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、

遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１６９３】

＜組み合わせ構成５＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６９４】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【１６９５】

＜組み合わせ構成６＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６９６】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１６９７】

＜組み合わせ構成７＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１６９８】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００に

より放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１６９９】

＜組み合わせ構成８＞

例えば、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７００】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７０１】

＜組み合わせ構成９＞

例えば、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７０２】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７０３】

＜組み合わせ構成１０＞

例えば、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７０４】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７０５】

＜組み合わせ構成１１＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７０６】
＜効果＞
　このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７０７】
＜組み合わせ構成１２＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７０８】
＜効果＞
　このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７０９】
＜組み合わせ構成１３＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に

係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７１０】

＜効果＞

　このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７１１】

＜組み合わせ構成１４＞

　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７１２】

＜効果＞

　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７１３】

＜組み合わせ構成１５＞

　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された

遊技機とする。
【１７１４】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７１５】
＜組み合わせ構成１６＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７１６】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７１７】
＜組み合わせ構成１７＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成３＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７１８】
＜効果＞
　このように構成することで、リール窓枠ランプＤ３１０での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプＤ３１０の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７１９】
＜組み合わせ構成１８＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７２０】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７２１】
＜組み合わせ構成１９＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７２２】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７２３】
＜組み合わせ構成２０＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７２４】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７２５】

＜組み合わせ構成２１＞
　例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７２６】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７２７】
＜組み合わせ構成２２＞
　例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態　投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７２８】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカＤ１００をオフにしてブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７２９】
＜組み合わせ構成２３＞
　例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態　メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。
【１７３０】
＜効果＞
　このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１７３１】
＜組み合わせ構成２４＞
　例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第

５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７３２】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７３３】

＜組み合わせ構成２５＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせて構成された遊技機とする。

【１７３４】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７３５】

以上、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成は適宜、組み合わせて構成することが可能である。

【１７３６】

＜＜＜＜第１５実施形態　断り書き＞＞＞＞

次に、第１５実施形態として、前扉の施錠装置及び裏箱（基体）ＵＢの構造等の一例について説明する。この第１５実施形態においては、図２に示す回胴式遊技機Ｐにおいて、図２の符号ＣＶで示す施錠装置のカバーが設けられていない点等において、図２に示す回胴式遊技機とは異なる。以下、この点等について説明するが、筐体及び筐体内の各部材等については、必要に応じて適宜、上述の実施形態で用いた図１乃至図３、図６６及び図１１７等を引用することとする。また、第１５実施形態においては、図２を引用して説明する便宜上、裏箱ＵＢのように、既出であるが上述の実施形態では符号を付していない部材に対して新たに符号を付したり、上述の実施形態では図面のみに出ていた部材に対して新たに名称や符号を付して説明する部材（例えば、上述の「ヒンジＨＪ」）等が出てくるが、これらは第１５実施形態のみに存在するものではなく、上述の各実施形態にも同様に存在しているものであることは言うまでもない。なお、これについては、第１５実施形態に限らず、上述の実施形態についても同様であることも言うまでもない。

＜＜＜第１５実施形態　筐体の概略構造＞＞＞

【１７３７】

先ず、筐体ＫＹの概略構造について説明する。図２及び図２４３に示すように、回胴式遊技機Ｐの筐体ＫＹは、正面側が開口した裏箱ＵＢと、この裏箱ＵＢの開口を開閉可能な前扉ＤＵとを有している。裏箱ＵＢは、メダル払出装置Ｈ等が載置される底面部ＵＢ１０と、左右の側面部ＵＢ１２Ａ及びＵＢ１２Ｂと、天面部ＵＢ１４と、背面部ＵＢ１６とか

らなる箱状に形成されている。また、裏箱ＵＢの左側面部ＵＢ１２Ａには、前扉ＤＵを開閉自在に支持するヒンジＨＪが上下方向に間隔をおいて２つ設けられている。また、前扉ＤＵの裏面側のうち、反ヒンジ側の側部（図２においてカバーＣＶがある位置。本実施形態の回胴式遊技機Ｐでは、上述のように図２においてカバーＣＶが無い状態のものであるが、その図示は省略する。）には、図２３８及び図２４３等に示すように、前扉ＤＵの施錠を行う施錠装置ＤＪが設けられている。

＜＜＜第１５実施形態　施錠装置の構造＞＞＞

【１７３８】

この施錠装置ＤＪは、この施錠装置ＤＪによる施錠状態が解除されて開錠された開放状態（開状態）の前扉ＤＵを、裏箱ＵＢの開口を塞ぐ位置まで回動させることにより所定の鍵を差し込んで回さずに施錠され、施錠されている状態にて鍵穴Ｄ２６０（図１参照）に所定の鍵を差し込んで回すことにより解錠できるようになっている。この施錠装置ＤＪは、図２３８に示すように、前扉ＤＵの施錠を行う錠前部ＤＪ１０と、この錠前部ＤＪ１０を鍵穴Ｄ２６０を介して差し込まれる鍵によって操作するための錠部ＤＪ３０とを有している。

＜＜＜第１５実施形態　錠前部ＤＪ１０の構造＞＞＞

【１７３９】

錠前部ＤＪ１０は、前扉ＤＵの裏面側の構造体に固定された固定部材ＤＪ１１と、この固定部材ＤＪ１１の上端部及び下端部にそれぞれピンＤＪ１２ａを介して回動自在に軸支され、前扉ＤＵの裏面側に向けて突出するとともに上下方向に間隔をおいて２つ設けられた鉤状の上フックＤＪ１３Ａ及び下フックＤＪ１３Ｂと、固定部材ＤＪ１１に上下移動自在に取り付けられた第一移動部材ＤＪ１４及び第二移動部材ＤＪ１５とを有しており、上フックＤＪ１３Ａ及び下フックＤＪ１３Ｂがそれぞれ、裏箱ＵＢに上下方向に間隔をおいて設けられた上側の係止部材ＵＢ２０Ａ及び下側の係止部材ＵＢ２０Ｂ（図２参照）に係止することにより前扉ＤＵが施錠され、その係止が解除されることにより前扉ＤＵが開錠される構成となっている。

【１７４０】

固定部材ＤＪ１１は、図２３８に示すように、第一移動部材ＤＪ１４、第二移動部材ＤＪ１５、上下のフックＤＪ１３Ａ及びＤＪ１３Ｂ、錠部ＤＪ３０を前扉ＤＵの裏面側に支持しつつ固定するものである。固定部材ＤＪ１１は、前扉ＤＵの裏面に略平行でかつ上下に延びる第一辺部ＤＪ１１Ａと、前扉ＤＵの裏面に対して略垂直でかつ上下に延びる第二辺部ＤＪ１１Ｂとが一体に設けられることによって、その断面形状が略Ｌ字型に形成された金属板である。固定部材ＤＪ１１の上端部および下端部にはそれぞれ、上述のように上フックＤＪ１３Ａ及び下フックＤＪ１３Ｂが取り付けられ、固定部材ＤＪ１１の上下方向の中央部から見て下端部寄りの個所に、錠部ＤＪ３０が取り付けられている（これについては後述する）。

【１７４１】

上フックＤＪ１３Ａの先端部には、上側の係止部材ＵＢ２０Ａに係止する係止凹部ＤＪ１３ａが形成され、上フックＤＪ１３Ａの後端部は、第一移動部材ＤＪ１４の上端部に、ピンＤＪ１２ｂを介して回転自在に取り付けられている。この上フックＤＪ１３Ａにおいて、係止凹部ＤＪ１３ａとピンＤＪ１２ｂとの間でかつこれらよりも少し上側の部分は、ピン１２ａを介して固定部材ＤＪ１１の第二辺部ＤＪ１１Ｂに回転自在に固定されている。

【１７４２】

このように構成することによって、第一移動部材ＤＪ１４が、図２３８の実線で示す施錠位置（初期位置）から、固定部材ＤＪ１１に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動（スライド移動）すると、図２３８の二点鎖線で示すように、ピンＤＪ１２ｂが第一移動部材ＤＪ１４とともに上方に移動して、上フックＤＪ１３Ａの後端部を上方に押し上げることにより、上フックＤＪ１３Ａは、その先端部が下方に下がるように、ピンＤＪ１２ａを中心に回動（揺動）して、上側の係止部材ＵＢ２０との係止状態が解除される（前扉ＤＵが開錠される）ようになっている。

【１７４３】
下フックＤＪ１３Ｂの先端部には、下側の係止部材ＵＢ２０Ｂに係止する係止凹部ＤＪ１３ｂが形成され、下フックＤＪ１３Ｂの後端部には、ピンＤＪ１２ａを介して固定部材ＤＪ１１の第二辺部ＤＪ１１Ｂに回転自在に軸支されている。また、下フックＤＪ１３Ｂにおいて、係止凹部ＤＪ１３ｂとピンＤＪ１２ａとの間でかつこれらよりも少し下方の部分は、第一移動部材ＤＪ１４の下端部にピンＤＪ１２ｂを介して回転自在に取り付けられている。
【１７４４】
このように構成することによって、第一移動部材ＤＪ１４が、図２３８の実線で示す施錠位置から、固定部材ＤＪ１１に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動すると、ピンＤＪ１２ｂが第一移動部材ＤＪ１４とともに上方に移動して、下フックＤＪ１３ＢにおけるピンＤＪ１２ａと係止凹部ＤＪ１３ｂとの間の部分を上方に押し上げる。これにより、下フックＤＪ１３Ｂは、その先端部が上方に上がるようにピンＤＪ１２ａを中心に回動し、下側の係止部材ＵＢ２０Ｂとの係止状態が解除されるようになっている。
【１７４５】
第一移動部材ＤＪ１４は、固定部材ＤＪ１１の第一辺部ＤＪ１１Ａから前扉ＤＵの裏面方向に突出した突出片ＤＪ１１Ｃと固定部材ＤＪ１１の第二辺部ＤＪ１１Ｂとの間に介在しており、これらの第二辺部ＤＪ１１Ｂ及び突出片ＤＪ１１Ｃに案内されつつ、固定部材ＤＪ１１に沿って、前扉ＤＵを施錠する施錠位置（図２３８の実線の位置、又は図２３９（ａ）の位置）と前扉ＤＵを開錠する開錠位置（図２３８の二点鎖線の位置、又は図２３９（ｂ）の位置）とに上下動自在に設けられている。
【１７４６】
なお、第一移動部材ＤＪ１４の案内部材としての突出片ＤＪ１１Ｃについては、図２３８では一つしか図示していないが、上下方向に互いに間隔をおいて複数設けられていても良い。また、案内部材としては、この突出片ＤＪ１１Ｃに限定されない。例えば、固定部材ＤＪ１１の第二辺部ＤＪ１１Ｂに、ここから第一移動部材ＤＪ１４に向けて突出した突出片を設ける一方、第一移動部材ＤＪ１４に上下に延びる長孔を設け、この長孔に上述の第二辺部ＤＪ１１Ｂの突出片を挿通させるように構成することで、固定部材ＤＪ１１に対する第一移動部材ＤＪ１４の上下移動を案内するようにしても良い。要は、固定部材ＤＪ１１に対する第一移動部材ＤＪ１４の上下移動を案内することが可能であれば特に限定されない。また、本実施形態では、突出片ＤＪ１１Ｃは、第一移動部材ＤＪ１４と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の突出片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。
【１７４７】
第一移動部材ＤＪ１４は、その上端から略垂下した第一垂下部ＤＪ１４Ａと、この第一垂下部ＤＪ１４Ａから、前扉ＤＵにおけるヒンジＨＪ側の側部方向（図２３８で見て右側）に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部ＤＪ１４Ｂと、この第一折り曲げ部ＤＪ１４Ｂの延出方向先端（図２３８で見て右端）から略垂下した第二垂下部ＤＪ１４Ｃと、この第二垂下部ＤＪ１４Ｃから第一垂下部ＤＪ１４Ａ方向（図２３８で見て左側）に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部ＤＪ１４Ｄと、この第二折り曲げ部ＤＪ１４Ｄの延出方向先端（図２３８で見て左端）から略垂下した第三垂下部ＤＪ１４Ｅとからなっている。
【１７４８】
第一垂下部ＤＪ１４Ａの上下方向中央部かつ固定部材ＤＪ１１の第一辺部ＤＪ１１Ａ側の端部には、バネＢＮの上端部が取り付けられたバネ掛け部ＤＪ１４ａが一体に設けられており、第一移動部材ＤＪ１４は、このバネＢＮによって常時下方に付勢されている。また、第二垂下部ＤＪ１４Ｃには、後述する錠部ＤＪ３０におけるカムＤＪ３４の上突起ＤＪ３２及び下突起ＤＪ３３がそれぞれ挿通される上挿通孔ＤＪ１４Ｃａ及び下挿通孔ＤＪ１５Ｃｂが形成されている。また、第一移動部材ＤＪ１４の第二折り曲げ部ＤＪ１４Ｄには、前扉ＤＵの裏面側に向けて突出し、後述する第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて

把持するための取っ手ＤＪ１４Ｆが一体に設けられている。なお、本実施形態では、この取っ手ＤＪ１４Ｆは第二折り曲げ部ＤＪ１４Ｄと一体に設けられて、第一移動部材ＤＪ１４の一部を構成しているが、これに代えて、別体の取っ手ＤＪ１４Ｆを着脱自在となるように設けても良い。また、本実施形態では、第一移動部材ＤＪ１４に取っ手ＤＪ１４Ｆが設けられているが、この取っ手ＤＪ１４Ｆの無い第一移動部材ＤＪ１４としても良い。

【１７４９】

第二移動部材ＤＪ１５は、第一移動部材ＤＪ１４と同様に、その上端からから略垂下した第一垂下部ＤＪ１５Ａと、この第一垂下部ＤＪ１５Ａから、前扉ＤＵにおけるヒンジＨＪ側の側部方向に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部ＤＪ１５Ｂと、この第一折り曲げ部ＤＪ１５Ｂの延出方向先端から略垂下した第二垂下部ＤＪ１５Ｃと、この第二垂下部ＤＪ１５Ｃから第一垂下部ＤＪ１５Ａ方向に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部ＤＪ１５Ｄ（図２３９参照）と、この第二折り曲げ部ＤＪ１５Ｄの延出方向先端から略垂下した第三垂下部ＤＪ１５Ｅ（図２３９参照）とからなっている。

【１７５０】

第二移動部材ＤＪ１５は、図２３９（ａ）で示すように、その第一折り曲げ部ＤＪ１５Ｂが、施錠位置にある第一移動部材ＤＪ１４の第一折り曲げ部ＤＪ１４Ｂよりも上方に位置するように配置されており、この位置が第二移動部材ＤＪ１５の初期位置とされている。この第二移動部材ＤＪ１５の第一垂下部ＤＪ１５Ａには、第一移動部材ＤＪ１４のバネ掛け部ＤＪ１４ａよりも下方に位置して、バネＢＮの下端部が取り付けられたバネ掛け部ＤＪ１５ａが一体に設けられており、第二移動部材ＤＪ１５は、このバネＢＮによって常時上方に付勢されている。また、第二移動部材ＤＪ１５の第二垂下部ＤＪ１５Ｃには、第一移動部材ＤＪ１４の上挿通孔ＤＪ１４Ｃａ及び下挿通孔ＤＪ１５Ｃｂと同様な上挿通孔及び下挿通孔（図示略）が、上挿通孔ＤＪ１４Ｃａ及び下挿通孔ＤＪ１５Ｃｂと重なって連通するように形成されている。したがって、後述する錠部ＤＪ３０におけるカムＤＪ３４の上突起ＤＪ３２及び下突起ＤＪ３３は、上挿通孔ＤＪ１４Ｃａ及び下挿通孔ＤＪ１５Ｃｂを介して、第二垂下部ＤＪ１５Ｃのそれぞれの上挿通孔及び下挿通孔に挿通可能になっている。

【１７５１】

また、第二移動部材ＤＪ１５の第三垂下部ＤＪ１５Ｅには、第二垂下部ＤＪ１５Ｃに向けて突出する検知片ＤＪ１５Ｅａが一体に設けられている。この検知片ＤＪ１５Ｅａは、筐体ＫＹ内に設けられ、図２３８に示す発光素子ＦＳ１及び受光素子ＦＳ２を有するフォトセンサＦＳに（エラー状態を解除するために）検知されるためのものである。すなわち、図２３９の（ａ）に示すように、第二移動部材ＤＪ１５が初期位置にある場合には発光素子ＦＳ１は受光素子ＦＳ２からの光を受けている受光状態（ＯＮ状態）である。この状態で、上述のようにドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、錠部ＤＪ３０が動作すると（これについては後述する）、初期位置にある第二移動部材ＤＪ１５がその下方のリセット位置（図２３９（ｃ）参照）に移動することによって、発光素子ＦＳ１と受光素子ＦＳ２との間に検知片ＤＪ１５Ｅａが介在して受光素子ＤＳ１からの光を遮蔽することによって、受光素子ＦＳ２が非受光状態（ＯＦＦ状態）となり、例えば、ドア開放エラー等のエラー状態を解除（エラー状態をリセット）するようになっている。なお、このエラー状態を解除するにあたり、例えば、筐体内に設けられたリセットボタンを押下することによって、エラー状態を解除するようにしても良い。また、本実施形態では、検知片ＤＪ１５Ｅａは、第二移動部材ＤＪ１５と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の検知片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。

＜＜＜第１５実施形態　錠部ＤＪ３０の構造＞＞＞

【１７５２】

図２４０及び図２４２に示すように、錠部ＤＪ３０は、前扉ＤＵの裏面側において、第一移動部材ＤＪ１４の第一折れ曲がり部ＤＪ１４Ｂ及び第二折れ曲がり部ＤＪ１４Ｄの間に位置するように配置されており、前扉ＤＵの上下方向の中心ＣＭＬ（図２４２参照）よ

りも下方に位置している。この錠部ＤＪ３０は、図２４０に示すように、外筒ＤＪ３１の内側に鍵穴Ｄ２６０（図１参照）から挿入される鍵によって回転する図示しない内筒を有し、内筒の鍵穴Ｄ２６０と反対側の端部には、上突起ＤＪ３２及び下突起ＤＪ３３を有する板状のカムＤＪ３４が取り付けられている。カムＤＪ３４の上突起ＤＪ３２は、第一移動部材ＤＪ１４の上挿通孔ＤＪ１４Ｃａ及び第二移動部材ＤＪ１５の上挿通孔に挿通可能であり、カムＤＪ３４の下突起ＤＪ３３は、第一移動部材ＤＪ１４の下挿通孔ＤＪ１４Ｃｂ及び第二移動部材ＤＪ１５の下挿通孔に挿通可能となっている。

【１７５３】

このため、前扉ＤＵが施錠された閉鎖状態（閉状態）の状況下において、鍵穴Ｄ２６０を介して内筒に挿入された鍵を時計回り（所定の方向とは反対方向）に回すと、初期位置にあるカムＤＪ３４（図２３９（ａ）に示す位置）は、その下突起ＤＪ３３が上方に向かうように回動軸ＤＪ３４ａを中心に回転することによって、この下突起ＤＪ３３が、第一移動部材ＤＪ１４の下挿通孔ＤＪ１４Ｃｂ及び第二移動部材ＤＪ１５の下挿通孔に入り込みつつ、下挿通孔ＤＪ１４Ｃｂを押し上げる（図２３９（ｂ）参照）こととなる。これによって、第一移動部材ＤＪ１４が上方に移動し、上述のように、この移動に伴って上フックＤＪ１３Ａ及び下フックＤＪ１３Ｂの係止状態が解除されるように構成されている。

【１７５４】

一方、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下において、鍵穴Ｄ２６０を介して内筒に挿入された鍵を反時計回りに回すと、初期位置にあるカムＤＪ３４は、その上突起ＤＪ３２が下方に向かうように回動軸ＤＪ３４ａを中心に回転することによって、この上突起ＤＪ３２が、第一移動部材ＤＪ１４の上挿通孔ＤＪ１４Ｃａを介して第二移動部材ＤＪ１５の下挿通孔に入り込みつつ、この下挿通孔を押し下げる（図２３９（ｃ）参照）こととなる。これによって、第二移動部材ＤＪ１５が下方に移動し、第二移動部材ＤＪ１５の検知片ＤＪ１５Ｅａがフォトセンサ ＦＳを切ることによって（検知片ＤＪ１５Ｅａがフォトセンサ ＦＳの発光素子ＦＳ１及び受光素子ＦＳ２の間に介在することによって）、エラー状態の解除が行われることとなる。

【１７５５】

図２４０に示すように、錠部ＤＪ３０は、前扉ＤＵの裏面側において、固定ベースＤＪ３６、ネジ孔ＤＪ３６ａ、挿通孔ＤＪ１１ａ、ネジ孔ＤＪ１１ｂ及びネジＮからなる固定部によって、前扉ＤＵの裏面側から固定される構成となっている。具体的には、外筒の鍵穴Ｄ２６０の反対側に、ネジ孔ＤＪ３６ａが形成された固定ベースＤＪ３６が設けられている。また、固定部材ＤＪ１１の第一辺部ＤＪ１１Ａには、錠部ＤＪ３０の外筒ＤＪ３１を前扉ＤＵの裏面側から挿通するための挿通孔ＤＪ１１ａ、及び錠部ＤＪ３０のネジＮが螺合するネジ孔ＤＪ３６ａに対応する位置にぞれぞれ設けられ、かつネジＮが螺合するネジ孔ＤＪ１１ｂが形成されている。

【１７５６】

そして、錠部ＤＪ３０の外筒ＤＪ３１を、固定部材ＤＪ１１の挿通孔ＤＪ１１ａに前扉ＤＵの裏面側から挿通しつつ、錠部ＤＪ３０のネジ孔ＤＪ３６ａと固定部材ＤＪ１１のネジ孔ＤＪ１１ｂとの位置を合わせた状態で、前扉ＤＵの裏面側から固定具であるネジＮをこれらのネジ孔ＤＪ３６ａ、ＤＪ１１ｂに挿通して螺合することで、錠部ＤＪ３０を固定部材ＤＪ１１に固定する。このように、錠部ＤＪ３０は、ネジＮによって固定部材ＤＪ１１に対して（前扉ＤＵの裏面に対して）着脱自在な構造となっている。

【１７５７】

なお、本実施形態では、固定部の固定具としてネジＮを用いたが、錠部ＤＪ３０を固定可能なものであれば、ピン等の他の固定具であっても良いし、また、溶接や接着等により直接固定するようなものであっても良いことは言うまでもない。さらに、錠部ＤＪ３０を、前扉ＤＵの裏面側からしか取り付けられないようにするために、固定部ＦＢの挿通孔ＤＪ１１ａが、前扉ＤＵの裏面側から正面側に向かうにつれて次第に、その内径が狭まるようなテーパ状とするようにし、この挿通孔ＤＪ１１ａに挿通される外筒ＤＪ３１の外形も、上記テーパ状に合致するようなものとするようにしても良い。

【１７５８】
このように、錠部ＤＪ３０は、前扉ＤＵの裏面側から固定される構造であり、前扉ＤＵの正面側からの着脱が不可能となっているため、前扉ＤＵが閉じた状態では正面側から取り外しができず、前扉ＤＵを開けないと錠部ＤＪ３０の取り外しができなくなっている。このため、不正行為によって錠部ＤＪ３０を取り外そうとしても、鍵を持っていなければできないとともに、鍵を持っていたとしても前扉ＤＵを開けるという目立つ行為を行わなければならないため、この種の不正行為がやり難くなるので、この種の不正行為を防止することができる。
【１７５９】
＜＜＜第１５実施形態　裏箱ＵＢの構造＞＞＞
次に、裏箱ＵＢの構造について説明する。図２４１乃至図２４３に示すように、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６には、筐体ＫＹ内部のメンテナンス等の各種作業を行う際において、手を差し入れるための略矩形の第一開口部ＵＢ１７が、前扉ＤＵの上下方向における中心ＣＭＬ（図２４２参照）にまたがるようにして（換言すれば、中心ＣＭＬが、第一開口部ＵＢ１７の高さ方向の略中心を通る位置）形成されている。
【１７６０】
第一開口部ＵＢ１７は、人が手を差し入れることができるように、その最大径（本実施形態では、後述する対角線の距離ＴＳ１０）が人の手幅以上になるように形成されている。この人の手幅とは、指と手のひらとを伸ばし、第２～第５指（親指以外の人差し指から小指）を揃え、親指を外転した状態での橈側中手点（第２中手骨頭の最も親指側に突出した点）から尺側中手点（第５中手骨頭の最も小指側に突出した点）までの直線距離のことである。
【１７６１】
人の手幅については、特に日本人の手幅については、統計によりおおよその大きさが知られている。例えば、独立行政法人　産業技術総合研究所のデータベース「ＡＩＳＴ（National Institute of Advanced Industrial Science and Technology）人体寸法データベース１９９１-９２」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が８３．３mm程度、最大値が９５．１mm程度であり、大人の女性の手幅であれば、平均値が７４mm程度、最大値が８２．１mmである。また、独立行政法人　産業技術総合研究所のデータベース「ＡＩＳＴ（National Institute of Advanced Industrial Science and Technology）人体寸法データベース１９９７-９８」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が８１．８mm、最大値が８９mm程度、大人の女性の手幅については、平均値が７３．６mm、最大値が８５mmとなっている。なお、人体の寸法の統計的な情報としては、上述の他、一般社団法人 人間生活工学研究センターの「人間特性データベース」等がある。
【１７６２】
本実施形態では、第一開口部ＵＢ１７のサイズは、幅ＷＩ１０が９０mm程度、高さＨＩ１０が８６mm程度、対角線の距離ＴＳ１０が１２０mm程度としており、特に第一開口部ＵＢ１７の最大径である対角線の距離ＴＳ１０が、上述の統計上における人の手幅の最大径である９５．１mmよりも大きくなっており、第一開口部ＵＢ１７に対して余裕をもって手を差し入れることができるようになっている。また、第一開口部ＵＢ１７は、上述のとおり矩形をなしているが、スムーズな手の差し入れを図るために、その四隅の各角部が略円弧状に面取りがされている。なお、このような四隅の角が丸い角丸四角形の場合であっても、その最大径としては、対角線ＴＳの距離ＴＳ１０であることに変わりはないことは言うまでもない。
【１７６３】
ここで、第一開口部ＵＢ１７のサイズについては、大きければ大きいほど手を差し入れて各種作業をし易いが、その反面、あまりにも大きいと、第一開口部ＵＢ１７から筐体ＫＹ内部のメダル払出装置（遊技媒体払出装置）Ｈや主基板ケースＭ４０等が外部に脱落したり、或いは、不正行為により取り出されてしまう虞がある。このため、第一開口部ＵＢ

１７のサイズについては、これらのホッパＨ４０や主基板ケースＭ４０が第一開口部ＵＢ１７から引き抜けないサイズであることが好ましい。

【１７６４】

具体的には、メダル払出装置Ｈについては、例えば、小さいものだと幅が２００ｍｍ程度、高さが２００ｍｍ程度、奥行きが２００ｍｍ程度の大きさのものがあり、また、主基板ケースＭ４０については、例えば、小さいものでは、その横幅（図１２８で見て上下方向）が３８０ｍｍ程度、縦幅（図１２８で見て左右方向）が１７０ｍｍ程度である。この場合、第一開口部ＵＢ１７のサイズとして、メダル払出装置Ｈ及び主基板ケースＭ４０のいずれも引き抜きできないようにするという観点であれば、第一開口部ＵＢ１７のサイズとしては、これらのメダル払出装置Ｈや主基板ケースＭ４０の上述のサイズのうち、最も小さい主基板ケースＭ４０の縦幅１７０ｍｍよりも小さければ足りるということになる。この場合、第一開口部ＵＢ１７のサイズとしては、その対角線の距離ＴＳ１０が、１７０ｍｍ未満であれば良い。このように第一開口部ＵＢ１７のサイズとしては、上述したような手を差し入れられるサイズ（最大径である対角線の距離ＴＳ１０が人の手幅以上、或いは人の手幅より大きい）を下限とし（例えば、１００ｍｍ以上等）、筐体ＫＹ内において引き抜かれたくない所定の部材（上述のメダル払出装置Ｈや主基板ケースＭ４０等をいう。もちろん筐体ＫＹ内の他の部材であっても良いことは言うまでもない。）が通らない程度のサイズ（最大径である対角線の距離ＴＳ１０が所定の部材の最小径以下或いは最小径未満）を上限とするようにすれば良く、その仕様や要望に応じて適宜設定可能である。

【１７６５】

このように、第一開口部ＵＢ１７の最大径である対角線の距離ＴＳ１０のサイズの下限を、人の手幅以上或いは人の手幅より大きくするとともに、その上限を所定の部材の最小径以下或いは未満とすることで、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて筐体ＫＹ内の各種作業を行うことが容易になるとともに、筐体ＫＹ内の所定の部材における第一開口部ＵＢ１７からの引き抜きや脱落等を防止することができる。なお、第一開口部Ｕ１７の形状としては、上述の矩形に限定されず、例えば、円形であったり、楕円形状であったり等適宜設定可能である。要は、いずれの形状であっても、その最大径の下限が、人の手幅以上或いは人の手幅より大きく、その上限が所定の部材の最小径以下或いは未満の範囲内であれば、特に限定されず、この場合であっても上述と同様な作用効果を奏する。

【１７６６】

また、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６には、上述の第一開口部ＵＢ１７の他にも、この第一開口部ＵＢ１７の左下に位置した略円形状の第二開口部ＵＢ１８が形成されている。具体的には、第二開口部ＵＢ１８は、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６において、第一移動部材ＤＪ１４の取っ手ＤＪ１４Ｆに対向する位置に形成されており、図２４３で示すように、この第二開口部ＵＢ１８を覗くことで、第一移動部材ＤＪ１４の取っ手ＤＪ１４Ｆが直接視認可能となっている。さらに、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６には、上述の第一開口部ＵＢ１７及び第二開口部ＵＢ１８の他にも、これらの第一開口部ＵＢ１７及び第二開口部ＵＢ１８の上方及び下方に複数の長孔状の第三開口部ＵＢ１９が形成されており、これらの第三開口部ＵＢ１９を介して回胴式遊技機Ｐ外の光が差し込むようになっている（採光が可能となっている）。

【１７６７】

なお、第二開口部ＵＢ１８の形状についても、円形状に限定されず、矩形状、楕円形状等の適宜の形状にすることが可能であり、要は、筐体ＫＹ内を覗くことができればどのような形状であっても良い。また、第三開口部ＵＢ１９の形状についても、回胴式遊技機Ｐ外からの光が差し込むように開口していればどのような形状であっても良い。また、第三開口部ＵＢ１９の位置についても、例えば、第一開口部ＵＢ１７及び第二開口部ＵＢ１８の左右の少なくとも一方とする等、適宜の位置に形成可能である。さらに、第一乃至第三開口部ＵＢ１７、１８、１９においては、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６に設けたが、これに限定されず、例えば、裏箱ＵＢの両側面部ＵＢ１２Ａ、ＵＢ１２Ｂのいずれかに設ける等、裏箱ＵＢの適宜の個所に設けることが可能である。

【１７６８】
このように、第二開口部ＵＢ１８を形成することで、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて筐体ＫＹ内の各種作業を行う際に、筐体ＫＹ内を視認して確認しながら各種作業を行うことができ、各種業の効率を良くすることができる。また、第三開口部ＵＢ１９を形成することで、筐体ＫＹ内への採光が可能となって、筐体ＫＹ内の視認性を向上させることができる。
＜＜＜第１５実施形態　筐体ＫＹ内の装置類の位置関係＞＞＞
【１７６９】
次に、筐体ＫＹ内の装置類の位置関係について説明する。図２及び図２４２に示すように、裏箱ＵＢの底面部ＵＢ１０上には、メダル払出装置Ｈがレールｒａに沿って前後動自在に載置されており、このメダル払出装置Ｈの図２で見て左側（図２４２で見て右側）には電源供給ユニットＥが配置され、メダル払出装置Ｈの図２で見て右側（図２４２で見て左側）には、メダル補助タンクＨＳが底面部ＵＢ１０上を移動可能に載置されている。図２４２を見ても明らかなように、メダル払出装置Ｈの底面部ＵＢ１０からの高さは、第一開口部ＵＢ１７の下端よりも低い。また、電源供給ユニットＥの底面部ＵＢ１０からの高さは、メダル払出装置Ｈの底面部からの高さよりも低く、メダル補助タンクＨＳの底面部１０からの高さは、電源供給ユニットＥの底面部の高さよりも低くなっている（換言すれば、メダル払出装置Ｈ、電源供給ユニットＥ及びメダル補助タンクＨＳのぞれぞれの高さはいずれも、中心ＣＭＬよりも低く、これらは全て中心ＣＭＬより下方に配置されている）。
【１７７０】
図２４２に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態にある状況下では、筐体ＫＹの左右方向において、メダル払出装置Ｈと施錠装置ＤＪとの間には空隙ＧＵ１が形成されている。また、図２４４に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態にある状況下では、筐体ＫＹの前後方向において、メダル払出装置Ｈと施錠装置ＤＪにおける第一移動部材ＤＪ１４の取っ手ＤＪ１４Ｆとの間にも空隙ＧＵ２が形成されている。したがって、この状態において、メダル払出装置Ｈは、施錠装置ＤＪの錠前部ＤＪ１０や錠部ＤＪ３０のどの部分にも接触していない。また、補助タンクＨＳ及び電源供給ユニットＥについても、前扉ＤＵの裏面及びこの裏面に設けられた各種構造体等のいずれにも接触していない。さらに、裏箱ＵＢの第一開口部ＵＢ１７は、メダル払出装置Ｈとリールユニット ＲＵとの間に形成され、第一開口部ＵＢ１７からメダル払出装置Ｈとリールユニット ＲＵとの間の空隙ＧＵ３内に手を差し入れられるようになっている。
【１７７１】
なお、図２４２では、リールユニット ＲＵの下端と第一開口部ＵＢ１７の上端とは若干離間した位置関係にあるが、これに限定されず、リールユニット ＲＵの下端と第一開口部ＵＢ１７の上端とが一致したり、或いは、リールユニット ＲＵの下端が、第一開口部ＵＢ１７の上端よりもわずかに下方に位置するようにしても良い。要は、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れられる空隙ＧＵ１乃至３の少なくとも１つが形成されていれば、その位置関係は特に限定しない。また、上述の実施形態では、メダル払出装置Ｈと施錠装置ＤＪとの間の空隙ＧＵ１及びＧＵ２、及びメダル払出装置Ｈとリールユニット ＲＵとの間の空隙ＧＵ３を例にとって説明したが、これらに限定されない。すなわち、裏箱ＵＢの底面部ＵＢ１０に載置される装置類のうち、一番前扉ＤＵ側に突出している装置類（上記例ではメダル払出装置Ｈ）と前扉ＤＵの裏面側にある装置・部材類（上記例では施錠装置ＤＪ）との間に所定の空隙が形成され、裏箱ＵＢの底面部ＵＢ１０に載置される装置類のうち、一番高さのある装置類（上記例ではメダル払出装置Ｈ）とリールユニット ＲＵとの間に所定の空隙が形成されていれば良い。なお、本実施形態では、リールユニット ＲＵは裏箱ＵＢ内に取り付けられていたが、これに代えて、前扉ＤＵの裏面に直接取り付けられている構成としても良い。このようにすることで、リールユニット ＲＵが裏箱ＵＢ内に取り付けられている場合に比して、リールユニット ＲＵと裏箱ＵＢとの間の空隙が広くなり、この空隙内での各種作業を容易とすることができる。

＜＜＜第１５実施形態　作用＞＞＞

【１７７２】

次に、これまで述べた第１５実施形態の構成に基づいた作用を説明する。回胴式遊技機Ｐの筐体ＫＹのメンテナンス等を行う際には、鍵によって前扉ＤＵを開けて、メダル払出装置Ｈのホッパ４０に遊技メダルを補給したり、遊技メダルが満杯となった補助タンクＨＳを取り出して、補助タンクＨＳ内の遊技メダルを取り除いたり、電源供給ユニットＥの電源のＯＮ／ＯＦＦを行ったり等するが、この際において、鍵を筐体ＫＹ内に置いた状態で、誤って前扉ＤＵを閉めたり、或いは、鍵そのものを無くしてしまったりすると、前扉ＤＵを開けることができなくなる（状況１）。また、例えば、施錠装置ＤＪのメンテナンスを行う際に、錠部ＤＪ３０を取り外すこともあり、このような状態で誤って前扉ＤＵを閉めると、鍵があっても前扉ＤＵを開けることができなくなる（状況２）。

【１７７３】

これらのような状況１及び状況２等に陥ったとき、本実施形態では、以下のようにして前扉ＤＵを開放することが可能である。すなわち、図２４３に示すように、第二開口部ＵＢ１８を覗いて第一移動部材ＤＪ１４の取っ手ＤＪ１４Ｆの位置を確認しつつ、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて取っ手ＤＪ１４Ｆを持って上方に持ち上げる。これに伴って第一移動部材ＤＪ１４が上方に移動することにより、施錠装置ＤＪのフックＤＪ１３Ａ及びＤＪ１３Ｂが、図２３８に示す実線の位置から（図２３９（ａ）の位置）、二点鎖線の位置（図２３９（ｂ）の位置）に回動して、係止部材ＵＢ２０Ａ及びＵＢ２０Ｂの係止状態が解除され、前扉ＤＵが開放される。なお、上述の例では、取っ手ＤＪ１４Ｆを持つことによって、第一移動部材ＤＪ１４を上方に移動させたが、例えば、第二折れ曲がり部ＤＪ１４Ｄ等の取っ手ＤＪ１４Ｆ以外の部分を直接持って第一移動部材ＤＪ１４を上方に移動させるようにしても良いことは言うまでもない。

【１７７４】

また、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れた際において、メダル払出装置が前扉ＤＵに近接していて作業が行いにくい場合には、メダル払出装置Ｈを背面部ＵＢ１６に向けて移動させて（図２４４においては、メダル払出装置Ｈを右側に移動させて）、メダル払出装置Ｈと前扉ＤＵとの間の空隙ＧＵ１を広げるようにすることで作業スペースを確保すれば良い。さらに、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて行う作業としては、上述の前扉ＤＵの開錠のみならず、メダル払出装置Ｈや補助タンクＨＳの位置がずれていれば、これらを適正位置に戻したり、電源供給ユニットＥに対する電源のＯＮ／ＯＦＦを行ったり、裏箱ＵＢ内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置Ｈのホッパ４０内の遊技メダルを補助タンクＨＳに移したり等といった各種作業を行うようにしても良い。

【１７７５】

以上説明したように、第一開口部ＵＢ１７を形成することによって、鍵が無くて前扉ＤＵを開けることができない上記状況１、或いは鍵があっても前扉ＤＵを開けることができない上記状況２等に陥ったとしても、第一開口部ＵＢ１７から第一移動部材ＤＪ１４に直接触れることができるため、前扉ＤＵの開放を行うことができる。また、第二開口部ＵＢ１８を形成することによって、第二開口部ＵＢ１８を介して取っ手ＤＪ１４Ｆの位置を直接視認することができ、この取っ手ＤＪ１４Ｆを確認しながら作業を進めることができるので、第一移動部材ＤＪ１４に対する作業を容易にすることができる。

【１７７６】

さらに、前扉ＤＵが閉鎖状態にある状況下において、メダル払出装置Ｈと第一移動部材ＤＪ１４及びその取っ手ＤＪ１４Ｆが接触していないため、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて、第一移動部材ＤＪ１４を直接操作したり、その取っ手ＤＪ１４Ｆを把持して操作したり等の作業を容易に行うことができる。また、メダル払出装置Ｈと前扉ＤＵの裏面との間、及びメダル払出装置ＨとリールユニットＲＵとの間に空隙ＧＵ１乃至ＧＵ３が形成されているので、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて前扉ＤＵを開錠する作業を行うためのスペースを確保することができ、この作業を容易に行うことができる。さらに、このようなスペースを確保することができるので、前扉ＤＵが開けられない状況下にお

いても、上述の第一移動部材ＤＪ１４に対する作業のみならず、上述したように、メダル払出装置Ｈや補助タンクＨＳを適正位置に戻したり、電源供給ユニットＥに対する電源のＯＮ／ＯＦＦを行ったり、裏箱ＵＢ内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置Ｈのホッパ４０の遊技メダルを補助タンクＨＳに戻したり等といった各種作業を容易に行うことができる。

＜＜＜第１５実施形態　施錠装置ＤＪの変形例＞＞＞

【１７７７】

本実施形態の施錠装置ＤＪは以上のような構成からなるが、例えば、図２に示すように、施錠装置として、第一移動部材ＤＪ１４及び第二移動部材ＤＪ１５に対し、不正防止のためのカバーＣＶをさらに設けるようにしても良い。この場合、カバーＣＶの横に、例えば、上述の取っ手ＤＪ１４Ｆと同様な操作部と、この操作部の操作に連動して第一移動部材ＤＪ１４を上下動させるリンク機構とを設け、第一開口部ＵＢ１７から手を差し入れて、上述の操作部を操作することによって、カバーＣＶ内の第一移動部材ＤＪ１４を上下動させることで前扉ＤＵの開錠を行えるようにしても良い。要は、第一移動部材ＤＪ１４を直接的（本実施形態のようにカバーＣＶが無くて直接触れることができる状態）、或いは間接的（本変形例のようにカバーＣＶがあって直接触れることができない場合における上述の操作部及びリンク機構）に移動させることが可能であれば良い。

＜＜＜第１５実施形態　扉スイッチＤ８０の構造＞＞＞

【１７７８】

次に、前扉ＤＵの開閉鎖状態を検出可能な扉スイッチ（開閉検知装置）Ｄ８０の構造について説明する。図２及び図２４８に示すように、扉スイッチＤ８０は裏箱ＵＢの反ヒンジ側の右側面部ＵＢ１２Ｂの上部でかつ内側に設けられている。扉スイッチＤ８０は、本体部Ｄ８０Ａに対して、初期位置である突出位置（図２４８（ａ）に示す位置）と、この突出位置から退避した（引っ込んだ）退避位置（図２４８（ｂ）に示す位置）とに出没可能な検知片Ｄ８０Ｂを有しており、この検知片Ｄ８０Ｂは、前扉ＤＵが開放している状態では図示しない付勢部材によって常時初期位置に付勢されている。なお、本実施形態では、扉スイッチＤ８０は、右側側面部ＵＢ１２Ｂの上部であったが、これに限定されず、例えば、右側側面部ＵＢ１２Ｂの中央部や下部等であっても良い。要は、裏箱ＵＢ内において、前扉ＤＵの開閉を検知可能な位置に設けられていれば良い。

【１７７９】

この扉スイッチＤ８０の検知片Ｄ８０Ｂが、閉鎖状態の前扉ＤＵに押圧されて退避位置にあるときは、この検知片Ｄ８０Ｄを検知する図示しない開閉センサ（前扉センサ）がＯＮとなって前扉ＤＵの閉鎖状態を検知（前扉ＤＵの閉鎖を検知）する（主制御基板Ｍに検出信号であるＯＮ信号が出力される）。また、扉スイッチＤ８０の検知片Ｄ８０Ｂは、前扉ＤＵを開放する動作に伴って、突出位置に向けて移動し、前扉ＤＵが裏箱ＵＢから所定距離ＳＫ（具体的には、前扉ＤＵの裏面の右端と裏箱ＵＢの正面の右端との距離）だけ離間したときに突出位置に位置することとなり、このときに開閉センサがＯＦＦとなって前扉ＤＵの開放状態を検知（前扉ＤＵの開放を検知）する（主制御基板Ｍに検出信号であるＯＦＦ信号が出力される）ようになっている。

【１７８０】

換言すれば、開閉センサが、前扉ＤＵの閉鎖状態を検知している状態（検知片８０Ｂが退避位置に位置している状態）から、開放状態を検知した瞬間（検知片８０Ｂが突出位置に位置した瞬間）に、前扉ＤＵの開放状態を検知するようになっている（以後、このときの前扉ＤＵの開放状態を、単に「微開放状態」という）。すなわち、開閉センサは、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉ＤＵが裏箱ＵＢから所定距離ＳＫだけ離間した微開放状態（所定の開放状態）となる前までのいずれかの距離である特定距離ＴＫ（図示略）では、前扉ＤＵの閉鎖状態を検知し、前扉ＤＵが微開放状態となった以降は前扉ＤＵの開放状態を検知する構成となっている。要は、開閉センサは、施錠されて閉鎖状態の前扉ＤＵ（前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの距離が０）から、特定距離ＴＫのうち最大の距離（所定距離ＳＫの直前の特定距離ＴＫ）までの間である特定の開放位置に前扉ＤＵがある

ときは、前扉ＤＵの開放を検知せず、所定距離ＳＫ以降（所定の開放状態である微開放状態以降）では前扉ＤＵの開放を検知するようになっている。したがって、これらの各距離の関係は、０＜特定距離ＴＫ（閉検知状態）＜所定距離ＳＫ（開検知の瞬間）となっている。

【１７８１】

この開閉センサが前扉の開放状態を検知すると、上述の実施形態でも述べたように、主制御基板Ｍや副制御基板Ｓによるエラー処理が行われる。すなわち、繰り返しになるが、主制御基板Ｍは、開閉検知センサからの前扉ＤＵが開放されている旨の信号を受けることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、この検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Ｓに送信する。副制御基板Ｓはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカＳ２０より出力したり、或いは、図２４９にも示すように、「扉開放エラー」等の画像表示を演出表示装置Ｓ４０に表示させたりする等の処理を行うことで、前扉ＤＵが開放状態になっている旨の報知（以後、単に「扉開放エラー報知」という。）を行う構成となっている。

【１７８２】

なお、開閉センサにおいては、検知片８０Ｂが初期位置にあるときにＯＦＦとなって前扉の閉鎖状態を検知し、検知片８０Ｂが突出位置にあるときにＯＮとなって前扉ＤＵの開放状態を検知するようにしても良い。この開閉検知センサのＯＮ／ＯＦＦ状態については、その旨が主制御基板Ｍに出力されることによって、開放エラー処理等が行われるようになっている。また、開閉センサの検知信号により前扉ＤＵの開放を検知するものとして、前扉ＤＵが開放状態であることのみを検知するものを用いても良い。すなわち、前扉ＤＵが開放状態の場合は、この開閉検知センサが検知状態（開閉検知センサからの検知信号がある状態）となり、これをもって主制御基板Ｍが前扉ＤＵの開放状態を認識する一方、前扉ＤＵが閉鎖状態の場合は、この開閉検知センサが非検知状態（開閉検知センサからの検知信号がない状態）となり、これをもって主制御基板Ｍが前扉ＤＵの閉鎖状態を認識するようにしても良い。同様に、開閉検知センサとしては、前扉ＤＵの閉鎖状態のみを検知するものを用い、この開閉センサが検知状態であることをもって主制御基板Ｍが前扉ＤＵの閉鎖状態を認識し、非検知状態であることをもって主制御基板Ｍが前扉ＤＵの開放状態を認識するようにしても良い。

【１７８３】

＜＜＜第１５実施形態　メダルシュータＤＳ９２とホッパＨ４０との位置関係＞＞＞

図２４８（ｂ）に示すように、前扉ＤＵのメダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルは、メダルセレクタＤＳ（図３参照）によって適正なメダル（規格を満足しているメダル）であった場合、図１３５にて模式的に示したシュート本体であるメダルシュータＤＳ９２を介して、メダル払出装置Ｈのホッパ Ｈ４０内に投入されるようになっている。すなわち、メダルシュータＤＳ９２は、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルのうち、適正なメダルをホッパＨ４０に導く連絡通路（特定連絡通路）とされている。このメダルシュータＤＳ９２は、その基端部は、前扉ＤＵの裏面と略平行に水平方向に延びており（図２で見て左右方向）、前扉ＤＵの裏面と略平行なメダルセレクタＤＳ内のメダル流路ＤＲを通過した遊技メダルを受け入れるようになっている。また、メダルシュータＤＳ９２の先端部は、その基端部から前扉ＤＵの裏面に略垂直になるように円弧状に折れ曲がって延びており、メダルシュータＤＳ９２を通過する遊技メダルを前扉ＤＵの裏面に略垂直な方向に排出するようになっている。すなわち、図２４８（ｂ）にも示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態にあるとき、メダルシュータＤＳ９２の先端部は、前扉ＤＵの裏面に対して略垂直に延びており、この方向に遊技メダルを排出して、メダル払出装置Ｈのホッパ Ｈ４０に投入するようになっている。

【１７８４】

なお、メダルシュータＤＳ９２の形状については、例えば、メダルセレクタＤＳのメダル流路ＤＲが前扉ＤＵの裏面に対して略垂直な方向に延びている場合には、上述のような折れ曲がった先端部を設けずに、基端部から先端部まで真っ直ぐな樋状に形成する等、メ

ダルセレクタＤＳのメダル流路ＤＲの方向等に応じて適宜変更可能である。要は、メダルシュータＤＳ９２の先端部から排出された遊技メダルが、ホッパＨ４０に投入可能であれば良く、その形状は特に限定しない。ただし、確実にホッパＨ４０に遊技メダルを投入するという観点からは、メダルシュータＤＳ９２から排出される遊技メダルが、ホッパＨ４０の略中央部に排出されるような向きや長さであることが望ましい。

【１７８５】

これらのホッパＨ４０とメダルシュータＤＳ９２との位置関係は、以下の通りである。すなわち、図２４８（ｂ）に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態にあるときは、メダルシュータＤＳ９２の先端（遊技メダルの移動方向の先端）が、ホッパＨ４０の開口部Ｈ３０（図６６参照）の上方に位置するような（メダルシュータＤＳ９２の先端が、図６５に示すホッパＨ４０の前側側壁Ｈ４２と後側側壁Ｈ４６との間に位置するような）位置関係となっており、メダル投入口Ｄ１７０に投入されてメダルシュータＤＳ９２を通過した遊技メダルが、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０内に投入されるようになっている。一方、図２４８（ａ）に示すように、前扉ＤＵが裏箱ＵＢから所定距離ＳＫだけ離間した瞬間、換言すれば、開閉センサが、前扉ＤＵの閉鎖状態を検知している状態から、微開放状態となって（上述のとおり開放状態を検知した瞬間における前扉ＤＵの開放状態）、扉開放エラー報知がなされている状況下においても、メダルシュータＤＳ９２の先端は、依然としてホッパＨ４０の上方に位置する位置関係となっていて、メダル投入口Ｄ１７０に投入されてメダルシュータＤＳ９２を通過した遊技メダルがホッパＨ４０内に投入されるようになっている。なお、本実施形態では、上記所定距離ＳＫは、メダルの直径ｂの２倍未満（所定距離ＳＫ＜２×直径ｂ）程度の距離となっているが、これに限定されず、上述の扉スイッチＤ８０の検知片８０Ｂによる突出長さに応じて可変となることは言うまでもない。

【１７８６】

＜＜＜第１５実施形態　メダルシュータＤＳ９２とホッパＨ４０との位置関係の変形例＞＞＞

上述の実施形態では、前扉ＤＵの閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータＤＳ９２の先端がホッパＨ４０の上方に位置していたが、前扉ＤＵの閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータＤＳ９２の先端が、ホッパＨ４０の前側側壁Ｈ４２の前端よりも前方（前扉ＤＵの方向）に位置して、メダルシュータＤＳ９２の先端とホッパＨ４０の前側側壁Ｈ４２の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良いし、前扉ＤＵの閉鎖状態において、メダルシュータＤＳ９２の先端がホッパＨ４０の上方に位置するが、微開放状態において、メダルシュータＤＳ９２の先端が、ホッパＨ４０の前側側壁Ｈ４２の前端よりも前方（前扉ＤＵの方向）に位置して、メダルシュータＤＳ９２の先端とホッパＨ４０の前側側壁Ｈ４２の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良い。この所定の第一間隔としては、メダルシュータＤＳ９２から飛び出した（排出された）遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、図１１６に示す遊技メダルの直径ｂ（上述のように、２４．５ｍｍ～２５．５ｍｍ程度が好適）の２倍未満であれば良いが、メダルシュータＤＳ９２からの遊技メダルを確実にホッパＨ４０内に投入するという観点では、メダルの直径ｂ未満とするのが好適である。

＜＜＜第１５実施形態　ホッパＨ４０の遊技メダル出口Ｈ６０と、メダル返却部材Ｄ３４０のメダル受入口Ｄ３４１との位置関係＞＞＞

【１７８７】

図２４８（ｂ）に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態にあるときは、ホッパＨ４０の遊技メダル出口Ｈ６０（図２も併せて参照）と、メダル返却部材（所定連絡通路）Ｄ３４０のメダル受入口Ｄ３４１（図１１６及び図１１７等も併せて参照）とが互いに接しており、遊技メダル出口Ｈ６０からの遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１に受け入れられ、放出口Ｄ２４０を介してメダル受け皿（受け部）Ｄ２３０に払い出される。一方、図２４８（ａ）に示すように、前扉ＤＵが微開放状態にあって扉開放エラー報知がなされている状況下においては、遊技メダル出口Ｈ６０とメダル受入口Ｄ３４１が所定の第二間隔だけ離間している。

【１７８８】
この所定の第二間隔としては、上述の所定距離ＳＫと略同じであり、上述の所定の第一間隔と同様に、遊技メダル出口Ｈ６０から飛び出した遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、遊技メダルの直径ｂの２倍未満程度に設定されている。なお、この所定の第二間隔においても、遊技メダル出口Ｈ６０からの遊技メダルを確実にメダル受入口Ｄ３４１に受入させるという観点では、メダルの直径ｂ未満とするのが好適である。なお、前扉ＤＵが閉鎖状態にあるときにおいて、ホッパＨ４０の遊技メダル出口Ｈ６０と、メダル返却部材Ｄ３４０のメダル受入口Ｄ３４１とが、上記第二間隔の範囲内において離間している状態であっても良い。要は、前扉ＤＵが閉鎖状態であっても微開放状態であっても、遊技メダル出口Ｈ６０からの遊技メダルを、メダル受入口Ｄ３４１が受け入れられるようになっていれば良い。
【１７８９】
このように、前扉ＤＵが微開放状態においても、メダルシュータＤＳ９２からの遊技メダルがホッパＨ４０内に投入されるようになっているので、前扉ＤＵが微開放状態において誤って遊技メダルをメダル投入口Ｄ１７０に投入された状態や、前扉ＤＵが微開放状態の状況下にあることに気が付かずに遊技メダルをメダル投入口Ｄ１７０に投入した状態や、遊技メダルをメダル投入口Ｄ１７０に投入した直後（投入された遊技メダルがメダルセレクタＤＳやメダルシュータＤＳ９２を通過中の状態）に前扉ＤＵが微開放状態となった状態等であっても、メダル投入口Ｄ１７０からの遊技メダルを確実にメダル払出装置Ｈのホッパ内に投入することができる。この結果、前扉ＤＵが微開放状態の状況下において、投入された遊技メダルが筐体ＫＹ内のうち、メダル払出装置Ｈ外の部分に散乱したり、或いは回胴式遊技機Ｐ外に落下したりすることを防止することができる。特に、筐体ＫＹ内のうち、メダル払出装置Ｈ外の部分における遊技メダルの散乱を防止することができるため、このメダル払出装置Ｈ外の部分における遊技メダルの滞留をも防止することができ、この状態で前扉ＤＵを開放しても、このメダル払出装置Ｈ外の部分における遊技メダルが回胴式遊技機外Ｐへの落下を防止することができる。したがって、回胴式遊技機Ｐ外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなく、メンテナンス性の向上を図ることができる。
【１７９０】
また、前扉ＤＵが微開放状態においても、遊技メダル出口Ｈ６０からの遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１に受け入れられるようになっているので、メダル払出装置Ｈによる遊技メダルの払い出し動作が行われている最中に、前扉ＤＵを誤って微開放状態とした場合であっても、メダル払出装置Ｈからの遊技メダルを確実にメダル受け皿Ｄ２３０に払い出すことができる。この結果、前扉ＤＵが微開放状態の状況下において、メダル払出装置Ｈからの遊技メダルが、筐体ＫＹ内のうち、メダル払出装置Ｈ以外の部分に散乱したり、或いは、回胴式遊技機Ｐ外に落下したりするのを防止することができる。したがって、前扉ＤＵが微開放状態の状況下において、メダル払出装置Ｈからの遊技メダルが、メダル受け皿Ｄ２３０に払い出されずに、上記メダル払出装置Ｈ以外の部分や回胴式遊技機Ｐ外に落下することで、遊技者が損をすることを防止することができる。さらに、回胴式遊技機Ｐ外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなくなるとともに、遊技者が回胴式遊技機Ｐ外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。しかも、前扉ＤＵが閉鎖状態にあっても微開放状態であっても（前扉ＤＵがどのような状態であっても）、投入した遊技メダルや、メダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが回胴遊技機外Ｐにこぼれ落ちることを防止することができるため、遊技メダルが回胴式遊技機Ｐ外にこぼれ落ちることを懸念しながら遊技する必要が無く、安定した遊技を行うことができる。
＜＜＜第１５実施形態　前扉ＤＵ及び裏箱ＵＢの構造＞＞＞
【１７９１】
次に、前扉ＤＵ及び裏箱ＵＢの構造についてさらに説明する。図２４５は、前扉ＤＵが開放状態の状況下における前扉及び裏箱を模式的に示す斜視図である。この図２４５に示

すように、前扉ＤＵには、縦方向に延びる左右の縦板部材ＤＵ１０ａ及びＤＵ１０ｂと横方向に延びる上下の横板部材ＤＵ１０ｃ及びＤＵ１０ｄとを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉ＤＵにおいて裏箱ＵＢに向けて張り出している外枠部ＤＵ１０と、この外枠部ＤＵ１０と同様に、左右の縦板部材ＤＵ１１ａ及びＤＵ１１ｂと上下の横板部材ＤＵ１１ｃ及びＤＵ１１ｄとを法形状に組んでなり、外枠部ＤＵ１０よりも一回り程度小さいとともに、閉鎖状態の前扉ＤＵにおいて裏箱ＵＢに向けて張り出している内枠部ＤＵ１１とを有している。

【１７９２】

具体的には、前扉ＤＵの裏面側の上部には外枠部ＤＵ１０の上横板部材ＤＵ１０ｃが、前扉ＤＵの裏面側の底部（下部）には外枠部ＤＵ１０の下横板部材ＤＵ１０ｄが、前扉ＤＵの裏面側の左側部（ヒンジ側の側部）には外枠部ＤＵ１０の左縦板部材ＤＵ１０ａが、前扉ＤＵの裏面側の右側部には外枠部ＤＵ１０の右縦板部材ＤＵ１０ｂがそれぞれ、裏箱ＵＢに向けて張り出す構成となっている。また、前扉ＤＵの裏面側の上部でかつ上横板部材ＤＵ１０の下方には内枠部ＤＵ１１の上横板部材ＤＵ１１ｃが、前扉ＤＵの裏面側の底部でかつ下横板部材ＤＵ１０ｄの上方には内枠部ＤＵ１１の下横板部材ＤＵ１１ｄが、前扉ＤＵの裏面側の両側部でかつ左右の縦板部材ＤＵ１０ａ及びＤＵ１０ｂのそれぞれの内側には内枠部ＤＵ１１の左右の縦板部材ＤＵ１１ａ及びＤＵ１１ｂがそれぞれ、裏箱ＵＢに向けて張り出す構成となっている。そして、これらの外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１の裏面は、閉鎖状態の前扉ＤＵにおいて、裏箱ＵＢの正面と接するようになっており、前扉ＤＵの裏面の一部を構成している（前扉ＤＵの裏面全体のうち、最も裏箱ＵＢに近接した位置にある裏面を構成している）。なお、本実施形態では、これらの外枠部ＤＵ１０、内枠部ＤＵ１１については、前扉ＤＵに一体に設けられているが、これに代えて、これらを前扉ＤＵとは別部材として構成するようにしても良いことは言うまでもない。

【１７９３】

裏箱ＵＢは、縦方向に延びる左右の縦板部材ＵＢ１５ａ及びＵＢ１５ｂと横方向に延びる上下の横板部材ＵＢ１５ｃ及びＵＢ１５ｄとを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉ＤＵにおいて前扉ＤＵに向けて張り出している裏箱枠部ＵＢ１５を有している。すなわち、裏箱ＵＢの左右の側面部ＵＢ１２Ａ及びＵＢ１２Ｂにおける正面側（裏箱ＵＢの正面側）からはそれぞれ、左右の縦板部材ＵＢ１５ａ及びＵＢ１５ｂが、天面部ＵＢ１４及び底面部ＵＢ１０の正面側（裏箱ＵＢの正面側）からはそれぞれ上横板部材ＵＢ１５が前扉ＤＵに向けて張り出している。なお、本実施形態では、裏箱枠部ＵＢ１５については、裏箱ＵＢとは別部材として設けられているが、これに代えて、裏箱枠部ＵＢ１５を裏箱ＵＢと一体に設けるようにしても良いことは言うまでもない。そして、このような構成の裏箱枠部ＵＢ１５は、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況において、前扉ＤＵの外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１の間に差し込まれた状態となっている。次に、この点について順次詳細に説明する。

【１７９４】

図２４６は、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下における前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの関係を説明するための図であり、（ａ）は前扉が閉鎖状態の状況下における側面図であり、（ｂ）は前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下における天面図である。また、図２４７は、前扉ＤＵが微開放状態の状況下における前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの関係を説明するための図であり、（ａ）は前扉ＤＵが微開放状態の状況下における側面図であり、（ｂ）は前扉ＤＵが微開放状態の状況下における天面図である。

【１７９５】

図２４６（ａ）に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下においては、外枠部ＤＵ１０の上横板部材ＤＵ１０ｃと内枠部ＤＵ１１の上横板部材ＤＵ１１ｃとの間に、裏箱枠部ＵＢ１５の上横板部材ＵＢ１５ｃが差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この上横板部材ＵＢ１５ｃが差し込み片（第１片）として機能し、それぞれの上横板部材ＤＵ１０ｃ及びＤＵ１１ｃが、差し込み片として機能する上横板部材ＵＢ１５ｃを受け入れる複数の受け入れ片（第２片）として機能する構成となっている。換言すれば、前扉ＤＵ

が閉鎖状態の状況下においては、図２４６において、上から、外枠部ＤＵ１０の上横板部材ＤＵ１０ｃ、裏箱枠部ＵＢ１５の上横板部材ＵＢ１５ｃ、内枠部ＤＵ１１の上横板部材ＤＵ１１ｃの順に並んでおり、第２片としての上横板部材ＤＵ１０ｃのうち、略中央部から先の部分が第１片としての上横板部材ＵＢ１５ｃの上方に位置し、同第２片としての上横板部材ＤＵ１１ｃのうち、中央部から先の部分が第１片としての上横板部材ＵＢ１５ｃの下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体ＫＹの上方から見て）、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【１７９６】

また、外枠部ＤＵ１０の下横板部材ＤＵ１０ｄと内枠部ＤＵ１１の下横板部材ＤＵ１１ｄとの間には、裏箱枠部ＵＢ１５の下横板部材ＵＢ１５ｄが差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この下横板部材ＵＢ１５ｄが差し込み片として機能し、それぞれの下横板部材ＤＵ１０ｄ及びＤＵ１１ｄが、差し込み片として機能する下横板部材ＵＢ１５ｄを受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下においては、図２４６において、上から、内枠部ＤＵ１１の下横板部材ＤＵ１１ｄ、裏箱枠部ＵＢ１５の下横板部材ＵＢ１５ｄ、外枠部ＤＵ１０の下横板部材ＤＵ１０ｄの順に並んでおり、第２片としての下横板部材ＤＵ１１ｄのうち、略中央部から先の部分が第１片としての下横板部材ＵＢ１５ｄの上方に位置し、第２片としての下横板部材ＤＵ１０ｄのうち、略中央部から先の部分が第１片としての下横板部材ＵＢ１５ｄの下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体ＫＹの上方から見て）、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【１７９７】

なお、本実施形態では、上横板部材ＵＢ１５ｃは天面部ＵＢ１４の下面に固定されている構成であり、下横板部材ＵＢ１５ｄは底面部ＵＢ１０の上面に固定されている構成となっているが、これに限定されず、上横板部材ＵＢ１５ｃについては、天面部ＵＢ１４の上面及び下面との間（換言すれば、天面部ＵＢ１４の正面）から直接突出するような構成とし、下横板部材ＵＢ１５ｄについても、底面部ＵＢ１０の上面及び下面との間（換言すれば、底面部ＵＢ１０の正面）から突出するような構成としても良い。

【１７９８】

また、図２４６（ｂ）に示すように、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下においては、外枠部ＤＵ１０の右縦板部材ＤＵ１０ｂと内枠部ＤＵ１１の右縦板部材ＵＢ１１ｂとの間に、裏箱枠部ＵＢ１５の右縦板部材ＵＢ１５ｂが差し込まれた状態となっており、この右縦板部材ＵＢ１５ｂが差し込み片として機能し、それぞれの右縦板部材ＤＵ１０ｂ及び右縦板部材ＤＵ１１ｂが差し込み片として機能する右縦板部材ＵＢ１５ｂを受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下においては、図２４６において、上から（前扉ＤＵの正面視において、左から）、内枠部ＤＵ１１の右横板部材ＤＵ１１ｂ、裏箱枠部ＵＢ１５の右横板部材ＵＢ１５ｂ、外枠部ＤＵ１０の右横板部材ＤＵ１０ｂの順に並んでおり、第２片としての右横板部材ＤＵ１１ｂが第１片としての右横板部材ＵＢ１５ｂの上方（前扉ＤＵの正面視において、左方）に位置し、第２片としての右横板部材ＤＵ１０ｂが第１片としての右横板部材ＵＢ１５ｂの下方（前扉ＤＵの正面視において、右方）に位置している状態となっており、筐体ＫＹの側面側から見て、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【１７９９】

なお、左縦板部材ＤＵ１０ａ、左縦板部材ＤＵ１１ａ及び左縦板部材ＵＢ１５ａについてはそれぞれ、右縦板部材ＤＵ１０ｂ、右縦板部材ＵＢ１１ｂ、及び右縦板部材ＵＢ１５ｂと同様な構成となっているため、その図示及び説明は省略する。また、これらの縦板部材ＵＢ１５ａ及びＵＢ１５ｂについても裏箱ＵＢの両側面板ＵＢ１２の内側に固定されている構成となっているが、上述の上下の横板部材ＵＢ１５ｃ及びＵＢ１５ｄと同様に、両側面板ＵＢ１２Ａ及びＵＢ１２Ｂの正面から突出するような構成としても良い。さらに、上述の差し込み片として機能する各部材については、その全体が差し込まれた状態であっても良いし、その一部が差し込まれた状態であっても良い。要は、差し込み片の少なくと

も一部（換言すれば、第１片の上方及び／又は下方、或いは第１片の左方及び／又は右方に位置する第２片の少なくとも一部）が差し込まれていれば良い。

【１８００】

また、図２４７（ａ）に示すように、前扉ＤＵが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部ＤＵ１０の上横板部材ＤＵ１０ｃと内枠部ＤＵ１１の上横板部材ＤＵ１１ｃとの間に、裏箱枠部ＵＢ１５の上横板部材ＵＢ１５ｃの先端部が位置している。したがって、この微開放状態であっても、上横板部材ＤＵ１０ｃと上横板部材ＤＵ１１ｃとの間に、上横板部材ＵＢ１５ｃが差し込まれた状態を維持している構成となっている。また、この微開放状態において、外枠部ＤＵ１０の下横板部材ＤＵ１０ｄと内枠部ＤＵ１１の下横板部材ＤＵ１１ｄとの間にも、裏箱枠部ＵＢ１５の下横板部材ＵＢ１５ｄの先端部が位置した状態であり、下横板部材ＤＵ１０ｄと下横板部材ＤＵ１１ｄとの間に下横板部材ＵＢ１５ｄが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【１８０１】

さらに、図２４７（ｂ）に示すように、前扉ＤＵが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部ＤＵ１０の右縦板部材ＤＵ１０ｂと内枠部ＤＵ１１の右縦板部材ＵＢ１１ｂとの間に、裏箱枠部ＵＢ１５の右縦板部材ＵＢ１５ｂの先端部が位置しており、右縦板部材ＤＵ１０ｂと右縦板部材ＵＢ１１ｂとの間に、右縦板部材ＵＢ１５ｂが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【１８０２】

このように、外枠部ＤＵ１０、内枠部ＤＵ１１及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部ＵＢ１５を設けることで、前扉ＤＵが閉鎖状態の状況下において、前扉ＤＵと裏箱ＵＢ間から挿入される不正器具の経路がクランク状となるため、不正器具を筐体ＫＹ内の目的地まで届かせるのが非常に困難とすることができる。この結果、筐体ＫＹの上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。また、前扉ＤＵが微開放状態の状況下にあっても、依然として、裏箱枠部１５Ｂが、外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１の間に差し込まれた状態を維持して、不正器具の経路がクランク状である状態を維持しているため、この状況下であっても、筐体ＫＹの上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。

＜＜＜第１５実施形態　前扉ＤＵ及び裏箱ＵＢの構造の変形例＞＞＞

【１８０３】

本実施形態では、左右の縦板部材ＤＵ１０ａ及びＤＵ１０ｂと上下の横板部材ＤＵ１０ｃ及びＤＵ１０ｄとを方形状に組んで、前扉ＤＵの裏面の略全体を囲むような外枠部ＤＵ１０を設けたが、例えば、外枠部ＤＵ１０のうちの左縦板部材ＤＵ１０ａ、内枠部ＤＵ１１のうちの左縦板部材ＤＵ１１ａ、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部ＵＢ１５の左縦板部材１５ａのみが無い構成としたり、或いは、外枠部ＤＵ１０のうちの下横板部材ＤＵ１０ｄ、内枠部ＤＵ１１のうちの下横板部材ＤＵ１１ｄ、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部ＤＵ１５の下横板部材１５ｄのみを設けるようにしたり等、想定される不正器具の侵入経路等に応じて必要な箇所に設けるようにすれば良い。

【１８０４】

また、本実施の形態では、外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１の２つの枠部を設けたが、例えば、内枠部ＤＵ１１の内側に、この内枠部ＤＵ１１よりも一回り小さい枠部を設けて、３つの枠部とする等、枠部の数については特に限定されない。要は、差し込み片としての各板部材ＵＢ１５ａ、ＵＢ１５ｂ、ＵＢ１５ｃ及びＵＢ１５ｄが差し込み可能な一対の受け入れ片（本実施の形態では、左縦板部材ＤＵ１０ａ及び左縦板部材ＤＵ１１ａの組、右縦板部材ＤＵ１０ｂ及び右縦板部材ＤＵ１１ｂの組、上横板部材ＤＵ１０ｃ及び上横板部材ＤＵ１１ｃの組、及び下横板部材ＤＵ１０ｄ及び下横板部材ＤＵ１１ｄの組がそれぞれ相当）を有していれば良い。

【１８０５】

さらに、本実施形態では、前扉ＤＵに外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１を、裏箱ＵＢに裏箱枠部ＵＢ１５を設けたが、これに代えて、裏箱ＵＢに上述の外枠部ＤＵ１０及び内

枠部ＤＵ１１と同様な枠部を設け、これらの枠部の間に差し込まれる上述の裏箱枠部ＵＢ１５と同様な枠部を、前扉ＤＵに設けるようにしても良い。要は、前扉ＤＵ及び裏箱ＵＢの一方に、外枠部ＤＵ１０及び内枠部ＤＵ１１と同様な枠部が設けられ、前扉ＤＵ及び裏箱ＵＢの他方に、裏箱枠部ＵＢ１５と同様な枠部が設けられていれば良い。

＜＜＜第１５実施形態　各下横板部材ＤＵ１０ｄ、ＤＵ１１、ＵＢ１５ｄ及び遊技メダルの寸法関係＞＞＞

【１８０６】

ここで、外枠部ＤＵ１０の下横板部材ＤＵ１０ｄ、内枠部ＤＵ１１の下横板部材ＤＵ１１ｄ、裏箱枠部ＵＢ１５の下横板部材ＵＢ１５ｄ、及び遊技メダルとの寸法関係について説明する。図２４６（ａ）に示すように、遊技メダルの厚みをａ、遊技メダルの直径をｂ、下横板部材ＤＵ１０ｄと下横板部材ＤＵ１１ｄとの間隔（上下方向の距離）をｃ、下横板部材ＤＵ１１ｄと下横板部材ＵＢ１５ｄとの間隔をｄ、下横板部材ＤＵ１０ｄの長さをｅ、下横板部材ＵＢ１５ｄと下横板部材ＤＵ１０ｄとの間隔をｆ、下横板部材ＵＢ１５ｄの厚みをｇとした場合、前扉ＤＵが閉鎖状態にある状況下において、以下の関係式が成立するような寸法関係となっている。

ａ＜ｄ・・・・・・・・・・・式（５）

ｃ（＝ｄ＋ｇ＋ｆ）＞ｄ・・・式（６）

ｂ＜ｅ・・・・・・・・・・・式（７）

ａ＜ｆ・・・・・・・・・・・式（８）

【１８０７】

式（５）を満たしていることで、底面部ＵＢ１０の上にこぼれている遊技メダルがある状態で、前扉ＤＵを閉めても、この遊技メダルが上記間隔ｄ内に入り込み可能であるため、前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉ＤＵを閉じることができる。

【１８０８】

また、式（６）を満たしていることで、底面部ＵＢ１０上にこぼれた遊技メダルが、起立した状態で間隔ｃに入り込んで挟まることを防止することができる。この場合、図２４６（ａ）でも明らかなように、下横板部材ＵＢ１５ｄにおける底面部ＵＢ１０正面からの飛び出し長さをｈ（図示略）とした場合、このｈと下横板部材ＤＵ１０ｄの長さｅと遊技メダル厚みａとの関係は、「ａ＜（ｅ－ｈ）」となっている。すなわち、下横板部材ＵＢ１５ｄの先端（図で見て左端）からその先の突き当りまでの間隔をｉ（＝ｅ－ｈ）とすると（図示略）、この間隔ｉ（例えば、下横板部材ＵＢ１５ｄの先端から前扉ＤＵの裏面までの間隔、或いは、下横板部材ＵＢ１５ｄの先端から前扉ＤＵの裏面側において、下横板部材ＵＢ１５ｄの先端と対向する位置にある構造体・装置類までの間隔）が、メダル厚みａよりも大きくなっている（ｉ＞ａ）ことで、この間隔ｉ内にて、起立した遊技メダルが余裕を持って入り込めるようになっており、遊技メダルの挟み込み防止の一助となっている。

【１８０９】

さらに、式（７）及び式（８）を満たすことで、下横板部材ＤＵ１０ｄ上に遊技メダルを余裕をもって、寝た状態で載置することができ、この状態で前扉ＤＵを閉じても遊技メダルの挟み込みが発生しない。この結果、遊技メダルの挟み込みによる破損を防止することができ、この破損による欠損個所から不正器具が挿入されることをも防止することができる。

＜＜＜第１５実施形態　寸法関係の変形例＞＞＞

【１８１０】

本実施形態での寸法関係は、上述のとおりであるが、これに限定されず、例えば、以下のような関係式を満たすようにすることも可能である。

ａ＞ｄ・・・・・・・・・・式（９）

ｂ／２＜ｅ・・・・・・・・式（１０）

ｂ／２＜ｅ＜ｂ・・・・・・式（１１）

ｂ／２＜ｅかつａ＞ｆ・・・式（１２）

【１８１１】

式（９）を満たしていることで、底面部ＵＢ１０の上にこぼれている遊技メダルがある状態で、前扉ＤＵを閉めても、この遊技メダルが下横板部材ＤＵ１１ｄによって、裏箱ＵＢの背面部ＵＢ１６に向けて（図２４６（ａ）において右側に向けて）押し戻されるので、前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉ＤＵを閉じることができる。また、式（１０）を満たしていることで、前扉ＤＵが開放状態（開放状態）の状況下では、下横板部材ＤＵ１０ｄ上に遊技メダルを寝た状態で、かつ、遊技メダルの一部が下横板部材ＤＵ１０ｄからはみ出した状態で載置することができる。

【１８１２】

さらに、式（１１）を満たすことで、上述の式（１０）と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材ＤＵ１０ｄからはみ出した状態で下横板部材ＤＵ１０ｄに載置された状態で前扉ＤＵを閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉ＤＵを閉めることができないため、この状態をもって遊技者等に前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に遊技メダルが介在していることを知らせることができる。これによって、遊技者に対して前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に介在した遊技メダルを取り除くことを促すことができる。この結果、前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に介在した遊技メダルが回胴式遊技機Ｐ外に落下するのを防止することができ、遊技者が回胴式遊技機Ｐ外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。

【１８１３】

また、式（１２）を満たしていることで、上述の式（１０）と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材ＤＵ１０ｄからはみ出した状態で下横板部材ＤＵ１０ｄに載置された状態で前扉ＤＵを閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉ＤＵを閉めることができないが、この状態において、遊技メダルのうち下横板部材ＤＵ１０ｄからはみ出した部分が、間隔ｆ内に入り込んで保持された状態とすることができる。この結果、前扉ＤＵと裏箱ＵＢとの間に介在した遊技メダルが回胴式遊技機Ｐ外に落下するのをより確実に防止することができ、遊技者が回胴式遊技機Ｐ外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなこともより確実に防止することができる。

＜＜＜第１５実施形態　開放エラー時の回胴式遊技機Ｐの動作＞＞＞

【１８１４】

次に、開放エラー時の回胴式遊技機Ｐの動作について図２４９に沿って説明する。図２４９は、開放エラー前後の回胴式遊技機Ｐの動作を示すイメージ図である。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置Ｓ４０には、木とキリンの背景画像が表示されている。

【１８１５】

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Ｓへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Ｓはリール回転開始コマンドを受信し、これに対応した処理（リール回転時間タイマの計測等）を行う。

【１８１６】

このリールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過する前に、前扉ＤＵが開放されたことを開閉検知センサが検知すると、主制御基板Ｍが副制御基板Ｓにエラー処理コマンドを送信することによって、副制御基板Ｓによるドア開放エラー報知処理が行われる。すなわち、副制御基板Ｓによって演出表示装置Ｓ４０に、「扉開放エラー」が表示される等の扉開放エラー報知がなされる。一方、主制御基板Ｍは、扉開放エラーが発生したと判断すると、停止ボタンに対する停止操作を無効化して、停止ボタンを押下しても、リールの回転が停止しないようにする（リールの停止が不可能な状態にする）。

【１８１７】

このようにエラー報知を行うことで、前扉ＤＵの微開放状態において、これに気が付かない遊技者に対して、前扉ＤＵが開放していることを知らせることができるため、前扉ＤＵの微開放状態による停止操作の無効化が発生しても、遊技者の混乱を防止することができる。また、一見すると、前扉ＤＵが開放しているように見えない微開放状態において、前扉ＤＵが開放している旨を報知してホール店員等に知らしめるため、微開放状態の前扉ＤＵにおいて、その隙間から不正器具を挿入する類の不正行為等を未然に防止することができる。

【１８１８】

この停止ボタンに対する停止操作を無効化した状況下において、前扉ＤＵを閉じる（前扉ＤＵを閉鎖する）ことによって、開閉センサが前扉ＤＵの閉鎖状態を検知すると、その旨の信号が主制御基板Ｍに出力される。主制御基板Ｍは、この閉鎖状態である旨の信号を受けたとしても、依然として、停止ボタンに対する停止操作の無効化を維持する（リールの停止が不可能な状態を維持する）。

【１８１９】

この状態で、筐体ＫＹの鍵穴Ｄ２６０から鍵を差し込み、この鍵を反時計回りに回転するリセット操作を行うことで、第二移動部材ＤＪ１５が下方に移動して、第二移動部材ＤＪ１５の検知片ＤＪ１５Ｅａがフォトセンサ ＦＳを切ることとなり（図２３９（ｃ）参照）、この検知信号を受けた主制御基板Ｍは、ドア開放エラーを解除する。また、主制御基板Ｍは、このドア開放エラーを解除する処理の他、停止ボタンに対する停止操作の無効化を解除して、停止ボタンに対する停止操作を有効化する。すなわち、主制御基板Ｍは、リールの回転中にドア開放エラーがあると、このドア開放エラーが解除されるまでは、たとえその間に前扉ＤＵの開閉があろうが、停止ボタンに対する停止操作を無効化するようになっている。

【１８２０】

ここで、前扉ＤＵの閉鎖状態から全開放状態まで及びこの全開放状態から再び閉鎖状態に戻るまでにおける前扉ＤＵの開閉鎖状態と、停止操作の有効・無効と、上記リセット操作によるエラー解除の有効・無効との関係をまとめると以下の通りとなる。まず、リールが定常回転中であって停止ボタンが有効状態である状況下において、前扉ＤＵが閉鎖状態から全開放状態となるまでの各状態（Ａ）～（Ｄ）における前扉ＤＵの開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。

【１８２１】

（Ａ）前扉ＤＵが閉鎖状態（前扉ＤＵと裏扉ＵＢとの距離は０。以後、原位置という。）

（Ａ－１）開閉センサの検知状態：閉検知（検知片Ｄ８０Ｂが退避位置）

（Ａ－２）停止操作の有効・無効：有効（そもそも開放エラーが発生していない）

（Ａ－３）エラー解除有効・無効：無効（そもそも開放エラーが発生していない）

【１８２２】

（Ｂ）上記（Ａ）から前扉ＤＵが微開放状態となる前まで（特定の開放位置）

（Ｂ－１）開閉センサの検知状態：閉検知（検知片Ｄ８０Ｂが退避位置から突出位置の前までの間）

（Ｂ－２）停止操作の有効・無効：有効（そもそも開放エラーが発生していない）

（Ｂ－３）エラー解除有効・無効：無効（そもそも開放エラーが発生していない）

【１８２３】

（Ｃ）上記（Ｂ）から微開放状態となった瞬間（所定の開放位置）

（Ｃ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）

（Ｃ－２）停止操作の有効・無効：無効（但し、エラー解除があった場合、一瞬有効となるが、直ぐにエラー状態となって無効となる）なお、この（Ｃ－２）における停止操作の有効・無効については、以後、単に「上記Ｃ－２と同様」と記載することとする。

（Ｃ－３）エラー解除有効・無効：有効（但し、一瞬エラー解除されるが、開閉センサが開検知のままなので、直ぐにエラー状態となる。なお、ここでのエラー解除を無効とする構成であっても良い。）なお、この（Ｃ－３）におけるエラー解除有効については、以後

、単に「上記Ｃ－３と同様」と記載することとする。
【１８２４】
（Ｄ）上記（Ｃ）から前扉ＤＵが全開となるまで（所定の開放位置（通常の開放位置））
（Ｄ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）
（Ｄ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）
（Ｄ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）
　一方、前扉ＤＵが全開放状態から閉鎖状態になるまでの各状態（Ｅ）～（Ｉ）における前扉ＤＵの開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。
【１８２５】
（Ｅ）前扉ＤＵが全開放状態から微開放状態の前まで（所定の開放位置（通常の開放位置））
（Ｅ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）
（Ｅ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）
（Ｅ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）
【１８２６】
（Ｆ）上記（Ｅ）から微開放状態となった瞬間（所定の開放位置）
（Ｆ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置；閉じ方向に移動している前扉ＤＵが検知片Ｄ８０Ｂに当接はしたが、まだ退避位置に向けて押圧していない状態）
（Ｆ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）
（Ｆ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）
【１８２７】
（Ｇ）上記（Ｆ）から閉鎖状態となる前まで（特定の開放位置）
（Ｇ－１）開閉センサの検知状態：開放状態を検知（上記（Ｆ－１）の状態から、閉じ方向に移動している前扉ＤＵが検知片Ｄ８０Ｂを退避位置に向けて移動させている途中で、開閉センサによる検知片Ｄ８０Ｂの検知が未だ行われていない状態）
（Ｇ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）
（Ｇ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）
【１８２８】
（Ｈ）上記（Ｇ）から閉鎖状態となった瞬間（原位置）
（Ｈ－１）開閉センサの検知状態：閉検知（検知片Ｄ８０Ｂが退避位置で開閉センサによる検知片８０Ｄの検知があった以降）
（Ｈ－２）停止操作の有効・無効：無効（但し、エラー解除があれば「有効」となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効状態といえる）
（Ｈ－３）エラー解除有効・無効：有効（この瞬間からエラー解除が有効となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効と同義の状態）
【１８２９】
（Ｉ）上記（Ｈ）以降における前扉ＤＵの閉鎖状態（原位置（通常の閉鎖位置））
（Ｉ－１）開閉センサの検知状態：閉検知
（Ｉ－２）停止操作の有効・無効：無効（但し、エラー解除があれば「有効」となる）
（Ｉ－３）エラー解除有効・無効：有効（このエラー解除によって停止操作が「有効」となるとともに、エラー解除有効・無効が「無効」となる。また、エラー解除がされる前までは、停止操作は「無効」のままの状態）
【１８３０】
　なお、ドア開放エラーの解除については、上述の鍵によるエラー解除のみならず、例えば、ドア開放エラーが発生したら（開閉センサが前扉ＤＵの開放を検知した瞬間から）、エラー解除タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間（例えば、４０秒等）を計測したら（所定時間が経過したら）、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。また、これとは逆に、前扉ＤＵが閉鎖状態となったことによってドア開放エラーが解除されるようにしても良い。具体的には、開閉センサ

が前扉の閉鎖を検知した瞬間から、エラー解除タイマの計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間（例えば、５００ｍｓ等）を計測したら（所定時間経過したら）、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。さらに、これらのエラー解除タイマと本実施形態とを組み合わせても良い。すなわち、原則として、前扉ＤＵの開閉鎖状態および停止操作の有効・無効との関係は、上記（Ａ）～（Ｉ）状態にて記載した通りではあるが、上記（Ｃ）乃至（Ｈ）状態においては、上記エラー解除タイマが所定時間を計測したら、ドア開放エラーが解除されるようにしても良い。この場合、上記（Ｃ）乃至（Ｈ）の状態においては、エラー解除がなされても、開閉センサによる扉扉ＤＵの開検知がなされるために直ぐにエラー状態となり、停止操作も直ぐに無効となることは言うまでもない。

【１８３１】

また、上述の実施形態では、上記（Ｃ）乃至（Ｇ）において、開閉センサが検知状態においては、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除があっても、直ぐにエラー状態となるようにしたが、これに代えて、一旦、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除によって停止操作が「有効」となった後は、開閉センサが検知状態であったとしても、「有効」の状態を維持し、その後、上記（Ｈ）のときにのみ停止操作を「無効」とした後、上記（Ｉ）となったら再び、停止操作を「有効」とするようにしても良い。要は、他の状態における停止操作の有効・無効状態にかかわらず、少なくとも、上記（Ｈ）のときに停止操作が「無効」となっていれば良い。

【１８３２】

さらに、本実施形態では、前扉ＤＵが微開放状態のときにドア開放エラーを検知していたが、例えば、前扉ＤＵが全開となった状態を検知するセンサを設け、このセンサが前扉ＤＵの全開放状態を検知したときに初めてドア開放エラーとしても良い。要は、前扉ＤＵの微開放状態から前扉ＤＵの全開放状態までの、いずれかの前扉ＤＵの開放状態を検知可能であれば良く、その検知タイミングについては特に限定しない。また、主制御基板Ｍによる停止操作無効化となるエラーは、上述のドア開放エラーのみならず、例えば、上述のメダル空エラー等の復帰可能エラー（エラーのうち、自動的に復帰させても良い軽微なエラー）等であっても良い。

【１８３３】

このように、ドア開放エラーが発生した場合においては、このドア開放エラーが解除されるまでは、前扉ＤＵの開閉の有無に関わらず、停止ボタンに対する停止操作を無効化しており、特に、前扉ＤＵが閉鎖状態となった瞬間において、停止操作を無効としているので、リールが回転中の状態で、前扉ＤＵを閉めたときの衝撃によって停止ボタンが作動し、遊技者の意思に反して勝手にリールが停止することを防止することができる。

【１８３４】

＜＜＜＜第１６実施形態＞＞＞＞

次に、第１６実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図２５０は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図２５１は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図２５２は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機のサブ遊技状態の遷移図である。

＜＜＜第１６実施形態　メイン遊技状態の概要＞＞＞

【１８３５】

図２５０及び図２５１に示すように、回胴式遊技機は、主制御基板Ｍによって制御される複数のメイン遊技状態０～８を有している。なお、本段落におけるかっこ書きは、各メイン遊技状態に対応した後述するサブ遊技状態を示す。メイン遊技状態０（図２５１においては、メイン遊技状態番号＝０とする。以下同様。）は非有利区間である通常区間（サブ通常状態等）であり、メイン遊技状態１は、有利区間であって遊技者にとって有利となる有利遊技であるＡＴ中状態に移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態（サブ通常状態等）であり、メイン遊技状態２は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ３（Ｃ

Ｚ３状態）であり、メイン遊技状態３は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ２（ＣＺ２状態）であり、メイン遊技状態４は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ６（ＳＴ状態）であり、メイン遊技状態５は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ７（潜伏状態）であり、メイン遊技状態６は有利区間であってそれぞれがＡＴ中状態の１つであるＡＴ５（本ＡＴ状態）、ＡＴ８（ＢＢ状態）及びＡＴ９（エンディング状態）であり、メイン遊技状態７は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ１（ＣＺ１状態）であり、メイン遊技状態８は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ４（上乗せ特化状態）である。なお、これらのメイン遊技状態の移行契機や移行先等については、図２５０及び図２５１に記載されている通りである。

＜＜＜第１６実施形態　サブ遊技状態の概要＞＞＞

【１８３６】

図２５２に示すように、回胴式遊技機は、副制御基板Ｓによって制御される複数のサブ遊技状態を有している。この図２５２を参照しながら、各種のサブ遊技状態（遊技者の目線で見た遊技状態）をメイン遊技状態（かっこ書きにて記載する）と照らし合わせながら説明する。なお、図２５２においては、例えば、メイン遊技状態３であれば、これを「Ｍ３」として表記するものとする。これらの複数のサブ遊技状態は、非ＡＴ中状態とＡＴ中状態に大別され、非ＡＴ中状態としては、通常時の各種演出を行うサブ通常状態（通常区間であるメイン遊技状態０又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態１）、ＡＴ中状態が終了することで移行するとともに後述するポイントをサブ通常状態よりも多く獲得可能なポイント特化１状態（通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態０又は１）、サブ通常状態からレア役による抽選に当選する等によって移行するとともにポイント特化１状態と同様なポイント特化２状態（通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態０又は１）、これらのポイント特化１状態及びポイント特化２状態、或いはサブ通常状態にて獲得したポイントが所定ポイント（例えば、１０００ポイント）獲得した際に移行するとともに、ＣＺ１状態やＣＺ２状態の突破率アップや突破確定といったＡＴ中状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示す第１情報であるアイコン（これについても後述する）を獲得するアイコン獲得演出を実行するアイコン獲得状態（通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態０又は１）、ＡＴ中状態（ＣＺ１状態等）への移行を示唆する演出等を行う前兆状態（メイン遊技状態０又は１）を有している。なお、このアイコン獲得状態にて獲得したアイコンは、例えば、演出表示装置（画像等の情報表示手段）Ｓ４０の表示部における右上の第１所定領域（所定領域）ＳＲ１に表示されるようになっている（例えば、図２９３参照）。

【１８３７】

また、複数のサブ遊技状態のＡＴ中状態としては、上述の前兆状態においてＣＺ１状態に移行する旨の演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する初期段階のジャッジ演出（初期ジャッジ演出）を実行するＣＺ１状態（ＡＴ１である遊技状態７）、このＣＺ１状態の初期ジャッジ演出にて成功する演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する最終段階のジャッジ演出（最終ジャッジ演出）を実行するＣＺ２状態（ＡＴ２であるメイン遊技状態３）、ＣＺ１状態又はＣＺ２状態のジャッジ演出にて失敗した演出が実行された後、或いはＳＴ状態にて本ＡＴ状態への移行抽選に当選しなかった旨の演出が実行された後に移行することがあるとともに、再度ＣＺ１状態に移行することを示唆する引き戻し演出を実行するＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態２）を有している。ＣＺ１状態からＣＺ２状態に移行しない場合、ＣＺ２状態から上乗せ特化状態に移行しない場合、ＣＺ３状態からＣＺ１状態に移行しない場合には、通常区間（非有利区間）に移行する。なお、本実施形態では、これらのＣＺ１状態～ＣＺ３状態については、これらを総括して単に「ＣＺ」ということもある。

【１８３８】

さらに、複数のサブ遊技状態のＡＴ中状態としては、上述のＣＺ２状態のジャッジ演出にて成功した演出が実行された後に移行するとともに、上乗せ特化状態、本ＡＴ状態及びＳＴ状態等において遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知する

ナビ演出の実行回数（以後、単にナビ回数という）、具体的には、複数回のナビ演出を１セットとしたセット数の上乗せ演出を行う上乗せ特化状態（ＡＴ４であるメイン遊技状態８）、この上乗せ特化状態が終了することで移行するとともに、実行可能なナビ回数が０（最後のセットのナビが０）になるまで、ナビ演出を実行する本ＡＴ状態（ＡＴ５であるメイン遊技状態６）、本ＡＴ状態においてナビ回数が０になったことで移行するとともに、所定ゲーム回数の間、ナビ演出を実行しつつ再度セット数を得て本ＡＴ状態に移行するか否かの演出を行うＳＴ状態（ＡＴ６であるメイン遊技状態４）、ＳＴ状態においてセット数を獲得できなかった（ナビ演出を獲得できなかった）旨の失敗演出が実行された後に移行することがあるとともに、内部的に獲得していたナビ回数や疑似ボーナスのいずれかが当たっていることを示唆する潜伏演出を実行する潜伏状態（ＡＴ７であるメイン遊技状態５）、潜伏状態において疑似ボーナスが当たった旨のボーナス確定演出が実行された後に移行するとともに、終了条件（例えば、遊技者に有利となるリール停止順や停止タイミングの少なくとも一部を隠した状態で遊技者に正しいリール停止順や停止タイミングを当てさせる択当てに失敗するまで、或いは上限遊技回数に到達等）を満たすまで疑似ボーナス演出を実行するＢＢ状態（ＡＴ８であるメイン遊技状態６）、ＳＴ状態等から移行するとともに、有利区間のゲーム数上限まで遊技を行う旨のエンディング演出を実行するエンディング状態（ＡＴ９であるメイン遊技状態６）を有している。なお、これらのサブ遊技状態の移行ルートについては、図２５２に示す通りである。また、本実施形態では、これらの上乗せ特化状態、本ＡＴ状態、ＳＴ状態、本ＡＴ状態、ＢＢ状態、エンディング状態を一まとめにして、単に「ＡＴ」ということもある。

＜＜＜第１６実施形態　メイン遊技状態の詳細＞＞＞

【１８３９】

図２５３は、第１６実施形態に係る主制御基板Ｍが行う処理の流れを示したフローチャートである。図２５３に示すように、スタートレバーＤ５０の受付があると（ステップＳ５００１でＹｅｓ）、内部抽選を行い（ステップＳ５００２）、この内部抽選の結果に応じた演出グループの番号をセットするグループ番号セット処理を行う（ステップＳ５００３）。このステップＳ５００３では、図１０の条件装置一覧を例に取ると、内部抽選結果が外れであった場合には演出グループ番号を０にセットし、リプレイの場合には演出グループ番号をリプレイの種類に応じた１、２、１３のいずれかの番号をセットし、押し順や停止タイミングで入賞の有無が左右されるベル（いわゆる択ベル）の場合にはベルの種類に応じた演出グループ番号を２にセットし、レア役の場合にはレア役の種類に応じた演出グループ番号３～６のいずれかにセットし、これらの演出グループ番号に応じた演出を実行するようになっている。本実施形態では、後述のように２枚賭けでのみ有効なボーナス役２の内部中を常態としているため、この状態では、ボーナス役１及び２が当選することが無いが、ボーナス役２の内部中の前のボーナス非内部中時においては、ボーナス役１及び２のいずれかが当選することとなる。このときにおいては、図１０において、１種ＢＢ－Ａをボーナス役１と読み替え、１種ＢＢ－Ｂをボーナス役２と読み替えて例示すると、ボーナス役１の場合には演出番号７が、ボーナス役２の場合には演出番号８がセットされるようになっている。なお、上述の演出グループについては、例えば、ボーナス以外の当選役及び外れについては演出グループＡとし、ボーナス役については演出グループＢというように、ボーナス役かそれ以外で演出グループを区分けしたそれぞれのグループＡ、Ｂとするようにしても良いし、同様な考え方で、小役とレア役とを区分けしたり、小役とリプレイとを区分けしたり等、適宜の区分けが可能である。

【１８４０】

このグループ番号セット処理の後、スタートレバーＤ５０押下時における上述のメイン遊技状態０～８のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別レバー処理を行う（ステップＳ５００４）。その後、全てのリールＭ５０が停止したら（ステップＳ５００５でＹｅｓ）、全てのリールＭ５０の停止時における上述のメイン遊技状態０～８のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別全停処理を行う（ステップＳ５００６）。

【１８４１】

次に、全てのリールＭ５０が停止し、払出のある小役が入賞していた場合には、その入賞による遊技メダルの払い出しを実行し（ステップＳ５００７）、有利区間（一連増加区間）に滞在している際における遊技メダルの純増枚数が所定枚数（例えば、２４００枚）以内に収まるように監視するための一連増加チェックを実行する（ステップＳ５００９。このステップＳ５００９では、具体的には、メイン遊技状態のうち、有利区間中であるメイン遊技状態１～８である場合に、その入賞による払出枚数に基づいて一連増加カウンタを更新することによって行う。なお、本実施形態では、リプレイの場合には、一連増加カウンタの更新を行わないようにしているが、リプレイであっても、例えば、３枚賭けでリプレイの場合には３を加算、２枚賭けでのリプレイの場合には２を加算というように、一連増加カウンタの更新を行うようにしても良い。

【１８４２】

次に、有利区間の滞在ゲーム数の管理、すなわち、有利区間の開始時にはその上限ゲーム数である１５００ゲームを、上述の実施形態での有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１と同様な有利区間クリアカウンタ（図示せず）にセットし、有利区間開始後においては、１ゲーム経過する度に有利区間クリアカウンタの値を１ずつ減算する等、有利区間における滞在ゲーム数の管理を行う有利区間クリアカウンタ管理処理を行う（ステップＳ５０１０）。

【１８４３】

なお、本実施形態では、有利区間クリアカウンタには、有利区間の開始時にその上限ゲーム数である１５００ゲームをセットし、そこから１ゲーム毎に１ずつ減算する（デクリメントする）デクリメント方式であるが、これに代えて、有利区間の開始時に、有利区間クリアカウンタに１をセットし、そこから１ゲーム毎に１ずつ増加する（インクリメントする）インクリメント方式であっても良いことは言うまでもない。これについては、以降の実施形態における各種カウンタについても同様である。

【１８４４】

図２５４は、図２５３におけるステップＳ５００６のサブルーチンに係る、メイン遊技状態別全停止処理のフローチャートである。先ず、役物（後述のボーナス役１又は２）が未作動であり、かつ、３枚賭けの状態（規定数が３枚の状態）であれば（ステップＳ５１０１でＹｅｓ、ステップＳ５１０２でＹｅｓ）、ステップＳ５１０３に進む。本実施形態の回胴式遊技機においては、概して、３枚賭け（規定数が３枚）でのみ当選、入賞するボーナス役１と、２枚賭け（規定数が２枚）でのみ当選、入賞するボーナス役２と、ボーナス役１の当選を契機に移行する内部中ＲＴ１と、ボーナス役２の当選を契機に移行する内部中ＲＴ２とを有しており、ボーナス役２の内部中状態（ボーナス役２に当選しているが入賞せずに持ち越している状態）の内部中ＲＴ２において、３枚賭けで遊技を行う状態が一番有利な状態となっており、これを常態とする仕様となっている。すなわち、本実施形態では、ボーナス役１及び２でのメダル獲得期待値よりも、ＡＴでのメダル獲得期待値の方が高く設定しているとともに、ボーナス役２の内部中状態での３枚賭けがＡＴを実行するための前提となっている（これ以外の状況では、後述するペナルティが課せられる）。したがって、遊技者から見たら、ボーナス役１及び２を入賞させてボーナスによって出玉を得るよりも、ＡＴにて出玉を得る方が良く、結果的に、ボーナス役２の内部中状態での３枚賭けが常態となる。

【１８４５】

この仕様においては、２枚賭けにてボーナス役２を入賞させてしまった場合には、所定ゲーム数間（ボーナス役２に関するボーナス遊技間、例えば、３００ゲーム）において、ＡＴ中状態に移行させないペナルティ状態に移行するようになっている（この場合、ペナルティ既作動フラグが１となる。なお、ペナルティが非作動の場合は、ペナルティ既作動フラグは０の状態となる。）。このため、ステップＳ５１０１及びＳ５１０２において、ボーナス役１又は２が作動していないか否か、及び規定数が３枚であるか否かをチェックし、これらのいずれも満たした場合においては、正常状態としてステップＳ５１０３に進むようになっている。

【１８４６】
ステップＳ５１０３において、現在のメイン遊技状態が０～８の９つの状態のうちいずれなのかを判断し、現在滞在しているメイン遊技状態０～８に応じたステップＳ５１０４～Ｓ５１１２に移行し、それぞれのステップＳ５１０４～Ｓ５１１２において、そのメイン遊技状態に応じた処理を行う。なお、本実施形態では、メイン遊技状態０における処理のみ説明し、その他のメイン遊技状態１～８の処理については割愛する。
【１８４７】
ステップＳ５１０５～Ｓ５１１２のいずれかにおける処理を終了した後、後述するベースカウンタ更新処理を行う（ステップＳ５１１３）。その後、現在のＲＴ状態が、上述のように常態のＲＴ２であれば（ステップＳ５１１４でＹｅｓ）、正常状態と判断し、ＲＴ２でなければ（ステップＳ５１１４でＮｏ）、異常状態と判断して、出玉が正常状態であるか否かを示す出玉通常フラグを、異常状態としての０として保存する（なお、出玉が正常状態である場合には、出玉通常フラグは１である）。
＜第１６実施形態　有利区間移行全停止処理＞
【１８４８】
図２５５は、図２５４におけるステップＳ５１０４のサブルーチンに係る、有利区間移行全停止処理のフローチャートである。この有利区間移行全停止処理においては、図２５４のステップＳ５１０３においてメイン遊技状態が、通常区間（非有利区間）であるメイン遊技状態０と判断された場合に移行したものである。また、本実施形態では、通常区間においてハズレ以外のどの当選役に当選しても有利区間が当選する仕様としているため、通常区間に移行した当該ゲームの全停止時には有利区間が当選して有利区間に移行するようになっている（通常区間の滞在ゲームが概ね１ゲームという仕様。なお、これに代えて、所定確率で有利区間を抽選することで、通常区間に複数ゲーム滞在し得る仕様としても良いのは言うまでもない）。先ず、通常区間である場合には有利区間移行フラグが０（有利区間移行フラグ＝０）、有利区間であるときには有利区間移行フラグが１（有利区間移行フラグ＝１）というように、有利区間か否かを確認するための有利区間移行フラグの状態を判定し、その有利区間移行フラグが１であると確認できたら、有利区間移行フラグを０にリセットする（ステップＳ５２０１でＮｏ、ステップＳ５２０２）。
【１８４９】
次に、上述のように、常態ではないボーナス役１の内部中であれば番号が７、常態であるボーナス役２の内部中であれば番号が８というように設定されており、このボーナス役に対応した演出グループ番号が８である場合には（ステップＳ５２０３でＹｅｓ）、常態である２枚賭けのボーナス役２の内部中であるため正常状態と判断して、上述の出玉通常フラグに１を保存（ステップＳ５２０４）した後、後述する初期セット処理（ステップＳ５２０５）を実行する。また、演出グループ番号が８でない場合（例えば、演出グループ番号が７である場合等）には、常態ではないボーナス役１の内部中等であるため異常状態と判断して、そのままステップＳ５２０５に進む。
【１８５０】
次に、有利区間において、メイン遊技状態７であるＡＴ１（サブ遊技状態ではＣＺ１状態）に移行するゲーム数であるゲーム数カウンタレンジ抽選を行い（ステップＳ５２０６）、この抽選結果を当たりゲーム数カウンタ（図示せず）に保存する処理を実行する（ステップＳ５２０７）。すなわち、本実施形態では、Ｘ回目の有利区間から通常区間に移行し、その後、通常区間の遊技において、次回Ｘ＋１回目の有利区間移行する条件（有利区間移行フラグが１をセット）を満たした遊技では、通常区間の全停止後に次回のＸ＋１回目の有利区間におけるＡＴ１に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）を決定するようになっている。このように、有利区間に移行してから、その有利区間に係る処理を行うため、確実にその有利区間に対応した処理を行うことができる。
【１８５１】
なお、本実施形態では、上述の天井ゲーム数を、有利区間突入時にセットしているが、これに限定されず、通常区間に移行した後の所定のタイミング（例えば、１ゲームで有利

区間に移行する場合には、その通常区間に移行する契機となった有利区間の最終ゲームの全リールＭ５０の停止後、複数ゲームに亘って通常区間に滞在し得る場合には、そのいずれかの通常区間のスタートレバーＤ５０の押下時、又はこのゲームにおける全リールＭ５０の停止後等のタイミング、或いは通常区間に移行した遊技の次の遊技中のいずれかのタイミング等）にて決定するようにしても良い。この場合、次回の有利区間に移行する前の通常区間にて、次回の有利区間に係る処理を行うようにしているため、次回の有利区間に移行した後の各種処理負担を軽減することができる。

【１８５２】

ステップＳ５２０７にて天井ゲーム数を当たりゲーム数カウンタに保存した後、メイン遊技状態番号として１を保存する処理を実行する（ステップＳ５２０８）。すなわち、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行する抽選を行っているが、上述のように通常区間においてハズレ以外の抽選結果の場合に有利区間が当選する仕様となっているため、有利区間から通常区間に移行した当該遊技において有利区間が当選することとなって次遊技のメイン遊技状態が１となるので、ステップＳ５２０８にて、メイン遊技状態番号として１を保存するようになっている。また、本実施形態では、有利区間に滞在しているとき（言い換えると、図２５５のＳ５２０１がＮＯと判断され、有利区間の終了条件を満たすまで）は、有利区間表示器ＹＨが常時点灯状態にあり、有利区間から通常区間に移行すると、有利区間表示器ＹＨが消灯状態となるように主制御基板Ｍによって制御される仕様となっている。なお、本実施形態のように、通常区間に移行した遊技において必ず有利区間に当選する仕様に代えて、１００％未満の所定の確率にて有利区間に移行するようにしても良いことは言うまでもない。

【１８５３】

次に、投入枚数を記憶する図示しないＩＮリングバッファの１～１９（以後、「ＩＮ枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に、所定の初期値である定数Ｐ（例えば、５０等）を保存し（ステップＳ５２０９）、払出枚数を記憶する図示しないＯＵＴリングバッファの１～１９（以後、「ＯＵＴ枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に特定の初期値である定数Ｑ（例えば、３５等）を保存する処理を実行する（ステップＳ５２１０）。

【１８５４】

これらのＩＮリングバッファの値（以後、単に「ＩＮ枚数」という）及びＯＵＴリングバッファの値（以後単に「ＯＵＴ枚数」という）は、出玉状況を確認するために用いられるものである。例えば、出玉率を求める際には、概して、ＯＵＴ枚数をＩＮ枚数で除算（ＩＮ枚数÷ＯＵＴ枚数）した値に１００を乗算することで求められ、具体的には、その遊技における投入枚数が３枚で、払出枚数が１５枚であった場合、その遊技における出玉率は（ＯＵＴ枚数１５÷ＩＮ枚数３）×１００＝５００％となる。

【１８５５】

ここで、詳細は後述するが、本実施形態では、所定遊技回数における出玉率が所定の範囲（例えば、出玉率が２２０％以上）にならないようにコントロールしている仕様としているため、１７遊技ごとに３４０ゲーム間の出玉率（差枚数）を監視するようにしている。この場合、ＩＮ枚数とＯＵＴ枚数の初期値がそれぞれ０であった場合、その遊技において、上述のように３枚投入で１５枚の払い出しがあると、その出玉率が５００％となって、２２０％を超えてしまうこととなる。これを防止するために、上述のように、ＩＮ枚数の定数Ｐとして５０、ＯＵＴ枚数の定数として３５を初期値としてセットすることにより、３枚投入で１５枚の払い出しがあっても、（ＯＵＴ枚数６５（払出枚数１５＋定数Ｐの５０）÷ＩＮ枚数３８（投入枚数３＋定数Ｑの３５））×１００＝略１８６％となって、上述の２２０％以内に収まるようになる。本実施形態では、これらの定数Ｐ及びＱをセットするタイミングとしては、設定変更後や有利区間開始時としており、ＩＮ枚数とＯＵＴ枚数との初期値が０となる事態を防止している。また、定数Ｐ及びＱを用いる時期としては、設定変更後から、或いは通常区間から有利区間に突入してから、後述する２０ブロックの期間（ゲーム数では３４０ゲームの間）であればよく、これ以降は、定数Ｐ及びＱを用いても用いなくてもどちらでも良い。このように、ＩＮ枚数およびＯＵＴ枚数の初期値

としてそれぞれ、所定の定数Ｐ、Ｑをセットすることにより、遊技回数が短い場合における払出枚数の偏りに起因した所定の範囲を超える出玉率の発生を抑制することができる。

【１８５６】

＜第１６実施形態　初期セット処理＞

図２５６は、図２５５におけるステップＳ５２０５のサブルーチンに係る、初期セット処理のフローチャートである。この初期セット処理においては、図２５４のステップＳ５１０３においてメイン遊技状態が、非有利区間（通常区間）であるメイン遊技状態０と判断された場合に移行した有利区間移行全停処理中の処理の１つであり、Ｘ回目の有利区間から通常区間に移行し、Ｘ＋１回目の有利区間移行抽選に当選した際に、次回のＸ＋１回目の有利区間のＡＴ１であるメイン遊技状態７（サブ遊技状態ではＣＺ１状態）及びＡＴ２であるメイン遊技状態３（サブ遊技状態ではＣＺ２状態）において、ＡＴ４であるメイン遊技状態８（サブ遊技状態では上乗せ特化状態）移行するか否かの抽選を行う。

【１８５７】

具体的には、先ず、ＡＴ１（ＣＺ１状態）においてＡＴ２（ＣＺ２状態）に移行可能であれば１、移行不可能であれば０というように、ＡＴ１からＡＴ２に移行可能か否かのＣＺ１突破フラグを一旦、０として保存し（ステップＳ５３０１）、ＡＴ２においても同様に、ＡＴ４（上乗せ特化状態）に移行可能であれば１、移行不可能であれば０というように、ＡＴ２からＡＴ４に移行可能か否かのＣＺ２突破フラグを一旦、０として保存する処理を実行する（ステップＳ５３０２）。

【１８５８】

次に、ＡＴ１においてＡＴ２に移行するための抽選に用いるＣＺ１突破率カウンタ、ＡＴ２においてＡＴ４に移行するための抽選に用いるＣＺ２突破率カウンタをそれぞれ、一旦０にリセット（保存）する処理を実行する（ステップＳ５３０３及びＳ５３０４）。

【１８５９】

次に、ＣＺ１における突破率Ａ、すなわち、ＣＺ１における突破率の２桁目（１０の位）の値（４０～８０）を抽選し（ステップＳ５３０５）、この抽選結果をＣＺ１突破率カウンタに保存する処理を実行する（ステップＳ５３０６）。すなわち、本実施形態では、二桁目の突破率Ａについては、例えば、当選番号０が４０、当選番号１が５０、当選番号２が６０、当選番号３が７０、当選番号４が８０というように、各当選番号０～４にそれぞれ、４０を最小値として最大値である８０までを１０刻みで割り当てることによって、抽選により決定した当選番号０～４に応じた突破率Ａを決定する（例えば、当選番号３なら二桁目の数値が７０となる）。換言すれば、突破率Ａの最小値である４０％が、ＣＺ１状態を突破するための最低保証値となり、突破率Ａの最大値が最大当選率の二桁目となっている。

【１８６０】

同様に、ＣＺ１における突破率Ｂ、すなわち、ＣＺ１における突破率の一桁目（１の位）の値（０～９）を抽選し（ステップＳ５３０７）、この抽選結果をＣＺ１突破率カウンタに加算する処理を実行する（ステップＳ５３０８）。すなわち、本実施形態では、突破率Ｂの場合も同様に、例えば、当選番号０～９にそれぞれ０～９を割り当て、抽選により決定した当選番号０～９に応じた突破率を決定する（例えば、当選番号７なら一桁目の数値が７となる）。これらのステップＳ５３０５乃至Ｓ５３０８によって、例えば、上述のように、突破率Ａの抽選結果が７０で、突破率Ｂの抽選結果が７であった場合、ＣＺ１突破率カウンタの値Ａとしては７７の値（７７％）が加算（保存）される。なお、この例では、ＣＺ１突破率の最大値（最大当選確率）は８９％である。

【１８６１】

次に、ＣＺ２における突破率Ｃ及びＤ、すなわち、突破率ＣにおいてはＣＺ２における突破率の２桁目の値を抽選し、突破率ＤにおいてはＣＺ２における突破率の一桁目の値を抽選し、これらの抽選結果をＣＺ２突破率カウンタに保存する処理を行う（ステップＳ５３０９乃至Ｓ５３１２）。

【１８６２】

すなわち、上述の突破率Ａ及びＢと同様に、突破率Ｃの場合は、例えば、当選番号０～３にそれぞれ、５０～８０までを１０刻みで割り当て（この場合、最低保証値が当選番号０の５０％となり、二桁目の最大値が当選番号３の８０となる）、突破率Ｄの場合は突破率Ｂと同じく当選番号０～９に対してそれぞれ０～９を割り当て、突破率Ｃの当選番号抽選、及び突破率Ｄの当選番号抽選により決定した当選番号にそれぞれ対応した数値を突破率カウンタに加算するようになっている。これらのステップＳ５３０９～５３１２によって、例えば、突破率Ｃの抽選で当選番号２なら二桁目の数値が７０で、突破率Ｄの抽選で当選番号が５なら一桁目の数値が５であった場合には、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂとしては、７５の値（７５％）が保存される。なお、この例では、ＣＺ２突破率の最大値（最大当選確率）は８９％である。

【１８６３】

このように、当選番号とこれに割り当てられた値をそれぞれ抽選して掛け合わせることで各突破率を決定するようにしており、当選番号に割り当てられた最小値と最大値（突破率Ａの場合は当選番号０の４０（最小値）と当選番号４の８０（最大値）、突破率Ｃの場合は当選番号０の５０（最小値）と当選番号３の８０（最大値））の値を変更するだけで、最低保証値や最大当選確率を容易に変更することができる。本実施形態のように、ＣＺ１状態を突破した後にＣＺ２状態にてＡＴに移行するか否かの最終ジャッジをする仕様の場合においては、ＣＺ１状態のＣＺ１突破率カウンタの最低保証値（上記例では４０％）よりも、ＣＺ２突破率カウンタの最低保証値（上記例では５０％）の方を高くすることによって、遊技者にＣＺ１状態を突破した後に、ＡＴに移行できるかもしれないという期待感を付与することができる。

【１８６４】

なお、突破率Ａ乃至Ｄについては、上述の例に代えて、例えば、突破率Ａ乃至Ｄをそれぞれ０～９からランダムに抽選して掛け合わせる仕様であっても良い。この場合、突破率Ａ及びＢにおいていずれも０が選択されることがあり得るが、これに対しては、ＣＺ１突破カウンタやＣＺ２突破カウンタを１００％にセットするようにしたり、或いは、そのまま０％とセットするようにしたりしても良い。

【１８６５】

次に、０～９９の値をランダムに取得することで取得乱数値Ｃを得るとともに、この値ＣとＣＺ１突破率カウンタの値とを比較し、ＣＺ１突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップＳ５３１３でＹｅｓ）、ＣＺ１状態を突破した旨（ＡＴ１であるメイン遊技状態７から、ＡＴ２であるメイン遊技状態３への移行が決定した旨）のＣＺ１突破フラグに１を保存する処理を実行する（ステップＳ５３１４）。また、ＣＺ１突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップＳ５３１３でＮｏ）、ステップＳ５３０１にてセットしたＣＺ１突破フラグが０のまま次のステップＳ５３１５に進む。すなわち、このステップＳ５３１３では、ＡＴ１からＡＴ２に移行するか否かの抽選（ＣＺ１状態においてＣＺ２状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるＣＺ１突破率カウンタの値は、上述のように一桁目及び二桁目を抽選した例えば７７％といった値であり、この値は当たり確率そのものといえる。

【１８６６】

ステップＳ５３１５では、ステップＳ５３１３と同様に、０～９９の値をランダムに取得することで取得乱数値を得るとともに、この値とＣＺ２突破率カウンタの値とを比較し、ＣＺ２突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップＳ５３１５でＹｅｓ）、ＣＺ２状態を突破した旨（ＡＴ２であるメイン遊技状態３から、上乗せ特化状態であるメイン遊技状態４への移行が決定した旨）のＣＺ２突破フラグに１を保存する処理を実行する（ステップＳ５３１６）。また、ＣＺ２突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップＳ５３１５でＮｏ）、ステップＳ５３０２にてセットしたＣＺ２突破フラグ０のまま次のステップＳ５３１７に進む。すなわち、このステップＳ５３１５では、ＡＴ２からＡＴ４に移行するか否かの抽選（ＣＺ２状態におい

て上乗せ特化状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるＣＺ２突破率カウンタの値は、上述のＣＺ１突破率カウンタの値と同様に、当たり確率そのものといえる。

＜第１６実施形態　出玉率の管理＞

【１８６７】

ここで、ステップＳ５３１７を説明するにあたり、先ず、その前提を説明する。上述のように、本実施の形態では、所定遊技回数における出玉率が、所定の範囲（例えば、出玉率が２２０％以上）にならないようにコントロールしている仕様としており、その出玉率に応じた出玉状態を番号にて管理しているようにしている。すなわち、回胴式遊技機を市場に流通させるには、その回胴式遊技機が風営法や規則に合っているのかを確認するいわゆる型式試験に適合する必要があり、出玉率が所定の範囲内であることが、その型式試験に適合するための条件の１つとなっている。また、メダルの付与数が長時間または過度に付与されることで遊技者に対して過度な射幸心を煽ることとなる。

【１８６８】

この条件を満たすために、約１時間で消化可能なゲーム数（遊技数）として想定されている４００ゲームにおいては、その出玉率（短時間出玉率）が約３３％～２２０％の範囲内に、約４時間で消化可能なゲーム数として想定されている１６００ゲームにおいては、その出玉率（中期間出玉率）が約４０％～１５０％の範囲内に、約１日で消化可能なゲーム数として想定されている６０００ゲームにおいては、その出玉率（中長期間出玉率）が約５０％～１２６％の範囲内に、約３日で消化可能なゲーム数として想定されている１７５００ゲームにおいては、その出玉率（長時間出玉率）が約６０％～１１５％の範囲内に収まるようにする必要がある。なお、上述の４００ゲーム、１６００ゲーム、３３％～２２０％といった数値については、一例であり、風営法や規則の改正に伴ってその改正に応じた数値に適宜対応可能であることは言うまでもない。

【１８６９】

このため、本実施形態では、４００ゲームにおける出玉率として、その上限である２２０％を基準として、２２０％を超えた状態を出玉状態３（出玉状態番号＝３）とし、２２０％に近い重注意状態（以後、「注意状態２」という。）を出玉状態２（出玉状態番号＝２）とし、２２０％に近いが要注意状態ほどではない軽注意状態（以後、「注意状態１」という。）を出玉状態１（出玉状態番号＝１）とし、この出玉状態１よりに満たないデフォルト状態を出玉状態０（出玉状態番号＝０）として管理するようになっている。

【１８７０】

なお、この管理については、４００ゲームにおける出玉率の上限である２２０％を基準としているが、これに代えて、上述の１６００ゲームでの出玉率の上限である１５０％、６０００ゲームでの出玉率の上限である１２６％、１７５００ゲームにおける出玉率の上限である１１５％のいずれかを基準に管理するようにしても良い。これについては、ＡＴにおいて１ゲーム当たりの純増枚数を考慮して決めることができる。すなわち、純増枚数が比較的に高い場合（例えば、純増８枚等）においては、４００ゲームの時点で２２０％を超える懸念が他の６０００ゲーム等に比べて高いため、この４００ゲームでの２２０％を基準にする必要がある。一方、、純増枚数が比較的低い場合（例えば、純増３枚等）においては、４００ゲームで２２０％を超える懸念はあまりない反面、４００ゲームよりも上限値の低い１６００ゲームにおける１５０％で見た場合に、この１５０％を超える懸念が、４００ゲームで２２０％よりも高いため、この１６００ゲームにおける１５０％を基準に管理する方が良い。このように、純増枚数を考慮して、いずれかのゲームにおける上限を基準とするかを変更することが可能である。

【１８７１】

これらの出玉状態０～３については、例えば、主制御基板Ｍの第一ＲＡＭ領域（特定領域）に記憶されている。なお、この出玉状態０～３を記憶する特定領域としては、第一ＲＡＭ領域の他、例えば、第二ＲＡＭ領域等であっても良く、要は、主制御基板Ｍが参照可能な記憶領域であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【１８７２】
この出玉状態０～３については、上述のように４００ゲームにおける出玉率としてその上限である２２０％を基準としている。これを踏まえた上で、本実施形態では、１７ゲームを１周期として、これを出玉率の監視単位とし（１７ゲームを１の塊として捉えた１つのブロックとして）、これを２０周期（ブロック数が２０。以後、単に「２０ブロック」ということもある。）とした出玉率の監視期間とし、その合計３４０ゲーム数（所定ゲーム数）で出玉状態０～３を監視するようにしている。なお、この出玉状態０～３の監視については、ＡＴ中状態のみならず、非ＡＴ中状態においても行われており、どの遊技状態であっても監視するようになっている。

【１８７３】
ここで１ブロックが１７ゲームで、２０ブロックとした単位としたのは、以下の理由による。すなわち、主制御基板Ｍの第一ＲＡＭ領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、１ブロックにおけるＯＵＴ枚数を記憶する容量としては、１バイト（２５６通り）で収まるようにしたい。このため、毎ゲーム、払出枚数の上限である１５枚が払い出された場合を想定すると（１７ゲームにおけるＯＵＴ枚数の最大値を想定すると）、１ブロックにおけるＯＵＴ枚数を１バイト以内に収めるため必要なゲーム数の最大値は、２５６（１バイトの最大容量）÷１５（１回の払出枚数の上限）＝約１７となる。換言すれば、１７ゲームにおける最大のＯＵＴ枚数は２５５枚であり（このときのＩＮ枚数は５１枚となる。）、上述の２５６よりも少ない値である。この１７ゲームを基準として、上述の４００ゲームに近い値をできるだけ監視しようとした場合、そのブロック数の最大値は、４００÷１７＝約２３ブロックとなるが、あまり４００に近すぎると、小役入賞の偏りによって２２０％を超えることが想定されるため、若干の余裕を見て、２０ブロックとした。なお、２３ブロックで算出するようにしてもよい。

【１８７４】
すなわち、本実施形態では、４００ゲームを基準として（換言すれば、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数が４００ゲーム）出玉率を管理しているが、この４００ゲーム間際であると、出玉率が例えば２２０％を超えた場合、そのまま２２０％を維持したまま４００ゲームに到達して、４００ゲーム（所定ゲーム数）における出玉率を２２０％の範囲内（所定の範囲内）に収めることが難しい。このため、４００ゲームよりも少ない３４０ゲーム（２０ブロック分のゲーム数）を監視期間として設定することで、４００ゲームまでの残りゲームにおいて、例えば、本ＡＴ状態等であってもナビ演出を行わないようにしたり、ＡＴ抽選に関する上乗せ確率を冷遇するようにしたり（具体的には、出玉状態１または出玉状態２のときの上乗せ確率が、出玉状態０のときに用いていたテーブルよりも低いテーブル（当選確率が０のテーブルも含む）に切り替えて抽選を行ったり、或いは、レア役に当選しても上乗せ抽選を一切しない（この場合、演出表示装置Ｓ４０にて上乗せに失敗した旨の演出を行っても良い）等）、或いは、本ＡＴ状態そのものを強制的に終了したり等の調整を行うことで、４００ゲーム到達時においては、２２０％の範囲内に収めることが可能となる。このように、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数における出玉率を管理するにあたり、この所定ゲーム数よりも少ないゲーム数である管理期間単位で、出玉率を管理することによって、管理期間の上限ゲーム数から所定ゲーム数までの間に、出玉率の調整が可能となり、所定ゲーム数到達時において、その出玉率が所定の範囲を超えてしまうことを抑制することができる。また、出玉状態３については、すでに出玉率が所定の範囲を超えていることがわかるため、出玉状態０と同じ性能にするようにしてもよい。これは一の有利区間の終了条件の１つである獲得枚数が２４００枚を超える（Ｓ５００９の一連動作チェック）と通常区間に移行するため遊技者に有利となる条件にするようにしてもよいし、派生案として出玉状態２よりもさらに上述のように冷遇するようにしてもよい。

【１８７５】
ここで、本実施形態の主制御基板Ｍにおいては、演算より算出した値のうち、小数点以下を切り捨てる仕様であり、例えば、１１１÷３３＝３．３６３６・・・であるが、小数点以下を切り捨てると、その値が「３」となり、演算により得られる値が大まかなものと

なる。これは、記憶可能な記憶領域に限りがあるためである。しかしながら、出玉率の管理においては、可能な限り詳細な値で管理することが望ましい。このため、例えば、１１１に所定の係数として１００を乗算した乗算値である１１１００を用いた場合、１１１００÷３３＝３３６．３６３６・・・となり、小数点以下を切り捨てると、「３３６」となる。このように、その除算の演算における分子となる値に対して所定の係数を乗算して分子の値を大きくすることによって、小数点以下の数値が繰り上がった結果、より詳細な値を得ることができるようになる。

【１８７６】

この観点で、本実施形態では、出玉率の演算にあたり、ＩＮ枚数に乗算する上述の所定の係数として、「６４」を用いるようにしている。この所定の係数を６４としたのは、以下の理由による。すなわち、１ブロック（１周期）が１７ゲームで、２０ブロック（２０周期）とした場合には、２０ブロックにおけるＩＮ枚数は、３枚（規定数３）×１７ゲーム×２０＝１０２０となる。また、上述のように主制御基板Ｍの第一ＲＡＭ領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、２０ブロックにおけるＯＵＴ枚数を記憶する容量としては、２バイト（６５５３６個）で収まるようにしたいため、６５５３６（２バイトの最大容量）÷１０２０（２０ブロックにおける累計ＩＮ枚数）＝約６４であり、この６４を係数としたものである。

【１８７７】

換言すれば、監視期間のゲーム数（２０周期分のゲーム数）におけるＯＵＴ枚数（３枚（規定数３）×３４０ゲーム＝１０２０枚）に、係数である６４を乗算した値である演算ＯＵＴ枚数値は、２バイトの最大容量よりも少ない６５２８０であり、第一ＲＡＭ領域において約２バイト分の領域（記憶領域）を用いている。この監視期間を構成する監視単位である１周期（１ブロック）のゲーム数におけるＯＵＴ枚数の最大値（１７ゲーム×１５枚＝２５５枚）は、１バイトの最大容量よりも少ない２５５であり、第一ＲＡＭ領域において、上述の演算ＯＵＴ枚数値の記憶領域である２バイトよりも少ない約１バイト分の領域（記憶領域）を用いている。なお、本実施形態では、監視期間が、２０ブロック（１ブロックが１７ゲーム）単位で、係数を６４としているが、これらの各種数字は、これらに限定されず、機種仕様や要望する出玉状態の管理に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【１８７８】

ここで、一般的な出玉率は、「ＯＵＴ枚数（所定遊技回数における払出数）÷ＩＮ枚数（所定遊技回数における投入数）×１００」によって求められる。例えば、１０ゲーム間におけるＩＮ枚数（所定遊技回数における投入数）は、３０枚であり、この１０ゲームにおいて合計で１５枚の払い出し（所定遊技回数における払出数）があった場合には、１５枚÷３０枚×１００＝出玉率５０％となる。しかしながら、本実施形態では、上述のように係数である「６４」を乗算する関係上、ＯＵＴ枚数に６４を乗算した値を用いた場合、１５枚÷（３０枚×係数６４）×１００＝０．７８１２５となり、小数点以下を切り捨てると、得られる値が「０」となって、出玉率が算出することができなくなることとなる。これは、係数を用いたことによって、除算の分子よりも分母の方が過度に大きくなったことに起因しており、一般に、ＩＮ枚数（除算の分母）よりもＯＵＴ枚数（除算の分子）の方が少ない回胴式遊技機においては、一般的な出玉率の演算をそのまま用いると、係数を用いた演算には適していないこととなる。

【１８７９】

このため、本実施形態では、「（所定遊技回数におけるＩＮ枚数×所定の係数）÷所定遊技回数におけるＯＵＴ枚数」という定数演算にて、この演算結果である定数Ｘを算出するとともに、この定数Ｘに対応した出玉率を得るようにしている。換言すれば、所定遊技回数におけるＩＮ枚数（投入数）に、所定の係数（所定値）を乗算する係数乗算処理（所定値乗算処理）と、この係数乗算処理の演算結果に、所定遊技回数におけるＯＵＴ枚数（払出数）を除算する除算処理とを実行することで、所定の演算結果である定数Ｘを導出可能となっている。

【１８８０】
具体的には、２０ブロック（すなわち、所定遊技回数である３４０ゲーム）におけるＩＮ枚数は、上述の通り１０２０枚であり、これに対して、ＯＵＴ枚数が３７５枚とした場合、出玉率としては、３７５枚（ＯＵＴ枚数）÷１０２０（ＩＮ枚数）×１００＝約３７％となる一方、上記定数演算では、１０２０枚（投入数に関する値）×６４（所定値である所定の係数）÷３７５枚（ＯＵＴ枚数）＝１７４．０８となり、この１７４．０８の小数点を切り捨てた１７４が、出玉率３７％の定数Ｘとするようにしている。
【１８８１】
このようにして求めた定数Ｘと、出玉率との関係を図２６１に示す。この図２６１に示すように、上述の定数Ｘが１７４（以後、この類を単に「定数Ｘ＝１７４」という）の場合に対応する出玉率は約３７％であり、定数Ｘ＝３９に対応する出玉率は役１６４％、定数Ｘ＝３０の出玉率は約２１３％となり、このような定数Ｘのデータが主制御基板Ｍに記憶されている。このように、主制御基板Ｍは、定数Ｘを演算により算出することで、出玉率を管理することができるようになっている。
【１８８２】
なお、本実施形態では、投入数に所定の係数を乗算する係数乗算処理を行っているが、係数乗算処理としては、払出数に所定の係数を乗算するものであっても良く、この払出数に所定の係数を乗算した値に、投入数を除算して得た値のうち、小数点を切り捨てた値を定数Ｘとするようにしても良い。具体的には、２０ブロックにおけるＩＮ枚数が１０２０枚、ＯＵＴ枚数が３７５枚であった場合、３７５枚（ＯＵＴ枚数）×６４（所定の係数）÷１０２０枚（ＩＮ枚数）＝２３．５２９・・・となり、ここから小数点を切り捨てた２３が、出玉率３７％（３７５枚（払出数）÷１０２０×１００＝約３７％）の定数Ｘとするようにしても良い。要は、係数乗算処理としては、投入数又は払出数のいずれかに所定の係数を乗算するようにすれば良い。
【１８８３】
このようにして求められる各定数Ｘについては、主制御基板Ｍが参照可能な第一ＲＡＭ領域等に記憶されている。すなわち、主制御基板Ｍの第一ＲＡＭ領域には、定数Ｘ＝２５～２９（出玉率が２２０％より大きい範囲）を出玉率が２２０％を超えた出玉状態３として、定数Ｘ＝３０～３３（出玉率が約１９３％～２１３％の範囲）を注意状態２の出玉状態２として、定数Ｘ＝３４～４０（出玉率が約１６０％～１８０％の範囲）を注意状態１の出玉状態１として、定数Ｘ＝４１以下をデフォルトの出玉状態０として記憶されている。さらに、主制御基板Ｍの第一ＲＡＭ領域には、定数Ｘのうち、出玉状態２に対応する定数Ｘの上限である３０を定数Ｉとして、出玉状態１に対応する定数Ｘの上限である３３を定数Ｊとして、出玉状態０に対応する定数Ｘの上限である４１を定数Ｋとしてそれぞれ記憶されている。なお、本実施形態では、出玉状態を０～３の４段階で管理しているが、これに限定されず、０～２の３段階、或いは、０～４の５段階等とするというように、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、出玉状態０～３のそれぞれの範囲についても同様に、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることも言うまでもない。
【１８８４】
ここで、上述の定数Ｐ及びＱについて補足する。上述のように定数Ｐ及びＱについては、少なくともＩＮ枚数とＯＵＴ枚数の初期値がそれぞれ０となる状況等にて用いられる。具体的には、前回の有利区間の終了に伴ってそれまでのＩＮ枚数及びＯＵＴ枚数がリセットされ、その後通常区間を経て新たに有利区間に突入した場合、或いは、設定変更後通常区間を経て新たに有利区間に突入したの場合（以後、これを単に「設定変更後」と言う。）に生じ得るため、定数Ｐ及びＱについては、上述のように、少なくとも有利区間突入時、設定変更後から３４０ゲームの間において、用いられるようになっている。
【１８８５】
図２９８（ａ）の左図に示すように、通常時において、１ブロックである１７ゲーム間のＩＮ枚数の総数は５１枚であり、また、このときのＯＵＴ枚数の総数が４７枚であった

とし、この１ブロックと同様な状態を繰り返した２０ブロックあったとした場合、図２９８（ａ）の右図に示すように、２０ブロック分のＩＮ枚数の総数は１０２０枚であり、ＯＵＴ枚数の総数は９４０となる。この場合、定数Ｘは６９であり、出玉状態はデフォルトの０となる。同様に、図２９８（ｂ）のＡＴ時においては、全ゲーム１５枚の払い出しがあった場合とすると、１ブロック（１７ゲーム）のＩＮ枚数の総数が５１枚、ＯＵＴ枚数の総数は２５５枚、２０ブロック（３４０ゲーム）のＩＮ枚数の総数が１０２０枚、ＯＵＴ枚数の総数は５１００枚となり、定数Ｘは１２で出玉状態は３である。これらの図２９８（ａ）、（ｂ）においては、設定変更後或いは有利区間突入時から３４０ゲームを超えた状態であり、ＩＮ枚数やＯＵＴ枚数がリセットされていない状況であるため、その定数Ｘについては、そのときの出玉状態を正確に表していると言える。

【１８８６】

これに対し、図２９８（ｃ）に示すように、設定変更後の状況の場合は、設定変更後の１７ゲームの時点（１ブロックの時点）においては、ＩＮ枚数の総数が５１枚で、ＯＵＴ枚数の総数が１０５枚であったとした場合、この状態で２０ブロックの定数Ｘを演算すると３１となり、出玉状態が、注意状態の２となる。これは、２ブロック～２０ブロックまでのＩＮ枚数が０（この時点で、１８ゲーム～３４０ゲーム間については、一切の投入なしで遊技が進められたというありえない状況となっている）、ＯＵＴ枚数が０として演算したものであり、そのときの出玉状態を正確に表しているとはいえない。また、このような正確ではない出玉状態に基づいて、ＡＴ等の管理を行うのも適切とは言えず、このような状況については回避すべきである。

【１８８７】

このため、本実施の形態では、暫定的な値として、定数Ｐ及びＱを用いている。この図２９８（ｃ）において、２ブロック～２０ブロックに定数Ｐ（５０）及び定数Ｑ（３５）を用いた場合（代入した場合）を図２９８（ｄ）に示す。この場合、図２９８（ｄ）に示すように、ＩＮ枚数の総数が１００１枚、ＯＵＴ枚数の総数が７７０枚となる。この場合、定数Ｘが８４で、出玉状態がデフォルトの０となり、上述の図２９８（ｃ）に比して、その時の出玉状態を、暫定的にではあるが、ある程度正確に表しているといえる。これは接手変更後の例であるが、有利区間突入時においても同様である。

【１８８８】

このように、設定変更後やＩＮ枚数及びＯＵＴ枚数が０となり得る設定変更後や有利区間突入時において、暫定的に定数Ｐ及びＱを用いることによって、ＩＮ枚数やＯＵＴ枚数が０であることに起因する出玉率の高騰を防止することができ、ある程度適切な出玉状態を算出することができる。その結果、設定変更後や有利区間突入から、例えば、２００ゲーム（上記２０ブロック未満のゲーム数）において、ＡＴが当選した場合であっても、適切な出玉状態に基づいた適切な処理を受けることができ、誤った出玉状態に基づいて不利な処理を受けること（例えば、後述のように当たったＡＴが取り消される等）を防止することができる。

【１８８９】

上述の前提に基づき、ステップＳ５３１７では、出玉状態番号＝２（出玉状態２）であった場合には（ステップＳ５３１７でＹｅｓ）、上述のように２２０％に近い重注意状態であり、この状態で本ＡＴ状態にて、ナビ演出を実行すると２２０％を超えることが想定される状況であるため、ステップＳ５３１６にて、ＣＺ２突破フラグに保存した１を０に保存する処理を実行する（ステップＳ５３１８）。すなわち、ステップＳ５３１８では、ステップＳ５３１６にて、一旦、上乗せ特化状態（ＡＴ４）への移行が決定した状態を取り消して、上乗せ特化状態への移行を不可能とする処理、噛み砕くと、一旦、ＣＺ２状態でＡＴが当たりとなった状態を、ＡＴが外れの状態とする処理を実行する。これにより、遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

【１８９０】

また、ステップＳ５３１７において、出玉状態番号＝２ではない場合、すなわち、出玉状態番号＝０、１、３（出玉状態０、１、３）である場合には（ステップＳ５３１７でＮ

ｏ）、上述の出玉通常フラグが０であるか否かを判断し、異常状態の０であった場合には（ステップＳ５３１９でＹｅｓ）、ステップＳ５３１８に進み、正常状態の１であった場合には（ステップＳ５３１９でＮ０）、ステップＳ５３１６にてセットしたＣＺ２突破フラグ１を維持する。

【１８９１】

なお、ステップＳ５３１７にて、既に２２０％を超えた状態である出玉状態番号＝３の場合でも、正常状態扱いとしてステップＳ５３１９に進めるようにしているのは、この２２０％を超えた状態というのは、上述の型式試験で不適合となる値であり、どのみち不適合となる以上、これに対応した処理を別途する必要がないという理由から、ステップＳ５３１９の処理に併合したためである。

【１８９２】

すなわち、出玉状態＝３の場合においては、ステップＳ５３１８において、一旦ＣＺ２状態で当たりとなった状態をそのまま維持するということであり、ステップＳ５３１８において当たりを取り消す出玉状態＝０の場合よりも、メダルの獲得期待値が高くなるということである。このようにすることで、出玉状態＝３となって試験では不適合となる状態が市場で偶発的に発生した場合には、むしろ出玉に制限をかける必要が無く、最も出る状態（出し切る状態）とすることができる。なお、これを利用して演出を行うようにしても良い。例えば、出玉状態番号＝２のときであり、１５枚役に当選して１５枚の払い出しが行われることで、出玉状態番号＝３になることが確定している状況では、ＡＴ中であれば「おめでとう！」といった出玉が最高潮（出玉率が２２０を超えた）となった旨の告知をする演出を実行する。一方、ＡＴ中でなければ「？？？」のように択当てナビ演出を行い、遊技者が正しい操作態様を行うことで（択当てに正解したことで）、上述のような「おめでとう！」といった演出を実行するようにしても良い。このような演出を行うことで、遊技者のさらなる遊技意欲を高めることができる。

【１８９３】

なお、ステップＳ５３１７において、出玉状態＝３の場合は、ステップＳ５３１８に進むとすることによって、出玉状態＝０および３では、そのメダルの獲得期待値を略同一とするようにしても良い。また、出玉状態＝２におけるメダルの獲得期待値をα、出玉状態＝０におけるメダルの獲得期待値をβ、出玉状態＝３におけるメダル獲得期待値をγ、出玉状態＝１におけるメダル獲得期待値をωとした場合、α＜ω＜β＜γとするようにしても良く、各出玉状態におけるメダル獲得期待値については、遊技機の仕様等によって適宜設定可能であることは言うまでもない。

【１８９４】

このように、本実施形態では、所定遊技回数におけるＩＮ枚数とＯＵＴ枚数とに関する演算結果である出玉状態が２であった場合（注意状態２であった場合）には、有利遊技であるＣＺ２状態で当たりとなった状態を、外れの状態とする処理（当たりを取り消す処理）を実行するというように、出玉状態０～３に基づいて、ＣＺ２状態での当否（本ＡＴ状態への移行の当否）といった有利遊技の管理に関する制御を実行しているため、このような有利遊技の管理を意図した出玉率の範囲内にて行うことができる。この結果、型式試験の適合率を向上させることができ、さらに遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

【１８９５】

なお、有利遊技の管理としては、上述のように出玉状態２の場合には当たりを取り消す処理の他に以下の（１）、（２）のような有利遊技の当選に関する管理を行うものや、以下の（３）～（６）のような有利遊技や有利区間そのものの管理を行うもの等が挙げられる。要は、有利遊技の管理に関する制御であれば特に限定されない。

（１）例えば、図２５６のステップＳ５３０１の前に、出玉状態が２や３であるかを判断する判断ステップを置き、出玉状態が２や３であった場合には、そのままＡＴ（有利遊技を）外れとする処理（例えば、ステップＳ５３１８と同様に、ＡＴが外れたことを示すフラグ０とする処理等）を行うようにしても良い。これによって、ＡＴの当選が最初から発

生しないようにすることができる。
（２）例えば、図２５６のステップＳ５３０１の前に、出玉率が低い出玉状態０であって、定数Ｘが図２６１の１７４以上であるか否かを判断する判断ステップを置き、定数Ｘが１７４以上であった場合には、ＡＴを当選とする処理を行うようにしても良い。これによって、強制的にＡＴを発生することができる。
（３）例えば、ＡＴ中に出玉状態２や３になった場合は、ＡＴを強制的に終了して（或いは、有利区間を強制的に終了させて）、ＡＴよりも出玉率の低い通常区間等の遊技状態に移行させる処理を行うといったＡＴの終了タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、意図した出玉率の範囲内を超えたとしても、その後の出玉率の低い遊技状態によって速やかに出玉状態を０や１にまで低減させることができる。
（４）例えば、ＡＴに当選した際において、出玉状態２や３であった場合、出玉状態が０や１になるまで、ＡＴを開始させないようにするといったＡＴの開始タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。
（５）例えば、ＡＴ終了間際において、出玉状態が１であったら強制的にＡＴ回数の上乗せを行ったり、或いは、ＡＴ中に出玉状態が２や３になったら上乗せを行わないようにするというように、ＡＴの継続の長短を調整するようにしても良い。この場合も同様に、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。
（６）例えば、出玉状態０～３に応じていわゆるナビ確率を変動させることで、ＡＴにおける遊技メダルの獲得期待値の大小を調整するようにしても良い。この場合、出玉率が意図した範囲内に収まるようにすることができる。
＜第１６実施形態　引き戻し処理＞
【１８９６】
　図２５７は、図２５１で示すＡＴ３であるメイン遊技状態２（図２５２においては、ＣＺ３状態）に係る、引き戻し処理のフローチャートである。すなわち、上述のようにＡＴ１であるメイン遊技状態７（ＣＺ１状態）又はＡＴ２であるメイン遊技状態３（ＣＺ２状態）にて、ＡＴ４であるメイン遊技状態８（上乗せ特化状態）に移行できなかった場合、或いはＡＴ６であるメイン遊技状態４（ＳＴ状態）にて、ＡＴ５であるメイン遊技状態６（本ＡＴ状態）に移行できなかった場合において、ＡＴ３（引き戻し状態ということもある。）にて、再度ＡＴ１に復帰するための引き戻し処理のフローチャートである。
【１８９７】
　この引き戻し処理については、メイン遊技状態３、７及び４（ＣＺ１状態、ＣＺ２状態及びＳＴ状態）において、メイン遊技状態８（上乗せ特化状態）やＡＴ５であるメイン遊技状態６（本ＡＴ状態）に移行できなかった場合に、メイン遊技状態７（ＣＺ１）に再び戻すための処理であり、図２５４のステップＳ５１０７のメイン遊技状態３全停止処理、ステップＳ５１０８のメイン遊技状態４全停止処理、及びステップＳ５１１１のメイン遊技状態７全停止処理のぞれぞれの処理中（これらの各処理については、上述のように詳細は割愛する）に、実行される処理である。
【１８９８】
　この引き戻し処理においては、先ず、出玉通常フラグが正常か否かを判断し、異常状態の０（出玉通常フラグ＝０）であった場合には（ステップＳ５４０１でＹｅｓ）、ステップＳ５４０３による引き戻し抽選を行わずに、後のゲーム数カウンタレンジの抽選に用いるための引き戻し番号として２を保存する（ステップＳ５４０２）。
【１８９９】
　本実施形態では、引き戻し番号０が、有利区間クリアに対応し、引き戻し番号１が当たらない引き戻し状態に移行に対応し、引き戻し番号２が当たる引き戻し状態に移行に対応している。また、これらの引き戻し番号０～２については、図２５５のステップＳ５２０６や図２５７のステップＳ５４０８等で実行されるゲーム数カウンタレンジ抽選に使用されるようになっている。すなわち、ゲーム数カウンタレンジ抽選においては、例えば、出玉通常フラグが正常状態の１で、引き戻し番号が１又は２で、出玉状態番号がデフォルト

の０であった場合には、相対的に短いゲーム数が選択され易いテーブル（図示しない）等に基づいた抽選を行い、出玉通常フラグが１で引き戻し番号が０で出玉状態番号が注意状態２であった場合には、相対的に長いゲーム数が抽選されやすいテーブル（図示しない）等に基づいた抽選を行うようにすることができる。また、出玉通常フラグが０で引き戻し番号が２ではどの出玉状態番号であっても、上述の相対的に長いゲーム数が抽選され易いテーブル等を用いて抽選を行うこともできる。このように、ゲーム数カウンタレンジの抽選においては、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行うようになっている。なお、これらの出玉通常フラグ、引き戻し番号、出玉状態番号の３つを全て参照するのではなく、これらのうち、少なくとも１つを参照するようにしても良いことは言うまでもない。

【１９００】

一方、出玉通常フラグが正常状態の１（出玉通常フラグ＝１）であった場合には（ステップＳ５４０１でＮｏ）、引き戻し抽選を行う処理を実行する（ステップＳ５４０４）。すなわち、この引き戻し抽選においては、上述の引き戻し番号０～２のいずれかを抽選する。

【１９０１】

この抽選結果が引き戻し番号０（抽選の結果＝０）であった場合には（ステップＳ５４０４でＹｅｓ）、上述の有利区間クリアカウンタに１を保存し、抽選結果が１又は２であった場合には（ステップＳ５４０４でＮｏ）、引き戻し番号として、その抽選の結果である１又は２を保存する（ステップＳ５４０６）。

【１９０２】

次に、ステップＳ５４０７では図２５６と同様な初期セット処理を実行する。なお、ステップＳ５４０１でＹｅｓとなることよってステップＳ５４０２移行してから、このステップＳ５４０７に移行した場合、換言すれば、出玉状態フラグが異常状態の０であった場合には、このステップＳ５４０７の処理において、ＡＴが強制的に外れの状態となる（図２５６のステップＳ５３１９でＹｅｓとなり、同図のステップＳ５３１８にて強制的に外れの状態となる状態参照）。

【１９０３】

次に、ステップＳ５４０８では図２５５のステップＳ５２０６と同様な処理を実行する。なお、ステップＳ５４０１でＹｅｓ、ステップＳ５４０２、ステップＳ５４０６を経由した場合（出玉状態フラグが異常状態の０であり、引き戻し番号２がセットされている状態の場合）には、このステップＳ５４０８において、上述のように、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行う。この出玉通常フラグが０である場合、上記ステップＳ５４０７においては、強制的に外れの状態となるため、ここで決定された天井ゲーム数に到達して、メイン遊技状態７であるＡＴ１（サブ遊技状態ではＣＺ１状態）移行したとしても、メイン状態３であるＡＴ２には移行できず、メイン遊技状態０である通常区間（サブ遊技状態では、ポイント特化状態１）に移行することが確定している状態となっている。

【１９０４】

次に、ステップＳ５４０９では、ステップＳ５４０８にて行ったゲーム数カウンタレンジ抽選の抽選結果Ａ、すなわち、メイン遊技状態７であるＡＴ１（サブ遊技状態ではＣＺ１状態）に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）が、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から所定の定数Ｈ（例えば、３５０）を引いた値αよりも小さいか否かを判断する（比較する）。

【１９０５】

すなわち、有利区間は、上述のように１５００ゲーム到達することで終了するため、引き戻し抽選に当選することによって、再度ＡＴ１（ＣＺ１状態）を介してＡＴ５（本ＡＴ状態）に復帰した場合においては、このＡＴ５やＡＴ６（ＳＴ状態）等を実行するために、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数を十分に残しておく必要がある（例えば、有利区間クリアカウンタのゲーム数が、４ゲームしかない場合には、ＡＴ５が５ゲーム以上

継続する場合であっても、４ゲーム目で強制的にＡＴ５が終了してしまう。このため、本実施形態では、ＡＴ５やＡＴ６等を充分に実行できるようにするためのゲーム数を３５０と定め、この３５０を定数Ｈとして設定し（換言すれば、定数Ｈは、ＡＴ５やＡＴ６等のＡＴ中状態を実行するための保証ゲーム数ともいえる。）、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から、この定数Ｈを引いた値αと、上述の天井ゲーム数である抽選結果Ａとを比較するようにしている。

【１９０６】

この比較によって、抽選結果Ａ＞値αであった場合（ステップＳ５４０９でＮｏ）、例えば、抽選結果Ａが７００ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が９００ゲーム（残り６００ゲーム）で、定数Ｈが３５０であった場合、抽選結果Ａ（＝７００）＞値α（６００－３５０＝２５０）となり、ＡＴ５やＡＴ６を充分に実行するための有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が足りないものとして、ステップＳ５４０８に戻って再度ゲーム数カウンタレンジ抽選を行う処理を実行する。

【１９０７】

一方、抽選結果Ａ＜値αであった場合（ステップＳ５４０９でＹｅｓ）、例えば、抽選結果Ａが２００ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が９００ゲームであった場合、抽選結果Ａ（＝２００）＜値α（６００－３５０＝２５０）となり、有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が、ＡＴ５やＡＴ６等を実行するのに十分に足りているものとして、この抽選結果Ａを、当たりゲーム数カウンタに保存し、メイン遊技状態番号に２を保存する処理を実行する（ステップＳ５４１０及びＳ５４１１）。このように、定数Ｈを設けることによって、定数Ｈを設けていない場合に比して、引き戻しによって再度ＡＴ５やＡＴ６等のＡＴ中状態に移行したとしても、充分なゲーム数のＡＴ中状態を維持することができる。

【１９０８】

なお、本実施形態では、定数Ｈを設定して残りゲーム数が３５０を切らないように、ゲーム数カウンタレンジ抽選を行っているが、現在の有利区間クリアカウンタの値が３５０未満であった場合には、例えば、強制的に有利区間を終了するようにしても良いし、残り有利区間内においては一切ＡＴに移行しないようにしても良い。また、本実施形態では、上述のように、出玉状態０～３に基づいて、ＡＴや有利区間の管理を行っており、この出玉状態０～３に加えて、有利区間の残りゲーム数も参照するようにしても良い。すなわち、ＡＴが終了した時点で有利区間が残り３５０ゲームを切っていた場合には、出玉状態が０であったとしても、このＡＴの終了をもって有利区間も強制的に終了するようにしても良い。また、残り３５０ゲームを切っている場合であって、出玉状態が２や３であった場合には、残りの有利区間の間は一切ＡＴに移行しないようにして出玉率を下げるようにしても良い。このように、出玉状態０～３及び有利区間の残りゲーム数の両方を加味して、有利区間やＡＴの管理を行うようにすることもできる。

＜第１６実施形態　ベースカウンタ更新処理＞

【１９０９】

図２５８乃至図２６０は、図２５４におけるステップＳ５１１３のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。先ず、全リールＭ５０が停止した後の入賞判定において、リプレイ図柄が表示（再遊技作動図柄表示）されている場合（ステップＳ５５０１でＹｅｓ）、遊技メダルの払い出しがないため、１ブロックのゲーム数（本実施形態では、上述のように１７ゲーム）をカウントする図示しない演算周期カウンタ（０～１６のカウントを行う。）に１を加算する処理を実行する（ステップＳ５５０４）。一方、入賞判定においてリプレイ図柄が表示されていない場合には、ＩＮ枚数カウンタに、規定数の３を加算し、ＯＵＴ枚数カウンタに、当該ゲームにおける入賞役に応じた払出枚数を記憶した払出枚数バッファの値（例えば、払出枚数が１５なら、値は１５）を加算し、演算周期カウンタに１を加算する処理を実行する（ステップＳ５５０４）。

【１９１０】

次に、演算周期カウンタの値が、上限値（本実施形態では、１６）に達している場合（

１７ゲーム目である場合）には（ステップＳ５５０５でＮｏ）、演算周期カウンタに０を保存（演算周期カウンタをリセット）する処理を実行し、ＩＮ枚数合計値データにＩＮ枚数カウンタの総和をセットすることで、ＩＮ枚数合計値を得る処理を実行し（ステップＳ５５０７）、１７遊技分のＩＮ枚数合計値に、上述の所定の係数を乗算することでＩＮ枚数演算値を得る処理を実行する（ステップＳ５５０８）。例えば、１７遊技のうち、リプレイ図柄組合せが７ゲーム表示された場合、ＩＮ枚数合計値の３０に、上述の所定の係数である６４を乗算することで得た１９２０がＩＮ枚数演算値となる。一方、演算周期カウンタの値が上限値に達していない（１７ゲーム未満）である場合には（ステップＳ５５０５でＹｅｓ）、演算周期カウンタが上限値となるまで総和を算出する処理を実行しない。

【１９１１】

次に、ＯＵＴ枚数枚数合計値データに、ＯＵＴ枚数カウンタの総和をセットすることで、ＯＵＴ枚数合計値を得る処理を実行する（ステップＳ５５０９）。例えば、１７遊技のうち、リプレイ図柄組合せが７ゲーム表示され、１５枚の払い出しに関する図柄組合せが３ゲーム、１枚の払い出しに関する図柄組合せが５ゲーム場合、０枚の払い出しに関する図柄組合せ（いわゆるハズレまたは取りこぼし）が２ゲームの場合、（１５×３）＋（１×５）＋（０×２）＝５０がＯＵＴ枚数演算値となる。

【１９１２】

次に、上述の定数Ｘの値に対応した図示しないベースカウンタデータとして、ＩＮ枚数演算値データにＯＵＴ枚数値データを除算した（ＩＮ枚数演算値データ÷ＯＵＴ枚数値データ）ベースカウンタ値をセットすることで、ベースカウンタ値を得る処理を実行する（ステップＳ５５１０）。例えば、上述のＩＮ枚数演算値データ１９２０÷上述のＯＵＴ枚数合計値５０＝３８．４であり、この値のうち、小数点を切り捨てた値である「３８」が、ベースカウンタ値（定数Ｘ）となる（この場合、図２６１に示すように出玉率は約１６８％）。そして、現在の出玉状態が、２２０％を超えた状態である出玉状態３（出玉状態番号＝３）否かを判断し、出玉状態３ではない場合には（ステップＳ５５１１でＮｏ）、ステップＳ５５１２以降に進み、出玉状態３であった場合にはステップＳ５５２０以降に進む。

【１９１３】

ステップＳ５５１２においては、ステップＳ５５１０で得たベースカウンタ値（定数Ｘ）が、出玉状態２に対応する定数Ｘの上限である定数Ｉ（本実施形態では、３０）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｉ未満であった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが２９以下の出玉状態３である場合には（ステップＳ５５１２でＹｅｓ）、ステップＳ５５１３に進む。一方、ベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｉよりも大きかった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが３０以上の出玉状態０～２のいずれかであった場合には、ステップＳ５５１５に進む。

【１９１４】

ステップＳ５５１３においては、有利区間クリアカウンタが１２００ゲーム未満であるか否か（有利区間残りゲーム数が１２００ゲーム未満であるか否か）を判断し、有利区間クリアカウンタが１２００未満である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、ＡＴ中状態等を実行するのに充分な１２１９ゲーム以上残っている場合には（ステップＳ５５１３でＹｅｓ）、出玉状態番号に３を保存する処理を実行する（ステップＳ５５１４）。一方、有利区間クリアカウンタが１２００以上である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、３００ゲーム以下であり、最大でも３００ゲーム消化したら強制的に有利区間が終了する場合には（ステップＳ５５１３でＮｏ）、ステップＳ５５１６に進む。なお、本実施形態では、ステップＳ５５１３において残り有利区間ゲーム数の閾値として、１２００ゲームを採用しているが、この残り有利区間ゲーム数としては、これに限定されず、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜選択可能であることは言うまでもない。

【１９１５】

ステップＳ５５１５においては、ステップＳ５５１０で得たベースカウンタ値（定数Ｘ）が、出玉状態１に対応する定数Ｘの上限である定数Ｊ（本実施形態では、３４）未満で

あるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｊ未満であった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが３０～３３の範囲の出玉状態２である場合には（ステップＳ５５１５でＹｅｓ）、出玉状態番号に２を保存する処理を実行する（ステップＳ５５１６）。一方、ベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｊよりも大きかった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが３４以上の出玉状態０又は１であった場合には、ステップＳ５５１７に進む。

【１９１６】

ステップＳ５５１７においては、ステップＳ５５１０で得たベースカウンタ値（定数Ｘ）が、出玉状態０に対応する定数Ｘの上限である定数Ｋ（本実施形態では、４１）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｋ未満であった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが３４～４０の範囲の出玉状態１である場合には（ステップＳ５５１７でＹｅｓ）、出玉状態番号に１を保存する処理を実行する（ステップＳ５５１８）。一方、ベースカウンタ値（定数Ｘ）が定数Ｋよりも大きかった場合、すなわち、図２６１でも示すように、定数Ｘが４１以上の出玉状態０であった場合には、出玉情報番号に０を保存する処理を実行する（ステップＳ５５１９）。

【１９１７】

ここで、ステップＳ５５１１に戻り、このステップＳ５５１１でＹｅｓであった場合には（出玉状態３であった場合には）、ステップＳ５５２０にて、上述の２０ブロックをカウントする図示しないセットリングバッファ（０～１９を記憶し、上限値が１９）に１を加算（セットリングバッファ番号に１を加算）する処理を実行する。次に、このセットリングバッファ番号（セットリングバッファに記憶された値）が、上限値に達している場合には（ステップＳ５５２１でＮｏ）、セットリングバッファ番号に０を保存して、セットリングバッファをリセットし（ステップＳ５５２３）、セットリングバッファ番号が上限値に達していない場合には、セットリングバッファ番号に応じた（周期数であるブロック数に応じた）ＩＮ枚数カウンタ及びＯＵＴ枚数カウンタに０を保存して、これらをそれぞれリセットする処理を実行する（ステップＳ５５２２）。

＜＜＜第１６実施形態　サブ遊技状態の詳細＞＞＞

【１９１８】

次に、サブ遊技状態の詳細について説明する。上述のように、サブ遊技状態は、図２５２で示すサブ遊技状態、ポイント特化１状態、ポイント特化２状態、アイコン獲得状態及び前兆状態を有する非ＡＴ中状態状態と、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＣＺ３状態、上乗せ特化状態、本ＡＴ状態、ＳＴ状態、潜伏状態、ＢＢ状態及びエンディング状態を有するＡＴ中状態とに大別され、以後、これらの各状態について、図２５２の遊技フローに沿ってメイン遊技状態とからめながら説明するが、説明の便宜上、先ず、ＡＴ中状態を説明してから、通常状態を説明する。

＜第１６実施形態　ＡＴ中状態（ＣＺ１状態乃至ＣＺ３状態）＞

【１９１９】

本実施形態では、ＡＴ中状態は、先ず、ＣＺ１状態（ＡＴ１であるメイン遊技状態７）から開始されるようになっている。このＣＺ１状態は、通常状態において、図２５５のステップＳ５２０６にて決定された天井ゲーム数に到達、換言すれば、ゲーム数カウンタ＝０（図２５０参照の（２）参照）となることで移行するようになっている。また、このＣＺ１状態には、ＳＴ状態（ＡＴ６であるメイン遊技状態６）において、引き戻しに成功した場合、換言すれば、図２５７のステップＳ５４０６にて引き戻し番号２が保存されている状態でＳＴ状態が終了した場合にも移行する。なお、当選役のうち、ＣＺ１状態、本ＡＴ状態または少なくとも２４００枚のメダルの獲得権利を与えるエンディング状態に直接移行する直撃役（以下、ＣＺ直撃役、ＡＴ直撃役、エンディング直撃役とも称す）を設け、この直撃役に当選することで移行するようにしても良い。この場合、遊技を盛り上げるために、例えば、１分程度の長いフリーズ演出を行うようにしても良い。

【１９２０】

このＣＺ１状態では、図２６２に示すように、演出表示装置Ｓ４０にてナビ演出を３回

実行するようになっている。また、ＣＺ１状態では、３回のナビ演出が終了した後、例えば、５ゲーム、７ゲーム、９ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の３ゲーム（後述するＣＺチャレンジカウンタが３の状態の場合）に亘ってＣＺ２状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。このジャッジ演出としては、１ゲーム目では、例えば、相手に対してどのような武器や攻撃方法で攻撃するか、或いは、相手に対戦するキャラクタを選ぶ等の導入演出を行い、２ゲーム目では相手キャラとのバトルを行うバトル中演出を行い、３ゲーム目でその勝敗を報知する結果報知演出を行うといったバトル演出を行うことが可能である。なお、このＣＺ１状態でのナビ演出の回数は３回に限定されるものではなく、適宜の回数を設定可能である。また、ジャッジ演出としては、バトル演出に限定されず、単に当たり、外れのみを報知するような演出であっても良く、要は、遊技者に対して、次の状態に移行するか否かを報知できる演出であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【１９２１】

また、この状態において、演出表示装置Ｓ４０の表示部の右下の第２所定領域ＳＲ２（これについては後述する）には、非ＡＴ中状態において溜めたポイント数が表示されている（分子に現在のポイント数、分母にポイントの上限数が表示されている形態で表示されている）とともに、演出表示装置Ｓ４０の右上部の第１所定領域ＳＲ１には、非ＡＴ中状態において獲得したアイコンが左右方向に並んで表示されている。なお、アイコンについては、上述のように左右方向に並んで表示される形態に限定されず、例えば、上下方向に並んで表示されていても良い。さらに、演出表示装置Ｓ４０の第１所定領域ＳＲ１及び第２所定領域ＳＲ２にそれぞれ、ポイントを表示し、アイコンを表示したが、これらのポイントやアイコンの表示は、これらの領域に限定されず、例えば、演出表示装置Ｓ４０の左上部の左上領域、左側部の中央部の左中領域、右下部の右下領域、右側部の中央部の右中領域、或いは、演出表示装置Ｓ４０の上側部の中央部の上中領域、下側部の中央部の下中領域等のいずれかに適宜表示されていれば良く、要は、演出表示装置Ｓ４０の全表示領域の一部の領域に表示されていれば良い。

【１９２２】

また、ＣＺ１状態において、バトル演出の前には、バトル演出の開始を示す演出が実行される。このバトル演出の開始を示す演出においては、演出表示装置Ｓ４０に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）ＳＢの押下を促す「ＰＵＳＨ」といったボタン画像を表示する演出が実行され、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを押下すると、図２６３に示すように、ＣＺ１状態におけるバトル演出の勝率、換言すれば、ＣＺ１状態からＣＺ２状態に移行する期待値であるバトル演出の勝率（例えば、図２６３では７７％と表示。）が表示される期待値表示演出が実行される。

【１９２３】

この期待値表示演出にあたり、第１所定領域ＳＲ１のアイコンに応じた期待値の上乗せ等を行う。この期待値表示演出においては、期待値のベースを例えば４０％とし、最初にこの５０％を表示した後、例えば、アイコンが上乗せ率５％の「１ｓｔ」であれば、このアイコンを消して、４０％に５％を上乗せした合計期待値として、４５％と表示する演出を実行する。この際において、上述のサブ入力ボタンＳＢを一回押下するだけで、アイコンの上乗せ率に応じた合計期待値を表示するようにしても良いし、サブ入力ボタンＳＢを連打させる表示を行うことで、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを一回押下する度に所定数のパーセンテージ（例えば、＋１％、＋３％等適宜の須知）を上げていって最終的に上記４５％を表示するような演出を実行したりすることもできる。また、アイコンがＣＺ１状態突破確定の「熱！」である場合には、上記合計期待値を１００％と表示してからバトル演出に移行するようにしたりするようにしても良い。要は、アイコンの内容に応じた適宜の演出を実行するようにしていれば良い。

【１９２４】

また、この合計期待値の表示をするにあたり、第２所定領域ＳＲ２に残っていたポイントについては、この残りポイント（図２６２では７７７ポイント）を消して、上記「１ｓｔ」のアイコンに変化させて表示する等の返還演出を遊技者に表示したり、或いは、この残りポイントを用いてアイコン獲得抽選したが外れてアイコンを獲得できなかった旨の演出を行うようにしたりしても良い。このように、ＣＺ１状態に移行した際において、アイコンを獲得するためのポイントが、アイコン獲得の所定値に足りない状態であっても、そのポイントに応じてアイコンを獲得するか否かの抽選といった、残りポイントを有効活用している演出を遊技者に見せることで、折角ある程度ポイントを貯めたのに、そのポイントが無駄になった等の損失感を遊技者に与えることを防止することができる。

【１９２５】

なお、ＣＺ１状態において、その突入ゲームから３回のナビ演出が終了する前の間、換言すれば、バトル演出が実行される前において、レア役が当選した場合には、アイコン獲得抽選を行い、アイコンを獲得するようにしても良い。このようにすることで、バトル演出開始前のレア役の引き損感を低減することができる。

【１９２６】

本実施形態では、上記バトル演出にて表示される勝率においては、図２５６のステップＳ５３０８にてＣＺ１突破率カウンタに保存されていた値、すなわち、図２５６のステップＳ５１３１にて、ＣＺ１状態からＣＺ２状態に移行する否かの抽選において実際に用いられたＣＺ１突破率カウンタの値（上述のように、当たり確率そのもの）が、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信されており、副制御基板Ｓは、この値を上記勝率として、演出表示装置Ｓ４０に表示するようになっている。このように、実際の当たり確率を表示するようにすることで、遊技者に対して、本物の信頼度を表示することができる。

【１９２７】

バトル演出では、図２６４に示すように、味方キャラと敵キャラとのバトルが行われるが、その過程において、敵キャラに与えたダメージが、例えば、図２６４に示すように、４５６ヒットポイントのダメージを与えた旨が表示された場合には、設定値が４乃至６のいずれかであることが確定又は高確率で設定４乃至６であることを示すようになっている。この種の例としては、例えば、６６６ヒットポイントのダメージの場合には、設定６であることが確定又は高確率で設定６であることを示すようにしたり、或いは、２４６ヒットポイントのダメージであれば、いわゆる偶数設定が確定或いは高確率で偶数設定であることを、１３５ヒットポイントのダメージであれば、いわゆる奇数設定が確定又は高確率で奇数設定であることを示すようにする等が挙げられる。このように、ＣＺ１状態からＣＺ２状態というように、次のさらに有利な段階に進むか否かを報知する演出中において、その報知の他に、設定値をも示唆するので、遊技の興趣を向上させることができ、遊技者の目を演出表示装置Ｓ４０に引き付けることに期待できる。なお、設定値の示唆演出の頻度として、奇数設定の出現頻度よりも偶数設定の出現頻度を高くするようにしてもよい。これは、設定値が６段階ある場合、奇数設定が確定すると、設定値６（最高設定）が否定されることになるため、極力遊技者が目にする機会を減らすことによって、遊技者の設定推測に対する好奇心を保つことが可能となる。

【１９２８】

このバトル演出においては、ＣＺ１状態からＣＺ２状態に移行することが決まっている場合（図２５６のステップＳ５３１３にて当たりとなって、ステップＳ５３１４にてＣＺ１突破フラグに１が保存されている場合）には、バトル演出としては味方キャラが勝つ旨の演出を行うことによって、遊技者にＣＺ２状態に進むことを報知する。また、本実施形態では、ＣＺ１状態において、ナビが終了した後のバトル演出の滞在ゲーム数は、図示しないＣＺ１ゲーム数カウンタによって管理されており、このＣＺゲーム数カウンタが所定の値（例えば、０）になったときに、味方キャラが勝つ旨の演出を行うようになっており、ＣＺ１状態からＣＺ２状態への移行は、このＣＺ１ゲーム数カウンタが０であり、ＣＺ状態１突破フラグが１である場合である（図２５０の（４）参照）。

【１９２９】

なお、ＣＺ１ゲーム数カウンタの所定の値を１とした場合には、このときに味方キャラが勝つ演出を行い、ＣＺ１ゲーム数カウンタが０になったときに、ＣＺ２状態に進む旨を報知する演出を行うようにしても良く、ＣＺ２状態に移行するかを遊技者に報知するタイミング（ＣＺ１ゲーム数カウンタの所定の値）については適宜設定可能であることは言うまでもない。また、このＣＺ１ゲーム数カウンタについては、ＣＺ１状態の開始時から終了までのゲーム数カウンタであっても良い。この場合、既定のナビ回数（本実施形態では３回）が確実に行えるゲーム数に、バトル演出を実行する回数を加算した値であることが望ましい。

【１９３０】

一方、ＣＺ２状態に進められない場合（図２５６のステップＳ５３１３にて外れた場合）には、バトル演出としては味方キャラが負ける旨の演出を行うことによって、遊技者にＣＺ２状態に進められないことを報知する。本実施形態では、バトル演出のゲーム数は、図示しないＣＺ１チャレンジカウンタによって管理されており、このＣＺ１チャレンジカウンタが０であり、上述のＣＺ１ゲーム数カウンタが０であった場合に味方キャラが負ける旨の演出を行うようになっている。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の０である場合には、ポイント特化状態１に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」１又は「当たる引き戻しに移行する」２である場合には、ＣＺ３状態に移行する（図２５０の（５）及び（６）参照）。なお、このＣＺ１状態中に、有利区間の上限である１５００Ｇ到達或いは出玉の差枚数が２４００枚（ＭＹ２４００）に到達した場合には（以後、単に「有利区間の上限に到達した場合」という。）、通常区間である非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

【１９３１】

ＣＺ１状態のバトル演出に勝利してＣＺ状態２に進んだ場合、このＣＺ２状態においては、上述のＣＺ１状態と同様なバトル演出を行って、味方キャラの勝敗によって遊技者にその次の移行先を報知する。本実施形態では、このＣＺ２状態ではナビ演出を行わない仕様となっており、このＣＺ２におけるバトル演出の滞在ゲーム数は、上述のＣＺ１ゲーム数カウンタと同様なＣＺ２ゲーム数カウンタにて管理されている。このため、ＣＺ２状態においては、ＣＺ２ゲーム数カウンタの値がそのままＣＺ２状態の滞在ゲーム数となっている。また、ＣＺ２状態のバトル演出の回数は、上述のＣＺ１チャレンジカウンタと同様なＣＺ２チャレンジカウンタによって管理されている。

【１９３２】

すなわち、ＣＺ２状態においても、例えば、５ゲーム、７ゲーム、９ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の３ゲーム（後述するＣＺチャレンジカウンタが３の状態の場合）に亘ってＣＺ２状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。また、ＣＺ２状態においては、ナビ演出が行われないため、ＣＺ２状態に突入すると直ぐに上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。なお、ＣＺ２状態においてもナビ演出を行うようにしても良く、この場合におけるＣＺ２ゲーム数カウンタについては、ＣＺ１ゲーム数カウンタと同様に扱えば良いことはいいまでもない。

【１９３３】

ＣＺ２状態では、ＣＺ２ゲーム数カウンタが０になったときに、ＣＺ２状態から上乗せ特化状態に移行することが決まっている場合（図２５６のステップＳ５３１５で当たりとなって、ステップＳ５３１６にてＣＺ２突破フラグに１が保存されている場合であり、図２５０の（４）も併せて参照）には、味方キャラが勝つ演出を行って上乗せ特化状態に進む（図２５０の（７）参照）。また、このＣＺ２状態においても、バトル演出開始前或いは開始時において、ＣＺ１状態と同様に、そのバトル演出の勝率、すなわち、図２５６のステップＳ５３１２にて保存されたＣＺ２突破率カウンタの値をそのまま、演出表示装置Ｓ４０に表示するようにしている。

【１９３４】

ＣＺ２状態において、上乗せ特化状態に進められない場合（図２５６のステップＳ５３１５にて外れた場合）には、味方キャラが負ける演出を行って、遊技者に上乗せ特化状態に進められないことを報知する。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の０である場合には、ポイント特化状態１に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」１又は「当たる引き戻しに移行する」２である場合には、ＣＺ３状態に移行する（図２５０の（８）及び（９）参照）。なお、このＣＺ２状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

【１９３５】

また、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態において、バトル演出に負けた場合の一部で、再度ＣＺ１に移行することを示唆する引き戻し演出を実行するＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態２）に移行することがある。すなわち、上述のように、引き戻し番号が１又は２の場合（図２５０の（６）及び（９）参照）には、ＣＺ３状態に移行する。また、このＣＺ状態３には、後述するＡＴ状態中のＳＴ状態において、ＳＴ状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないＳＴカウンタが０となり、引き戻し番号が１又は２の場合にも移行する（図２５０の（１６）参照）。また、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態及びＳＴ状態の終了後において、引き戻し番号が２の場合には、必ずＣＺ３状態に移行するが、引き戻し番号１の場合には、ＣＺ３状態に移行するか否かの抽選に当選した場合にはＣＺ３状態に移行し、当選しなかった場合にはそのままポイント特化１状態に移行するようになっている。すなわち、メイン遊技状態においては、ＡＴ３であるメイン遊技状態２であるのにもかかわらず、サブ遊技状態においては、ポイント特化１状態に移行することもあるようになっている。

【１９３６】

なお、本実施形態では、ＣＺ１状態にしてもＣＺ２状態にしても、例えば、５ゲーム、７ゲーム、９ゲームといった予め定められたゲーム数間継続するシナリオ演出が実行されているが、このシナリオ演出の滞在ゲーム数に応じて、ＣＺ１状態やＣＺ２状態を突破することを示唆することも可能である。例えば、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態においてはいずれも９ゲームのシナリオ演出が行われるのが常態とした場合、ＣＺ１状態が７ゲームで終わった場合には、ＣＺ２状態への移行が確定、ＣＺ１状態が５ゲームで終わった場合には、上乗せ特化状態への移行が確定（ＡＴ確定）というようにすることができる。また、ＣＺ１状態においては７ゲームのシナリオ演出、ＣＺ２状態でも７ゲームのシナリオ演出の場合には、ＡＴ確定とともに、上乗せ特化状態においては多数の上乗せ数が期待できる状態（例えば、常態では、毎ゲーム最低３セットの上乗せなのが、最低６セットの上乗せとなる等。もちろん、ゲーム数上乗せや枚数上乗せの場合も同様であることは言うまでもない）であることを示唆するというようにすることもできる。要は、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態のそれぞれのシナリオ演出の滞在ゲーム数の組み合わせによって、ＡＴ確定報知やＡＴ後の展開等といった有利状態に関する報知を行うようにすれば、その滞在ゲーム数等については適宜設定可能である。この観点で、上乗せ特化状態に移行することを報知する状態としては、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態の２つではなく、３つ以上用意するようにすることで、その組み合わせ数が増えて、この組み合わせによる報知を行う演出のバリエーションが多彩となる。

【１９３７】

ＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態２）においても、その滞在ゲーム数については、ＣＺ１ゲーム数カウンタと同様な図示しないＣＺ３ゲーム数カウンタによって管理されており、このＣＺ３ゲーム数カウンタが所定の値（例えば、０又は１）になる前までは、ＣＺ１状態に再び戻るか否かを示唆する引き戻し演出を行う。ＣＺ３ゲーム数カウンタが所定の値となったときにおいては、引き戻し番号が１の場合は、引き戻しが失敗した旨の演出を行った後に、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態に移行する一方、引き戻し番号が２の場合は、引き戻しが成功した旨の演出を行った後に、再びＣＺ１状態に移行する（図２５０の（１８）及び（１９）参照）。なお、このＣＺ３状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）

参照）。
【１９３８】
なお、それぞれのＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＣＺ３状態が終了した際には、これらのＣＺの終了を示す終了画面を演出表示装置Ｓ４０に表示するようにすることもできる。この場合、その表示画面の表示態様、具体的には、キャラクタが全員集合している特定表示態様であれば、最高設定の６が確定、キャラクタが偶数集まっている第１表示態様であれば、偶数設定が確定、キャラクタが奇数集まっている第２表示態様であれば、奇数設定が確定というように、表示対応に対応付けられた設定示唆を行うようにしても良い。また、この設定示唆においては、上述のように、その設定状況が確定するものの他、高設定程選ばれ易い高設定示唆表示態様、偶数設定程選ばれ易い偶数設定示唆表示態様、奇数設定程選ばれ易い奇数設定示唆表示態様というように、その設定状況を示唆する物であっても良いことは言うまでもない。
【１９３９】
また、外れの状態のＣＺ１状態の突入時、或いは、このＣＺ１の最終ゲーム等の所定のタイミングで、ＡＴに移行するか否かの特殊抽選を行い、この特殊抽選に当選した場合には、その次ゲーム以降の所定のタイミング（次ゲームでも良いし、３ゲームのシナリオ演出を行った後でも良いし、このタイミングについては適宜設定可能である。）にて、ＡＴが当たった旨の演出を行ってＡＴ（この場合は、上乗せ特化状態）に突入するようにしても良い。これについては、外れの状態のＣＺ２状態及びＣＺ３状態でも同様に適用することができる。このような特殊抽選については、本来外れていたものを強制的に当たりにするおまけ的要素の強い仕様であるため、その当選確率は例えば、一桁台（３％等）にするのが望ましい。このようにすることで、ＣＺ１状態等の開始時又は終了時等の所定のタイミングにおいて、ここで当たるかもしれないという期待感を遊技者に与え得ることができ、ＣＺ１状態等の遊技において緊張感のある遊技を提供することができる。この結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１９４０】
さらに、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態において、例えば、図１０の当選番号３の「逆押し黒７揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで黒７を狙う旨の演出を行って、黒７を表示させることによって、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態を突破したという旨の演出を行うようにしても良い（なお、目押しミスで黒７を表示できない場合でも、当選番号３が当選していることには変わらないため、黒７を表示したときと同じように扱われる）。この場合、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態を突破できる状況において、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態のシナリオ演出中に、逆押しで黒７を狙う旨の演出をカットインさせて、黒７を表示したら、シナリオ演出を強制的に終了して、ＡＴに突入するようにしても良いし、そのままシナリオ演出を続行してからＡＴに突入するようにしても良い。また、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態が突破できない状態である場合には、上述の当選番号３が当選しても、逆押しで黒７を狙う旨の演出を行わずに、逆押し以外の打順をナビするナビ演出を行うことで、黒７を表示させないようにしても良い。
＜第１６実施形態　ＡＴ中状態（上乗せ特化状態）＞
【１９４１】
上乗せ特化状態（ＡＴ４であるメイン遊技状態８）においては、例えば、３回等の所定回数のナビ演出が実行されるまで継続するとともに、滞在中においては毎ゲームに亘って、獲得できたセット数を報知する演出（例えば、１セット獲得という表示を行う演出等）を行う。本実施形態では、上乗せ特化状態は、ナビ演出の実行を管理する図示しないナビ回数カウンタの値が０となるまで継続し、この継続中においては、毎ゲームに亘って当選役に応じたセット数をストックするセット数ストック抽選（例えば、当選役に応じて、セット数０～３を抽選する等）を行っている。この上乗せ特化状態において、ナビ回数カウンタの値が０となったら、上乗せ特化状態にて獲得したセット数の合計を表示して上乗せ特化状態が終了する（図２５０の（１０）参照）。
【１９４２】

なお、上乗せ特化状態の継続については、上述のように所定回数のナビ演出が実行されるまでというものに代えて、所定ゲーム数までとしたり、或いは、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後において、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で択当てできれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。この場合、所定回数のナビ演出や所定ゲーム数が、上乗せ特化状態を最低限実行できる最低保証区間ということとなる。このようにすることで、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後においても、自力で小役やリプレイを当て続けければ（択当て成功も含む）、上乗せ特化状態が終了しないため、上乗せ特化状態による上乗せ数のさらなる上乗せが期待でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９４３】

本実施形態では、上乗せ特化状態においては、当選役に応じた上乗せセット数を抽選している。具体的には、ナビ演出の対象となる択役やリプレイであれば最低１セット上乗せ（ゲーム数上乗せであれば、５ゲーム等のゲーム数、枚数上乗せであれば１０枚等の枚数となる。以後同様。）、レア役であれば最低３セット上乗せするというように、レア役の方がより多くの上乗せセット数を獲得でき、このレア役よりも図１０の当選番号２の「逆押し白７」が当選した場合の方が、より多くの上乗せセット数を獲得できるようになっている。また、演出表示装置Ｓ４０では、１セットの上乗せの場合はキャラクタＡが出やすく、３セット上乗せの場合はキャラクタＢが出やすいというように、上乗せ数に応じた演出を実行するようになっている。なお、当選役と上乗せセット数との関係は、上述の実施形態に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。また、上乗せ特化状態において、所定回数のナビ演出（上述したゲーム数等含む）が実行されたあとの遊技において、レア役に当選した場合は、再度、所定回数のナビ演出を付与するようにしてもよい。言い換えれば、上乗せ特化状態をやり直すようにすることもできる。これにより、遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【１９４４】

この上乗せを行う際において、演出表示装置Ｓ４０には、サブ入力ボタンＳＢの押下を促す演出（イメージ的には図２６３参照）を行い、遊技者がこの演出に沿ってサブ入力ボタンＳＢを押下することで、上乗せセット数が表示されるようになっている（図２９２（ｃ）参照）。また、サブ入力ボタンＳＢの操作態様としては、単純に押下するものの他、連打や長押し等を遊技者に促す演出を行い、遊技者が連打した場合には、連打する度にセット数が上乗せされていく演出を実行し、長押しした場合には、押下時間の経過に伴ってセット数が上乗せされていくという演出も実行するようになっている。さらに、この上乗せ特化状態において、例えば、図１０の当選番号２の「逆押し白７揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで白７を狙うことを促す演出を行い、遊技者が逆押しにて白７を揃えたら、図２９１（ｃ）で示すような上乗せセット数を表示するようになっている。なお、遊技者が逆押しで白７の目押しに失敗したとしても、図１０の当選番号２が当選していることには変わらないため、上乗せはなされて、演出表示装置Ｓ４０に図２９１（ｃ）で示すような上乗せセット数の表示は行われる。

【１９４５】

また、この上乗せ特化状態が終了した際において、上乗せ特化状態にて獲得したセット数は、セット数を管理する図示しないＶセット数カウンタにセットされるようになっている。すなわち、上乗せ特化状態開始時にはナビ回数カウンタに３がセットされ、ナビ演出を行う毎にナビ回数カウンタの値がデクリメントされ、ナビ回数カウンタの値が０となったら上乗特化状態が終了するが、この後、Ｖセット数カウンタには、上乗せ特化状態にて獲得したナビ回数の値がセットされるようになっている。本実施形態では、３回のナビ演出を１セットとしており、例えば、獲得したセット数が５であれば、この５がＶセット数カウンタにセットされる。

【１９４６】

なお、このセット数ストック抽選においては、その抽選対象にセット数０がある場合は、抽選結果次第では上乗せ特化状態が終了した時点でセット数が０ということもあり得る

が、これを防止するために、例えば、抽選対象からセット数０を外して、必ず１以上のセット数を獲得できるようにしたり、上乗せ特化状態の最終ゲームでセット数が０であれば、強制的にセット数３（予め設定された保証セット数。）を付与したり、或いは、上乗せ特化状態においてナビ演出があった場合には、必ず１セット以上獲得できるようにしたり等、上乗せ特化状態においては、必ずセット数を獲得できるようにしている。また、この上乗せ特化状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

【１９４７】

また、ＡＴレベル１、ＡＴレベル２、ＡＴレベル３というように、この順でＡＴ中の上乗せ確率が高い（上乗せ抽選で用いる上乗せ抽選テーブルにおいて、この順で上乗せ確率が高い）ＡＴレベルを設け、上乗せ特化状態に移行したときにこのＡＴレベルを決めるＡＴレベル抽選を行うようにしても良い。このＡＴレベルの設定は、上乗せ特化状態に移行した場合に限られず、例えば、有利区間突入時においてＣＺ１状態の突破の有無を行う抽選と一緒に行うようにする等、適宜のタイミングを設定可能である。要は、ＡＴに突入した際にまでに設定されていれば、どのタイミングでも良い。さらに、ＡＴレベル抽選において、例えば、ＡＴレベル１において、上乗せの低確率状態テーブル、高確率状態テーブルというように、それぞれのＡＴレベルに対して、さらに、上乗せの低確率状態、高確率状態等を設けて細分化するようにし、それぞれのＡＴレベルにおいて、レア役等の当選で低確率状態及び高確率状態を切り替えたり、或いは、ＡＴレベル１に滞在している状態でのレア役等による昇格抽選、上乗せ抽選の当選による昇格抽選、１セット終了時のタイミングでの昇格抽選、３セット継続したときの最終ゲームによる昇格抽選等、疑似ボーナス突入時又は終了時のタイミングによる昇格抽選等、適宜のタイミングによる昇格抽選を行うことによってＡＴレベル１～３間の移行を行うようにしても良い。このＡＴレベルについては、上乗せ確率の高さに応じたレベルに限定されず、例えば、ＡＴがループ抽選に当選することによってループ（継続）するループタイプである場合には、そのループ確率の高低に応じたＡＴレベルとしたり、或いは、上乗せ抽選後に、上乗せの期待値が異なる種々の上乗せ態様を選択するタイプであれば、これらのうち、上乗せの期待値の高いものに対する抽選確率の高さに応じたＡＴレベルとしても良い。要は、そのＡＴにおいて、遊技者が有利となる状態に移行する確率の高低に対してＡＴレベルを設定するようにすればよい。

＜第１６実施形態　ＡＴ中状態（本ＡＴ状態）＞

【１９４８】

上乗せ特化状態が終了した後は、本ＡＴ状態（ＡＴ５であるメイン遊技状態６）に移行する。この本ＡＴ状態においては、上乗せ特化状態にて獲得したセット数に相当する回数（例えば、３回のナビ演出で１セット×６セット＝１８回）のナビ演出を実行する。本実施形態では、本ＡＴ状態では、３回のナビ演出を１セットとし、３、６、９・・・と３の倍数回のナビだけ継続する仕様としており、上乗せ特化状態においては、この３の倍数のいずれかが選択されるようになっている。そして、Ｖセット数カウンタが０となったら（このときは、後述するＢＢ状態のナビ回数カウンタが０で、潜伏番号も０）本ＡＴ状態が終了して、ＳＴ状態に移行する（図２５０の（１１）参照）。なお、この本ＡＴ状態中において、レア役等に当選した場合には、セット数上乗せ抽選や、或いはナビ回数そのものの上乗せ抽選を行い、当選した場合には、その上乗せした分だけ、本ＡＴ中状態を延長するようにすることも可能である。

【１９４９】

なお、本ＡＴ状態において、上記上乗せ抽選の確率が変動する仕様としても良い。例えば、それぞれ上乗せの確率が異なるモードα、β、γ（上乗せ確率については、α＜β＜γ）を設け、本ＡＴ状態への突入時にどのモードα～βで開始するのかのモード選択抽選を行い、この抽選結果に対応したモードにて本ＡＴ状態を行う。そして、本ＡＴ中のレア役等の当選や、滞在ゲーム数毎（例えば、１０ゲーム毎等）、ナビ回数毎（例えば、１０回ナビ演出がある毎等）、消化セット数毎（例えば、３セット毎等）とった契機で、モー

ド選択抽選を行って、この選択抽選結果に応じたモードに切り替えるとともに、演出表示装置Ｓ４０においては、現在滞在しているモードを明示的、或いは示唆的に表示するようにしても良い。このようにすることで、ＡＴ中において、ナビ演出を消化する他にも、付属的な遊技性を付与することができ、遊技意欲を促進させることができる。

【１９５０】

また、本ＡＴ中において、上乗せ抽選に当選した場合には、アイコン獲得状態と同様なルーレット演出によって遊技者に上乗せポイントを報知するようにしても良い。この場合、アイコン獲得状態のルーレット演出において、ルーレットの対象となっているアイコンに代えて、複数のポイント数を表示した画像にするだけで済むこととなり、演出画像の作成等を容易にすることができる。

＜第１６実施形態　ＡＴ中状態（ＳＴ状態）＞

【１９５１】

ＳＴ状態においては、所定ゲーム数（例えば、７ゲーム等）の間、毎ゲームにおいて、その当該ゲームの当選役に応じて、上述のセット数ストック抽選の実行抽選、実際はＡＴ中状態ではあるが演出上はビックボーナスのように見せている疑似ボーナスであるＢＢ状態（ＡＴ８であるメイン遊技状態６）へのＢＢ抽選、ＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態３）への引き戻し抽選等を行うとともに、これらの抽選結果に応じた演出を実行する。具体的には、ＳＴ状態において、先ず、ＳＴ当選か否かを抽選し、ＳＴ当選でない場合（ＳＴ外れ）には引き戻し抽選（引き戻し番号０～２のいずれかを抽選）を行い、ＳＴ当選であった場合には、潜伏状態の移行を管理する潜伏フラグ０～２（０は潜伏無しでセット数ストック抽選の実行抽選に当選、１は本ＡＴ中状態移行以上が当選可能、２はＢＢ状態移行以上が当選可能）を抽選する。このＳＴ状態の所定ゲーム数は、ＳＴゲーム数カウンタにて管理されており、このＳＴゲーム数カウンタが０となった時点（所定ゲーム数到達時点）で、セット数が０でＢＢ抽選にも引き戻し抽選にも当選（引き戻し番号＝０）していなかった場合には、ＡＴ中状態が終了して、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態に移行する（図２５０の（１５）参照）。

【１９５２】

なお、本実施形態では、ＳＴ状態は、所定ゲーム数経過（ＳＴゲーム数カウンタが０）が終了条件であったが、これに代えて、例えば、所定回数のナビ演出が実行されるまでとしても良いし、或いは、上述の上乗せ特化状態の変形例と同様に、所定回数のナビ回数や所定ゲーム数経過までは、ＳＴ状態を最低限実行可能な最低保証区間として、ナビ回数表示や経過ゲーム数表示を、演出表示画面Ｓ４０の第１領域ＳＲ１等に表示し（なお、どこの領域に表示しても良い。）、その後は、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で択当てできれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。

【１９５３】

ＳＴ状態において、ＳＴ当選であって、潜伏状態０が当選した場合には、本ＡＴ状態でのセット数抽選を行うとともに、ＳＴ状態の終了を管理するＳＴ終了管理フラグ（０は継続、１は終了）を１にセットする。この後、セット数ストック抽選の実行抽選に当選した旨の報知を行うための前兆ゲーム数を抽選し、この抽選した前兆ゲーム数を、前兆ゲーム数を管理する図示しない前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲーム数の間は、再び本ＡＴ中状態に戻れることを示唆する演出等を実行し、前兆ゲーム数の最終ゲーム等において本ＡＴ中状態に移行する旨の演出を行う。そして、前兆ゲーム数カウンタが０（前兆終了）、或いはＳＴゲーム数カウンタが１になると、次ゲームから本ＡＴ状態に移行する（図２５０の（１４）参照）。なお、この前兆ゲーム数の間においても、上述のＣＺ１状態等にて説明したシナリオ演出を実行するようにしても良い。また、前兆ゲーム数カウンタが０、或いはＳＴゲーム数カウンタが１になったときには演出表示装置による告知を行うようにしてもよいし、遊技者がストップスイッチを操作することでリールが特殊変動をするようにしてもよい。ここで、特殊変動とは、リールを一旦停止させて逆回転を行わせ、１周した後で目的に図柄を停止させることや、停止したリールを上に３ステップ、

下に３ステップ動作することが考えられる。特殊変動を行うリールは、適宜、抽選により決定してもよい。

【１９５４】

ＳＴ状態において、ＳＴ当選であって、潜伏状態１又は２が当選した場合には、ＳＴ終了フラグを１にセットし、潜伏状態に移行することを示唆する演出を行うための前兆ゲーム数を抽選により決定して前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲームの間は、潜伏状態に移行することを示唆する演出等を実行し、この前兆ゲーム数カウンタが０、或いはＳＴゲーム数カウンタが１になったら、潜伏状態（ＡＴ７であるメイン遊技状態５）に移行する（図２５０の（１５）参照）。

【１９５５】

また、ＳＴ状態においては、上述のセット数ストック抽選の実行抽選にもＢＢ抽選（疑似ボーナス抽選）にも当選しなかった場合には、ＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態３）への引き戻し抽選を行う。この引き戻し抽選においては、上述のように、引き戻し番号０～２のいずれかを抽選する。そして、引き戻し番号が１又は２であった場合は、ＳＴゲーム数カウンタが０になるまでＣＺ３状態に移行することを示唆する演出等を実行してから、ＣＺ３状態に移行する（図２５０の（１６）参照）。なお、このＳＴ状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

＜第１６実施形態　ＡＴ中状態（潜伏状態）＞

【１９５６】

潜伏状態においては、潜伏フラグに応じて、セット数ストック抽選の実行抽選に当選の旨の０、疑似ボーナスであるノーマルビックボーナス（例えば、３０Ｇ間継続するボーナス）に当選の旨の１、疑似ボーナスであってノーマルビックボーナスよりも有利なハイパービックボーナス（例えば、６０Ｇ間継続するボーナス）に当選の旨の２、有利区間が終了するまで継続するエンディングボーナス（エンディング状態ということもある。）に当選の旨の３のといった有利状態識別番号０～３のいずれかを抽選する。すなわち、潜伏フラグが１（本ＡＴ中状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号０～３のいずれかを抽選し、潜伏フラグが２（ＢＢ状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号１～３のいずれかを抽選する。

【１９５７】

潜伏状態において、有利状態識別番号０が当選した場合には、本ＡＴ状態でのセット数抽選を行うとともに、ＳＴ状態の終了を管理するＳＴ終了管理フラグ（０は継続、１は終了）を１にセットする。そして、本ＡＴ状態に移行することを示唆する演出等を実行し、ＳＴゲーム数カウンタが０になったら、本ＡＴ状態に移行する（図２５０の（１７）参照）。

【１９５８】

ここで、本ＡＴ状態に移行する前に、上述の一連増加カウンタの値をチェックしており、この値が２０００（枚）未満であれば、そのまま本ＡＴ状態に移行し、この値が２０００よりも大きい場合には有利区間の終了条件が満たされるまで継続するエンディング状態（ＡＴ９であるメイン遊技状態９）に移行する。すなわち、本ＡＴ状態に移行する前に、有利区間の終了条件の１つである２４００枚到達に対して、今現在、どのくらいの差枚数であるかをチェックしており、本ＡＴ状態におけるエンディング状態への移行の閾値が所定値Ｍ（例えば、２０００枚）よりも少なければ、そのまま本ＡＴ状態に移行し、所定値Ｍよりも大きければ、エンディング状態に移行するようになっている。この閾値については、本ＡＴ状態であれば、その閾値に本ＡＴ状態で獲得可能な遊技メダル数を加算した値が２４００枚よりも少なくするようにすることが好ましい。この場合、本ＡＴ状態等の有利状態の途中で、有利区間終了条件を満たすことで本ＡＴ状態等の有利状態が終了することを防止することができる。

【１９５９】

また、潜伏状態において、有利状態識別番号１～３に当選した場合にはそれぞれ、ＳＴ

終了管理フラグを１にセットした後、いずれかのＢＢ状態等に移行することを示唆する演出等を実行し、ＳＴゲーム数カウンタが０になったら、有利状態識別番号が１であればＢＢ状態の１つであるノーマルビックボーナス（ＡＴ８であるメイン遊技状態６）、２であればＢＢ状態の１つであるハイパービックボーナス（ＡＴ８であるメイン遊技状態６）、３であればエンディング状態（ＡＴ９であるメイン遊技状態６）にそれぞれ移行する（図２５０の（１７）参照）。

【１９６０】

これらのボーナスに移行する前においては、上述のＡＴ状態への移行の前と同様に、の一連増加カウンタの値をチェックしている。ノーマルビックボーナス（有利状態識別番号１）の場合は、一連増加カウンタの閾値が１８００（枚）であり、ハイパービックボーナス（有利状態識別番号２）の場合は、一連増加カウンタの閾値が１６００（枚）であり、これらの閾値よりも大きい場合にはエンディング状態に移行し、少ない場合にはそのままノーマルビックボーナス（ＡＴ８であるメイン遊技状態６）やハイパービックボーナス（ＡＴ８でるメイン遊技状態６）に移行する。これらの閾値についても、上述と同様に、その閾値に、ノーマルビックボーナスやハイパービックボーナスのそれぞれにおいて獲得可能な遊技メダル数を加算した値が好ましい。また、本実施形態では、ノーマルビックボーナス及びハイパービックボーナスを一括りに、ＡＴ８としているが、ぞれぞれ別のＡＴ状態として管理するようにしても良いし、これらのボーナスに応じたメイン遊技状態を別途設けるようにしても良いことは言うまでもない。

【１９６１】

なお、エンディング状態については、有利区間の終了条件までＡＴが継続する仕様であるため、上乗せ抽選等が一切行われない。このため、エンディング状態においては、レア役に当選した場合においては、レア役が当選した旨の演出は行うが、上乗せに係る演出については一切行わないようになっている。また、エンディング状態でなくても、その有利区間での差枚数が、有利区間の終了条件の１つである２４００枚に近い所定の閾値（例えば、２２００枚）を超えている場合、或いは、遊技区間の滞在ゲーム数が、有利区間の終了条件の１つである１５００ゲームに近い特定の閾値（例えば、１４００ゲーム）においては、上乗せ抽選を行わないようにしても良い。

【１９６２】

また、上記所定の閾値及び特定の閾値については、１つに限られず、例えば、差枚数の所定の閾値であれば、第１所定閾値として１８００枚、第２所定閾値として２０００枚、第３所定閾値として２２００枚を設定し、第１閾値の場合には第１所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第２閾値では第１閾値よりも高い第２所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第３閾値では強制的にエンディング状態に移行させたり、或いは、第１閾値を超えたら上乗せ確率が、その前の状態よりも高い抽選テーブルに切り替え、第２閾値を超えたら第１閾値のときよりも上乗せ確率がさらに高い抽選テーブルに切り替えたり、というように、各閾値に応じた所定抽選や所定処理を行うようにしてもよい。これについては、有利区間のゲーム数においても、同様に、第１閾値（例えば、１０００ゲーム）、第２閾値（例えば、１２００ゲーム）、第３閾値（例えば、１４００ゲーム）と設定して、各閾値にそれぞれ対応した上乗せ抽選テーブルや、エンディング状態への移行抽選等といった所定処理や所定抽選を行うようにしても良い。

【１９６３】

また、エンディング状態においては、レア役でも上乗せを行わないため、エンディング状態でレア役が出てくるのは望ましくないため、例えば、レア役として、例えば、図１０の当選番号２の「逆押し白７揃いリプレイ」のように、打順によって表示されるリプレイの図柄組み合わせが異なるリプレイの当選エリアを設け、この当選エリアでは、例えば、第一の操作態様である順押しを行うと、左リールにチェリー等の図柄を有するリプレイに対応した図柄組み合わせが停止する停止制御を行うようにし、第二操作態様である逆押しを行うと、通常のリプレイ図柄組み合わせが停止する停止制御を行うように設定し（いわゆるレア役リプレイを設定し）、エンディング状態でない場合に、この当選エリアが当選

した場合には、順押しをする旨のナビ演出を行って左リールにチェリーを表示させてレア役扱いとして、上乗せ抽選を行う一方、エンディング状態では、逆押しをする旨のナビ演出を行うことによって、遊技者から見て、チェリーというレア役が表示されないようにしても良い。これについては、リプレイに対応した図柄が、遊技者から見てチェリーを例に取ったが、これについては、スイカ図柄等、適宜設定可能であり、遊技者に対してレア役として認識されている図柄を用いればよい。このようにすることで、上乗せの無いエンディング状態で、レア役に対応した図柄を表示することを防止でき、エンディング状態中にレア役を引いてしまってたという引き損感を低減することができる。

【１９６４】

さらに、エンディング状態への移行条件は、上述のように、エンディング状態への移行抽選に当選した場合や、有利区間の滞在ゲーム数が所定ゲーム数を超えたとき、遊技区間中の差枚数が所定枚数を超えたときに限定されず、例えば、上乗せ特化状態において獲得したＡＴの継続ゲーム数が、ＡＴにおける１ゲーム当たりの遊技メダルの獲得期待値（ＡＴ中の１ゲーム当たりの純増枚数）からして、有利区間の終了条件の１つである上限枚数を超えた状態（例えば、純増枚数が１０枚の場合は、２４０ゲームＡＴが継続すると、１０枚×２４０ゲーム＝２４００枚となって、有利区間の終了条件を満たす。）になった場合、或いは、ＡＴ中の上乗せによって加算されたＡＴの残り継続ゲーム数と上記遊技メダルの獲得期待値とからして、上記上限枚数を超えるような状況となった場合にも、エンディング状態への移行条件を満たしたとして、エンディング状態に移行するようにしても良い。要は、ＡＴ中において、有利区間の終了条件を満たす状態となった場合に、エンディング状態に移行するようにすれば良い。

【１９６５】

また、上乗せ特化状態においては、上述の純増枚数が１０枚の場合を例に取ると、上乗せによるＡＴ継続ゲーム数が２４０ゲームを超えた場合、これ以上の上乗せについては、意味をなさないが、そのまま上乗せ特化状態を継続して、最終的に、例えば、２８０ゲームと、純増枚数からすると有利区間の終了条件を超えたゲーム数を表示するようにしても良いし、２４０ゲームを超えた時点で、強制的に上乗せ特化状態を終了し、エンディング状態に移行するようにしても良い。

【１９６６】

また、この潜伏状態は、上述の本ＡＴ状態、ＢＢ状態）においても抽選されており、これらの本ＡＴ状態やＢＢ状態において、潜伏番号１又は２が当選した状態で、本ＡＴ状態やＢＢ状態が終了すると、潜伏状態に移行するようになっている（図２５０の（１２）参照）。なお、この潜伏状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

＜第１６実施形態　非ＡＴ中状態＞

【１９６７】

本実施形態では、図２５０乃至２５３にも示すように、有利区間である上述のＡＴ中状態（メイン遊技状態２～８）が終了すると、原則として、非有利区間である通常区間に移行するようになっており、図２５５のフローチャートでも説明したように、この通常区間において有利区間が当選すると、有利区間における通常状態であるメイン遊技状態１に移行する（図２５０の（１）参照）。この通常状態は、図２５５のステップＳ５２０６にて決定した天井ゲーム数がセットされる。また、通常状態では、上乗せ特化状態に直接移行するＡＴ直撃役の当選がない場合にはＣＺ１状態に移行する（図２５０の（２）参照）。さらに、通常状態において、ＡＴ直撃役に当選した場合には、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に０にすることで、上乗せ特化状態に移行するようになっている（図２５０の（３）参照）。換言すれば、通常状態においては、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に０にするゲーム数短縮抽選を行っているともいえる。なお、直撃役を有している場合には、通常状態において直撃役に当選すると、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に０にすることで、ＣＺ１状態、上乗せ特化状態或いはエンディング状態に移行するようにしても良い。

【１９６８】
非ＡＴ中状態は、通常区間及び有利区間における通常状態にて実行される状態であり、この非ＡＴ中状態は、基本的には、当たりゲーム数カウンタが０になるまで実行される。また、非ＡＴ中状態のうち、ポイント特化２状態、アイコン獲得状態、前兆状態においては、原則として通常状態（メイン遊技状態１）に滞在しているが、ポイント特化１状態、サブ通常状態においては、通常区間或いは通常状態に滞在している可能性がある。すなわち、ＡＴ中状態を終了してもＸ回目の有利区間が終了せずに、ポイント特化１特化状態及びサブ通常状態の途中まで継続した後に通常区間となり、その後、Ｘ＋１回目の有利区間が開始される状況が発生し得る（これについては、後述する）。
【１９６９】
また、通常区間から有利区間に移行した際においては、図２５６のフローチャートでも説明したように、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態を経由して上乗せ特化状態に移行するか否かも決定されている。これらの情報、すなわち、図２５６のステップＳ５３０８のＣＺ１突破率カウンタの値、同図のステップＳ５３１２のＣＺ２突破率カウンタの値、同図のステップＳ５３１４のＣＺ１突破フラグによるＣＺ２状態への移行の有無、ステップＳ５３１６のＣＺ２突破フラグによる上乗せ特化状態に移行の有無等のメイン情報（所定情報）は、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信されている。副制御基板Ｓは、これらのメイン情報がある場合には、これに基づいて非ＡＴ中状態を制御し、メイン情報がない場合には、あらかじめ定められた特定の情報に基づいて非ＡＴ中状態を制御するようになっている（これについては後述する）。なお、このメイン情報については、副制御基板Ｓによる非ＡＴ中状態の制御に必要な情報であれば、特に限定されない。
＜第１６実施形態　非ＡＴ中状態（ポイント特化１状態）＞
【１９７０】
本実施形態では、図２６６で示すように、ＡＴが終了すると、必ず、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態に移行する。具体的には、副制御基板Ｓによるポイント特化１状態準備処理を示すフローチャートである図２６８に示す通りである。すなわち、副制御基板Ｓは、主制御基板ＭからのＡＴの最終ゲームにおいて全リールＭ５０が停止した旨の情報（コマンド）、及びＡＴ中状態が終了した旨の情報を受けると（ステップＳ６００１及びＳ６００２）、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないポイント特化Ｇ数カウンタに、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数の上限値（例えば、３０（ゲーム））をセットし、非ＡＴ中状態の演出状態（演出遊技状態）をポイント特化１状態にセットする（ステップＳ６００３及びＳ６００４）。これによって、非ＡＴ中状態において、ポイント特化１状態に移行する。
【１９７１】
このポイント特化１状態では、ＣＺ１やＣＺ２の突破率アップや突破確定といった本ＡＴ状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示すアイコン（第１情報）を獲得するためのポイント（カウンタ値）について、サブ通常状態よりも多く獲得可能となっている状態であり、ポイント特化１状態専用の演出が行われる状態となっている。ポイント特化１状態の最初の１ゲーム目においては、ポイント特化１状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出す等の演出を行うとともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、２ゲーム目から３０ゲームの合計２９ゲームに亘ってポイント獲得抽選を行い、最後の３０ゲーム目においては、このポイント特化１状態で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の１ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。
【１９７２】
このポイント特化１状態で、ポイントを獲得すると、図２６５に示すように、演出表示装置Ｓ４０に、ポイントを獲得した旨の演出が実行されるようになっている。すなわち、副制御基板Ｓは、当該ゲームの当選役に応じたポイント獲得抽選（例えば、当選役に応じて０～１０００の範囲で選択される等）を行っており、この抽選によって得たポイントを、ポイントを管理する図示しないポイントカウンタ（所定のカウンタ）に記憶するように

なっている。
【１９７３】
　また、副制御基板Ｓは、ポイント特化１状態においては、同じ当選役に対して、サブ通常状態よりも高い確率で、所定数のポイントを得るポイント獲得抽選を行っている。これについては、例えば、サブ通常状態において用いられる低ポイント抽選テーブルと、この低ポイント抽せんテーブルよりも所定数以上のポイントの割り当て確率の高い高ポイント抽選テーブルとを設けることによって実現することが可能である。なお、ポイント特化１状態及び後述するポイント特化２状態においては、毎ゲーム、必ずポイントを獲得できるようにしても良いし、同じポイント獲得抽選に当選した状況であっても、サブ通常状態よりも、ポイント特化１状態及びポイント特化状態２の方がより多くのポイントを獲得できるように（例えば、当選役がベルに対応したポイント獲得抽選に当選した場合、サブ通常状態では１ポイントだが、ポイント特化１状態及びポイント特化２状態では１０ポイントとする等）したりしても良い。要は、ポイント特化１状態及びポイント特化２状態においては、サブ通常状態よりも有利にポイントを獲得できるようになっていれば良い。
【１９７４】
　また、ポイント特化１状態の最終ゲーム（ポイント特化Ｇ数カウンタのカウンタ値が１）において、ポイントの上限である上限値（例えば、１０００ポイント。図２６６では、１０００ｐｔと記載）以上に値になっていれば（ｐｔ１０００超え）、アイコン獲得状態に移行する。このアイコン獲得状態では、演出表装置Ｓ４０等において、複数のアイコンをルーレットのように回転表示して最終的に停止したアイコンが獲得アイコンであることを示すルーレット演出等が実行されて、遊技者に獲得したアイコンを報知するようになっている（これについても後述する）。
【１９７５】
　なお、アイコン獲得状態における演出は、上述のルーレット演出の他、例えば、図２６７に示すように、上述のＣＺ１状態と同様なバトル演出を行い、このバトル演出において味方キャラが勝つことで、登場した敵キャラに応じたアイコン、例えば、図２６７では「熱！」というアイコンを出現させることで、遊技者に獲得したアイコンを報知するようにしても良い。また、このバトル演出にて、敵キャラに与えたダメージについては、上述のバトル演出と同様に設定を示唆するものであっても良い。要は、遊技者に獲得するアイコンを報知できる演出であれば良い。
【１９７６】
　また、ポイント特化１状態においては、複数のステージや、登場キャラクタを用意し、例えば、ステージＡよりもステージＢの方が、又は、キャラクタＡよりもキャラクタＢの方が、次回のＣＺ１状態までに要するゲーム数が短いというように、次回のＣＺ１状態までに要するゲーム数の長短を示唆するようにしても良いし、ステージやキャラクタによって設定示唆を行うようにしても良い。
【１９７７】
　また、例えば、最大天井ゲーム数が最大で（例えば９００ゲーム）、或いは、第１のゲーム数区間（例えば、２００ゲーム台、５００ゲーム台等）のいずれかでＣＺ１状態に移行するゲーム数（以後、解除ゲーム数という）が選択され易いモードＡ、このモードＡよりも短い最大天井ゲーム数（例えば６００ゲーム）、或いは、第２のゲーム区間（例えば、１５０ゲーム～２５０ゲーム、３５０～４５０ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモードＢ、このモードＢよりも短い最大天井ゲーム数（例えば４００ゲーム等）、或いは、第３のゲーム区間（例えば、１５０～２００ゲーム、２５０ゲーム～３００ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモードＣ、モードＣよりも低い所定ゲーム数（例えば、２５０ゲーム）までのいずれかで解除ゲーム数が選択されるモードＤ、このモードＤよりも低い特定ゲーム数（例えば、１００ゲーム）のいずれかで解除ゲーム数が選択されるモードＥ、最大天井はモードＣと同じだが、解除ゲーム数に到達するとＣＺを経由せずに直接ＡＴに移行するモードＥというように、複数のモードＡ～Ｅがあった場合、上述のステージやキャラに応じて、どのモードであるのかを示唆するようにし

ても良い。
【１９７８】
さらに、ポイント特化１状態の終了ゲームにて全リールが停止した後から、次ゲームの開始前の間において、サブ入力ボタンＳＢを押下すると、例えば、演出表示装置Ｓ４０の第二所定領域ＳＲ２（なお、どの領域であっても良いことは言うまでもない）に、上述のモードＡ～Ｅに対応付けられたカードを模した画像を表示する等によって、上述のモード示唆や設定示唆等を行うようにしても良い。
【１９７９】
このようなポイント特化１状態に係る副制御基板Ｓによる制御を図２６９及び図２７０に示す。なお、図２６９は、ポイント特化１状態におけるレバー押下時の副制御基板Ｓによる処理（ポイント特化関連レバー処理）を示すフローチャートであり、図２７０は、ポイント特化１状態における最終停止時の副制御基板による処理（ポイント特化関連全停止時処理）を示すフローチャートである。
【１９８０】
副制御基板Ｓは、ポイント特化１状態において、スタートレバーＤ５０が押下された旨の情報を主制御基板Ｍから受けると（ステップＳ６１０１）、ポイント特化Ｇ数カウンタ（図２６９では、単に「カウンタ」と表記）が、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数の上限値、換言すれば、ポイント特化１状態の初期値（例えば、上述のように３０（ゲーム））であった場合（ステップＳ６１０２でＹｅｓ）にはステップＳ６１０３に進み、初期値でない場合（ステップＳ６１０２でＮｏ）にはステップＳ６１０７に進む。
【１９８１】
ポイント特化Ｇ数カウンタのカウンタ値が初期値であった場合には、ポイント特化１状態に突入したゲームであり、副制御基板Ｓは、ポイント特化１状態に突入した旨を報知する突入画面に係る突入画面コマンドや、ポイント特化１状態の背景に係るポイント特化背景コマンドや、ポイント特化１状態にて実行される各種演出に係るＩＦコマンド等を、演出表示装置Ｓ４０等に送信する（ステップＳ６１０３、ステップＳ６１０４）。また、副制御基板Ｓは、このポイント特化１状態に突入した際においては、上述の突入画面を出すことが決定しているため、このポイント特化１状態に突入したゲームにおいて、例えば、レア役等に当選することによってこれに関する演出が実行されないようにするために、実行する演出を上述の突入画面関連のみに限定する限定処理（演出なし限定）を実行した（ステップＳ６１０５）後、ポイント特化Ｇ数カウンタのカウンタ値を１減算する処理を実行する（ステップＳ６１０６）。なお、限定処理については、例えば、選択される画像を上述の突入画面等のみにしたり、或いは、レア役等の当選役に当選したとしても、当選役に基づいた演出抽選を禁止するようにすることによって行うことができる。これによって、ポイント特化１状態に突入した際においては、その突入画面等といった突入時の固有の演出が、演出表示装置Ｓ４０等によって実行されることとなる。
【１９８２】
一方、ポイント特化１状態のポイント特化Ｇ数カウンタのカウンタ値が初期値でない場合、すなわち、ポイント特化１状態中である場合には、副制御基板Ｓは、当選役に応じて付与するポイントを決定して加算するポイント加算処理を実行し（ステップＳ６１０７）、この付与するポイントに応じた演出（ポイント特化１状態に固有の演出等）を抽選するための演出テーブルを決定する演出テーブル決定処理を実行する（ステップＳ６１０８）。そして、副制御基板Ｓは、ステップＳ６１０９にてステップＳ６１０４と同様な処理を実行し、上述の演出テーブルから演出パターンを抽選する処理を実行する（Ｓ６１１０）。これによって、演出表示装置Ｓ４０等において、図２６５にて示すような、ポイントを得た旨の演出等が実行されることとなる。
【１９８３】
次に、図２７０のフローチャートに沿った副制御基板Ｓのポイント特化関連全停止時処理について説明する。副制御基板Ｓは、ポイント特化１状態において、全リールＭ５０が停止した旨の情報を主制御基板Ｍから受けると（ステップＳ６１３０）、ポイント（遊技

者に付与されたポイント）を加算する後述のポイント加算処理を実行する（ステップＳ６１３１）。この加算処理の後、ポイント特化Ｇ数カウンタが１の場合、すなわち、ポイント特化１状態の最終ゲームであった場合には（ステップＳ６１３２でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、ポイント特化１状態の終了をセットする（ステップＳ６１３３）。

【１９８４】

一方、ポイント特化Ｇ数カウンタが１ではない場合には（ステップＳ６１３２でＮｏ）、副制御基板Ｓは、ステップＳ６１３４にてポイント特化Ｇ数カウンタが０でないか否か、すなわち、ポイント特化１状態が終了した状態か或いはポイント特化１状態中であるかを判断する。このステップＳ６１３４にて、ポイント特化Ｇ数が０ではなく、ポイント特化１状態中であると判断した場合は（ステップＳ６１３４でＮｏ）、演出状態（演出遊技状態）をポイント特化１状態にセットする処理を実行する（ステップＳ６１３５）。

【１９８５】

また、ポイント特化Ｇ数カウンタが０であった場合、換言すれば、ポイント特化１状態が終了した状態の場合には（ステップＳ６１３４でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、アイコン獲得状態にて、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（０は実行無し又は実行不可、１は１回実行、２は２回実行）が、１以上であった場合、すなわち、ルーレット演出が実行される場合には（ステップＳ６１３６でＹｅｓ）、ルーレット演出を発動する処理であるルーレット演出発動処理を実行する（ステップＳ６１３７）。

【１９８６】

また、副制御基板Ｓは、ルーレットフラグが、１以上でない場合（ルーレットフラグが０であった場合）、すなわち、ルーレット演出が実行されない場合には（ステップＳ６１３６でＮｏ）、ポイント特化１状態が終了した後に移行するサブ通常状態にて滞在する演出ステージの抽選である節目ステチェン抽選）を行い、この抽選に応じた演出状態をセットする（ステップＳ６１３８及びＳ６１３９）。なお、このポイント特化１状態の終了条件としては、上述の所定のゲーム数のみならず、毎ゲームにおいて、ポイント特化１状態を終了させるための転落抽選を行い、この転落抽選に当選したことに基づいて終了するようにしても良く、その終了条件については特に限定しない。

＜第１６実施形態　非ＡＴ中状態（サブ通常状態）＞

【１９８７】

サブ通常状態においては、複数種類の通常ステージのいずれかに滞在しており、これらの通常ステージは、サブ通常状態における滞在ゲーム数に応じて適宜変更されるようになっている。本実施形態では、これらの通常ステージにおいてはそれぞれ、互いに特化移行抽選の当選確率の異なる抽選テーブルによって、特化移行抽選を行うようにしており、滞在ステージに応じてポイント特化２状態への移行の期待度が異なるようになっている。なお、同一滞在ステージに滞在している場合においても、昼背景、夕方背景、夜背景の順にポイント特化２状態への移行の期待値が異なる（この順に、特化移行抽選の当選確率の高いテーブルが用いられる）ようにしても良い。

【１９８８】

本実施形態では、サブ通常状態が開始されてから、予め定められた所定ゲーム数（例えば、１５０ゲーム、２５０ゲーム、３５０ゲーム等）到達すると、ＣＺ１状態への移行を示唆する演出を行うとともに、本前兆ステージに移行する。また、この本前兆ステージに移行する前の所定ゲーム数（例えば、１５０ゲームで前兆ステージに移行する場合には、その３０ゲーム前の１２０ゲームから等）においては、本前兆ステージに移行することを示唆する演出等が行われるプレ前兆ステージに移行する。さらに、本前兆ステージから、この本前兆ステージよりもＣＺ１状態への移行期待値の高い真本前兆ステージに移行することもある。

【１９８９】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージは、複数回のゲームに亘ってそれぞれのステージに応じた演出を実行する。これらのプレ前兆ステージ、本前兆

ステージ、真本前兆ステージにおいてもそれぞれ、その前兆の滞在ゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させる上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにはそれぞれ、プレ前兆カウンタ、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタによってその滞在ゲーム数を管理するようになっており、それぞれのカウンタのカウンタ値が例えば０になったとき（シナリオ演出の最終ゲーム等）においてＣＺ１状態に移行できるか否かを遊技者に報知するジャッジ演出等を実行する。

【１９９０】

これらの前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、例えば、所定のタイミングにて、３０ゲーム、３５ゲーム、４０ゲームのいずれかから選択されたり、或いは、３０～４０ゲームからランダムに選択したりする等によって決定される。上記所定のタイミングとしては、例えば、ぞれぞれの前兆ステージにへの突入ゲームの前ゲームのスタートレバー押下時や全リール停止時等のタイミング、或いは、有利区間に移行したときのスタートレバー押下時や全リール停止時のタイミング等が挙げられ、要は、前兆ステージに突入する前に決まっていれば、どのタイミングであっても良い。また、上述のＣＺ１状態等のシナリオ演出でも説明したように、例えば、３０ゲームで前兆が終了した場合には、ＣＺ１状態への移行可能性が高いというように、その滞在ゲーム数にて、ＣＺ１状態への移行期待値を示したり、或いは、前兆が３３ゲームといったゾロ目で終わったら高設定を示唆したり等といった設定示唆等を行うようにしても良い。

【１９９１】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにおいて、ＣＺ１状態に移行する旨の演出がなされると、ＣＺ１状態に移行し、ＣＺ１状態に移行しない旨の演出がなされると、通常ステージのいずれかのステージに移行するようになっている。なお、サブ通常状態における上述の各種ステージは、上述のものに限定されず、機種仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本前兆ステージにおいて、真本前兆ステージに移行することが決定している場合には、本前兆ステージ中に真本前兆ステージに移行することを示唆する演出を行うようにしても良い。

【１９９２】

このようなサブ通常状態においては、図２７１に示すように、どのステージであっても、毎ゲーム、当選役に応じたポイント獲得抽選を行っており、ポイントを獲得すると、そのポイントがポイントカウンタに加算されつつ演出表示装置Ｓ４０等にてポイントを獲得した旨の演出が行われる（図２６５参照）。このポイントが所定値（例えば、１０００ポイント）以上となると、アイコン獲得状態への移行フラグであるポイントフラグをセットしつつ、ポイントカウンタに記憶された総ポイントから１０００ポイントを減算する。例えば、ポイントカウンタに１２３０ポイントが記憶されている状態であれば、そこから１０００ポイントを減算することで、ポイントカウンタの値は２３０ポイントとなり、これがそのまま引き継がれた状態でその後のサブ遊技状態等を進行するようになっている。

【１９９３】

また、ポイント特化１状態およびポイント特化２状態においても、ポイントが所定値以上となった場合には、ルーレットフラグ（以下、ポイントフラグと称することもあり、例えば、図２７１ではポイントフラグと表記。）がセットされて、アイコン獲得状態に移行する。本実施の形態では、通常ステージのいずれかに滞在している場合には、即時にアイコン獲得状態に移行でき、ポイントフラグがセットされた次ゲームにてアイコン獲得状態に移行する一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージ、特化前兆ステージ（これについては後述する）、ポイント特化１状態およびポイント特化２状態に滞在している場合には、アイコン獲得状態への移行が保留され、これらステージや状態の終了した次ゲーム以降でアイコン獲得状態に移行する仕様となっている。

【１９９４】

したがって、ポイントフラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイントフラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム、ポイント特化

１状態及びポイント特化２状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム等）にてアイコン獲得状態に移行して、ルーレット演出が実行され、このルーレット演出によって獲得したアイコンを遊技者に報知する。この獲得したアイコンについては、図２９２（ａ）に示すように、演出表示装置Ｓ４０の右上の第１所定領域ＳＲ１に表示される。このアイコンについては複数個の獲得が可能であり、複数のアイコン（本実施形態では、最大で５個）を獲得した場合には、演出表示装置Ｓ４０の所定領域に横に並んで表示される。

＜第１６実施形態　ポイント加算処理＞

【１９９５】

次に、このポイント獲得に関する副制御基板Ｓによる処理を図２７２及び図２７３のフローチャートに沿って説明する。図２７２は、図２６９のステップＳ６１０８のサブルーチンに係るレバー押下時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。スタートレバーＤ５０が押下されることよって、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態に移行するか否かの特化移行抽選を実行する（ステップＳ６２０１及びステップＳ６２０２）。この特化移行抽選においては、例えば、上述のＣＺ直撃役やＡＴ直撃役のように、ポイント特化２状態に直接移行する特化直撃役を設けても良いし、当選役に応じた抽選確率（小役やリプレイよりもレア役の方が当選確率が高い等）での特化移行抽選を行うようにしても良い。

【１９９６】

特化移行抽選に当選してポイント特化２状態に移行することが決定した場合には（ステップＳ６２０３でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態へ移行を管理するポイント特化２状態フラグ（０は移行なし、１は移行あり）を１にセットする処理を実行する（ステップＳ６２０４）。次に、上述のＡＴ直撃役（なお、ＣＺ直撃役がある場合も処理は同じである。以後同様。）に当選していないか否かを判断する。すなわち、本実施形態ではＡＴ直撃役に当選した以降はポイント獲得抽選を行わない仕様となっており、この直撃役に当選した場合には、主制御基板Ｍから、この直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に０になった旨の情報（サブ用Ｇ数短縮情報）が送信されるようになっている。この情報を受けた副制御基板Ｓは、当たりゲーム数が強制的に０になった旨のサブ用Ｇ数短縮フラグ（０はＧ数短縮なし、１はＧ数短縮あり）を１にセットするようになっている。

【１９９７】

そして、サブ用Ｇ数短縮フラグが１でない場合、換言すれば、ＡＴ直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に０になっていない場合には（ステップＳ６２０５でＮｏ）、副制御基板Ｓはポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を実行する（ステップＳ６２０６）。このポイント獲得抽選に当選してポイント（当選ｐｔ）を得たら（ステップＳ６２０７でＹｅｓ）、このポイントとポイントカウンタに記憶されている値（これまでに得たポイント）を加算する処理を実行することで、現在取得している仮の総ポイント数とした仮カウンタ値を、図示しない仮ポイントカウンタに記憶する処理を実行する（ステップＳ６２０８）。

【１９９８】

この記憶した仮ポイントカウンタの仮カウンタ値が１０００（ポイント）以上であり（ステップＳ６２０９でＹｅｓ）、後述する上乗せパラメータフラグ（アイコンが表示できるか否かを示すフラグであり、０はこれ以上アイコンを表示できない状態、１はアイコンがない状態、２はアイコンが１つある状態等）が全て０である場合には（ステップＳ６２１０でＹｅｓ）、仮カウンタ値を０にセットする処理を実行する（ステップＳ６２１２）。

【１９９９】

すなわち、ステップＳ６２０３のポイント獲得抽選に当選した結果、ポイントがアイコン獲得状態に移行する所定値（１０００ポイント）に到達したとしても、これ以上アイコンを獲得することができない状態（例えば、ＣＺ１状態やＡＴ状態に移行確定する旨のアイコンが表示されてこれ以上のアイコンを獲得する意味がない状態等）であれば、仮カウンタ値を０にリセットすることで、アイコンを獲得することができないようにしている。この場合、演出表示装置Ｓ４０においては、ポイント獲得に失敗した旨の演出が行われるこ

ととなる。このようにすることで、アイコンを表示することができない状態において、このアイコンを獲得するためのポイントが所定値に達することを防止することができ、折角所定値のポイントが溜まったにもかかわらず、アイコンが付与されないという事態を回避することができる。この結果、遊技者に損失感を与えることを防止することができる。

【２０００】

図２７３は、図２７０のステップＳ６１３１のサブルーチンに係る全停止時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。全てのリール５０Ｍが停止し、仮カウンタ値が０ではなく、かつ所定値である１０００ポイントに到達していない場合には（ステップＳ６２２２でＮｏ、ステップＳ６２２３でＮｏ）、副制御基板Ｓは、当選ポイントを表示するための当選ｐｔコマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信する（ステップＳ６２２４）。そして、副制御基板Ｓは、ポイントカウンタに仮カウンタ値の値を加算（代入）し、仮カウンタ値を０にリセットする処理を実行する（ステップＳ６２２５及びステップＳ６２２６）。

【２００１】

また、仮カウンタ値が０ではなく、かつ所定値である１０００ポイント以上になっていた場合には（ステップＳ６２２２でＮｏ、ステップＳ６２２３でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、仮ポイントカウンタに記憶された総ポイントから所定値（１０００ポイント）を減算し、ポイントが所定値に達した旨のカウンタ到達コマンド及びルーレット演出の実行をストックする旨のコマンドを送信する（ステップＳ６２２７乃至６２２９）。

＜第１６実施形態　非ＡＴ中状態（ポイント特化２状態）＞

【２００２】

次に、ポイント特化２状態について説明する。ポイント特化２状態は、予め定められた所定ゲーム数（継続ゲーム数）間継続し、この所定ゲーム数間において、毎ゲーム、図２６５で示すようなポイントを獲得した旨の演出といったポイント特化２状態専用の演出が実行される状態である。このポイント特化２状態では、例えば、キャラクタＡの場合は１０ポイントが付与され易く、キャラクタＢの場合は３０ポイントが付与され易いというように、互いにポイント獲得の期待値が異なる複数のキャラクタを用意し、獲得したポイントに応じたキャラクタ選択抽選（１０ポイントの場合はキャラクタＡが選択され易い抽選テーブル、３０ポイントの場合はキャラクタＢが選択され易い抽選テーブルを用いる）によって選択されたキャラクタを、図２６５で示すようなポイントを獲得した旨の演出の前に、演出表示装置Ｓ４０にて表示することによって、遊技者にこれから付与するポイントの事前示唆を行うようにする等の演出が行われる。このポイント特化２状態の継続ゲーム数については、例えば、６ゲーム、或いは１２ゲームのいずれかから抽選によって選択されたり、６～１２ゲームのうちから抽選によって選択されたり等することによって決定される。この継続ゲーム数は、図示しない特化滞在カウンタによって管理されている。

【２００３】

なお、ポイント特化２状態については、例えば、ポイント特化２状態が終了したら、このポイント特化２状態を再開させるか否かを抽選するいわゆるループ抽選を行い、このループ抽選に外れるまで、繰り返しポイント特化２状態を行うようにしても良い。この場合、設定値が高いほど、そのループ確率高くすることによって、ループ回数が多いほど、高設定であることを遊技者に期待させるようにしても良い。この場合、ループ回数が所定回数まで到達したら強制的にループ抽選を外れとしたりするループ回数天井を設けたり、或いは、所定数のポイント（例えば、１個のアイコンが獲得できる１０００ポイント等）を超えたら、その超えた上乗せ特化２状態にてループを強制的に終了する等の処置を採用することによって、過度のポイントの付与を抑制するようにしても良い。

【２００４】

また、ポイント特化２状態では、継続ゲーム数に亘って、毎ゲーム必ずポイントを獲得できるようになっているとともに、最低でも所定ポイント（例えば、１０ポイント）以上のポイントが獲得できるようになっている。このポイント特化２状態の継続ゲーム数のうち、最初の１ゲーム目では、ポイント特化２状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出す

とともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、２ゲーム目から６ゲームの合計５ゲームに亘って毎ゲームポイントを獲得し、最後の６ゲーム目においては、このポイント特化２で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の１ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。

【２００５】

また、このポイント特化２状態におけるポイント獲得抽選では、必ず所定ポイント以上獲得できる超高ポイントテーブルが用いられ、サブ通常状態やポイント特化１状態よりもポイントを獲得しやすい状態となっている。まとめると、ポイント特化２状態においては、サブ通常状態から移行する点、ポイント特化２状態専用の演出が行われる状態となっている点、ポイント特化１状態よりもポイント獲得の期待値が高い点等がポイント特化１状態と異なる。

【２００６】

なお、本実施形態では、ポイント特化２状態については、ポイント獲得の期待値が、ポイント特化１よりも高くしているが、これに代えて、ポイント特化１状態で用いられる高ポイントテーブルを用いて、ポイント特化２状態におけるポイント獲得の期待値が、ポイント特化１状態と同一となるようにしても良い。要は、サブ通常状態よりもポイントを獲得しやすい状態であれば良い。

【２００７】

サブ通常状態からポイント特化２状態に至る経緯を説明する図でもある図２７４に示すように、サブ通常状態においてポイント特化２状態に係る特化移行抽選に当選することによって、ポイント特化２状態に移行する。この特化移行抽選は、例えば、上述のＣＺ直撃役やＡＴ直撃役のように、ポイント特化２状態に直接移行する特化直撃役の当否を抽選したり、或いは、レア役等を契機に所定の確率でポイント特化２状態への移行抽選を行ったり等適宜の抽選によって行うことが可能である。

【２００８】

この特化直撃抽選に当選した場合には、ポイント特化２状態に移行する旨のポイント特化２状態フラグを立て、あらかじめ定められた複数回のゲームに亘ってポイント特化２状態に移行する旨を示唆する特化前兆ステージを経由した後に、ポイント特化２状態に移行する。この特化前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、上述の各種前兆ステージの場合と同様にして決定することができる。なお、この特化前兆についても、上述のＣＺ１状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

【２００９】

サブ通常状態からポイント特化２状態の移行については、サブ通常状態において、通常ステージに滞在していることを条件の１つとして（これについては後述する）特化前兆に移行でき、ポイント特化２状態フラグがセットされた次ゲーム以降から特化前兆に移行することが可能な一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージに滞在している場合には、ポイント特化２状態への移行が保留され、これらの前兆ステージが終了した次ゲーム以降（前兆ステージの終了ゲームの次ゲームであっても良いし、終了ゲームから複数ゲーム後であっても良い）で、特化前兆ステージに移行する仕様となっている。

【２０１０】

したがって、ポイント特化２状態フラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイント特化２状態フラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム以降、ポイント特化１状態及びポイント特化２状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム以降等）にて特化前兆ステージに移行し、特化前兆ステージが終了した後にポイント特化２状態に移行する。

【２０１１】

このポイント特化２状態の継続ゲーム数の間にて、ポイントがアイコン獲得状態に移行する条件である所定値（１０００ポイント。図２７４では、１０００ｐｔと表記）に到達した場合には、ポイント特化２状態が終了した後に、アイコン獲得状態に移行してルーレ

ット演出が行われる。ここで、ポイント特化２状態中に、ポイントが所定値に到達しても、その残り継続ゲーム数の間もポイント特化２状態が継続し、ここで得たポイントはそのまま持ち越されるようになっている。一方、ポイント特化２状態の終了時において、ポイントが上記所定値に満たない場合には、サブ遊技状態に戻る。なお、本実施形態では、ポイント特化２状態の途中でポイントが所定値になっても、ポイント特化２状態がそのまま継続していたが、例えば、ポイントが所定値になったらポイント特化２状態を終了させて、アイコン獲得状態に移行するようにしても良い。

＜第１６実施形態　ポイント特化２状態関連処理＞

【２０１２】

次に、副制御基板Ｓによるポイント特化２状態の関連処理について、図２７５乃至図２７７のフローチャートに沿って説明する。図２７５は第１６実施形態に係るポイント特化２状態関連処理を示すフローチャートである。この図２７５に示すように、全リールＭ５０が停止した後、アイコン獲得状態中でも、ポイント特化２状態中（図２７５では「特化２状態中」と表記）でもない場合には（ステップＳ６３０１、ステップＳ６３０２でＮｏ、ステップＳ６３０３でＮｏ）、図２６９のステップＳ６１０７と同様なポイント加算処理を実行する（ステップＳ６３０４）。

【２０１３】

また、全リールＭ５０が停止した後、アイコン獲得状態中ではないが、ポイント特化２状態中である場合には（ステップＳ６３０１、ステップＳ６３０２でＮｏ、ステップＳ６３０３でＹｅｓ）、後述するポイント特化２状態中処理を実行する（ステップＳ６３０５）。これらのポイント加算処理又はポイント特化２状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（０は実行無し、１は１回実行、２は２回実行）が１未満であった場合（ステップＳ６３０６でＮｏ）、後述する特化前兆セット処理を実行する（ステップＳ６３０７）。

【２０１４】

一方、ポイント加算処理又はポイント特化２状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグが１以上であった場合（ステップＳ６３０６でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、ルーレット演出をストックする旨のルーレットストックコマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信し、ルーレット演出を発動させるルーレット発動処理を実行した後、ポイント加算処理にて得たポイントの値をポイントカウンタに記憶させるためのポイントカウンタ値コマンドとして送信する処理を実行する（ステップＳ６３０８乃至６３１０）。

【２０１５】

図２７６は、図２７５のステップＳ６３０５のサブルーチンに係るポイント特化２状態中処理（レバー時）のフローチャートである。先ず、図２７５のステップ６３０１におけるゲームの次ゲーム等において、スタートレバーＤ５０が押下された場合には（ステップＳ６３２１でＹｅｓ）、ステップＳ６３２２に進み、スタートレバ―Ｄ５０が押下されていない場合には、図２７７のステップ６３４２に進む。ステップＳ６３２２にて、ポイント特化２状態の継続ゲーム数を管理する特化滞在カウンタの値がポイント特化２状態の継続ゲーム数の上限である６（特化滞在カウンタ＝６）である場合、換言すれば、ポイント特化２状態の最初のゲーム（ポイント特化２状態の突入ゲーム）である場合には（ステップＳ６３２２でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出すための特化２突入アイキャッチコマンド、ポイント特化２状態に突入した際の背景画像を出すための特化２背景コマンドといったポイント特化２状態の突入画面に係るコマンドを、演出表示装置Ｓ４０等に送信する（ステップＳ６３２３、ステップＳ６３２５）。また、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態の突入ゲームにおいては、図２６９のステップＳ６１０５と同様に、レア役等に当選したことによる他の演出を実行しないようにするために、ここで実行する演出をポイント特化２状態の突入画面関連のみに限定する限定処理を実行し、特化滞在カウンタの値を１減算（特化滞在カウンタの値が６から５となる）する処理を実行する（ステップＳ６３２５、ステップＳ６３２６）。

【２０１６】
　また、特化滞在カウンタの値が６未満で（ポイント特化２中状態の場合）、サブＧ数短縮フラグが１でなく（図２７２のステップＳ６２２５でも説明したように、ＡＴ直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に０になっていない状況）、当たりゲーム数カウンタ（図２７６では当たりＧ数カウンタと表記）が０でない場合には（ステップＳ６３２２でＮｏ、ステップＳ６３２７でＮｏ、ステップＳ６３２８でＮｏ）、副制御基板Ｓは、図２６９のステップＳ６１０７と同様なポイント加算処理を実行する（ステップＳ６３２９）。その後、副制御基板Ｓは、ポイント特化２中に係る背景画像を表示するための特化２背景コマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信し、この背景画像の表側に出すポイント特化２中の演出、すなわち、ステップＳ６３２９のポイント加算処理の結果、得られたポイントを遊技者に報知する演出（例えば、図２６５で示すようにポイントを得た旨の演出等）を抽選により決定する処理を実行する（ステップＳ６３３０、ステップＳ６３３１）。
【２０１７】
　また、特化滞在カウンタの値が６未満で、サブＧ数短縮フラグが１であった場合（ステップＳ６３３２でＮｏ、ステップＳ６３２７でＹｅｓ）、すなわち、ポイント特化２状態中において、ＡＴ直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に０になった場合は、次ゲームからＡＴ（この場合は、上乗せ特化状態）に移行する必要があり、今回のゲームにてポイント特化２状態を終了させるため、特化滞在カウンタを強制的に、ポイント特化２状態の最終ゲームである１にセットし（ステップＳ６３３２）、サブ用Ｇ数短縮フラグを０にリセットする処理を実行する（ステップＳ６３３３）。このように、ポイント特化２状態中において、主制御基板Ｍ側の抽選にてＡＴに移行することが決定した場合には、ポイント特化２状態の滞在ゲーム数を強制的に最終ゲームとすることで、主制御基板Ｍのメイン遊技状態と速やかに同期を取ることができ、メイン遊技状態とサブ遊技状態との整合を確実に行うことができる。
【２０１８】
　その後、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態の最終ゲームに応じた背景画像を出すための特化２背景コマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信するとともに、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）ＳＢの押下を促す「ＰＵＳＨ」といったボタン画像を表示する演出を実行する（ステップＳ６３３４、ステップＳ６３３５）。なお、本実施形態では、互いにＡＴに移行する期待度の異なる（有利な状態に移行する期待度の異なる）複数種類のボタン画像、具体的には、場面を切り替えるため等に用いられる通常のボタン画像（図２６３参照）、ＡＴの移行の期待度が高く、通常のボタン画像よりも大きいデカボタン画像、ＡＴの移行の期待度が高く、通常のボタン画像とは異なる色のボタン画像（色に応じて期待度が異なったり、ＡＴの移行が確定するものであったりしても良い）が用意されており、ステップＳ６３３５では、デカボタン画像（デカＰＵＳＨ）を表示している。
【２０１９】
　そして、副制御基板Ｓは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを押下することによって、ＣＺ１状態等への移行が確定した旨を示すとともに、他の演出よりも出現確率が低い演出であって、特定のキャラクタがカットインする画像が表示される演出等といったプレミアカットイン画像を出すためのプレミアカットイン処理を実行する（ステップＳ６３３６）。
【２０２０】
　図２７７は、図２７５のステップＳ６３０５のサブルーチンに係るポイント特化２状態中処理（全停止時）のフローチャートである。先ず、全リールＭ５０が停止していれば（ステップＳ６３４１でＹｅｓ）、ステップＳ６３４２に進み、停止していなければ図２７６のステップＳ６３２２に進む。ステップＳ６３４２では、副制御基板Ｓは、図２６９のステップＳ６１０７と同様なポイント加算処理を実行する。その後、副制御基板Ｓは、特化カウンタが０でなく、ルーレットフラグが１又は２であった場合には（ステップＳ６３４３でＮｏ、ステップＳ６３４５でＹｅｓ）、図２７５のステップＳ６３０９と同様なルーレット発動処理を実行する（ステップＳ６３４６）。
【２０２１】

また、副制御基板Ｓは、特化カウンタが０でなく、ルーレットフラグが０であった場合には（ステップＳ６３４３でＮｏ、ステップＳ６３４５でＮｏ）、ポイント特化２中固有の所定演出（例えば、図２６５の画像を表示するとともに、この画像の周囲を点滅させるといったエフェクトを表示させるエフェクト演出等）を出現させている状態を終了させる（クリアする）処理を実行する（ステップＳ６３４７）。そして、福制御基板Ｓは、ポイント特化２状態が終了した後のサブ通常遊技において、どの通常ステージに滞在させるか（どの通常ステージにチェンジさせるか）のステチェン抽選を行い、この抽選結果に応じた通常ステージに係る演出状態をセットする処理を行う（ステップＳ６３４８、ステップＳ６３４９）。

【２０２２】

次に、サブ通常状態から上述のポイント特化２状態に移行する前に行われる特化前兆ステージ関連について説明する。図２７８は、第１６実施形態に係るサブ通常状態からポイント特化２状態への移行の過程を説明するための図である。本実施形態では、特化前兆ステージは所定ゲーム数（例えば、３ゲーム）間連続して行われるようになっており、全てのリールＭ５０が停止した時に特化前兆ステージ（図２７８では、「特化前兆」と表記。）に移行可能であれば、次ゲームが前兆１ゲーム目、次次ゲームが前兆２ゲーム目、その次のゲーム（次次次ゲーム）が前兆３ゲーム目（前兆最終ゲーム）を経由してから、特化前兆ステージに移行する。なお、この特化前兆ステージにおいても、上述のＣＺ１状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

【２０２３】

この特化前兆ステージのセットに係る特化前兆セット処理について、図２７９のフローチャートに沿って説明する。この図２７９は、図２７５のステップＳ６３０７のサブルーチンに係る特化前兆セット処理を示すフローチャートである。全リールＭ５０が停止した後、副制御基板Ｓは、そのときの状況に応じた演出ステージの移行の有無等といった既存の状態移行処理を実行する（ステップＳ６３６１、ステップＳ６３６２）。

【２０２４】

その後、副制御基板Ｓは、ポイント特化２状態フラグがあること（ステップＳ６３６３でＹｅｓ）、通常ステージに滞在していること（ステップＳ６３６４でＮｏ）、本前兆カウンタ及び真本前兆カウンタのカウント値がそれぞれ所定値（図２７９では２０）以上であること（ステップＳ６３６５でＮｏ、ステップＳ６３６６でＮｏ）、連続演出やルーレット演出といった演出に用いられるエフェクト等が実行されている所定の演出状態ではないこと（ステップＳ６３６７）を条件に、特化前兆ステージの滞在ゲーム数を管理する特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最大値である３（換言すれば、特化前兆ステージの最初のゲームであることを示す値）をセットし、演出状態がポイント特化２状態に移行の３ゲーム前（特化前兆３Ｇ）である旨をセットし（特化前兆のセット処理）、ポイント特化２状態フラグを０にリセットする（ステップＳ６３６８乃至６３７０）。なお、特化前兆ステージの滞在ゲーム数は上述の３ゲームに限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【２０２５】

本実施形態では、ステップＳ６３６５及び６３６６にて、本前兆カウンタや真本前兆カウンタの値をチェックしている（換言すれば、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタがそれぞれ所定値以上であることが、特化前兆のセット処理を行うための条件の１つとなっている）のは以下の理由による。すなわち、上述のように本前兆カウンタや真本前兆カウンタにて滞在ゲーム数を管理されている本前兆、真本前兆においてはそれぞれ、シナリオ演出が行われている。このシナリオ演出において一塊の流れのストーリーを実行するのに充分なゲーム数（本例では、２０ゲーム）を確保する必要があり、このゲーム数が確保できない状態であれば（本例では２０未満）、特化前兆のセット処理を行わないことによって、ポイント特化２状態への移行を保留（遅延）するようにしている。なお、本実施形態では、本前兆ステージや真本前兆ステージにおいて、そのままＣＺ１状態になった場合には、ポイント特化２状態については消滅するようになっているが、消滅しないようにすること

ももちろん可能である。
【２０２６】
　また、ステップＳ６３６３において、上述のステップＳ６３７０等によって特化２状態フラグが０になっており（ステップＳ６３６３でＮｏ）、特化前兆カウンタのカウンタ値が０でなく（ステップＳ６３７１でＮｏ）、特化前兆カウンタのカウンタ値が３である場合には（ステップＳ６３７２でＹｅｓ）、特化前兆カウンタに２（前兆途中のいずれかのゲーム数）をセットし、演出状態がポイント特化２状態に移行の２ゲーム前（特化前兆２Ｇ）である旨をセットする処理を実行する（ステップＳ６３７３、ステップＳ６３７４）。
【２０２７】
　特化前兆カウンタのカウンタ値が３でなく、２である場合（ステップＳ６３７２でＮｏ、ステップＳ６３７５でＹｅｓ）にも同様に、副制御基板Ｓは、特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最小値である１（換言すれば、特化前兆ステージの最後のゲームであることを示す値）をセットし、演出状態がポイント特化２状態に移行の１ゲーム前（特化前兆ラスト）である旨をセットする処理を実行する（ステップＳ６３７６、ステップＳ６３７７）。
【２０２８】
　そして、特化前兆カウンタのカウンタ値が２ではない場合、換言すれば、このカウンタ値が２である場合には（ステップＳ６３７５でＮｏ）、副制御基板Ｓは、特化前兆カウンタに０（換言すれば、特化前兆ステージが完了したことを示す値）をセットし、演出状態をポイント特化２状態にセットし、特化滞在カウンタに、ポイント特化２状態の滞在ゲーム数（本例では、６）をセットする処理を実行する（ステップＳ６３７８乃至６３８０）。
＜第１６実施形態　アイコンに関する仕様＞
【２０２９】
　次に、アイコンに関する仕様について説明する。先ず、本実施形態でにおいて、獲得可能なアイコンの種類を以下に列挙する。
（１）ＣＺ１状態突破率の上乗せを示すアイコン
（１－１）ＣＺ１状態の突破率に対して、第１値（例えば、５％）だけ上乗せすることを示すアイコンであり、図２８０で示す○の中に１ｓｔと記載されているとともに、１ｓｔの文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「１ｓｔ黄」という）。
（１－２）ＣＺ１状態の突破率の上乗せが、第１値よりも大きい第２値（例えば、１０％）であることを示すアイコンであり、図２８０で示す○の中に１ｓｔと記載されているとともに、１ｓｔの文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「１ｓｔ緑」という）。
（１－３）ＣＺ１状態の突破率の上乗せが、第２値よりも大きい第３値（例えば、２０％）であることを示すアイコンであり、図２８０で示す○の中に１ｓｔと記載されているとともに、１ｓｔの文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「１ｓｔ赤」という）。
（２）ＣＺ２状態突破率の上乗せを示すアイコン
（２－１）ＣＺ２状態の突破率に対して、第１値（例えば、５％）だけ上乗せすることを示すアイコンであり、図２８０で示す略星形状の枠の中に２ｎｄと記載されているとともに、２ｎｄの文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「２ｎｄ黄」という）。
（２－２）ＣＺ２状態の突破率の上乗せが、第１よりも大きい第２値（例えば、１０％）であることを示すアイコンであり、図２８０で示す略星形状の枠の中に２ｎｄと記載されているとともに、２ｎｄの文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「２ｎｄ緑」という）。
（２－３）ＣＺ２状態の突破率の上乗せが、第２値よりも大きい第３値（例えば、２０％）であることを示すアイコンであり、図２８０で示す略星形状の枠の中に２ｎｄと記載されているとともに、２ｎｄの文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「２ｎｄ赤」という）。

（３）各種状態の確定系を示すアイコン
（３－１）上述の「熱！」であり、ＣＺ１状態突破が確定したことを示すアイコン
（３－２）ＣＺ２状態突破が確定したことを示すアイコンであり、「熱！！」と表示されるアイコン。
（３－３）上乗せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンであり、「確定」と表示されるアイコン。
【２０３０】
なお、本実施形態では、上記（１）、（２）の各アイコンをそれぞれ総括して、「１ｓｔ」、「２ｎｄ」ということもある（例えば、図２８０においては、この総括の「１ｓｔ」、「２ｎｄ」と表記）。また、アイコンの種類や表示形態については、上述のものに限定されず、種々の変形が可能であることは言うまでもない。
【２０３１】
次に、図２８０に沿ってアイコンに関する仕様の概略を説明する。なお、図２８０はアイコンに関する仕様を説明するための図である。図２８０に示すように、アイコン獲得状態のルーレット演出にてアイコンを獲得すると、このアイコンの種別等を記憶する図示しないアイコンバッファ内において、Ｎ番目に獲得したこのバッファのＮ番目の領域に、Ｎ＋１番目に獲得したアイコンはこのバッファのＮ＋１の領域に保存（記憶）というように、獲得した順にアイコンバッファに保存されるとともに、演出表示装置Ｓ４０の右上の第１所定領域ＳＲ１（図２９２参照）に獲得した順に並んで表示される。
【２０３２】
具体的には、図２６２に示すように、最初に「１ｓｔ」を獲得し、次に「熱！」を獲得した場合には、演出表示装置Ｓ４０における右上の第１所定領域ＳＲ１において、左側に「１ｓｔ」、右側に「熱！」が並んで表示される。このように本実施形態では、演出表示装置Ｓ４０の所定領域において、先に取得したアイコンほど左側に表示されるようになっている。この演出表示装置Ｓ４０の所定領域に表示可能なアイコンの数（換言すれば、獲得可能なアイコンの数）は、上述のように５個であるが、獲得可能なアイコンの数については適宜設定可能であることは言うまでもない。なお、本実施形態の仕様では、後述するように「１ｓｔ」と「熱！」とが併記され得ないが、図２６２では説明の便宜上、「１ｓｔ」と「熱！」とを併記した形で記載していることを付言しておく。
【２０３３】
また、獲得したアイコンが、ＣＺ１状態やＣＺ２状態の突破率が向上する旨を示すアイコンであれば、そのまま順に列挙し、ＣＺ２状態を突破して上乗せ特化状態に移行することが確定している旨を示すアイコンであれば、これよりも下位のアイコンを消去するようになっている。このようにアイコンについては、獲得した順に表示されるとともに、新たに獲得したアイコンの種類によっては、既存のアイコンが消去されることもあるようになっている。このアイコン表示（アイコンの上乗せ告知）についての詳細は、後述するが、この理解を助けるために、先ず、図２８０の（Ａ）乃至（Ｅ）に沿って概略的な説明を行う。
【２０３４】
図２８０（Ａ）に示すように、獲得したアイコンが、その獲得順に、「１ｓｔ（アイコンバッファのＮ番目の領域に保存。）」、「２ｎｄ（アイコンバッファのＮ＋１番目に保存）」、「１ｓｔ（アイコンバッファのＮ＋２番目に保存）」、「２ｎｄ（アイコンバッファのＮ＋３番目に保存）」と４つあったとする（演出表示装置Ｓ４０の第一所定領域ＳＲ１においても、このように並んで表示されている）。この状態で、新たに「１ｓｔ」を獲得した場合は、「１ｓｔ」が２つ、「２ｎｄ」が２つで、新たな「１ｓｔ」を加えても、アイコン表示の最大値の５の範囲内であるため、新たな「１ｓｔ」の上乗せ（表示）が可能であり、図２８０（Ｂ）に示すように、一番右側に新たな「１ｓｔ」が追加される（アイコンバッファのＮ＋４番目に保存。演出表示装置Ｓ４０の所定領域においては、これらのアイコンがこの図２８０（Ｂ）の通りに左右に５つ並んだ状態で表示）。
【２０３５】

この図２８０（Ｂ）に示す状態、すなわち、アイコン表示の最大値である５つのアイコンが表示されている状態では、同じレベルの「１ｓｔ」や「２ｎｄ」については、これ以上の表示不可能であるため、図２８０（ｃ）に示すように、アイコン獲得抽選の対象外となって抽選されないようになっている。一方で、例えば、「１ｓｔ」よりも上位のアイコン（より有利な情報を示すアイコン）であるＣＺ１状態突破確定の「熱！」については、アイコン獲得抽選の抽選対象となり、「熱！」を獲得した場合には、図２８０（Ｃ）及び（Ｄ）に示すように、「熱！」よりも下位の２つの「１ｓｔ」については、表示する意義もなくなっているため、これらを消去した上で（アイコンバッファのＮ番目、Ｎ＋２番目に保存されていた「１ｓｔ」を削除した上で）、「熱！」を追加する。この場合、アイコンバッファのＮ番目と、Ｎ＋１番目の領域にはそれぞれ「２ｎｄ」が保存され、Ｎ＋３番目の領域に「熱！」が保存されるとともに、演出表示装置Ｓ４０の所定領域には、これらのアイコンがこの順に並んで表示されるようになっている。

【２０３６】

次に、アイコン獲得に係る副制御基板Ｓの処理について説明するが、その説明にあたり、この処理の大枠を図２８１に基づいて説明する。なお、図２８１は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによるアイコン獲得処理を示すフローチャートである。ＣＺ２突破フラグがある場合、すなわち、ＣＺ２突破フラグが１である場合には（ステップＳ６４０１でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、図２５６にて説明したＣＺ１突破率カウンタの値Ａ及びＣＺ２突破率カウンタの値Ｂに基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能（上乗せ可能）な種類のアイコンを算出（選出）する処理を行う（ステップＳ６４０２）。また、ＣＺ２突破フラグが０である場合には（ステップＳ６４０１でＮｏ）、副制御基板Ｓは、ガゼ上乗せフラグを１にセットするとともに、上述の値Ａ及び値Ｂに基づいて、複数種類のアイコンから選択可能な種類のアイコンを算出する処理を行う（ステップＳ６４０３）。

【２０３７】

このように、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから上述のＣＺ１突破率カウンタ及びＣＺ２突破率カウンタに係る情報と、ＣＺ２突破フラグに係る情報（換言すれば、上乗せ特化状態に移行可能か否かの情報）とを少なくとも受信しており、これらの情報に基づいて、獲得可能な種類のアイコンを算出するようにしている。

【２０３８】

次に、ステップＳ６４０４にて、サブ通常状態におけるポイント獲得（ポイント遊び）を進め、このポイントが所定値（１０００ポイント）以上となったら（ステップＳ６４０５でＹｅｓ）、ルーレット演出をセットして、アイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４０６、ステップＳ６４０７）。

【２０３９】

このステップＳ６４０７においては、アイコンの選択にあたり、副制御基板Ｓでは、今現在のアイコン獲得状況（演出表示装置Ｓ４０におけるアイコン表示状況）も加味して、アイコンを選択するようにしている。すなわち、ステップＳ６４０８において、アイコンを新たに獲得することが可能かどうか（アイコン上乗せ可能かどうか）をチェックする処理を実行するようになっている。

【２０４０】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、現在までに獲得したアイコンがその上限である５個未満であり、「熱！」、「熱！！」といった突破確定系のアイコンが保持されていないとともに、ＣＺ２突破フラグが１であるという状態Ａと判断した場合には、全てのアイコンが獲得可能であるため、副制御基板Ｓは、全てのアイコンを選択対象として、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４０９、ステップＳ６４１０）。

【２０４１】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、新たな「１ｓｔ」を獲得すると、これと現在までに獲得した「１ｓｔ」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、ＣＺ１状態の突破率が特定値（例えば、１００％）を超える状態で、かつ既に５個のアイコンを獲得し

ている状態Ｂと判断した場合は、「１ｓｔ」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、「１ｓｔ」をアイコンの選択肢から除外（１ｓｔ期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４１１、ステップＳ６４１２）。

【２０４２】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、新たな「２ｎｄ」を獲得すると、これと現在までに獲得した「２ｎｄ」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、ＣＺ２状態の突破率が特定値（例えば、１００％）を超える状態で、かつ既に５個のアイコンを獲得している状態Ｃと判断した場合は、「２ｎｄ」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、「２ｎｄ」をアイコンの選択肢から除外（２ｎｄ期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４１３、ステップＳ６４１４）。なお、状態Ｂ及びＣとしては、「１ｓｔ」や「２ｎｄ」のうち、最も上乗せ率の高い「１ｓｔ赤」や「２ｎｄ赤」を既に獲得している状態を、これらの状態Ｂ及びＣと判断するための１つの条件とするようにしても良い。

【２０４３】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、現在までに既に５個のアイコンを獲得している状態Ｄと判断した場合は、「１ｓｔ」及び「２ｎｄ」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、「１ｓｔ」及び「２ｎｄ」をアイコンの選択肢から除外（１ｓｔ＆２ｎｄ期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４１５、ステップＳ６４１６）。すなわち、「１ｓｔ」や「２ｎｄ」を獲得する意義がなくなるのは、これらの「１ｓｔ」や「２ｎｄ」が合計で５個獲得している場合であり、この場合、次回のアイコン獲得状態において、ＣＺ１状態突破以上が決定されている場合には、最低でも「熱！」以上のアイコンが獲得可能ということとなる。このようにすることで、演出表示装置Ｓ４０の第１領域ＳＲ１にて、５このアイコンが並んで満杯である状態であっても、このアイコン獲得のためのポイントを獲得する意義が没却されないので、この状態であっても遊技意欲を促進することができる。

【２０４４】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、現在までに既に「熱！」を獲得している状態Ｅと判断した場合は、「１ｓｔ」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、「１ｓｔ」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４１７、ステップＳ６４１８）

【２０４５】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、現在までに既に「熱！！」獲得している状態Ｆと判断した場合は、「２ｎｄ」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、「２ｎｄ」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップＳ６４１９、ステップＳ６４２０）。

【２０４６】

ステップＳ６４０８において、副制御基板Ｓが、現在までに「確定」を既に獲得している状態Ｇと判断した場合は、他のアイコンを獲得する意義がなくなるため、副制御基板Ｓは、全てのアイコンを選択しから除外（全て×）し、アイコンの選択を行わない処理を実行する（ステップＳ６４２１、ステップＳ６４２２）。この場合、演出表示装置Ｓ４０には、「確定」のアイコンのみ表示されるとともに、遊技者に、これ以上のポイント獲得抽選を行わないとともに、これ以上のアイコンの追加がない旨を報知する表示等を行うのが好ましい。

【２０４７】

このように、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したＣＺ２突破率やＣＺ２突破フラグの有無に基づいて、獲得可能なアイコンを選別しているため、獲得する意義もないアイコンを表示することを防止することができ、表示する意義もないアイコンを表示することに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【２０４８】

本実施形態では、図２８１のステップＳ６４０２にて説明したように、ＣＺ１突破率カウンタの値Ａ及びＣＺ２突破率カウンタの値Ｂに基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能（上乗せ可能）な種類のアイコンを算出（選出）する処理を行っている。すなわち、値Ａ及び値Ｂに基づいてアイコンの上乗せに関連する上乗せパラメータをセットする上乗せパラメータセット処理を行い、このセットした上乗せパラメータによってアイコン獲得を調整している。次に、この上乗せパラメータセット処理について、図２８２乃至２８５に基づいて説明する。なお、図２８２は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによる上乗せパラメータセット処理を示すフローチャートであり、図２８３は、図２８２におけるステップＳ６７０６のサブルーチンに係る上乗せパラメータ決定処理を示すフローチャートであり、図２８４は、第１６実施形態に係る副制御基板Ｓによる上乗せパラメータクリア処理を示すフローチャートである。

【２０４９】

先ず、副制御基板Ｓは、上述のペナルティ既作動フラグが１でなく、換言すれば、ペナルティ状態になっておらず（ステップＳ６５０１でＮｏ）、ＡＴが終了していない（ステップＳ６５０２でＮｏ）とともに、電断復帰時でない場合には（ステップＳ６５０３でＮｏ）、有利区間になるまでゲームを進めて有利区間になった（有利区間ＯＮ状態）ゲームで、全リールＭ５０が停止した後（ステップＳ６５０４、ステップＳ６５０５）、後述する上乗せパラメータ決定処理を実行する（ステップＳ６５０６）。

【２０５０】

また、ステップＳ６５０３にて、上述の復帰時であり（ステップＳ６５０３でＹｅｓ）、（設定変更による）電断復帰時であってかつ有利区間に滞在している場合には（ステップＳ６５０７でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、１ゲームの遊技を経て（次ゲームにおいて）、主制御基板Ｍから送信されたメイン遊技状態番号が、有利区間の通常状態である１か否かを判定し、メイン遊技状態番号が１である場合には（ステップＳ６５０８、ステップＳ６５０９でＹｅｓ）、上述のステップＳ６５０５に進み、メイン遊技状態番号が１以外であれば、ステップＳ６５１４に進む。

【２０５１】

また、ステップＳ６５０２にて、本ＡＴ中状態が終了時であった場合、本ＡＴ中状態の最終ゲームであった場合には（ステップＳ６５０２でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、ＡＴ終了画面（例えば、図２９１（ｃ）参照）を表示する処理を実行する（ステップＳ６５１０）。そして、全リールＭ５０が停止した後、引き戻し状態であるＡＴ３に移行しない場合には（ステップＳ６５１２でＮｏ）、メイン遊技状態では有利区間が終了して非有利区間（メイン遊技状態０）に落ちた（移行した）状態であり、上述のガゼ上乗せフラグを１にセットする処理を実行した（ステップＳ６５１４）後、ステップＳ６５０６に進む。

【２０５２】

ステップＳ６５１２にて、引き戻し番号が、当たる引き戻し状態（引き戻しが成功するＡＴ３）に移行する旨の２であった場合（ステップＳ６５１３でＹｅｓ）、ステップＳ６５０６に進む。これに対し、ステップＳ６５１３にて、引き戻し番号が２でない場合、すなわち、引き戻し番号が、当たらないガゼの引き戻し状態（引き戻しが失敗するＡＴ３）に移行する旨の１であった場合には（ステップＳ６５１３でＮｏ）、ステップＳ６５１４に進む。このステップＳ６５１３でＮｏの場合については、メイン遊技状態においてはメイン遊技状態４に滞在していながらも、サブ遊技状態においては、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態やサブ通常状態に滞在して、これに関連する演出を行う場合があるとともに、この場合には、主制御基板Ｍからの各種情報（所定情報）が、副制御基板Ｓには送信されないため、この各種情報を受けるまでは、あらかじめ定められた仮各種情報（特定情報）に基づいて各種処理を行うようにしている（これについては後述する）。

【２０５３】

次に、図２８３を参照しながら、図２８２のステップＳ６７０６に係る上乗せパラメータ決定処理について説明する。副制御基板Ｓは、先ず、ガゼ上乗せフラグを０にセットし（ステップＳ６５３１）、１ｓｔ上乗せ可能突破率を計算式１にて算出し（ステップＳ６

５３２）、２ｎｄ上乗せ可能突破率を計算式２にて算出する（ステップＳ６５３３）。本実施形態では、計算式１は、主制御基板Ｍからの各種情報のうち、図２５６にて説明したＣＺ１突破率カウンタに保存された値Ａ（基準値）から特定補正値を減算したものであり、計算式２は、主制御基板からの各種情報のうち、図２５６にて説明したＣＺ２突破率カウンタに保存された値Ｂ（基準値）から特定補正値を減算したものである（以下の計算式１及び２参照）。

（計算式１）

１ｓｔ上乗せ可能突破率＝ＣＺ１突破率カウンタに保存された値Ａ－特定補正値

（計算式２）

２ｎｄ上乗せ可能突破率＝ＣＺ２突破率カウンタに保存された値Ｂ－特定補正値

例えば、値Ａを３３（％）とし、値Ｂを７０％とし、特定補正値を３０とすると、１ｓｔ上乗せ可能突破率は「３」となり、２ｎｄ上乗せ可能突破率は「５０」となる。また、値Ａが２０（％）とし、特定値を３０とすると、１ｓｔ上乗せ突破率は「－１０」となる。このように、基準値である値Ａ及び値Ｂの数値と、特定補正値の数値とによっては、その上乗せ突破率が負の値となることもある。なお、特定補正値の値は、上述の例示の値に限定されず、任意の値を適宜設定可能である。また、計算式１および２において、同一の特定補正値を用いたが、互いに異なる特定補正値を用いるようにしても良い。

【２０５４】

次に、副制御基板Ｓは、ＣＺ１突破フラグが１である場合には（ステップＳ６５３４でＹｅｓ）、熱！告知フラグを、「熱！」を告知可能な旨としての１にセットし（ステップＳ６５３５）、ＣＺ２突破フラグが１である場合にも（ステップＳ６５３６でＹｅｓ）、熱！！告知フラグを「熱！！」を告知可能な旨としての１にセットする処理を実行する（ステップＳ６５３７）。そして、副制御基板Ｓは、これらの熱！告知フラグ及び熱！！告知フラグの合計が２（熱！＋熱！！告知フラグ＝２）であった場合、すなわち、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態を突破してＡＴ（この場合は、上乗せ特化状態）に移行可能な状態であった場合には（ステップＳ６５３８でＹｅｓ）、確定告知フラグを、「確定」を告知可能な旨としての１にセットする処理を実行する（ステップＳ６５４０）。

【２０５５】

そして、副制御基板Ｓは、アイコンを獲得済みであれば（ステップＳ６５４０）、１ｓｔ上乗せ可能突破率を計算式３にて算出した補正１ｓｔ上乗せ突破率とし、２ｎｄ上乗せ可能突破率を計算式４にて算出した補正２ｎｄ上乗せ突破率とする処理を実行する（ステップＳ６５４１、ステップＳ６５４２）。

（計算式３）

補正１ｓｔ上乗せ突破率＝計算式１－１ｓｔアイコンカウンタのカウンタ値×３

（計算式４）

補正２ｎｄ上乗せ突破率＝計算式２－２ｎｄアイコンカウンタのカウンタ値×３

ここで、１ｓｔアイコンカウンタ、２ｎｄアイコンカウンタ（いずれも不図示）はそれぞれ、「１ｓｔ」、「２ｎｄ」のアイコンの数を管理するカウンタであり、それぞれのカウンタ値は、現在保有している（現在演出表示装置Ｓ４０に表示している）アイコンの数を示す。

例えば、上述のように１ｓｔ上乗せ突破率が「３」である場合において、１ｓｔアイコンカウンタのカウンタ値が２である場合には、補正１ｓｔ上乗せ突破率は、３－（２×３）＝「－３」となる。また、１ｓｔ上乗せ突破率が「－１０」である場合において、１ｓｔアイコンのカウンタ値が２である場合には、補正１ｓｔ上乗せ突破率は、－１０－（２×３）＝「－１６」となる。また、２ｎｄ上乗せ突破率が「５０」である場合において、２ｎｄアイコンカウンタの値が最大の５であった場合には、補正２ｎｄ上乗せ突破率は、５０－（５×３）＝「３５」となる。このように、補正１ｓｔ上乗せ突破率及び補正２ｎｄ上乗せ突破率についても、特定補正値の値に応じて、上述の１ｓｔ上乗せ突破率のように負の値となる状況が発生する一方で、上述の２ｎｄ上乗せ突破率のように、負の値となる状況が一切ない状況も発生することにもなる。

【２０５６】
次に、上乗せパラメータをクリアする上乗せパラメータクリア処理について、図２８４を用いて説明する。副制御基板Ｓは、上述の復帰時ではなく（ステップＳ６５６１でＮｏ）、電断復帰時でもない場合、例えば、設定変更が行われて、それまでの有利区間がリセットされて通常区間に滞在している状態である場合には（ステップＳ６５６２でＮｏ）、ステップＳ６５７０に進む。
【２０５７】
また、電断復帰時であり（ステップＳ６５６１でＹｅｓ）、ペナルティ状態が作動したゲーム（ペナルティ作動当該Ｇ）である場合には（ステップＳ６５６３でＹｅｓ）、全リール５０Ｍの停止後に（ステップＳ６５６４）、ステップＳ６５７１に進む。一方、ステップＳ６５６３において、ペナルティ状態作動したゲームでなく（ステップＳ６５６７でＮｏ）、ＡＴに突入したゲームであった場合には（ステップＳ６５６５でＹｅｓ）、次ゲームのスタートレバー押下後において（ステップＳ６５６６）、ＲＴ状態が正常なＲＴ状態である上述のＲＴ２であれば（ステップＳ６５６７でＹｅｓ）、ステップＳ６５７０に進む一方、ＲＴ状態がＲＴ２以外であれば（ステップＳ６５６７でＮｏ）、ステップＳ６５７１に進む。
【２０５８】
ステップＳ６５６５にて、ＡＴに突入したゲームでない場合には（ステップＳ６５６５でＮｏ）、有利区間が終了するまでゲームを進め、有利区間が終了したゲーム（有利区間ＯＦＦ当該遊技）で全リールＭ５０が停止した後（ステップＳ６５６８、ステップＳ６５６９）、ペナルティ既作動フラグを０とし、図２８３で説明したガゼ上乗せフラグ、ＣＺ１突破フラグ、熱！告知フラグ、ＣＺ２突破フラグ、熱！！告知フラグ、確定告知フラグといった上乗せに係るフラグと、計算式１～４で用いたカウンタ値Ａ、Ｂといった上乗せに係るカウンタ値を全て０にリセットする処理を実行する（ステップＳ６５７０、ステップＳ６５７１）。
【２０５９】
次に、アイコン獲得に係る副制御基板Ｓの処理について説明する。図２８５は、第１６実施形態に係る副制御基板による獲得したアイコンを遊技者に告知するための上乗せ告知時処理を示すフローチャートである。副制御基板Ｓは、選択する（演出表示装置Ｓ４０に表示する）アイコンのうち、先ず、「１ｓｔ」（当選値０）、「２ｎｄ」（当選値１）、「熱！」（当選値２）、「熱！！」（当選値３）、「確定」（当選値４）といった大枠を抽選する処理（ルーレット一時抽選５分岐）を実行する（ステップＳ６７０１）。すなわち、副制御基板は、例えば、上述の状態Ａであれば、「１ｓｔ」の当選値０を除く当選値１～４から抽選するというように、現在、選択可能なアイコンに対応した当選値の中から、表示するアイコンの大枠を決めるようにしている。
【２０６０】
ステップＳ６７０１において、「１ｓｔ」の当選値０、又は「２ｎｄ」の当選値１であった場合には（ステップＳ６７０２、ステップＳ６７０３）、副制御基板Ｓは、「１ｓｔ」の場合は「１ｓｔ黄」（当選値０）、「１ｓｔ緑」（当選値１）、「１ｓｔ赤」（当選値２）のいずれかから、「２ｎｄ」の場合は「２ｎｄ黄」（当選値３）、「２ｎｄ緑」（当選値４）、「２ｎｄ赤」（当選値５）のいずれかから表示するアイコンを抽選する処理（ルーレット二次抽選６分岐）を実行する（ステップＳ６７０４）。
【２０６１】
ステップＳ６７０４において、当選値が０（「１ｓｔ黄」）であった場合には、副制御基板Ｓは、図２８３の計算式１又は３による１ｓｔ上乗せ可能突破率又は補正１ｓｔ上乗せ可能突破率（以後、このフローチャートにおいては、単に「１ｓｔ上乗せ突破率等」という）から１を減算し（ステップＳ６７０５、ステップＳ６７０６）、当選値が１（「１ｓｔ緑」）であった場合には、１ｓｔ上乗せ可能突破率等から３を減算し（ステップＳ６７０７、ステップＳ６７０８）、当選値が２（「１ｓｔ赤」）であった場合には、１ｓｔ上乗せ可能突破率等から５を減算する処理を実行する（ステップＳ６７０９、ステップＳ

６７１０）。
【２０６２】
例えば、１ｓｔ上乗せ突破率が上述のように「３」である場合においては、ステップＳ６７０６では１ｓｔ上乗せ突破率が３－１＝「２」となり、ステップＳ６７０８では１ｓｔ上乗せ突破率が３－３＝「０」となり、ステップＳ６７１０では１ｓｔ上乗せ突破率が３－５＝「－２」となる。同様に、２ｎｄ上乗せ突破率が上述のように「５０」である場合においては、ステップＳ６７２１では２ｎｄ上乗せ突破率が５０－１＝「４９」となり、ステップＳ６７２３では２ｎｄ上乗せ突破率が５０－３＝「４７」となり、ステップＳ６７２５では２ｎｄ上乗せ突破率が５０－５＝「４５」となる。
【２０６３】
次に、副制御基板Ｓは、「１ｓｔ」のアイコンの数を管理する図示しない１ｓｔアイコンカウンタに１を加算し、獲得したアイコンをアイコンバッファに獲得順に保存した後、後述するアイコン管理処理を実行する（ステップＳ６７１１乃至６７１３）。
【２０６４】
次に、副制御基板Ｓは、１ｓｔ上乗せ突破率が０以上である場合には（ステップＳ６７１４でＮｏ）、「１ｓｔ」アイコンの数を管理する図示しない１ｓｔアイコンカウンタのカウンタ値と、「２ｎｄ」アイコンの数を管理する図示しない２ｎｄアイコンカウンタのカウンタ値との合計が、表示可能なアイコン数の上限である５である場合は（ステップＳ６７１６でＹｅｓ）、「１ｓｔ」及び「２ｎｄ」の上乗せ可能突破率を、これ以上の上乗せが不可能の旨の０にセットする処理を実行する（ステップＳ６７１７）。そして、１ｓｔアイコンカウンタのカウンタ値が、表示可能なアイコン数の上限である５である場合には（ステップＳ６７１８でＹｅｓ）、熱！！告知フラグを、「熱！！」を告知しない旨としての０にセットする処理を実行する（ステップＳ６７１９）。
【２０６５】
一方、副制御基板Ｓは、１ｓｔ上乗せ可能突破率が０よりも小さい場合には（ステップＳ６７１４でＹｅｓ）、１ｓｔ上乗せ可能突破率を０として、これ以上のアイコンを獲得できないようにする処理を実行する（ステップＳ６７１５）。例えば、上述のように、ステップＳ６７０６、ステップＳ６７０８の１ｓｔ上乗せ突破率はそれぞれ、「２」、「０」であるため、ステップＳ６７１６移行の処理に進むこととなる一方、ステップＳ６７１０の１ｓｔ上乗せ突破率は、負の値の「－２」であるため、ステップＳ６７１５にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。また、上述のように、ステップＳ６７２１、ステップＳ６７２３、ステップＳ６７２５の２ｎｄ上乗せ突破率はそれぞれ、「４９」、「４７」、「４５」であるため、ステップＳ６７１６移行の処理に進むこととなる。
【２０６６】
本実施形態では、ステップＳ６５１４にて、１ｓｔ上乗せ可能突破率が負の値（０未満）であれば、ステップＳ６５１５にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。このアイコンの獲得の有無に関与する１ｓｔ上乗せ可能突破率については、上述のように、ＣＺ１状態の突破率（ＣＺ２状態への当選確率）そのものであるＣＺ１突破率カウンタの値Ａが基準値となっており、この基準値に特定補正値を減じた値（計算式１で算出した値）である。
【２０６７】
値Ａが例えば３０％である場合は、あまり多数のアイコンを獲得すると、多数のアイコンを獲得したのにも関わらず、ＡＴに移行できないという状況（７割方ＡＴに移行できない）が多くなることが想定できる。このような状況は、回胴式遊技機の商品性の観点からなるべく回避するべきであるため、特定補正値を３０に設定することで、負の値の１ｓｔ上乗せ可能突破率が発生するようにして、最大値のアイコンを獲得し難く、或いは獲得不可能としている。
【２０６８】
一方、値Ａが例えば７０％である場合は、多数のアイコンを獲得しても、上乗せ特化状態に移行する方が多く、多数のアイコンを獲得したのにもかかわらず、上乗せ特化状態に

移行できない状況が少ない（７割方ＡＴに移行できる）ことが想定できる。この場合において、特定補正値が３０であれば、上述のように、負の値の１ｓｔ上乗せ可能突破率の発生が一切ないため、最大値のアイコンを獲得可能としている。

【２０６９】

このように、特定補正値の値に応じてアイコンの獲得の有無が左右されるようになっており、ＣＺ１状態を突破しにくい場合には、あまり多数のアイコンを獲得できないようにする一方で、ＣＺ１状態を突破しやすい場合には多くのアイコンを獲得しやすいようにする等というように、実際のＣＺ１状態の突破率に応じたアイコンの獲得の難易度の設定を、特定補正値を調整するだけで容易に行うことができる。これについては、２ｎｄ上乗せ突破率についても同様のことがいえる。

【２０７０】

なお、ステップＳ６７２０乃至６７３４の処理については、上述のステップＳ６７０５乃至６７１９に係る説明において、「１ｓｔ」の文言を「２ｎｄ」と読み替え、「熱！！」の文言を「熱！」に読み替えた場合と同一であるため、その説明を割愛する。

【２０７１】

ステップＳ６７０１において、ＣＺ１状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！」の当選値２であった場合には（ステップＳ６７３５）、副制御基板Ｓは、１ｓｔ上乗せ突破率を０にセットし、熱！告知フラグを０にセットする処理を実行する（ステップＳ６７３６、ステップＳ６７３７）。次に、副制御基板Ｓは、これ以上「１ｓｔ」を表示する必要がないため、１ｓｔアイコンカウンタを０にセットした後、「熱！」のアイコンの数である１を１ｓｔアイコンカウンタにセットする処理を実行する（ステップＳ６７３８、ステップＳ６７３９）。次に、副制御基板Ｓは、アイコンバッファ内の「１ｓｔ」アイコンを消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（例えば、「熱！」のみである場合に、アイコンバッファのＮ番目の領域に、「熱１」の前に「２ｎｄ」が１つある場合には、アイコンバッファのＮ＋１番目の領域に保存等。）した後、ステップＳ６７１３と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップＳ６７４１、ステップＳ６７４２）。

【２０７２】

ステップＳ６７０１において、ＣＺ２状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！！」の当選値３であった場合には（ステップＳ６７４３）、副制御基板Ｓは、ステップＳ６７３６乃至６７４２において、「１ｓｔ」を「２ｎｄ」として、「熱！」を「熱！！」として読み替えたものと同様な処理を実行する（ステップＳ６７４４乃至６７５０）。

【２０７３】

ステップＳ６７０１において、上乗せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンである「確定」の当選値４であった場合には（ステップＳ６７５１）、１ｓｔ上乗せ可能突破率、２ｎｄ上乗せ可能突破率、熱！告知フラグ、熱！！告知フラグをそれぞれ０にセットし、確定告知フラグを「確定」を告知しない旨としての０にセットし、１ｓｔアイコンカウンタ、２ｎｄアイコンカウンタをそれぞれ０にセットする処理を実行する（ステップＳ６７５２乃至６７５８）。そして、副制御基板Ｓは、アイコンバッファ内を全て消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（アイコンバッファのＮ番目の領域に保存）した後、ステップＳ６５１３と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップＳ６７５９乃至６７６１）。

【２０７４】

次に、ステップＳ６７１３等のアイコン管理処理について説明する。図２８６は、図２８５におけるステップＳ６７１３等のサブルーチンに係るアイコン管理処理を示すフローチャートである。このアイコン管理処理は、全リールＭ５０が停止した後、アイコンの数であるｉｃｏについて、１ｓｔアイコンカウンタのカウンタ値（「１ｓｔ」の数）と、２ｎｄアイコンカウンタのカウンタ値（「２ｎｄ」の数）を合算した値と定義（Ｉｉｃｏ＝１ｓｔ＋２ｎｄアイコンカウンタ）する処理を実行する（ステップＳ６７７１、ステップＳ６７７２）。

【２０７５】

次に、副制御基板Ｓは、このｉｃｏの値が０でない場合、すなわち、「１ｓｔ」や「２ｎｄ」が存在する場合には（ステップＳ６７７３でＮｏ）、アイコンバッファ内のＮ番目の領域（Ｎ＝１）を定義して、アイコンバッファ内のＮ個目の領域を取得した後（ステップＳ６７７４、ステップＳ６７７５）、取得したアイコンの種別（例えば、「１ｓｔ」であれば「１ｓｔ黄」、「１ｓｔ緑」等）を示す２系補助コマンド、Ｎ個目のアイコンの点灯コマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信する処理を実行する（ステップＳ６７７６、ステップＳ６７７７）。

【２０７６】

その後、副制御基板Ｓは、ｉｃｏの値を１減算、換言すれば現在保有しているアイコンの数を一つ減らし（ステップＳ６７７８）、その結果、ｉｃｏの値が０、換言すれば現在保有しているアイコンが０になったら（ステップＳ６７７９でＹｅｓ）、アイコン獲得をした旨のエフェクト演出等を実行するためのアイコン獲得エフェクトコマンドを演出表示装置Ｓ４０等に送信する処理を実行する（ステップＳ６７８０）。一方、現在保有しているアイコンがある場合には（ステップＳ６７７９でＮｏ）、アイコンバッファ内において、Ｎ番目の次のＮ＋１番目の領域を定義（Ｎ＝Ｎ＋１）して（ステップＳ６７８１）、現在保有しているアイコンの数が０になるまで（ステップＳ６７７９でＹｅｓであるｉｃｏ＝０になるまで）、ステップＳ６７７５乃至６７７９の処理を繰り返す。

＜第１６実施形態　有利区間の移行状況とサブ遊技状態との関係＞

【２０７７】

上述のように、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信されたＣＺ１突破率カウンタの値Ａ、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂ、ＣＺ１突破フラグ、ＣＺ２突破フラグといった各種情報に基づいて、獲得可能なアイコンについて選別している。主制御基板Ｍによる各種情報の副制御基板Ｓに対する送信タイミングは、本実施形態では、通常区間から有利区間に突入したときとされている（なお、このタイミングについては、例えば、通常区間に突入したときや、通常区間が終了するとき、或いは、有利区間に突入した後の所定のタイミング（スタートスイッチ押下時、全停止時、或いは複数ゲーム後等）といった種々のタイミングを適宜設定可能である）。また、副制御基板Ｓにおいては、これらの各種情報に基づいたアイコンの選別を、非有利区間から有利区間に移行した最初のゲームにて行っているが、これらの各種情報に基づく制御としては、アイコンの選別のみならず、非ＡＴ中状態においけるポイント獲得にても実施している。

【２０７８】

この各種情報に基づくポイント獲得については、サブ通常状態においては、上述のように低ポイント抽選テーブルを用いているが、この低ポイント抽選テーブルを互いにポイント獲得の確率及び１回の当選で得られるポイント数が異なる複数種類、例えばテーブルＡ、このテーブルＡよりもポイント獲得の確率が高くかつ１回の当選で獲得できるポイント数が多い（以後、単に「高確かつ高ポイント」という。）テーブルＢ、このテーブルＢよりも高確かつ高ポイントのテーブルＣの３種類用意し、主制御基板Ｍからの各種情報の内容に応じて、これらのいずれかのテーブルを選択するようにしている。なお、使用するテーブルについては、上述のテーブルＡ～Ｃの３段階に限定されず、４段階以上のテーブルを用いるようにしても良いことは言うまでもない。また、これらのテーブルＡ～Ｃについては、ポイント獲得の確率は同じとし、１回あたりの獲得ポイント数が多いテーブルであっても良く、要は、互に異なる利益を得られる複数のテーブルであれば良い。

【２０７９】

具体的には、各種情報において、ＣＺ２突破フラグが０で上乗せ特化状態に移行不可能である場合には、テーブルＡ又はＢを用い、ＣＺ２突破フラグが１で上乗せ特化状態に移行可能であれば、テーブルＢ又はＣを用いる。また、ＣＺ２突破フラグが０であって、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂが９０（％）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が９０％の高確率でありながらも外れた場合には、テーブルＡ及びＢのうち、相対的に確率の高いテーブルＢを用い、ＣＺ突破フラグが０であって、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂが２０（％）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選

確率が２０％の低確率でかつ外れた場合には、相対的に確率の低いテーブルＡを用いる。さらに、ＣＺ２突破フラグが１であって、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂが９０（％）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が９０％の高確率でかつ当選した場合には、テーブルＢ及びＣのうち、相対的に確率の高いテーブルＣを用い、ＣＺ突破フラグが１であって、ＣＺ２突破率カウンタの値Ｂが２０（％）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が２０％の低確率でありながらも当選した場合には、相対的に確率の低いテーブルＢを用いる。なお、各種情報に基づくポイントの抽選については、上述したものに限定されず、要は、主制御基板Ｍからの各種情報に基づいた抽選を行っていればどのような抽選方式でも良い。

【２０８０】

また、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからの各種情報が無い未受信状態においては（後述するガゼフラグがオンの状態）、ポイント獲得抽選の根拠がないとともに、この状態でみだりにポイントを獲得するのは好ましくない。このため、本実施形態では、暫定的に、上記未受信状態においては、ポイント特化１状態ではテーブルＡよりもさらにポイント獲得の確率が低くかつ１回の当選で得られるポイント数が少ない（以後、単に「低確かつ低ポイント」という。）テーブルαを、サブ通常状態ではこのテーブルαよりもさらに低確且つ低ポイントのテーブルβを用いるようにしている。具体的には、主制御基板Ｍは、各種情報の代わりに、各種情報（所定情報）がないため暫定的にこれらのテーブルαやテーブルβ等を用いる旨の仮各種情報を副制御基板Ｓに送信しており、副制御基板Ｓは、この仮各種情報（特定情報）を受けている場合には、これらのテーブルαやテーブルβを用いており、この状況は、主制御基板Ｍから各種情報が送信されるまで継続する。

【２０８１】

同様の観点で、上記未受信状態において、ポイントが所定値以上となって、アイコンを獲得できる状況となったとしても、あまり期待値の高いアイコンを表示するのも好ましくない。このため、本実施形態では、未受信状態では、図２８２で説明した計算式１及び２に用いられる値Ａ及び値Ｂが無い状態であるが、上記観点により、アイコンをあまり獲得できないようにするため、例えば、値Ａ及び値Ｂについては、特定補正値以下の値とする旨を上述の仮各種情報の１つとして含めて、副制御基板Ｓに送信することで、アイコンをあまり獲得できないようにしている。また、図２８５のステップＳ５７０１やステップＳ６５０４に用いられるアイコン選択テーブルとしてはそれぞれ、当選値０のみしか当選しないものや、他の当選値よりも当選値０の割合が大きいテーブルを用いることで、複数種類のアイコンのうち、相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるとともに、受信状態に比べてアイコンの選択の幅が狭くなる（当選値０の場合は、各種状態の確定系を示すアイコンの選択確率が０）ようにようにしている。これらのテーブルを用いている状況は、主制御基板Ｍから各種情報が送信されるまで継続する。

【２０８２】

なお、本実施形態では、各種情報が無い場合には、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに仮各種情報を送信していたが、これに代えて、副制御基板Ｓ側にて仮各種情報を予め用意しておき、副制御基板Ｓにおいては、主制御基板Ｍからの各種情報が無い場合には、仮各種情報に基づいた各種制御を行うようにしても良い。また、各種情報の送信については、毎ゲーム必ず送信するようにした上で、副制御基板Ｓでは、通常区間から有利区間に突入したときのみに、この各種情報を参照するようにしても良い。この場合、各種情報の送信が途切れた状態で通常区間から有利区間に突入したときに、副制御基板Ｓが仮各種情報を参照することとなる。

【２０８３】

このような未受信状態（換言すれば、仮各種情報の受信状態）は、メイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレによって生じるものである。次に、このメイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレを含む、メイン遊技状態とサブ遊技状態との対応についての複数パターンについて、図２８７に基づいて説明する。なお、図２８７は、第１６実施形態に係る各種遊技状態を示すタイミングチャートである。また、図２８７においては、説明の便宜上、ＡＴ

中状態のうち、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態については、そのままＣＺ１状態等と表記し、これ以外の上乗せ特化状態、本ＡＴ状態、ＳＴ状態等を単に「ＡＴ」と表記するものとする。

【２０８４】

図２８７のパターン１は、概して、ＡＴ終了時、ＣＺ終了時の全停止時に有利区間がＯＦＦとなり（有利区間が終了し）、メイン遊技状態が０を経て１となる最も基本的なパターンである。すなわち、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれている基本的なパターンである。

【２０８５】

具体的には、ＡＴの最終ゲームの前ゲームまで、具体的には、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＳＴ状態の最終ゲームまではＸ回目の有利区間に滞在している（この状態では有利区間表示器ＹＨは上述のように常時点灯状態となっている）。ここで、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態の最終ゲームでは、上述のジャッジ演出等が実行され、ＳＴ状態の最終ゲームではＳＴの最終ゲームに係る演出が実行されている状態である。そして、ＡＴ中状態の最終ゲーム、具体的には、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＳＴ状態の最終ゲームの次ゲームでは、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態及びＳＴ状態において、ＡＴ中状態が終了した旨の演出（例えば、ＳＴ状態が終了した旨の演出については、図２９２（ａ）及び（ｃ）参照）を実行している。また、このゲームをもって有利区間が終了する（有利区間がＯＦＦとなって、有利区間表示器ＹＨが消灯する）し、遊技区間としては、Ｘ回目の有利区間が終了する。この次ゲームに通常区間（メイン遊技番号０）に滞在することとなる。

【２０８６】

ＡＴが終了した次のゲームでは、ポイント１特化状態に移行し、このゲームにてＸ＋１回目の有利区間（メイン遊技番号１）が開始される（これによって、有利区間表示器ＹＨが再び点灯状態となり、Ｘ＋１回目の有利区間が終了するまで常時点灯する）。本実施形態では、このタイミングでは、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからの各種情報を受けた受信状態となっている。そして、メイン遊技状態における遊技区間においては、Ｘ＋１回目の有利区間に滞在しつつ、サブ遊技状態においては、ポイント特化１状態、サブ通常状態、ＣＺ１又はＣＺ２状態、ＡＴと移行する。このＸ＋１回目の有利区間に滞在中におけるサブ遊技状態のうち、ポイント特化１状態、サブ通常状態では、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍからの各種情報を受けており、これらの各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行っている。

【２０８７】

すなわち、図２８８のパターン１のポイント累積イメージにも示すように、Ｘ＋１回目の有利区間が開始した状態では、ポイント特化１状態（図では「特化１状態」と表記）に滞在しており、上記各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行っているため、ポイントは、一定の勾配にて累積されていくこととなる。なお、図２８８のパターン１は一定の勾配にて累積されている例であるが、本実施形態では、ポイント特化１状態には役抽選結果に基づいて移行するため、ポイントの増加角度が変化する状況があることは言うまでもない。また、これについては、ポイント特化２状態についても同様である。

【２０８８】

図２８７のパターン２は、引き戻さないメイン遊技状態２に移行した場合、すなわち、図２５７で説明したように、当たらない引き戻し番号１に当選することによってＳ５４１１にてメイン遊技状態２に移行した場合（図２５０の（６）、（９）、（１６）も併せて参照）であって、メイン遊技状態２の滞在ゲーム数を管理する図示しない引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値が、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数である３０未満であった場合を示す。

【２０８９】

本実施形態では、メイン遊技状態２の引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値は、出玉状態番号が０～３（出玉状態０～３）に応じて決定されるようになっている。すなわち、上述のように、４００ゲームにおける出玉率の上限である２２０％を超えた出玉状態３、注意状態２の出玉状態２、注意状態１の出玉状態１であった場合には、出玉率を下げる必要が

あるため、ＡＴ終了後ではナビ演出の無い状態が長い方が好ましく、これらの出玉状態２や３である場合には、引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値は例えば、５０（ゲーム）が設定される。一方、注意状態１にも満たないデフォルトの出玉状態０の場合は、出玉状態１～３ほどナビ演出の無い状態を長くする必要が無いため、この場合の引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値は例えば、１５（ゲーム）が設定されるようになっている。なお、出玉状態０～３に対応した引き戻しＧ数カウンタの値については、上述の例示に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【２０９０】

このパターン２では、例えば、出玉状態０の場合であり、引き戻しＧ数カウンタの値が、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数（３０ゲーム）よりも少ない上述の１５であった場合であり、メイン遊技状態におけるＸ回目の有利区間は、ＡＴが終了した後の１５ゲームに亘って、有利区間が継続している状態（メイン遊技状態２が１５ゲーム継続した状態）となっている。換言すれば、ポイント特化１状態の開始から１５ゲームまでは、Ｘ回目の有利区間であり、これ以降は、通常区間を経てＮ＋１回目の有利区間という状態になっている。

【２０９１】

この場合、ポイント特化１状態の途中から開始されるＮ＋１回目の有利区間突入時においては、主制御基板Ｍから上述の各種情報を得られた受信状態であり、副制御基板Ｓにおいては、これらの各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行える状況であるが、ポイント特化１状態の開始から１５ゲームまでの間については、前回のＸ回目の有利区間でかつＡＴが終了した状態であるため、主制御基板Ｍからの各種情報が無い未受信状態となっている。

【２０９２】

一方、図２８７のパターン３においては、引き戻さないメイン遊技状態２に移行した場合であって、引き戻しＧ数カウンタの値が、ポイント特化１状態の滞在ゲーム数である３０より大きい場合を示す。すなわち、このパターン３は、出玉状態１～３の場合において、引き戻しＧ数カウンタの値が、例えば、上述の５０であった場合を示す。この場合、メイン遊技状態におけるＸ回目の有利区間は、ポイント特化１状態を経たサブ通常状態の開始から２０ゲームまでは継続した状態となっており、これ以降は通常区間（１ゲームのみ滞在）を経てＮ＋１回目の有利区間という状態になっている。この場合も、ポイント特化１状態、及びサブ遊技状態の開始から２０ゲームまでの間は、主制御基板Ｍからの各種情報が無い未受信状態となり、サブ遊技状態２１ゲーム以降は主制御基板Ｍからの各種情報を有している受信状態となっている。

【２０９３】

このように、パターン２及びパターン３では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが、基本的なパターン１とは異なり、ＡＴの終了に合わせてＸ回目の有利区間が終了しないズレた状態となっている。次に、これらのパターン２、３における各種遊技状態等について、図２８９に基づいて説明する。この図２８９に示すように、パターン２では、サブ遊技状態のＡＴの終了と、メイン遊技状態４（ＳＴ状態）の終了とは同期しており、メイン遊技状態４が終了すると、サブ遊技状態においてもＡＴが終了するが、Ｘ回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態４が終了に伴って開始するメイン遊技状態２と、ＡＴ終了に伴って開始するポイント特化１状態とも同期しており、引き戻しＧ数カウンタ（１５ゲーム）もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。

【２０９４】

この状態におけるポイント特化１状態では、主制御基板Ｍからの各種情報が副制御基板Ｓに送信されておらず、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Ｓは、テーブルαを用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化１状態の開始から、引き戻しＧ数カウンタのゲーム数である１５ゲームが経過すると、メイン遊技状態２の終了に伴って、Ｘ回目の有利区間が終了して、通常区間（メイン遊技番号０）を経てＸ＋１回目の有利区

間に突入する（メイン遊技番号１）。このＸ＋１回目の有利区間の突入によって、主制御基板Ｍから各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなって、これ以降、副制御基板Ｓは各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板Ｓは出玉状態０～３に応じたテーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

【２０９５】

このパターン２においては、副制御基板Ｓは、Ｘ回目の有利区間において、ＡＴが終了して通常状態であるメイン遊技番号２（サブ遊技状態ではポイント特化１状態）となってから、メイン遊技番号０の通常区間（サブ遊技状態ではポイント特化１状態）を介して移行したＸ＋１回目の有利区間におけるメイン遊技番号１（サブ遊技状態では、ポイント特化１状態及びサブ通常状態）において、メイン遊技状態番号１が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態３（サブ遊技状態では、ＣＺ１状態）の開始前まで（所定のタイミングまで）に亘って、ポイント獲得抽選を行ってポイントを得ている（ポイントカウンタにポイントを記憶している）。

【２０９６】

すなわち、パターン２では、Ｘ回目の有利区間においてＡＴ終了後から、通常区間を介したＸ＋１回目の有利区間のＣＺ１状態開始までの跨ぎ期間に亘って、ポイントカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新することが可能である（なお、上記通常区間においても、ポイントの獲得が可能であり、これに伴うカウンタ値の更新が可能である。）。この跨ぎ期間において、サブ遊技状態では、ポイント特化１状態及びサブ通常状態であり、演出表示装置Ｓ４０においては、これらに関連する演出、換言すれば、ＡＴに関連する演出以外の演出として、例えば、「熱！」のアイコンを獲得した旨の演出や、図２６５に示すポイントを獲得した旨の演出を行っている。

【２０９７】

ここで、跨ぎ期間のうち、Ｘ回目の有利区間におけるＡＴ終了後から通常区間終了の間（未受信状態の間）において獲得した累計ポイントについても、図２９２に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示部における右下の第２所定領域ＳＲ２に表示される。この表示された累計ポイントに対して、通常区間終了後のＸ＋１回目の有利区間以降（受信状態以降）において獲得したポイントが加算されて更新した値を表示するようになっている。換言すれば、未受信状態で得たポイントについてもそのまま持ち越されて、この持ち越したポイントに基づく累計ポイントをベースに、受信状態で得たポイントが加算されるようになっている。

【２０９８】

また、この跨ぎ期間においては、ポイントが所定値以上になった場合にも、アイコンも獲得可能であり、跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置Ｓ４０に表示される。このような演出が行われている上記跨ぎ期間において、有利区間表示器ＹＨは、１ゲームで終了する通常区間のときは消灯しており、これ以外は、常時点灯状態にある。

【２０９９】

このため、メイン遊技状態において、Ｘ回目の有利区間が終了し、次回のＸ＋１回目の有利区間が終了したことに気付かれ難くすることができる（演出表示装置Ｓ４０を見ないで、常時有利区間表示器ＹＨを見ないと気が付かない）。この結果、Ｘ回目の有利区間が終了して、通常区間に移行したことが遊技者に気付かれ難くなり、通常区間に移行したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。また、Ｘ回目の有利区間のＡＴ終了後に、副制御基板Ｓがポイント獲得抽選を開始するタイミングが、相対的にポイントを獲得しやすいポイント特化１状態であるため、ＡＴが終了しても遊技動機を持たせることができる。さらに、通常区間においても、ポイントが獲得可能であり、ポイントを獲得した旨の演出も実行されるため、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【２１００】

なお、上述の実施形態では、有利区間表示器ＹＨについては、有利区間滞在時には常時点灯する仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間表示器ＹＨが消灯状態である通常区間から有利区間に突入したときには消灯状態をそのまま維持し、ここから最初のＡＴ（ＣＺ１状態或いは上乗せ特化状態等どこでも良い）開始までのいずれかのタイミング（例えば、有利区間突入から所定ゲーム数が経過したタイミング、或いは所定の当選役に当選したタイミング等）で点灯するような仕様であっても良い。この場合、通常区間や有利区間への移行を報知することとなる有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯タイミングをわかり難くすることができる。この結果、通常区間及び有利区間の移行タイミングがわかり難くなるため、Ｘ回目の有利区間におけるＡＴ終了後でポイントを獲得し難い状態にあるのか否かをわかり難くすることができ、遊技者がポイントを獲得し難い状態だと認識したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【２１０１】

このパターン２においては、上述のように、Ｘ回目の有利区間においてＡＴ終了後から、通常区間を介したＸ＋１回目の有利区間のＣＺ１状態開始まで間に亘ってポイント獲得抽選を行っており、Ｘ回目の有利区間の状態よりも、Ｘ＋１回目の有利区間の状態の方がポイントを獲得しやすい状況となっている。すなわち、図２８８の「パターン２のポイント累積イメージ」でも示すように、Ｘ回目の有利区間において、ＡＴ終了から通常区間開始までの間におけるポイント累積の勾配よりも、Ｘ＋１回目の有利区間が開始した以降のポイント累積の勾配の方が急となっており、Ｘ回目の有利区間において、ＡＴ終了から通常区間開始までの間におけるポイントの獲得期待値よりも、Ｘ＋１回目の有利区間が開始した以降のポイントの獲得期待値の方が大きいといえる。

【２１０２】

本実施形態では、副制御基板Ｓは、Ｘ回目の有利区間において、ＡＴが終了して通常状態であるメイン遊技番号２（サブ遊技状態ではポイント特化１状態）となってから、メイン遊技番号０の通常区間（サブ遊技状態ではポイント特化１状態）が終了するまでの第一期間については、上述のテーブルαを用いてポイント獲得抽選を行っている。これに対し、この通常区間から移行したＸ＋１回目の有利区間におけるメイン遊技番号１（サブ遊技状態では、ポイント特化１状態及びサブ通常状態）において、メイン遊技状態番号１が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態３（サブ遊技状態では、ＣＺ１状態）の開始前まで（所定のタイミングまで）の第二期間については、上述のテーブルＡよりも高い確率のテーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行っている。したがって、第一期間よりも第二期間の方が、１回のゲームにおける得られるポイントが大きい、換言すれば、ポイントカウンタに加算される値が大きい（ポイントカウンタのカウンタ値の変化量の度合いが大きい）こととなる。

【２１０３】

このように、副制御基板Ｓは、Ｘ回目の有利区間とＸ＋１回目の有利区間との間に跨ってポイントを継続して獲得しているとともに、前者と後者とでポイントカウンタのカウンタ値の変化量の度合いが異なるため（この結果、１回のポイント獲得抽選に当選したときにおいて、例えば、図２６５に示すように、演出表示装置Ｓ４０に表示されるポイント数が異なる）、このポイントの変化度合いを見た遊技者においては、現在の遊技状況がＸ回目の有利区間なのか、Ｘ＋１回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるという新たな遊技性を提供することができる。

【２１０４】

なお、ポイント獲得抽選において、当選役に応じてポイント獲得確率や得られるポイント数を異ならせるようにしても良い。また、上記第一期間のいずれかで当選したベルなどの所定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記所定役に応じたポイント獲得期待値とを同一にする一方で、上記第一期間のいずれかで当選したレア役等の特定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記特定役に応じたポイント獲得期待値が異なる（例えば、第一期間の特定役よりも第二期間の特定役の方がポイント獲得期待値が高い等）ようにしても良い。この場合、当選役に

よって第一区間及び第二区間でのポイント獲得値が同一又は異なって揺らいでいるため、Ｘ回目の有利区間なのか、Ｘ＋１回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。
【２１０５】
　また、上記第一期間のいずれかにおいて上記所定役が当選したときの所定ポイント（例えば１０ポイント等）が付与される割合をα（α＞０）は、上記第二期間のいずれかにおいて上記特定役が当選したときの上記所定ポイントが付与される割合をβ（β＞０）とは異なる（例えば、α＞βというように、割合αの方が割合βよりも高くする等）ようにしても良い。また、上記第一期間及び第二期間において、所定のアイコン（例えば、「１ｓｔ青」等）が付与される割合についても、同様としても良い。この場合、同じ所定ポイントや所定アイコンでありながらも、第一期間と第二期間とで付与される割合が異なるため、Ｘ回目の有利区間なのか、Ｘ＋１回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。
【２１０６】
　このパターン２においては、上述のように、Ｘ回目の有利区間においてＡＴ終了後から、通常区間を介したＸ＋１回目の有利区間のＣＺ１状態開始までの跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置Ｓ４０に表示されるようになっている。ここで、この跨ぎ期間については、Ｘ回目の有利区間においてＡＴ終了後から通常区間開始前までの第一跨ぎ区間、通常区間中の第二跨ぎ期間、Ｘ＋１回目の有利区間においてＣＺ１状態開始前まで（状況的には、Ｘ回目の有利区間においてＣＺ１開始前までと同様）の第三跨ぎ区間に区分け可能であり、これらの第一跨ぎ区間～第三跨ぎ区間のいずれにおいても、アイコンを獲得可能である。ここで、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間については未受信の状態であるため、上述のように相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっているとともに、アイコンの選択の幅が狭くなっている（上述のように、確定系のアイコンが一切選択されない等）。一方、第三跨ぎ区間については受信状態であるため、ＣＺ１突破率カウンタの値ＡやＣＺ２突破率カウンタの値Ｂにもよるが、期待度の高いアイコンが選択され得る状況にもなっている。このため、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間よりも、第三跨ぎ区間の方が、「確定」等の期待度の高いアイコンを得れるという意味で、アイコン獲得の有利度合いが高いと言える。
【２１０７】
　このように、第一跨ぎ区間～第三跨ぎ区間において、獲得可能なアイコンの有利度合いが異なるため、獲得したアイコンによって、現在の遊技状況がＸ回目の有利区間なのか、Ｘ＋１回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるという新たな遊技性を提供することができる。また、通常区間である第二跨ぎ区間においても、アイコンを獲得可能でその旨の演出も実行されるので、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。
【２１０８】
　次に、パターン３における各種遊技状態について、図２９０に基づいて説明する。この図２９０に示すように、サブ遊技状態のＡＴの終了と、メイン遊技状態４（ＳＴ状態）の終了とは同期しており、メイン遊技状態４が終了すると、サブ遊技状態においてもＡＴが終了するが、Ｘ回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態４が終了に伴って開始するメイン遊技状態２と、ＡＴ終了に伴って開始するポイント特化１状態とも同期しており、引き戻しＧ数カウンタ（５０ゲーム）もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。
【２１０９】
　この状態におけるポイント特化１状態では、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Ｓは、テーブルαを用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化１状態の滞在ゲーム数である３０ゲームが経過すると、ポイント特化１状態が終了してサブ通常状態に移行するが、この時点で、引き戻しＧ数カウンタの値は２０であるため、メイン遊技状態２はそのまま継続する（Ｘ回目の有利区間もそのまま継続）。この状態におけるサブ通

常状態でも、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Ｓは、テーブルβを用いてポイント獲得抽選を行うとともに、アイコンについても相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっている。

【２１１０】

そして、サブ通常状態開始から、引き戻しゲーム数カウンタの残りゲーム数である２０ゲームが経過すると、メイン遊技状態２の終了に伴って、Ｘ回目の有利区間が終了して、通常区間（メイン遊技番号０）を経てＸ＋１回目の有利区間に突入する（メイン遊技番号１）。このＸ＋１回目の有利区間の突入によって、主制御基板Ｍから各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなって、これ以降、副制御基板Ｓは各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板Ｓは出玉状態０～３に応じたテーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

【２１１１】

パターン３の各種遊技状態については上述の通りであり、副制御基板Ｓは、Ｘ回目の有利区間が終了するまでの間において、ポイント特化１状態でのポイント獲得抽選ではテーブルαを、サブ通常状態でのポイント獲得抽選ではテーブルβを用い、サブ通常状態においてＸ＋１回目の有利区間に突入した以降のポイント獲得抽選では、テーブルＡ～Ｃのいずれかを用いる。そして、ポイント獲得抽選の確率は、テーブルβよりも、テーブルαの方が高く、このテーブルαよりも、テーブルＡ～Ｃの方が高くなっている。

【２１１２】

このパターン３におけるポイントの累積状況は、図２８８にも示すように、Ｘ回目の有利区間におけるサブ通常状態よりも（未受信状態のサブ通常状態）、Ｘ回目の有利区間におけるポイント特化１状態（未受信状態のポイント特化１状態）の方がポイントが溜まりやすく、これらよりも、Ｘ＋１回目のサブ通常状態（受信状態のサブ通常状態）の方がポイントが溜まりやすい状況となっている。このため、このパターン３においては、パターン２と同様な作用効果を奏するとともに、同じ未受信状態であっても、その遊技状況に応じてポイント獲得度合いを異ならせることができるので、Ｘ回目の有利区間なのか、Ｘ＋１回目の有利区間なのかをさらに分かり難くすることができる。

【２１１３】

ここで、上述のパターン１～３と出玉との関係について説明する。先ず、パターン１の場合は、各種遊技状態のうち、最も出玉の高いＡＴが終了すると、そのままＸ回目の有利区間が終了する。この時点においては、出玉率が他の状態に比べて高くなっている状態であり、出玉状態１や２に滞在している状況であることが想定される。この状態で、直ぐにＡＴを行うと、不適合レベルの出玉状態３となる可能性が他の状態に比べて高いものとなる。このため、ＡＴ後においてはある程度の出玉調整ゲーム数、具体的には、出玉状態０前後程度になるまでの出玉調整ゲーム数（例えば、２００ゲーム等）の間は、ＡＴを発動させなくすることで出玉率を下げる必要がある。

【２１１４】

したがって、パターン１の場合は、ＡＴ終了後において、出玉調整ゲーム数の間は、ＡＴを発動させることができないため、図２５５にて説明したゲーム数カウンタレンジ抽選においては、出玉調整ゲーム数よりも大きいゲーム数を抽選対象としている。具体的には、待機ゲーム数を２００ゲームとした場合、０～２００ゲームまでは抽選対象外とし、２０１ゲーム以降のゲーム数を抽選対象とする必要がある。ここで、有利区間は１５００ゲームで終了するため、選択可能なゲーム数は１５００ゲームまでとなるが、ＡＴを行うために充分なゲーム数を確保する必要があり、このゲーム数を３５０ゲームとすると、実質的には、２０１ゲーム～１１５０ゲームが抽選対象となる。このようにパターン１の場合は、ＡＴ終了後のＸ＋１回目の有利区間においては、上記出玉調整ゲーム数の間は、ＡＴが発動しない区間となっており、ＣＺ直撃役やＡＴ直撃役に当選しない限り、ＡＴの発動が最低でも２０１ゲーム以降となる。

【２１１５】

一方、パターン２及びパターン３の場合には、ＡＴ終了後もそのままＸ回目の有利区間

が継続しており、このＡＴ後のＸ回目の有利区間において、出玉率を下げることが可能となっている。ここで、ＡＴ後のＸ回目の有利区間が５０ゲーム（引き戻しＧ数カウンタのカウント値）継続した場合には、Ｘ＋１回目の有利区間においては、ＡＴの出玉調整ゲーム数の２００－ＡＴ後の有利区間の継続回数の５０＝１５０ゲームまでは、ＡＴ発動ができないが、１５１ゲーム以降はＡＴの発動が可能となる。このように、パターン２及びパターン３の場合は、パターン１よりも少ないゲーム数でＡＴ発動が可能となる。

【２１１６】

また、このパターン２及びパターン３の場合、ＡＴ後のＸ回目の有利区間の継続ゲーム数は、引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値に左右される。具体的には、この引き戻しＧ数カウンタのカウンタ値が例えば１００であれば、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴの発動が可能なＡＴ発動可能ゲーム数は１０１ゲーム以降となり、カウンタ値が例えば３０であれば、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴ発動可能ゲーム数は１７１ゲーム以降となるというように、引き戻しＧ数カウンタのカウント値に応じて、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴ発動可能ゲーム数が変動する。

【２１１７】

このように、本実施形態では、パターン１の場合は、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴ発動可能ゲーム数は２０１ゲームで固定であるが、パターン２及びパターン３の場合は、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴ発動可能ゲーム数が変動し、これらが混在している状態となっている。また、パターン１～パターン３において、Ｘ回目の有利区間の最後のＡＴ後から、この有利区間から移行した通常区間を介したＸ＋１回目の有利区間における最初のＡＴ発動前までにおいては非ＡＴ中関連の演出を行っており、どのパターン１～３であっても、演出表示装置Ｓ４０における見た目上は同じとなる。

【２１１８】

ここで、パターン１のみしかない場合においては、Ｘ＋１回目の有利区間において、最初のＡＴが発動可能なＡＴ発動可能ゲーム数は、２０１ゲーム以降に固定されるため、前回のＡＴ（Ｘ回目の有利区間における最後のＡＴ）終了した直後においては、遊技意欲がわかず、遊技を辞めてしまう可能性があって、稼働低下の一因となる。これに対して、本実施形態は、パターン２及びパターン３を混在させることで、Ｘ＋１回目の有利区間におけるＡＴ発動可能ゲーム数が２０１ゲーム以降に固定されず、これよりも短いゲーム数でのＡＴ発動が可能になるとともに、このＡＴ発動ゲーム数も変動する。しかも、どのパターン１～３であっても、前回のＡＴから今回のＡＴまでの間における演出表示装置Ｓ４０の見た目は同じであり、どのパターン１～３であるのかがわかり難くなっている。したがって、前回のＡＴが終了した直後においても、遊技意欲の減退を防止することができ、稼働の向上を図ることができる。

【２１１９】

また、本実施形態では、上述のパターン１～３の他、パターン４及び５が存在する。すなわち、図２８７に示すように、パターン４は、引き戻さないメイン遊技状態２に移行した後、ＣＺ１状態（メイン遊技状態７）又はＣＺ２状態（メイン遊技状態３）を突破できずに非ＡＴ中状態（ポイント特化１状態）に移行したパターンである。この場合においては、ポイント特化１状態の開始ゲームにおいては、通常区間に滞在しているが、その次ゲームにてＸ＋１回目の有利区間に移行するため、この時点で主制御基板Ｍからの各種情報が副制御基板Ｓに送信されることとなる。したがって、このパターン４については、実質的にパターン１と同様である。

【２１２０】

また、図２８７に示すパターン５は、引き戻すメイン遊技状態２に移行した後、ＣＺ３状態を経てＣＺ２状態を突破して再びＡＴ（上乗せ特化状態）に移行したパターン、換言すれば、Ｘ回目の有利区間において複数回のＡＴが実行されたパターンである。この場合、Ｘ回目の有利区間における最後のＡＴ（図２８７では２回目のＡＴ）が終了するとＸ回目の有利区間が終了することとなる。したがって、このパターン５については、パターン１と同様である。

＜第１６実施形態　演出表示装置Ｓ４０及び有利区間表示器ＹＨ＞

【２１２１】

次に、本実施形態に係る演出表示装置Ｓ４０及び有利区間表示器ＹＨについて説明する。本実施形態では、演出表示装置Ｓ４０は、非ＡＴ状態中やＡＴ中状態において、上述した図２６２乃至２６５、図２６７で示した各演出を行っている。演出表示装置Ｓ４０は、上述した演出以外にも、例えば、図２９１及び図２９２等で示す演出も行う。

【２１２２】

図２９１では、ＡＴの最終ゲーム、具体的にはＳＴ状態の最終ゲームの次ゲーム（以後、単に「終了ゲーム」という。）において、ＡＴが終了した旨の演出、具体的には、ＳＴ状態から再び本ＡＴ状態に戻れるか否かを示唆する演出であって、シャッターの画像が上から徐々に降りてくるシャッター演出画像を出すシャッター演出を行う。ここで、ＳＴ状態から再び本ＡＴ状態に戻れる場合には、終了ゲームのスタートレバーＤ５０を押下したタイミングで、図２９１（ａ）で示すように、シャッター演出画像が徐々に降りてきた後、全リール５０Ｍが停止したタイミングで、図２９１（ｂ）に示すように、シャッター演出画像が下まで降りきって、本ＡＴ状態に戻れる旨の画像を表示する演出を行う。なお、この際にフリーズを伴うようにしても良い。一方で、本ＡＴ状態に戻れず、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態に移行する場合には、図２９１（ｃ）に示すように、全リール５０Ｍが停止したタイミングで、徐々に降りてきていたシャッター演出画像が上に引っ込んで、ＡＴ中状態において、獲得した遊技メダル枚数や、ＡＴ中状態に滞在していたゲーム数等を示す画像を表示する演出を行う。また、この画像には、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった、いわゆるのめりこみ防止用の、のめりこみ防止表示もなされている。

【２１２３】

本実施形態では、図２９１（ｃ）の演出画像が表示された場合は、原則として、遊技者に対してＡＴ中状態が終了したことを報知するものであるが、ＳＴ状態から再び本ＡＴ中状態に戻れる場合の別の演出として、図２９２に示す演出も行われる。図２９２（ａ）で示すように、のめりこみ防止表示がなされた後に、図２９２（ｂ）に示すように、演出表示装置Ｓ４０に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）ＳＢの押下を促す「ＰＵＳＨ」といったボタン画像を表示する演出を行う。遊技者がこの指示に従って、サブ入力ボタン（演出ボタン）ＳＢを押下すると、図２９２（ｃ）で示すように、本ＡＴ中状態において、３セット分のナビ演出が上乗せされた旨の表示がなされて（なお、ゲーム数上乗せを行う場合には、＋１０というように、上乗せを行うゲーム数を表示する等、適宜の表示が可能である。）、図２９２（ｄ）で示すように、本ＡＴ状態に復帰してナビ演出が再開される。このように、のめりこみ防止表示がなされていたとしても、ここから再度ＡＴ中状態に戻れる演出を用意しているので、最後までＡＴ中状態に戻れるという期待感を持たせることができる。

【２１２４】

なお、ＡＴの最終ゲーム等において、レア役等の特定役に当選した場合には、特定の条件（５０％の確率や１００％の確率など適宜設計してよい）で上乗せセット数を付与して、強制的にＡＴを再開させるようにしても良い。この場合、シャッター演出が実行される遊技にてレア役が当選した場合には、本来であれは、図２９１（ｃ）のようにシャッターが引っ込む演出を実行予定だったのを、図２９１（ｂ）のようにシャッターが降り切った演出に切り替えても良いし、一旦、図２９１（ｃ）に示す演出を実行した後に図２９１（ｂ）で示す演出を実行しても良いし、或いは、一旦、図２９１（ｃ）に示す演出を行った後、図２９２（ｂ）に示す「ＰＵＳＨ」といったボタン画像を表示する演出をするようにしても良い。

【２１２５】

また、上述の実施形態では、副制御基板Ｓによって制御されるサブ入力ボタンＳＢを押下することで、その後の演出が実行されるようにしているが、これに代えて、主制御基板Ｍによって制御される操作部（例えば、ベットボタンＤ２２０等）を操作することによって、その後の演出が実行されるようにしても良い。また、サブ入力ボタンＳＢや上述のベ

ットボタンＤ２２０等の操作部の操作がなされないまま、次ゲームのスタートレバーＤ５０が押下された場合、或いは、リプレイによる自動投入が行われた場合は、これらのスタートレバーＤ５０の押下や自動投入がなされた後の所定のタイミング（押下や自動投入があった旨の信号を受けたタイミング（押下や自動投入直後）、或いは、押下や自動投入に係る主制御基板Ｍによる各種処理が終了したタイミング等）で、その後の演出が実行されるようにしても良い。

【２１２６】

ここで、演出表示装置Ｓ４０は、図１（又は図９６）及び図２９３（ａ）にも示すように、リール窓Ｄ１６０の上方に配置されており、有利区間表示器ＹＨは、下方でかつ中リールＭ５２及び右リールＭ５３の間であって、リール窓Ｄ１６０の下方に配置されている。なお、有利区間表示器ＹＨの配置個所については、例えば、図１で示す投入数表示灯Ｄ２１０の近傍、換言すれば、リール窓Ｄ１６０の左下の位置（左リールＭ５１の下方でかつ図１で見て左寄りの個所）としても良く、その配置位置は特に限定しないが、遊技者に演出表示装置Ｓ４０による演出に集中してもらいたい関係上、演出表示装置Ｓ４０からなるべく離れた個所であることが望ましい。また、上述の実施形態のように、専用の有利区間表示器ＹＨを設けることに代えて、例えば、７セグメントディスプレイによって構成されているクレジット数表示装置Ｄ２００の１つのドットを点灯・消灯させることで代用するようにしても良い。

【２１２７】

また、演出表示装置Ｓ４０は、図２９３（ａ）にも示すように、その表示される画像としては、常態の通常画面、この通常画面においていずれかの操作部（ベットボタンＤ２２０、スタートレバーＤ５０、サブ入力ボタンＳＢ等）の入力が無い状態が第１所定時間（例えば、６０秒）経過して遊技待機中になると通常画面から切り替わり、機種名、メーカー名、製品番号といった書誌的事項（第２情報）が表示されたり、キャラクタが動き回ったり等するデモ画面（デモ表示）、エラー等の状態で表示されるエラー画面（不図示）等がある。

【２１２８】

また、上述の通常画面において、非ＡＴ中のサブ通常状態では、図２９３（ａ）にも示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、上述のように、右上の第１所定領域ＳＲには、獲得したアイコン（第１情報）が表示され、右下の第２所定領域ＳＲ２には、獲得したポイント数（第１情報）が表示されているとともに、左下の第３所定領域ＳＲ３には、サブ通常状態における滞在ゲーム数（第１情報）が表示されている。これらの所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３に表示される第１情報としては、上述のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数の他、例えば、ＡＴ状態中においては、ＡＴ状態で獲得したメダル枚数、ＡＴ状態の滞在ゲーム数、上乗せセット数（上乗せゲーム数、上乗せ枚数）等であっても良く、遊技に係る情報、その他を表示可能である。本実施形態では、演出表示装置Ｓ４０の各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３のうち、リール窓Ｄ１６０の下方に配置された有利区間表示器ＹＨから最も離れた第１所定領域ＳＲ１（演出表示装置Ｓ４０の表示部における右上の個所）に、遊技者の興味を引く情報であるアイコンを表示しているため、遊技者がこのアイコンを見ている場合においては、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯に気付き難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【２１２９】

なお、第２領域ＳＲ２にゲーム数を表示し、第３領域ＳＲ３にポイント数を表示するというように、それぞれの領域において、どのような第１情報の表示を行うのかは適宜設定可能であり、また、表示領域としては、例えば、演出表示装置Ｓ４０において、第１領域と第２領域との間、第２領域と第３領域との間、第３領域と演出表示装置Ｓ４０の左上の第４領域との間、この第４領域と第１領域との間というように適宜設定可能であり、これらのそれぞれに、上述の第１情報のいずれかを表示するようにしても良いことは言うまでもない。

【２１３０】
本実施形態では、演出表示装置Ｓ４０の各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３に表示されているアイコン、ゲーム数、ポイント数のうち、アイコン及びポイント数においては、電断復帰したゲームにて全てクリアされて、アイコンやポイント数の表示そのものが無い状態となり、次ゲームのリール回転開始をもって、ポイント数が０と表示される仕様となっている。すなわち、電断復帰時において、副制御基板Ｓは、アイコンバッファ内に記憶されていたアイコンを消去するとともに、及びポイントカウンタの値を消去して０にリセットする処理を行うようになっている（後述の図２９５参照）。
【２１３１】
なお、副制御基板Ｓによるこれらの消去のタイミングとしては、副制御基板Ｓが電断情報を受けてから実際に電源断するまでの間であっても良いし、電断時に受けた電断情報を記憶し、電断復帰時以降の所定のタイミング（電断復帰時のゲーム中のいずれかのタイミング、或いは、その次ゲームのスタートレバーＤ５０押下時等）であっても良く、要は、電断復帰時以降において、演出表示装置Ｓ４０からアイコンが消去され、ポイント数が０になるようになっていれば良い。また、上述の実施形態では、電断復帰時においてはゲーム数を消去していない仕様ではあるが、これに代えて、電断復帰時にゲーム数を消去するようにしても良いし、電断復帰時にはアイコンのみを消去する等、電断前に表示されている複数種類の表示のうち、少なくとも１つの表示を消去するようにしても良い。さらに、電断復帰時において、いずれの表示も消去しないようにする仕様としても良く、電断復帰時において、どの表示に対する消去・保存を行うのかは適宜設定可能である。
【２１３２】
本実施形態では、図２９３（ａ）に示すように、デモ画面においては、「製品Ａ」といった製品名、「製品番号○○」といった製品番号、特に図示しないが著作権表示に用いられる著作権マーク（コピーライトマーク）等の書誌的事項（第２情報）が、演出表示装置Ｓ４０の表示部における中央部である特定領域に表示されるようになっている。ここで、図２９３（ａ）を見ても明らかなように、デモ画面においては、通常画面で行っていた演出が消えて、デモ画面用の演出を行っているとともに、上記書誌的事項が表示されているが、この状態であっても、各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第１情報の表示は消えずにそのまま残っている状態となっている。このようにすることで、デモ画面であっても、デモ画面から通常画面に切り替えるために、遊技メダルを投入したり、ベットボタンＤ２２０を押下したりするといった手間をかけずに、デモ画面から第１情報をそのまま確認することができる。
【２１３３】
また、図２９３（ａ）を見ても明らかなように、第１所定領域のアイコン（第１情報）に含まれる「１ｓｔ」や「熱！」といった文字（所定の記号情報）は、デモ画面の書誌的事項に含まれる「製品Ａ」や「製品番号○○」いった文字（特定の記号情報）とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。同様に、第２所定領域の滞在ゲーム数（第１情報）に含まれる「２５０Ｇ」という文字（所定の記号情報）や、第３所定領域のポイント数（第１情報）に含まれる「７７７／１０００」という文字（所定の記号情報）についても、「製品Ａ」や「製品番号○○」いった文字（特定の記号情報）とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。
【２１３４】
なお、本実施形態では、所定の記号情報及び特定の記号情報としては文字を例に取って説明しているが、これに代えて、星型のマークといった何らかのマークであっても良く、要は、遊技者に対して何らかの情報を伝えられる記号であれば特に限定されない。また、本実施形態では、第１情報の文字全部と、第２情報の文字全部とが、互いに大きさやフォントが異なる仕様としているが、これに代えて、例えば、ポイント数の文字「７７７／１０００」において、「７７７」の部分は、「製品番号○○」の「○○」の分と同じ大きさでかつ同じフォントとした同一の表示態様としたり、互いに異なる色としたりする等して

も良く、要は、第１情報の文字等の少なくとも１つが、第２情報の文字の少なくとも１つと異なる視認性となっていれば特に限定しない。

【２１３５】

また、本実施形態では、図２９３（ｂ）に示すように、通常画面から第１所定時間が経過して遊技待機中になるとデモ画面に切り替わるが、ここからさらに第２所定時間（例えば、１８０秒）が経過すると、デモ画面が終了して、デモ画面用の演出（デモ画面における所定の表示）や、特定領域の書誌的事項の表示が消えるが、各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第１情報はそのまま残るようになっている。

【２１３６】

このように、各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３の第１情報と、特定領域の第２情報との視認性が互いに異なるため、これらの第１情報と第２情報との区分けを明確にすることができ、第１情報の文字等の把握を容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第１情報を残すようにしているので、常時第１情報を確認することが可能となる。

【２１３７】

また、本実施形態では、デモ画面に移行する際に、図２９４に示すように、ポイント数の表示態様を変化させることで、内部状況の示唆を行うようにしているが、次に、これについて説明する。なお、図２９４（ａ）については、図２９３（ａ）と同一であるが、これは、図２９４（ｂ）及び（ｃ）との対比をわかりやすくするためのであることを付言しておく。例えば、滞在ゲーム数のうち、当たりゲーム数カウンタにおいて選択され易いゲーム数（例えば、２５０ゲームから３００ゲーム、３５０ゲームから４００ゲーム等）、いわゆるゾーンにいる場合には、図２９４（ｂ）に示すように、通常画面から、デモ画面に移行すると、第２所定領域ＳＲ２のポイント数表示において、通常画面では枠内にポイント数が表示されている表示態様であったのが、ポイント数表示の枠が消えた表示態様とすることによって、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。

【２１３８】

また、上記ゾーンに滞在している場合において、他のゾーンよりも選択され易いゾーンであり、図２９４（ｂ）の場合よりもさらにＡＴに移行する期待度が高い場合には、また、図２９４（ｃ）に示すように、デモ画面に移行した場合、通常画面ではアラビア数字であった「７７７」の文字が、漢数字の「七七七」とした別の表示態様にすることで、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。なお、上述の実施形態では、ポイント数の表示態様を変化させているが、これに代えて、滞在ゲーム数やアイコンの表示態様を、通常画面とデモ画面とで異なるようにしても良いことは言うまでもない。特に滞在ゲーム数の表示態様を変化させて内部状況を報知する場合においては、ゲーム数にて直接的にゾーンを示唆できることとなる。

【２１３９】

このように、内部状況に応じて、第２所定領域ＳＲ２の表示態様を変化させることによって、デモ画面に移行したときにしか出ない内部状況示唆を行うことができるというデモ画面中に特有の遊技性を持たせることができ、デモ画面によって遊技者に遊技動機を与えることができる。また、この場合においては、特定領域の第２情報とは視認性が異なる第２所定領域の表示態様を、デモ画面に切り替えることによって、さらに変化させているので、これらの第１情報と第２情報との区分けをより明確にすることができ、第１情報の文字等の把握をより容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第１情報を残すようにしているのも同様であり、常時第１情報を確認することが可能となる。

【２１４０】

また、本実施形態では、図２９４（ｃ）に示すように、ＡＴ中画面のナビ演出において、押し順をナビすべく、押し順を示す数字を表示するようにしているが、左リールＭ５１の押し順を示す数字の表示領域と第３所定領域とが重複し、右リールＭ５３の押し順を示

す数字の表示領域と第２所定領域とが重複するような位置関係となっている。このように、第２所定領域及び第３所定領域においては、非ＡＴ中状態の場合には滞在ゲーム数やポイント数の表示を行う領域として使用する一方で、ＡＴ中状態では、ナビ演出の押し順表示等を行う領域として使用することができ、演出表示装置Ｓ５０の表示領域を効率的に用いることができる。

【２１４１】

なお、本実施形態では、第１情報と第２情報とについては、回胴式遊技機を例にとって説明したが、例えば、図１４０で示すぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０の表示領域ＳＧ１０についても上述の実施形態と同様に扱うことが可能である。すなわち、表示領域ＳＧ１０は、上述のように、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（上記実施形態では第４所定領域に相当）及び第２保留表示部ＳＧ１３（上記実施形態では第１所定領域に相当）と、を有している。このような第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３においては、これらの保留表示（第１情報）の他に、前回の大当たりからの遊技回数等といった遊技に関する情報を表示可能であり、このような情報においては、上述の実施形態と同様に、デモ画面に切り替わった際においてもそのまま表示されるようにすることも可能であり、この場合も、上述の実施形態と同様な作用効果を奏する。なお、図１４０に記載の第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３に対応するランプは夫々４個のランプから構成されているが、数値表示を行うようにしてもよい。具体的には、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈのランプが２個点灯している状況では第１保留表示部ＳＧ１２に「２」という数値を表示し、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈのランプが０個点灯している状況では第１保留表示部ＳＧ１２に「０」という数値を表示することも考えられる。これらの数値の表示については、上述した書誌的事項と視認性を異なるようにしてもよいことは言うまでもない。

【２１４２】

上述したように、演出表示装置Ｓ４０においては、通常画面からデモ画面に切り替わっても、第１情報についてはそのまま残っていたが、設定変更時の場合においては、図２９５に示す通りとなる。すなわち、図２９５（ａ）に示すように、通常画面において、各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３にそれぞれアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第１情報が表示された状態から、設定変更に伴う電断復帰が行われると、第１情報が消去されるとともに演出表示装置Ｓ４０には何の表示もない状態となる。この状態で、第１所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態では、第１情報は表示されないが、「製品Ａ」や「製品番号○○」といった第２情報は表示された状態となっている。なお、この設定変更時においては、有利区間もリセットされて通常区間に滞在することとなるため、有利区間表示器ＹＨは消灯状態となっている。これに限らず、第１情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「０／１０００」のように表示することが考えられる。

【２１４３】

また、図２９５（ｂ）に示すように、電断復帰の場合も、上述の設定変更の場合と同様に、第１情報が消去されるとともに演出表示装置Ｓ４０には何の表示もない状態となる。この状態で、第１所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態においても、上述の設定変更の場合と同様に、第１情報は表示されないが、「製品Ａ」や「製品番号○○」といった第２情報は表示された状態となっている。なお、この電断復帰時においては、有利区間のリセットは行われないため、電断前が有利区間であった場合には、有利区間表示器ＹＨは点灯状態となり、電断前が通常区間であった場合には、有利区間表示器ＹＨは消灯状態となっている。これに限らず、上述と同様に、第１情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「０／１０００」のように表示することが考えられる。第１情報のうち、少なくとも１つの情報（ポイント数や滞在ゲーム数）を表示することで、書誌的事項とポイント数表示の視認性を設定変更後または電源復帰後において、ホール管理者は容易に確認を行うことが可能となる。

【２１４４】
上述のように、有利区間表示器ＹＨの配置個所は、適宜設定可能であり、また、各所定領域ＳＲ１、ＳＲ２、ＳＲ３には第１情報のどの情報を表示しても良い旨を説明したが、これに関する具体例の１つを図２９６に示す。この図２９６に示す例においては、演出表示装置Ｓ４０の第１所定領域ＳＲ１には、ポイント数が表示されており、第３所定領域にはクレジット数が表示（図２９６では、クレジット数が３０である旨の３０が表示されている）されているとともに、有利区間表示器ＹＨがリール窓Ｄ１６０の左下に配置されている。この状態では、有利区間表示器ＹＨと第１所定領域ＳＲ１との間には、リール窓Ｄ１６０が介在しているとともに、リール窓Ｄ１６０の左下に位置する有利区間表示器ＹＨと、リール窓Ｄ１６０の上方に位置する演出表示装置Ｓ４０において、その表示部の右上に位置する第１所定領域とが対角線上の位置関係にある。
【２１４５】
すなわち、この位置関係は、リール窓Ｄ１６０の下方のいずれかの個所に有利区間表示器ＹＨを配置し、演出表示装置Ｓ４０のいずれかに所定領域を配置した場合において、有利区間表示器ＹＨと第１所定領域が、最も離れている位置関係にあるといえる。このようにすることで、遊技者が第１所定領域のポイント数を見ている場合においては、有利区間表示器ＹＨは視認し難い位置にあるため、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯に気付き難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。
【２１４６】
演出表示装置Ｓ４０による演出については、メイン遊技状態の仕様に応じて、適宜変更可能である。次に、この種の演出について例示する。
【２１４７】
（例示１）
例えば、本実施形態では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とでは、図２８７のパターン１～５の５パターンあったが、パターン１のみしかない場合においては、上述のように、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれており、図２８７のパターン１で示すように、Ｘ回目の有利区間が終了し、通常区間を経て、Ｘ＋１回目の有利区間が開始される状況のみとなる。
【２１４８】
この場合、Ｘ回目の有利区間の最終ゲームに、ＡＴが終了した旨の演出を行い、通常区間においては、通常区間に滞在している旨を示す専用の演出を行い、その後Ｘ＋１回目の有利区間の開始ゲームにおいてはポイント特化１状態に対応する演出を実行することで、遊技者にメイン遊技状態がどこに滞在しているのかを明確に示すようにしても良い。この場合、通常区間においてＸ＋１回目の有利区間が当選したゲームにおいては、図２６４に示すような設定示唆演出を行うようにしても良い。この設定示唆演出においては、図２６４に示すものの他、例えば、サイコロを振った目の結果が６であれば、設定６が確定するといった演出を行っても良く、要は、設定示唆に関する表示（直接的な数字であっても良いし、その数字を暗示するキャラクタ等であっても良い）を行えるものであれば特に限定しない。この設定示唆演出については、上述のＣＺ１状態中のバトル演出や、通常区間における演出に限定されず、例えば、上乗せ特化状態、本ＡＴ状態、ＳＴ状態等において、上乗せしたセット数によって設定示唆を行ったり、ポイント特化１状態、ポイント特化２状態、サブ通常状態で獲得したポイント数によって接手示唆を行うようにしても良く、設定示唆を行うタイミングや表示方法については特に限定しない。
【２１４９】
また、設定変更後においては、メイン状態がリセットされて、メイン遊技状態０の状態から開始するため、このときにおいても、上記専用の演出が行われることとなる。ここで、通常区間において有利区間が当選したゲーム、換言すれば、通常区間の最終ゲームにて、専用の演出が終了する旨の演出を行うような仕様としても良い。このように、通常区間に滞在している際には、演出表示装置Ｓ４０において、通常区間のみに対応した専用の演

出を行うようにしているので、有利区間表示器ＹＨを見ていなくても、有利区間及び通常区間の切り替えを容易に判断することができる。

【２１５０】

この設定示唆演出については、通常区間に突入した際の演出抽選にて設定示唆演出が選択された場合に出すようにしても良い。また、この設定示唆演出実行し得る通常区間において、レア役に当選した場合においては、次回のＸ＋１回目の有利区間の後の通常区間において、設定示唆演出が出やすい演出テーブルを用いたり、或いは、設定示唆演出が選ばれた際には、その設定を暗に知らせる演出よりも、直接的に知らせる演出の方を選択され易いようにしたりしても良い。さらに、通常区間にてレア役に当選した場合においては、次回のＸ＋１回目の有利区間に用いられるモードとして、上述の最大天井ゲーム数が最大のモードＡよりも、最大天井ゲーム数が少ないモードＢ、Ｃ、Ｄ等が選ばれ易くなる等、次回のモードを優遇するようにしても良い。このようにすることで、通常区間において当選したレア役が無駄にならず、遊技者において、いわゆる引き損感の低減を図ることができる。

【２１５１】

また、このパターン１のみしかない仕様において、残り有利区間のゲーム数が例えば、１０００ゲームといった閾値よりも多く残っていた場合、或いは、特定モードが選択されている場合等の特定条件を満たしている場合には、Ｘ回目の有利区間において、ＡＴが終了してもその有利区間が終了せずに引き続き継続するようにしても良い。この場合も同様に、上述のモードＡよりもモードＢ、Ｃ、Ｄが選択され易いようにしても良い。この場合においては、有利区間表示器ＹＨの消灯がないため、これを察知した遊技者においては、次回のＡＴが比較的早く実行できるとの期待感を持つことができ、遊技意欲を高めることが可能となる。

【２１５２】

（例示２）

また、本ＡＴ中においては、ナビ演出が実行され、本実施形態のナビ演出は、上述のように、遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知するものである。具体的には、各リールＭ５１、Ｍ５２、Ｍ５３においてそれぞれ、互いに引き込み範囲外である図柄Ａ及びＢが配置されている場合を例に取ると、ナビ演出は、左、中、右リールの図柄Ａ又はＢのナビに加えて、押し順をナビする態様となる。ここで、押し順が６択である場合には、６択×図柄Ａ及びＢ＝１２択となり、ナビ演出においては、内部的に成立した択１～１２のナビを行うこととなる。そして、演出表示装置Ｓ４０に、これらの択１～１２のいずれかをランダムに複数個表示しておき、この表示された択１～１２のいずれかのうち、実際にナビ演出が行われたら、その表示を消していく演出を実行する。この結果、ランダムに複数個表示された択１～１２のいずれかが全部消えたら、換言すれば、ランダムに選択した複数個の択１～１２のいずれかに対応する全てのナビ演出が行われたら、セット数やゲーム数上乗せの抽選をするようにしても良い。このようにすることで、ＡＴ中の遊技意欲を促進することができることとなる。

＜第１６実施形態　他の変形例＞

【２１５３】

上述の実施形態では、３枚賭け（規定数が３枚）でのみ当選、入賞するボーナス役１と、２枚賭け（規定数が２枚）でのみ当選、入賞するボーナス役２との２つのボーナス役を設けたが、ボーナス役の種類や数についてはこれに限定されるものではない。次に、これについての一例を述べる。本変形例においては、３枚賭けでのみ当選、入賞するボーナス役１（以後、「ＢＢ－Ａ」とする）の他、これと同種のボーナス役３（以後「ＢＢ－Ｂ」とする）を設けるとともに、２枚賭けでのみ当選、入賞するボーナス役２（以後、「ＢＢ－Ｃ」とする）の他、これと同種のボーナス役４（以後、「ＢＢ－Ｄ」とする）を設けている。換言すれば、３枚掛でのみ有効なボーナス役と、２枚賭けでのみ有効なボーナス役とをそれぞれ２つずつ設けた構成としている。

【２１５４】

また、本変形例では、ＢＢ－Ａ及びＢＢ－Ｂ（以後、これらをまとめて「ＢＢ－Ａ等」という。）は、ＢＢ－Ｃ及びＢＢ－Ｄ（以後、これらをまとめて「ＢＢ－Ｃ等」という。）よりも当選確率が低いが、ＢＢ作動中におけるメダル獲得枚数（獲得期待値）は、ＢＢ－Ｃ等よりもＢＢ－Ａ等の方が多い。また、ＡＴについては、ＢＢ－Ｃ内部中状態における３枚賭け遊技でのみ有効としている。すなわち、本変形例では、下記の（遊技性１）～（遊技性３）といった異なる遊技性を実現可能としている。

（遊技性１）

非内部中において、常時３枚賭けでの遊技を行い、ＢＢ－Ａ又はＢＢ－Ｂのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、ボーナスのみで出玉を増やす所謂ノーマル機の遊技性。

（遊技性２）

非内部中において、常時２枚賭けでの遊技を行い、ＢＢ－Ｃ又はＢＢ－Ｂのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、上記遊技性１と同様に所謂ノーマル機の遊技性であるが、ＢＢ－Ａ等よりも１回あたりに必要な遊技メダルが少なくかつ当選確率も高いので、ＢＢ－Ａ等よりも少ない遊技メダルで当選しやすい。但し、獲得可能な遊技メダルはＢＢ－Ａ等よりも少ない。この遊技性２については、獲得できるメダルは少なくても、少ない遊技メダルでたくさんの当選をしたいという遊技者に向いている遊技性といえる。

（遊技性３）

非内部中において、２枚賭けで遊技を行い、ＢＢ－Ｃが当選したら、このＢＢ－Ｃを入所させない状態で、３枚賭けに切り替えてＡＴ当選を狙う遊技性であり、いわゆるＡＴ機の遊技性である（上述の本実施形態での常態でもある）。ＡＴで出玉を増やしたい遊技者に向いている遊技性と言える。なお、ＢＢ－Ｃの当選の有無については、いわゆるリーチ目や演出表示装置Ｓ４０等による報知で察知可能とすることができる。

このように、規定数の異なるＢＢを複数設け、その遊技状態に応じてＡＴの実行可能の有無を設定することによって、１つの回胴式遊技機でありながらも、複数の異なる遊技性を持たせることができる。

【２１５５】

この場合、上述の有利区間クリアカウンタ（有利区間の滞在ゲーム数カウンタ）及びＡＴの天井ゲーム数カウンタである当たりゲーム数カウンタ（図２９７では、「ＡＴ当選ゲーム数カウンタ」と表記。）との関係は、図２９７に示す通りとなる。この変形例では、３枚賭け（規定数３）でＡＴが実行されるため、図２９７に示すように、２枚賭け（規定数２）での非内部中、各ＢＢ－Ａ乃至Ｄの内部中、作動中（以後、これらを単に「全状態中」という。）においては、有利区間移行抽選及びＡＴ抽選は行われないし、１ゲーム消化しても、当たりゲーム数カウンタのカウントも行われない。一方、有利区間クリアカウンタについては、２枚賭けでの全状態中においては、１ゲーム消化する度にカウントされるようになっている。なお、この有利区間クリアカウンタについては、２枚賭けでの非内部中、各ＢＢ－Ａ乃至Ｄの内部中、作動中においては、当たりゲーム数カウンタと同様に、１ゲーム消化してもそのカウントを行わないようにしても良い。

【２１５６】

これに対し、３枚賭けでの遊技の場合には、その全状態中においては、１ゲーム消化すると、有利区間クリアカウンタのカウンタ値が１加算されるというように、有利区間クリアカウンタのカウントが行われる。また、３枚賭けでの非内部中、ＢＢ－Ａ乃至Ｄの内部中においては、有利区間移行抽選も行われる。ここで、ＡＴの条件が、ＢＢ－Ｃ内部中での３枚賭けであるため、このＢＢ－Ｃ内部中の３枚賭けのゲームでは、当たりゲーム数カウンタのカウントは行われるが、それ以外の状態では、ＡＴ抽選及び当たりゲーム数カウンタのカウントは行われない。このようにすることで、ＢＢ－Ａ等及びＢＢ－Ｃ等のボーナスを入賞させて、このボーナス中に出玉を増やしつつ、ＡＴの天井カウンタも進めるという攻略を防止することができる。この結果、遊技の公平性を担保することができ、上記遊技性１～３の選択を実効あらしめることができる。

【２１５７】

なお、上記他の変形例におけるＢＢ－Ａ乃至Ｄの機能については、上述の通りであるが

、これに限定されず、例えば、ＢＢ－Ａ等におけるボーナス作動中のリプレイ確率がＢＢ－Ｃ等よりも高くしたりすることも可能であるし、また、ＢＢ－Ａ等よりもＢＢ－Ｃ等の方の当選確率を高くしたり等、これらの当選確率、ボーナス中の遊技メダルの獲得枚数、ボーナスに起因したＲＴの変更など、ボーナスに関する各種パラメータや、ボーナス契機の抽選等の各種項目については、適宜変更が可能であり、この変更内容に応じて異なる遊技性が生じることは言うまでもない。また、遊技性１～３から選択させるのではなく、ＡＴのみを遊技させたい場合には、上述の本実施形態のように、ＢＢ－Ｃを入賞させたらいわゆるペナルティ状態（なお、どのような状況でペナルティを課すのかも適宜設定可能であることも言うまでもない。）とした上で、ＢＢ－Ａ乃至Ｄで得られるメダルの獲得期待値よりも、ＡＴで得られる獲得期待値を高くする等によって、ＢＢ－Ｃの内部中における３枚賭けが、全状態中において一番有利な状況となるように設定することで、遊技者にＢＢ－Ｃ内部中における３枚賭けで遊技することをより自発的に促すことができる。

【２１５８】

＜第１６実施形態　変形例１＞

次に、第１６実施形態に係る変形例１を説明する。この変形例１は、主に、図２５１及び図２５２に示す本実施形態におけるメイン遊技状態及びサブ遊技状態の遷移に代えて、図２９９のような遷移とした点で、本実施形態と異なる。図２９９は、第１６実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図３００及び図３０１は、第１６実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。なお、図２９９においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。

【２１５９】

図２９９に示すように、変形例１では、メイン遊技状態として、概して＜通常区間＞及び＜有利区間＞とを有しており、＜有利区間＞においては、非ＡＴ中状態である通常状態（サブ状態においても通常状態。）と、ＡＴ中状態（換言すれば、ＡＴを実行可能な遊技状態の総称であり、これについては、以後、単に「ＡＴ」又は「ＡＴ状態」と言うこともある。）である第１ＡＴと、この第１ＡＴよりも遊技者に有利なＡＴ中状態である第２ＡＴと、初回の第１ＡＴの終了後に移行し、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行う第１ＣＺと、２回目以降の第１ＡＴ終了後又は第２ＡＴの終了後に移行し、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行う第２ＣＺとを有している。

【２１６０】

＜有利区間の通常状態＞

＜通常区間＞において、図２５１の通常区間と同様に、有利区間への移行抽選に当選することで、＜有利区間＞の通常状態（本実施形態では、この＜有利区間＞の通常状態とは、有利区間において、ＡＴを実行していない状態であり、後述の減少区間よりも第１ＡＴおよび第２ＡＴへの移行確率が低い状態であり、ＡＴに関する状態が通常状態であることをいう。）に移行する。この＜有利区間＞の通常状態に移行すると、有利区間クリアカウンタのカウント（ゲーム数のカウント）が開始される。この通常状態においては、所定周期ゲーム数（例えば、５０Ｇ等）毎に第１ＡＴに移行するか否かのいわゆる周期抽選を行う仕様となっている。具体的には、所定周期ゲーム数間において、毎ゲーム、第１ＡＴに移行するか否かの移行抽選を行い、当選した場合には、所定周期ゲーム数の最後のゲーム等にて第１ＡＴに移行するか否かを報知するようになっている。また、毎ゲームの第１ＡＴの移行抽選に当選すると、フリーズを発生させるか否かのフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選しなかった場合には、第１ＡＴに移行する一方、フリーズ抽選に当選した場合には、その当選した当該ゲームにてフリーズが発生するとともに演出表示装置Ｓ４０等にてフリーズに対応した演出を実行して第２ＡＴに移行する旨を報知するとともに、第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行して、その当該ゲームの次ゲームから第２ＡＴが開始されるようになっている。また、通常区間から新たに有利区間に移行する場合には、第１ＣＺや第２ＣＺに移行するよう構成してもよい。

【２１６１】
なお、周期抽選については、上述のように、毎ゲームにおいて移行抽選を行っていたが、これに代えて、例えば、最初のゲームにてＡＴに移行するか否かの抽選を行い、ＡＴに当選している場合には最後のゲームにてその旨を報知するようにしたり（仕様１）、所定周期ゲーム数の前半部分において、ＡＴに移行するか否かの移行抽選を行い、その後半部分で、第１ＡＴに移行するか否かを煽る演出を行った後に、第１ＡＴに移行するか否かを報知するようにしたり（仕様２）、或いは、所定周期ゲーム数間において毎ゲーム、所定のポイントを抽選し、その所定のポイントが所定ポイント数に到達したら、適宜のタイミングで第１ＡＴに移行する旨を報知して、第１ＡＴに移行するようにしたり（仕様３）等、適宜の抽選方式が可能である。また、上述の仕様１及び２の場合には、最初のゲームや前半部分においてＡＴに当選した際に、上述の仕様３の場合には所定ポイント数に到達した際に、上述と同様なフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選している場合には、フリーズの発生を保留し、最後のゲーム又は後半部分のいずれかのタイミングといったＡＴが当選している旨を報知する際に、フリーズを発生させるようにするというようにすれば良い。要は、ＡＴに移行する前にフリーズによる報知が行えれば良く、フリーズ抽選に当選したら直ちに報知しても良いし、一旦保留してから後のゲームでフリーズ演出を実行しても良い。

【２１６２】
本変形例１では、所定周期ゲーム数を１周期とし、この周期が１０周期目（有利区間に移行してから４５０ゲーム～５００ゲーム目までの周期）となった場合、この１０周期目は天井周期として、必ず、第１ＡＴが当選するようになっている。換言すれば、１周期目から９周期目までは通常周期状態とされ、１０周期目が天井周期状態とされており、１０周期目の所定周期ゲーム数が経過すると第１又は第２ＡＴのいずれかに移行するようになっている。また、本変形例１では、天井周期状態においては、通常周期状態よりも、上述のフリーズが発生し易い仕様としている。具体的には、通常周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合において、その当選確率が例えば、１／１０の確率であった場合、天井周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合においては、その当選確率を１／３とするというように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選における当選確率を高めることによって実現可能である。

【２１６３】
なお、１周期のゲーム数は固定としなくてもよく、例えば、１０～５０ゲームの何れかのゲーム数を１周期とするよう、１周期のゲーム数を抽選にて決定するよう構成してもよい。また、周期中の当選役によって、周期終了までの残りゲーム数を減算するよう構成してもよい。

【２１６４】
なお、上述のように通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選の当選確率を高めるようにしたが、これに代えて、例えば、ＡＴ抽選において、当選役に応じた抽選確率でＡＴの当否を抽選する仕様であり、小役やリプレイ役よりも入賞-Ｃ（チェリー）、入賞-Ｄ（スイカＡ）及び入賞-Ｅ（スイカＢ）といったレア役の方が、ＡＴ抽選に当選する確率が高い仕様としている場合、通常周期状態では、小役やリプレイ役でＡＴに当選した場合にのみ（換言すれば、レア役時の当選確率より低い確率でＡＴに当選した場合にのみ）フリーズを発生させる一方で、天井周期状態ではレア役でＡＴに当選した場合にのみ（換言すれば、小役やリプレイ役時の当選確率よりも高い確率でＡＴに当選した場合にのみ）フリーズを発生させることで、フリーズの発生確率を高めることも可能である。なお、レア役は、遊技メダルを払い出す入賞役ではなくリプレイ役としてもよい。具体例としては、レア役として、チェリーリプレイ役、スイカＡリプレイ役、スイカＢリプレイ役を有するよう構成してもよい。また、通常周期状態では、レア役のうち、入賞-Ｅ（スイカＢ）にてＡＴに当選した場合にのみ、フリーズを発生させる一方、天井周期状態では、入賞-Ｃ（チェリー）及び入賞-Ｅ（スイカＢ）に当選した場合にフリーズを発生させるようにす

ることで（フリーズの発生の対象となるレア役の数を増やすことで）、フリーズを発生し易くすることも可能である。さらに、通常周期状態では、フリーズ抽選を実行することで、フリーズが発生したりしなかったりする一方で、天井周期状態では、必ずフリーズを発生させる（１００％フリーズ発生）ような仕様としても良い。要は、通常周期状態よりも、天井周期状態の方が、フリーズが発生し易くなっていれば良く、そのための仕様などについては、特に限定しない。また、フリーズを発生させる場合には、フリーズ抽選に当選した遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合と、フリーズ抽選に当選した遊技の次遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合とを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は、フリーズが発生しなかった遊技にてレア役が停止された場合にも、当該レア役に当選した遊技でフリーズ抽選に当選していることに期待感を抱くことができる。また、フリーズの発生タイミングとしては、スタートレバー操作時、第１停止操作時、第２停止操作時、第３停止操作時、などで発生させてもよい。

【２１６５】

このように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズが発生して第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行するようにして、天井周期状態に到達したとしても、通常周期状態よりも大量出玉につながる第２ＡＴに移行する可能性が高まるようにしているので、天井周期状態が単なる消化ゲームとはならず、むしろ、遊技意欲を増進させるゲームとすることができ、天井周期状態における遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２１６６】

なお、本変形例１では、所定の周期数（上述の例では１０周期目）にてＡＴに必ず当選する天井状態とする仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間に移行してから、所定ゲーム数（例えば、５００ゲーム）到達したら、天井状態とするようにしても良く、天井状態とする条件については、特に限定しない。

【２１６７】

この天井状態とする条件においては、有利区間の終了条件の１つである出玉の差枚数上限（最大の差枚数ともいう。具体的には、２４００枚（ＭＹ２４００）等が挙げられる。）だけ、有利区間内に出し切れるように設定するのが好ましい。具体的には、天井ゲーム数の設定にあたり、第１ＡＴにおける１ゲームあたりの平均純増枚数が、例えば、１０枚であった場合、上記２４００枚出すためには、最低限２４０ゲーム必要であり、これを確保するために、有利区間の上限ゲーム数である１５００ゲームから、２４０ゲームを差し引いた１２６０ゲーム未満のいずれかのゲーム数を天井ゲーム数とするようにすることが好ましい。また、本変形例１のように周期抽選を行う仕様においては、その天井周期が終了するのが、上記１２６０ゲーム未満となるように設定することが好ましい。要は、有利区間のゲーム数上限（１５００ゲーム）を満たす前に、有利区間の差枚数上限（２４００枚）を満たすようにすれば良く、この条件を満たす範囲内において、天井状態の条件を設定するようにすれば良い。なお、このように天井状態の条件を設定した場合であっても、例えば、３枚賭けでの遊技を前提とし、３枚賭けでは天井までのゲーム数のカウント（ゲーム数の減算）をするが、２枚賭けではこれを行わない仕様であった場合において、遊技者が誤って２枚賭けの遊技を所定ゲーム数行ったというイレギュラーな状況が発生すると、この所定ゲーム数間においても、上述のように有利区間のカウントは行われているため、天井状態に到達した際において、有利区間の残りゲーム数が、上記差枚数上限を獲得するために必要なゲーム数に満たなくなることが想定される。このような場合は、上記２４００枚の遊技メダルを獲得することができなくなってしまうが、天井までのゲーム数が残り少なくなった場合に、遊技者が故意に２枚賭けで遊技をして天井に到達させるといった攻略を防止することができる。

【２１６８】

このようにすることで、天井状態に到達しても、有利区間の残りゲーム数が少なくて、有利区間の差枚数上限だけの出玉が得られないという状況を回避することができ、本変形例１のように、フリーズが発生して、第１ＡＴよりも多くの出玉を見込める第２ＡＴに移

行した場合においては、折角移行した第２ＡＴが途中で終了する事態を回避することができる。また、特に、多くの出玉を獲得できるエンディング状態（有利区間が終了するまで継続するＡＴ。図２５１及び図２５２参照）を搭載している回胴式遊技機においては、確実に、有利区間の差枚数上限の出玉を確保することができ、多くの出玉を獲得できるという遊技者の期待に応えることができる。

【２１６９】

＜第１ＡＴ＞

第１ＡＴは、＜有利区間＞の通常状態において、ＡＴ抽選に当選する等によって移行し、ナビ演出を実行することで遊技メダルが増加する増加区間とされている。この第１ＡＴは、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）継続し、この所定ゲーム数到達すると終了するようになっている。この第１ＡＴにおいては、初回の第１ＡＴが終了したら第１ＣＺに移行し、２回目以降の第１ＡＴが終了したら、第２ＣＺに移行するようになっている。なお、第１ＡＴの終了条件としては、上述のようにゲーム数が所定ゲーム数に到達することとしているが、これに代えて、例えば、図２５１のＡＴ５（本ＡＴ状態）のように、ナビ回数が所定数に達したことを終了条件としても良いし、或いは、所定の確率で第１ＡＴを終了させる転落抽選を行い、転落抽選に当選したことを終了条件としても良く、その終了条件については特に限定されないことは言うまでもない。

【２１７０】

＜第２ＡＴ＞

第２ＡＴは、主に第１ＣＺから移行可能であり、第１ＡＴよりも長い特定ゲーム数（例えば、１００ゲーム等）継続することによって、第１ＡＴに比べて、遊技メダルを多く獲得可能となっている。この第２ＡＴにおいては、その終了後には、第２ＣＺに移行するようになっている。なお、第２ＡＴにおいては、第１ＡＴよりも長い特定ゲーム数とすることで、第１ＡＴよりも遊技者に有利としたが、例えば、継続ゲーム数については、第１ＡＴと同様な所定ゲーム数であるが、これに加えて、図２５２に示したＢＢ状態（いわゆる疑似ボーナス）に当選可能とすることでより遊技者に有利としたり、或いは、所定ゲーム数到達の度に、再度第２ＡＴを最初から実行するか否かのループ抽選を行うことでより遊技者に有利とする等してもよく、要は、第２ＡＴにおいて、第１ＡＴよりも遊技者に有利となっていれば良い。

【２１７１】

＜第１ＣＺ＞

第１ＣＺは、上述のように、初回の第１ＡＴが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第１ＣＺは、ナビ演出（押し順ナビ）が実行されず、出玉が減少する減少区間とされている。ここで、減少区間とは、３枚賭けの場合、１ゲーム辺りのＩＮ枚数が３枚となる一方、１ゲーム辺りのＯＵＴ枚数の期待値が、この３枚未満である状態であり、１ゲーム辺りのＯＵＴ枚数の期待値がＩＮ枚数未満の状態である。なお、このＯＵＴ枚数の期待値については、押し順ナビが発生した場合にはそれに従って押し順小役を入賞させるとともに、スイカ等の取りこぼしが発生し得る役については、取りこぼし無く入賞させた場合における期待値であることは言うまでもない。すなわち、減少区間で遊技を継続すると、持ちメダルが減少していくこととなる。

【２１７２】

第１ＣＺでは、毎ゲーム、当選役に応じた第１ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第１ポイントを獲得（付与）すると、その第１ポイントが図示しない第１ポイントカウンタ（副制御基板Ｓ側のカウンタとしてもよいし、主制御基板Ｍ側のカウンタとして当該カウンタ値の情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい）に加算されつつ、図３００に示すように、演出表示装置Ｓ４０の左上部に位置する第１ポイント表示領域ＰＲ１にて獲得した第１ポイントを表示するようになっている（図では、「５」ポイント獲得した状態を示している）。

【２１７３】
この第１ポイント獲得抽選（第１ポイント付与抽選）においては、例えば、小役やリプレイ役等といった当選役の場合には、０～２ポイントのいずれかから選択されるとともに、０～１ポイントに対する選択確率が高い低確率抽選テーブルを用いている一方、レア役等の場合には、１～３ポイントのいずれかから選択されるとともに、１～２ポイントに対する選択確率が高い高確率抽選テーブルを用いており、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第１ポイントが付与され易いようにしている。なお、第１ポイント獲得抽選については、例えば、当選役に関わらず、所定の確率で抽選を行って、いずれかのポイントを付与するようにしても良く、その抽選方式については特に限定しない。
【２１７４】
また、第１ポイント獲得抽選が行われた後においては、獲得した第１ポイントに応じて、後述する現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５に表示するアイコンを決定するアイコン獲得抽選を行うようになっている。具体的には、例えば、０ポイントであった場合（ポイントを獲得できなかった場合）には、アイコン無しか或いは第１ポイント獲得の期待度が低いアイコン（例えば、後述の「泣いているライオン」等）が相対的に選択され易いアイコン獲得低抽選テーブルを用い、１ポイント以上獲得できた場合には（ポイントを獲得できた場合には）、第１ポイント獲得の期待度の高いアイコン（例えば、後述の「笑っているライオン」）が相対的に選択され易いアイコン獲得高テーブルを用いるようにしている。なお、獲得したポイント数（０を含む）と、選択されるアイコン（アイコン無しも含む）との関連性については、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。
【２１７５】
第１ＣＺの演出状態としては、図２９９に示すように、所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）継続して行われる導入ムービー等の演出が行われて、第１ＣＺが開始されること等を遊技者に報知する導入パートと、導入パートの終了後に実行され、第１ポイントを蓄積していくポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートで所定ポイント数（例えば、１０ポイント）ポイントが蓄積されたことに基づいて移行し、第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行するか否かの報知を１ゲームにて行うジャッジパートとを有している。
【２１７６】
すなわち、第１ＣＺでは、導入パートの後、ポイント蓄積パートにて第１ポイントが所定ポイント数貯まったら、第１ＡＴ又は第２ＡＴへの移行抽選を行い、この移行抽選に当選した場合には、ジャッジパートにて第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行する旨の演出を行い、移行抽選に外れた場合には、ジャッジパートにて第１ＡＴにも第２ＡＴにも移行しない旨の演出を行うようになっている。本変形例１では、移行抽選に当選して第１ＡＴ又は第２ＡＴへの移行が決定している場合、ジャッジパートにおいて、例えば、味方キャラと相手キャラとがバトルするバトル演出を行い、第１ＡＴに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに普通に勝つといった勝利１等の演出を行う。また、第２ＡＴに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに圧勝するといった勝利２の演出を行う。さらに、第１ＡＴにも第２ＡＴにも移行しない場合には、味方キャラが相手キャラに負けるといった敗北の演出を行うようになっている。なお、ジャッジパートは複数ゲーム間継続可能に構成してもよいし、そのように構成した場合、ポイント蓄積パートの遊技結果及び／又はジャッジパートで実行されたゲームの抽選結果に基づいて、毎ゲームにて、第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行するか否かの抽選を実行するよう構成してもよい。
【２１７７】
このジャッジパートにて、敗北の演出を行った後、第１ＣＺの所定ゲーム数が残っている場合（例えば、第１ＣＺ開始から２０ゲーム目にジャッジパートが行われて、残り２０ゲーム残っている場合等）には、ポイント蓄積パートに戻って、再度第１ポイントの蓄積を行い、これが所定ポイント数蓄積されるとジャッジパートに移行するということを、所定のゲーム数に到達するまで繰り返し行われる。また、ポイント蓄積パートにて、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると、その第１ポイントに応じた第１

ＡＴ又は第２ＡＴへの移行抽選を行って、ジャッジパートに移行し、上述の勝利１又は２であれば、第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行し、敗北であれば、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、図２９９にて図示するように、有利区間において通常区間への移行条件を充足した場合には、当該ゲーム終了後に通常区間に移行することとなる。例えば、ジャッジパートで敗北することにより、通常区間の移行条件を充足するように構成した場合には、当該ゲーム終了後は＜通常区間＞の通常状態に移行することとなる。

【２１７８】

このように、ポイント蓄積パートとジャッジパートとを繰り返すのであるが、ジャッジパートからポイント蓄積パートに戻って再度第１ポイントの蓄積を最初から行うため、１回目（Ｎ回目）のジャッジパートと２回目（Ｎ＋１回目）のジャッジパートとでは、その勝利期待度（換言すれば、上記移行抽選の当選期待度）は同じとなる。なお、これに代えて、Ｎ回目のジャッジパートよりもＮ＋１回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高く、Ｎ＋１回目のジャッジパートよりもＮ＋２回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高くなるというように、ジャッジパートの繰り返し回数が多いほど勝利期待度が高くなるようにしても良い。具体的には、Ｎ回目に対応するポイント蓄積パートでは、第１ポイントが０ポイントから開始されるのに対し、Ｎ＋１回目に対応するポイント蓄積パートでは第１ポイントが１０ポイントある状態から開始し、Ｎ＋２回目に対応するポイント蓄積パートでは第１ポイントが２０ポイントある状態から開始するというように、繰り返しがある度に初期ポイントを加算することで実現可能である。また、Ｎ回目のジャッジ―パートに対応するポイント蓄積パートよりも、Ｎ＋１回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートの方が、第１ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いるというように、繰り返しがある度に、より第１ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いることでも実現可能である。さらに、ポイント蓄積パートにて第１ポイントを蓄積して所定値以上になると、複数ゲーム間継続するジャッジパート（ジャッジパートに複数ゲーム間滞在可能となっている）に移行するよう構成し、このジャッジパートにおいては、毎ゲーム、上述のようにジャッジパートの繰り返し回数等を含む様々なパラメータ（ジャッジパートが何回目であるのかが１つのパラメータとなっている）に基づいて、移行抽選を行うようにしても良い。この場合、ジャッジパートの繰り返し回数を移行抽選に影響するパラメータの１つとしていることにより、ジャッジパートを繰り返すほど、総合的なジャッジパートの勝率を高くすることができる（Ｎ回目のジャッジパートよりもＮ＋１回目のジャッジパートの方がその勝率が高い）。また、この仕様の場合、複数ゲーム間継続するジャッジパートにおいて、移行抽選に当選したらジャッジパートを終了させて第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行（移行抽選結果に応じた遊技状態に移行）させても良いし、移行抽選に当選してもその当選結果をストック（例えば、第１ＡＴが当選したらこれをストック）してジャッジパートを終了させないようにすることで、複数の第１ＡＴ又は第２ＡＴが当選し得るように構成しても良い。要は、ジャッジパートの繰り返し（ポイント蓄積パートの繰り返し）がある度に、上記移行抽選の当選期待度（ジャッジパートでの勝利期待度）が高くなるようになっていれば良く、その具体的手法については特に限定しない。

【２１７９】

なお、上述では、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると強制的にジャッジパートに移行したが、例えば、ジャッジパートの演出が上述のように１ゲームではなく複数ゲーム（Ｎゲームとする。）に亘って行われる場合には、所定のゲーム数のＮゲーム前の段階で、獲得した第１ポイントが所定ポイント数未満であっても強制的にジャッジパートに移行するようにしても良く、要は、第１ＣＺが所定ゲーム数で終わるようにしていれば、第１ＣＺが終了する間際において（所定ゲーム数近くになったゲーム数において）、どのタイミングでジャッジパートに移行するのかは適宜設定可能である。

【２１８０】

導入パートでは、上述のように所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）継続して導入ムービー等による演出が行われる（換言すれば、図３００に示す後述の現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５のアイコン等の表示やポイント獲得領域ＰＲ１でのポイント表示等

はなされない。）一方で、この所定ゲーム数の間においても、毎ゲーム、当選役に応じた第１ポイント獲得抽選が行われるようになっている。ここで獲得した第１ポイントについては、導入パートでは報知されず、この導入パート終了後のポイント蓄積パートにて報知されるようになっている。

【２１８１】

ポイント獲得パートでは、図３００に示すように、演出表示装置Ｓ４０の右側部の領域において、上下に並ぶように配置された保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５と、保留表示部Ｓａ１の上方に配置された現表示部ＳＡ１とが表示される演出を実行する。現表示部ＳＡ１には、現在のゲームにおける獲得可能な第１ポイントの期待値を示すアイコン等が表示可能であり、それぞれの保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５には、現在のゲームの次ゲームから所定ゲーム数（５ゲーム後、以後、所定ゲーム数を５ゲームとして説明することもある。）までのゲームにおいて獲得可能なポイントの期待値を示すアイコン等を表示可能となっている。具体的には、導入パートでは、上述のようにその１ゲーム目から５ゲーム目にてそれぞれ、第１ポイント獲得抽選を行っており、導入パートの１ゲーム目～５ゲーム目の第１ポイント獲得抽選結果がそれぞれ、現表示部ＳＡ１、及び保留表示部Ｓａ１～Ｓａ４に表示されるようになっている。

【２１８２】

すなわち、本変形例１では、概して、過去のゲームにおいて行われた第１ポイント獲得抽選結果に対応した保留表示が、現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５に表示され、これらの現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５の表示は、毎ゲーム、図３００で見て下から上に一つずつシフトするように移動するとともに、当該ゲームの演出においても、過去の抽選結果（又は、現表示部ＳＡ１の表示）に対応した演出態様（過去の第１ポイント獲得抽選で所定のポイントを得ていた場合、当該ゲームにて、所定のポイントを得た旨の演出を実行する等）となる。具体的には、次の通りである。

【２１８３】

現在のゲームにおいては、現在のゲームから５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、現表示部ＳＡ１には、その５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがある（換言すれば、アイコン等の表示がなされないこともある）。また、現在のゲームの１ゲーム後のゲーム（次ゲーム）については、現在のゲームから４ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ１にはその４ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの２ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから３ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ２にはその３ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの３ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから２ゲーム前の第１ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Ｓａ３には、その２ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの４ゲーム後については、現在のゲームから１ゲーム前（前ゲーム）の第１ポイント獲得抽選が反映され、保留表示部Ｓａ４にはその１ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。

【２１８４】

また、現在のゲームで行った第１ポイント獲得抽選結果については、現在のゲームから５ゲーム後のゲームに反映され、保留表示部Ｓａ５に、現在のゲームにて行った第１ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。換言すれば、現在のゲームにて行った第１ポイント獲得抽選の結果は、原則として、現在のゲームから所定ゲーム後（Ｎゲーム後）のゲームにおいて獲得するポイントとなるようになっている。

【２１８５】

そして、現表示部ＳＡ１にて表示されているアイコン等（表示なしも含む）の表示は、そのゲームが終了して次ゲームが開始されると消去されて、保留表示部Ｓａ１にて表示さ

れているアイコン等の表示が、ＳＡ１に移動し、保留表示部Ｓａ２にて表示されているアイコン等の表示がＳａ１に移動するといったように、アイコン等の表示が順次繰り上がって表示されるようになっている。この場合、保留表示部Ｓａ５のアイコン等の表示は、保留表示部Ｓａ４に移動するが、この保留表示部Ｓａ５には、前ゲームにて行った第１ポイント獲得抽選に対応したアイコン等が新たに表示されることとなる。

【２１８６】

なお、現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５のアイコン等の表示については、そのゲームが終了して次ゲームが開始されたタイミングで、上述のように順次繰り上がるように表示されたが（現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５の表示が更新されたが）、これに代えて、そのゲームが終了したタイミング（例えば、最後の停止ボタンＤ４０を離したタイミング、或いは、遊技メダルの払い出しがある場合においてその払出が完了した後の所定のタイミング等）、或いは、そのゲームの次ゲームのベットボタンＤ２２０を押下したタイミング、このベットボタンＤ２２０を離したタイミング、スタートレバーＤ５０を押下したタイミング等の適宜のタイミングであっても良く、要は、そのゲームの次ゲームのリールが回転する前まで（停止操作が可能となる前）に、遊技者に向けてアイコン等の表示を行えるようにしていれば（第１ポイント獲得の期待度を報知するようにしていれば）、そのタイミングについては特に限定しない。

【２１８７】

ここで、図３００において、導入パートが終了したゲームの次ゲーム目（ポイント蓄積パートの１ゲーム目）における演出表示装置Ｓ４０の状態を示すとした場合、導入パートの１ゲーム目（現在のゲームから５ゲーム前のゲーム）に対応する現表示部ＳＡ１には、第１ポイント獲得の期待が高いことを示す「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、遊技者に対して、このゲームではポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。

【２１８８】

また、保留表示部Ｓａ１、Ｓａ４には、ＳＡ１と同様な「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、現在のゲームの次ゲームと、現在のゲームの４ゲーム後において、ポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。さらに、保留表示部Ｓａ２及びＳａ３には何の表示もなされておらず、ポイント獲得の期待度については不明な状態を示している。また、保留表示部Ｓａ５には、「泣いているライオン」のアイコンが表示されており、「笑ったライオン」のアイコンに比べて、第１ポイント獲得の期待度が低いことを遊技者に報知している。

【２１８９】

なお、現表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５に表示するアイコン等については、図３００に示すものに限定されず、例えば、「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第１ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第１ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図３００で示す視覚的な報知の他、例えば、スピーカＳ２０からの演出音といった音による聴覚的な報知や、サブ入力ボタンＳＢを振動させること等による触覚的な報知であっても良い。

【２１９０】

ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数獲得すると、上述のようにジャッジパートに移行する。換言すれば、ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数貯まったゲーム（以後、「到達ゲーム」という。）の次ゲーム（１ゲーム後）は、ジャッジパートとなり、このジャッジパートで敗北の場合には（ＡＴへの移行抽選で当選しなかった場合には）、到達ゲームの次々ゲーム（２ゲーム後）は、ポイント蓄積パートに戻ることとなるのであるが、本変形例１では、このジャッジパートにおいても、第１ポイント獲得抽選を行う仕様としている。また、このジャッジパートにおいては、図３００とは異なる画像等による演出（図示せず）を実行しており、図３００に示すポイント数表示部ＲＰＲ１や、現

表示部ＳＡ１や各保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５等が表示されないようになっている。
【２１９１】
この場合、上記到達ゲームのときの状態が図３００であったとすると、その次ゲームであるジャッジパートにおいては、図３００とは異なる演出を実行する一方で、内部的に第１ポイント獲得抽選やアイコン獲得抽選を行うとともに、このジャッジパートの５ゲーム前に行ったポイント獲得抽選結果が反映されないようになっている。このジャッジパートで敗北の場合には、第１ポイント獲得パートに戻って、図３００に示すように演出が実行される。また、上述のジャッジパートの５ゲーム前に行った第１ポイント獲得抽選結果は、ジャッジパートから復帰したポイント獲得パート、すなわち、ジャッジパートの次ゲーム（到達ゲームの次々ゲーム）にて反映されるようになっている。
【２１９２】
したがって、ジャッジパートの次ゲームにおいては、そのゲームから６ゲーム（所定ゲーム数である５ゲームに、ジャッジパートの滞在ゲーム数の１ゲームを加算した値）前の第１ポイント獲得抽選結果が反映されることとなる。このため、ここでは、Ｓａ５には、ジャッジパートでの第１ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、Ｓａ４には、到達ゲームでの第１ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、現表示部ＳＡ１には、６ゲーム前の抽選結果が反映されることとなる。換言すれば、ジャッジパートを経由した場合、現表示部ＳＡ１には、所定ゲーム数に、ジャッジパートでの滞在ゲーム数を加算したゲーム数前での第１ポイント獲得抽選結果が反映され、保留表示部Ｓａ５には、ジャッジパートの最終ゲームでの第１ポイント獲得抽選結果が反映されるようになっている。
【２１９３】
なお、本実施形態では、ジャッジパートで敗北の場合にはポイント蓄積パートに移行したが、これに代えて、ジャッジパートで敗北の場合には、導入パートに戻るようにしても良い。この場合、それまでの現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５に表示されていたアイコンが消去され（過去の第１ポイント獲得抽選結果が消去され）、導入パートの所定ゲーム数にて最初から第１ポイント獲得抽選を行うようにしても良い。すなわち、ジャッジパートの終了後には、それまでの第１ポイント獲得抽選結果がリセットされて、導入パートからやり直しとなるようにしても良い。換言すれば、ジャッジパートが終了する度に、現表示部ＳＡ１、保留表示部Ｓａ１～５が全て非表示となり、導入パートという保留を貯めるための期間を設けているようにしても良い。また、本実施形態では、ジャッジパートにおいては、第１ＡＴや第２ＡＴへの移行抽選の結果を報知するパートであるとともに、第１ポイント獲得抽選も行っていたが、このジャッジパートにおいて、第１ポイント獲得抽選を行わずに、ポイント蓄積パートで蓄積した第１ポイントに応じた第１ＡＴや第２ＡＴへの移行抽選を行い、この抽選結果を報知するような仕様としても良い。
【２１９４】
このように、本変形例１では、第１ＣＺのポイント蓄積パートでは、現在遊技中の現ゲームにおいて、その現ゲーム以前に予め第１ポイント獲得抽選をしておき、その結果を、その現ゲームに反映するようにしているとともに、予め行った第１ポイント獲得抽選結果を、現表示部ＳＡ１及び保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５にて表示して、現ゲーム及びその後の５ゲーム間に亘った第１ポイント獲得の期待度を遊技者に報知するようにしている。このため、今後実行される遊技の結果に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。
【２１９５】
また、第１ＣＺにおいては、ポイント蓄積パート以外の導入パートやジャッジパートにおいても、第１ポイント獲得抽選を行い、その後のゲームに反映するようにしているため、第１ＣＺ中において、第１ポイント獲得抽選を常時行うことができる。この結果、導入パートやジャッジパートにおけるゲームが、第１ポイント獲得において無駄な消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、導入パートやジャッジパートが無駄な消化ゲームとはならないため（第１ポイント獲得抽選を行っているため）、ゲーム数上限のある第１ＣＺの限られたゲーム数内において、なる

べく無駄な消化ゲームを減らすために、導入パートやジャッジパートの実行ゲーム数を削る必要が無く、導入パートやジャッジパートを実行するゲーム数を自由に設定することができ、演出構成等の自由度の向上を図ることができる。

【２１９６】

＜第２ＣＺ＞

第２ＣＺは、２回目以降の第１ＡＴが終了した後又は第２ＡＴが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第１ＡＴに復帰するか或いは第２ＡＴに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第２ＣＺは、ナビ演出が実行されずに、出玉が減少する減少区間とされている。なお、本実施形態では、第１ＣＺの所定ゲーム数も、第２ＣＺの所定ゲーム数もいずれも同じゲーム数（４０ゲーム）としたが、これに限定されず、第１ＣＺの所定ゲーム数と第２ＣＺの所定ゲーム数とが互いに異なるゲーム数とするようにしても良いことは言うまでもない。また、第２ＣＺの所定ゲーム数は、固定ではなく変動するようにしても良い。具体的には、第２ＣＺに突入した当該ゲームにて、所定ゲーム数を抽選によって決定するようにしても良いし、所定ゲーム数に代えて、所定の確率で抽選される転落抽選に当選した場合に第２ＣＺが終了することで所定ゲーム数を変動するようにしても良い。

【２１９７】

第２ＣＺにおいては、毎ゲーム、第２ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第２ポイントを獲得（付与）すると、その第２ポイントが図示しない第２ポイントカウンタに加算されつつ、図３０１に示すように、演出表示装置Ｓ４０の右下部に位置する第２ポイント表示領域ＰＲ２等にて獲得した第２ポイントを表示するようになっている。

【２１９８】

この第２ＣＺにおいては、図３０１に示すように、第２ＣＺの開始からその終了までの間、味方キャラと敵キャラとがバトルする演出が実行される。また、演出表示装置Ｓ４０の下部には、左右に並んだ巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５が設けられ、巡回保留表示部Ｓｂ５の右側には、蓄積した第２ポイントを表示する第２ポイント表示領域ＰＲ２が設けられている（図３０１では、累積した第２ポイントが３０ポイントある旨を表示している）。

【２１９９】

巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５は、上述した図３００の保留表示部Ｓａ１～Ｓａ５と同様に、第２ポイントの獲得期待度を示すアイコン等が表示されるようになっている。２ＣＺでは、この第２ＣＺに突入した当該ゲームにおいて、この当該ゲームでの当選役に応じて、巡回保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５のそれぞれに表示するアイコン等を決定するようになっている。図３０１に示す例では、巡回表示部Ｓｂ１ではアイコン等としてキャラクタ１が、巡回表示部Ｓｂ３ではアイコン等としてキャラクタ２が、巡回表示部Ｓｂ４ではアイコン等としてキャラクタ３のそれぞれのアイコンが表示されているとともに、巡回表示部Ｓｂ２及びＳｂ５ではアイコン等としてキャラクタ無しの状態となっている。本変形例１では、キャラクタ２、キャラクタ１、キャラクタ３の順に、第２ポイントが獲得できる期待度が高いように設定されている。

【２２００】

なお、巡回各保留表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示するアイコン等についても、図３０１に示すものに限定されず、例えば、上述のように「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第２ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第２ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図３０１で示す視覚的な報知の他、聴覚的、触覚的に報知するようにしても良い。

【２２０１】

この巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５は、第２ＣＺに突入した当該ゲームにおいては、一番左の巡回表示部Ｓｂ１の表示（キャラクタ１）が反映され、その次ゲームでは、巡回表示部Ｓｂ１の右隣の巡回表示部Ｓｂ２の表示（キャラクタなし）が反映され、その次々ゲーム

では、巡回表示部Ｓｂ３の表示（キャラクタ２）が反映されるというように、１ゲーム毎に左側の巡回表示部から一つずつ右の巡回表示部の表示を反映させるようになっている。そして、一番右側の巡回表示部Ｓｂ５の表示を反映させた次ゲームでは、再び、一番左側の巡回表示部Ｓｂ１の表示を反映するというように、巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５では、１ゲーム毎に順次隣の巡回表示部に移行しつつ各巡回表示部を巡回するようになっている。また、図３０１に示す例では、今現在反映されている巡回表示部Ｓｂ３を他の巡回表示部よりも大きくすることで、今現在反映されている巡回表示部がどれなのかを遊技者に示している。

【２２０２】

各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示されるアイコン等については、第２ＣＺに突入した突入ゲームにおいて、各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示するアイコンを決定する抽選を行い、この抽選結果に基づいたアイコン等が表示されるようになっている。なお、このアイコンを決定する抽選においては、一定の確率で抽選しても良いし、上記突入ゲームの当選役に応じた確率で抽選するようにしても良い。

【２２０３】

また、各巡回表示部Ｓｂ１～Ｓｂ５に表示されるアイコン等については、第２ＣＺにおいては毎ゲーム、そのアイコン等を表示する抽選を行っている。具体的には、キャラクタの無しの巡回表示部に新たなキャラクタを表示するキャラクタ獲得抽選と、既にキャラクタが表示されている巡回表示部に、更に良いキャラクタに変更するためのキャラクタ変更抽選を行っている。これらの抽選に当選することで、アイコン等のない巡回表示部に新たなキャラクタが追加されたり、或いは、既にキャラクタのいる巡回表示部に、より良いキャラクタが表示されるようになっている。なお、上記例では、アイコン等としてのキャラクタの追加を行う抽選をしているが、これとは逆に、キャラクタ無しとする抽選を行うようにしても良く、各巡回表示部に対するアイコン等の追加や削除については、適宜設定可能である。これに対し、突入ゲームにおいて決めたアイコン等の変更を行わずに、その第２ＣＺが終了するまで、突入ゲーム時の状態と同じ状態を維持するようにしても良い。

【２２０４】

この第２ＣＺにおいては、毎ゲーム第２ポイント獲得抽選（第２ポイント付与抽選）を行っており、この第２ポイント獲得抽選においては、今現在反映されている巡回表示部の表示と、その時の当選役に応じて行われるようになっている。すなわち、今現在反映されている巡回表示部のキャラクタ１～３やキャラクタ無しといったアイコン等と、その時の当選役との組み合わせに応じた抽選テーブル（図示せず）に基づいて、第２ポイント獲得抽選を行うようにしている。例えば、一番期待度の高いキャラクタ２であれば、当選役が小役やリプレイ役等であっても、必ず、所定数の第２ポイント（例えば、５ポイント）を獲得でき、キャラクタ２とレア役との組み合わせであれば、必ず、第２ポイントを獲得できるとともに、上記所定数の第２ポイントよりも多くのポイント（例えば、２０ポイント等）ようにすることができる。また、キャラクタ無しと小役やリプレイ役との組み合わせの場合には、第２ポイントが０となる割合が高く、キャラクタ無しとレア役との組み合わせの場合には、第２ポイントは獲得できる割合が、小役やリプレイ役の場合に比べて高いが、獲得できるポイント数が少ないようにすることもできる。要は、アイコン等の信頼度と当選役の強弱に対応して段階的に適切な第２ポイント付与を行えるよう適宜設定すれば良い。

【２２０５】

第２ＣＺにおいては、上述の第２ポイント獲得抽選を行った結果、例えば、第２ポイントとして１０ポイントを得た場合には、例えば、図３０１に示す味方キャラが、敵キャラを攻撃して、敵キャラが１０ポイントのダメージを負う演出を行い、この１０ポイントが、第２ポイント表示領域ＰＲ２に累積的に加算されて、遊技者に第２ポイントを獲得した旨及び今現在の累積ポイント数を報知するようになっている。

【２２０６】

ここで、第２ＣＺにおいては、累積した第２ポイントの閾値として、突破値と最大値と

を有しており、上述のようにして獲得した第２ポイントが突破値に到達すると、第１ＡＴへの復帰が確定する一方で、最大値に到達すると、第２ＡＴへの移行が確定するような仕様としている。なお、第１ＡＴへの復帰が確定した場合には、図３０１に示す敵キャラを倒した演出を実行し、その後は、新たな敵キャラを登場させ、第２ＡＴへの復帰が確定したらその新たな敵を倒す演出を実行する等、演出表示装置Ｓ４０において、第１ＡＴや第２ＡＴに移行する旨を遊技者に報知するようになっている。この第１ＡＴや第２ＡＴに移行する旨の演出としては、要は、その旨を報知することが可能であれば、その態様等については特に限定されないことは言うまでもない。

【２２０７】

また、第２ＣＺにおいては、この第２ＣＺに移行した突入ゲームにおいて、上述の突破値を、この突入ゲームにおける当選役等に応じて決定するようになっており、第２ＣＺの突破値については第２ＣＺに移行する度に抽選にて決定する変動値（換言すれば、第２ＣＺの突入時に決定される初期判定値ともいえる。）とされている。なお、この突入ゲームにて、突破値とともに、上述のように所定ゲーム数を決定するような仕様としても良い。また、第２ＣＺの最大値は、所定の固定値（例えば、１００ポイント等）とされている。この第２ＣＺにおいては、突破値が変動値であるため、最大値と突破値との差が大きい場合（例えば、突破値が３０で、その差が７０である場合等）と、小さい場合（例えば、突破値が７０で、その差が３０である場合等）とが生じることとなる。

【２２０８】

このような場合、最大値と突破値との差が大きい状況Ａでは、突破値までのポイント数が少なく（例えば、第２ポイント数が３０で到達）、突破値から最大値までのポイント数が大きくなるため（例えば、突破値が３０であれば、その後は、第２ポイント数として７０必要）、第１ＡＴには移行し易いが、第２ＡＴには移行し難くなる。これに対し、最大値と突破値との差が小さい状況Ｂでは、突破値までのポイント数が大きく（例えば、第２ポイントが７０で到達）、突破値から最大値までのポイント数が小さくなるため（例えば、突破値が７０であれば、その後は、第２ポイント数として３０で済む）、第１ＡＴに移行し難いが、第１ＡＴへの移行が確定した後は、第２ＡＴに移行し易くなる。

【２２０９】

このように、突破値を変動値とすることで、上述のような状況Ａや状況Ｂが生じることとなるが、このような場合、例えば、状況Ａでは、第１ＡＴに移行し易いことを示す演出態様（例えば、敵キャラに強弱をつけ、比較的弱い敵キャラ（換言すれば、第１ＡＴへの移行に対して高信頼度の演出）を出す等）での演出を行ったり、状況Ｂでは、第１ＡＴが確定するまでは、通常の演出を行い、第１が確定した後は、第２ＡＴに移行し易いことを示す演出態様での演出（上述のように比較的弱い敵キャラを出す等）を行うことが可能である。なお、上述の例では、弱い敵キャラを出すことで、高信頼度であることを示したが、これに代えて、例えば、いわゆるカットイン演出等の頻度が、高信頼度ほど多くしたりというように、演出頻度の切り替わりによって遊技者に報知する等の適宜の演出態様を設定可能である。要は、初期判定値ともいえる突破値に応じた第１ＡＴや第２ＡＴの移行の信頼度に応じた演出態様であれば良く、その演出態様については特に限定しない。

【２２１０】

なお、本変形例１では、突破値が変動値で、最大値を固定値としたが、これに限られず、突破値を固定値とし、最大値を変動値としたり、或いは、突破値及び最大値ともに、固定値又は抽選等によって決定される変動値としても良い。また、変動値を決めるにあたり、上述のように第２ＣＺに移行した当該ゲームではなく、第２ＣＺに移行した後の数ゲーム間で決める等、第２ＣＺに移行した後のいずれかのタイミングであっても良い。さらに、変動値を決めるにあたり、上述のようにその決定を行う当該遊技の当選役に応じた抽選ではなく、当選役の有無にかかわらず、別途の抽選（例えば、一定の確率での抽選にて決定等）にて決定するようにしても良い。

【２２１１】

すなわち、この第２ＣＺにおいては、この第２ＣＺの最大滞在ゲーム数である所定ゲー

ム数の間に、蓄積した第２ポイントが突破値に到達すると（突破値を超えると）、第１ＡＴへの復帰が確定するが、この状態であっても、第２ＣＺが終了せず、その後も、第２ポイントを蓄積していくようになっている。本実施形態では、突破値に到達した後の第２ポイントを蓄積している状況下においては、遊技者には突破値に到達した旨の演出（第１ＡＴへの移行が確定した旨の演出）を行わないようにして、第２ＣＺが終了するまで遊技者に緊張感のある遊技を提供するようにしている。この蓄積した第２ポイントが最大値に到達すると（最大値を超えると）、上記所定ゲーム数前であっても、直ちに最大値に達した旨（第２ＡＴへの移行が確定した旨）の演出を行うとともに、第２ＣＺを終了させて、第２ＡＴに移行するようになっている一方、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第２ポイントが最大値に満たない場合には、第２ＣＺが終了して、第１ＡＴに移行するようになっている。

【２２１２】

なお、本実施形態では、突破値に到達した後の第２ポイントを蓄積している状況下においては、突破値に到達した旨の演出を行わないようにしている一方、最大値に到達したら即報知するようにしているが、これに代えて、上記状況下のいずれかのタイミングで突破値に到達した旨の演出を実行するようにしても良いし、また、最大値に到達した後の次ゲーム等の所定のタイミングで最大値に到達した旨の報知を行うようにしても良く、突破値や最大値に到達した旨の報知の有無やタイミングについては適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本実施形態では、最大値に到達したら第２ＣＺを終了させていたが、これに代えて、最大値に到達した時点で、第２ＣＺの所定ゲーム数が残っていた場合、そのまま第２ＣＺを継続するようにしても良い。この場合、その後に行われるＡＴのゲーム数の上乗せ抽選といった、その後のＡＴに関する抽選を行うようにして、最大値に到達した後の残りゲームにおいて当選したレア役等がいわゆる引き損とならないようにすることが望ましい。

【２２１３】

また、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第２ポイントが最大値に満たない場合には、その時の第２ポイントから突破値を減算した超過分の第２ポイント数に応じて、第２ＡＴへの移行抽選を行い、当選した場合には第２ＡＴに移行し、当選しなかった場合には、第１ＡＴに移行するようになっている。なお、超過分の第２ポイント数に応じた第２ＡＴへの移行抽選については、本変形例１では、第２ポイントが大きければ大きいほど（突破値に超過分の第２ポイントを加算した値が、最大値に近ければ近いほど）、第２ＡＴの当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、超過分の第２ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第２ＣＺにおける所定ゲーム数に到達したゲーム（第２ＣＺの最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第２ＡＴに当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【２２１４】

また、第２ＣＺにおいて、蓄積した第２ポイントが突破値に満たない状態で、所定ゲーム数に到達した場合には、その第２ポイント数に応じて第１ＡＴへの移行抽選を行い、当選した場合には第１ＡＴに移行する一方で、第１ＡＴの移行抽選に当選しなかった場合には、第１ＣＺが終了して、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、上述の第２ポイントに応じた第１ＡＴへの移行抽選については、本変形例１では、第２ポイントが突破値に近ければ近いほど、第１ＡＴの当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、第２ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第２ＣＺにおける所定ゲーム数に到達したゲーム（第２ＣＺの最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第１ＡＴに当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【２２１５】

このように、減少区間である第２ＣＺにおいては、第２ポイントの累積値が突破値に到達して第１ＡＴが確定しても、引き続き第２ＣＺを行うことで第１ＡＴでの出玉を減少するようにしているため、射幸性の高い過度の出玉とならないように、その出玉を適切に抑

制することができる。また、第１ＡＴが確定した後の第２ＣＺにおいては、第１ＡＴよりも有利な第２ＡＴに移行するために第２ポイントを最大値まで溜めるというゲーム性を有しているので、突破値に到達した後でも、目的をもって遊技を行うことができ、遊技者の遊技意欲を維持することができる。この結果、第１ＡＴが確定した後の第２ＣＺが単なる消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、蓄積した第２ポイントが最大値に到達すると、上記所定ゲーム数前であっても、減少区間である第２ＣＺが終了して、第２ＡＴに移行するようになっているため、早く最大値に到達すればするほど、出玉の減少を抑制するという実質的な特典を遊技者に付与することができ、遊技の興趣性のさらなる向上を図ることができる。

【２２１６】

なお、本変形例１の第２ＣＺでは、その突入ゲームにおいて、突破値を当該ゲームにおける当選役等に応じて決定する変動値となっているが、ここで決定される突破値については、最大値未満までしか選択できないようにしたり、或いは、最大値も含む値を選択できるようにしたりすることも可能である。後者の場合、決定した突破値が最大値と同じ値となることもあるが（突破値＝最大値）、この場合には、第２ポイントが突破値（＝最大値）に到達したことをもって第２ＣＺ終了させて第１ＡＴに移行する（換言すれば、第２ＡＴには移行しない）ようにしても良い。このように、突破値について、最大値をも含む値を選択できる場合には、突破値として最大値未満の値が選択された場合には、第２ＡＴの移行が可能である一方、突破値として最大値が選択されたら第２ＡＴへの移行が不可能というように、突破値の値に応じて、最大値での恩恵が異なるという仕様の回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【２２１７】

また、この最大値での恩恵については、本変形例１では、第２ＡＴへの移行であったが、これに限定されず、例えば、突破値と最大値との差に応じて恩恵を変更するようにしても良い。具体的には、突破値と最大値との差が第１値（例えば、３０）であれば、第２ＡＴへの移行であるが、その差が第２値（例えば、５０）であれば、第２ＡＴへの移行に加え、図２５２で示すＢＢ（疑似ボーナス）を付与し、その差が第３値（例えば、３０）であれば、図２５２で示すエンディング状態に移行するというように、種々の恩恵を付与可能である。この場合、突破値の値によって、最大値における恩恵が変化するので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２２１８】

また、本変形例１においては、第２ポイントが突破値未満の状態で所定ゲーム数に到達したことに基づいて第２ＣＺを終了させたが、これに代えて、突破値未満の状態で所定ゲーム数に到達した後は、一定の確率或いは当選役に応じた確率で第２ＣＺを終了させる転落抽選を行い、この転落抽選に当選するまでの間は、引き続き、第２ＣＺを継続させるようにしても良い。この場合、所定ゲーム数に到達した段階で、第２ポイントが突破値未満であっても、転落抽選に当選する前に、第２ポイントと突破値まで到達させるという遊技性を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

【２２１９】

＜＜＜＜第１７実施形態＞＞＞＞

次に、第１７実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図３０２は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態を示す図であり、図３０３は、第１７実施形態に係る回胴遊技機におけるリール配列一覧であり、図３０４は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図であり、図３０５乃至図３０７は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【２２２０】

この第１７実施形態では、主に、上述の第１６実施の形態のボーナス周りの仕様が異な

る。図３０２に示すように、第１７実施形態では、１つの１種ＢＢを有しており、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、次の通りである。すなわち、通常遊技状態（非ＲＴ）において、１種ＢＢが当選すると（１種ＢＢ条件装置作動すると）、非ＲＴとは少なくとも１つのリプレイの確率が異なるＲＴ１（換言すれば、第１種ＢＢの内部中のＲＴ状態）に移行し、このＲＴ１において、１種ＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると（１種ＢＢが入賞すると）、１種ＢＢ作動状態（１種ＢＢ中）となり、この１種ＢＢ作動が終了すると、非ＲＴに移行するようになっている。また、本実施形態では、上述のどの状態（非ＲＴ、ＲＴ１、１種ＢＢ作動中（ＲＢ作動時））においても、所定の規定数（例えば、３枚）で遊技を行うようになっている。

【２２２１】

本実施の形態における回胴式遊技機のリール配列は、図３０３に示す通り、１番から２０番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図３０３において、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図３０３では、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。本実施形態では、１種ＢＢを構成する図柄組み合わせとしては、第１回胴、第２回胴、第３回胴の順に、「青セブン・赤セブン・赤セブン」からなる第１組み合わせ、「青セブン・赤セブン・青セブン」からなる第２組み合わせ、「青セブン・青セブン・赤セブン」からなる第３組み合わせ、「青セブン・青セブン・青セブン」からなる第４組み合わせ、「金バー・赤セブン・赤セブン」からなる第５組み合わせ、「金バー・赤セブン・青セブン」からなる第６組み合わせ、「金バー・青セブン・赤セブン」からなる第７組み合わせ、「金バー・青セブン・青セブン」からなる第８組み合わせを有している（合計で８種類）。

【２２２２】

すなわち、第１ＢＢに係る図柄組み合わせは、第１回胴に１つだけ存在する青セブンを先頭として（第１回胴を先頭として）、第２回胴にそれぞれ１つずつ存在する赤セブン及び青セブンと、第３回胴にそれぞれ１つずつ存在する赤セブン及び青セブンとの組み合わせからなる第１～第４組み合わせと、第１回胴に１つだけ存在する金バーを先頭として、第２回胴の赤セブン及び青セブンと、第３回胴の赤セブン及び青セブンとの組み合わせからなる第５～第８組み合わせとなっている。また、この１種ＢＢは、所定枚数の払い出し（例えば、１２５枚）を超えたことを条件に終了するとともに、２回の入賞又は２回の遊技が行われると終了するＲＢが連続して作動する仕様となっている。なお、ボーナスについては、この１種ＢＢに限定されず、上述の各実施形態に記載した種々の仕様のボーナス（ＢＢ）を適宜適用することが可能であることは言うまでもない。

【２２２３】

また、本実施形態では、１種ＢＢ内部中のＲＴ１の状態でのみＡＴが発動可能となっており、あえて１種ＢＢの内部中を維持してＡＴを行う第１遊技と、１種ＢＢの当選及び入賞を繰り返す第２遊技との両方を実現可能としている。すなわち、前者のＡＴによる第１遊技を行いたい遊技者はあえて１種ＢＢの内部中の状態で１種ＢＢの図柄組み合わせを外しつつ遊技を行い、後者の１種ＢＢによる第２遊技を行いたい遊技者は１種ＢＢの当選をリーチ目等によって察知したら即座に１種ＢＢを入賞させて１種ＢＢを作動させるようになっている。

【２２２４】

また、本実施形態に係る回胴式遊技機の当選役としては、図３０４に示すように、押し順役である押し順ベル群１２３、押し順ベル群１３２、押し順ベル群２１３、押し順ベル群２３１、押し順ベル群３１２、押し順ベル群３２１を有している（以後、これらを総括して単に「押し順ベル群」と言うこともある）。ここで、この図３０４においては、１種ＢＢが当選して持ち越されている状態（１種ＢＢの内部中の状態）での押し順ベル群を示している。なお、上記押し順ベル群１２３は、図１０における「役割」に該当し、図１０における押し順ベル１２３の役割となる入賞Ａ－１といった条件装置（名称）の複数の集合体であり、押し順ベル１２３と区分けするために押し順ベル群１２３としている。したがって、この押し順ベル群１２３を構成する条件装置（名称）の一例として、上記入賞Ａ

－１が挙げられるが、本実施形態では、押し順ベル群１２３の詳細な条件装置等については省略する。また、他の押し順ベル群１３２等も同様である。

【２２２５】

また、本実施形態の回胴式遊技機において、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１下段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の１ラインとなっている。なお、本実施形態に係る回胴式遊技機の当選役としては、図３０４で示す押し順ベル群以外にも、例えば、図１０及び図１１で示した再遊技役（リプレイ役）や、チェリーやスイカ等といったレア役等を有しているが、これらの図示及び図柄組み合わせについては省略する。また、有効ラインの数や位置についても、リール配列や役構成或いは遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【２２２６】

これらの押し順ベル群は、停止ボタンＤ４０の押下タイミングに関わらず必ず揃うＰＢ＝１の１枚役（引き込み確率が１００％（「ＰＢ＝１」とも称する）の１枚役）と、停止ボタンＤ４０を適切なタイミング（対応する図柄の引き込み範囲内のタイミング）にて押下した場合には揃い、これ以外のタイミングでは揃わないＰＢ≠１の１枚役（引き込み確率が１００％未満（「ＰＢ≠１」とも称する）の１枚役）とが重複して当選した状態となっている。なお、押し順ベル群については、上述のＰＢ＝１の１枚役やＰＢ≠１の１枚役と同様な他の複数種類の１枚役が重複して当選しており、各押し順ベル群においては、互いに重複している１枚役の種類が異なるように設定されているが、これらの他の１枚役の説明については省略する。また、本実施形態では、押し順ベル群については、規定数（例えば、３枚）よりも少ない１枚の払い出しのある１枚役としているが、２枚役であっても良く、要は、規定数よりも少ない枚数の払い出しのある役であれば良い。

【２２２７】

ここで、押し順ベル群のうち、押し順ベル群１２３について説明する。この押し順ベル群１２３は、「リプレイ・ブランク・スイカ」のバトル目１図柄組み合わせに係るバトル目１役、及び「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」の非バトル目１図柄組み合わせに対応した非バトル目１役の２種類のＰＢ＝１の１枚役と、「チェリー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン／バー／金バー」の第１こぼし有図柄組み合わせに対応した第１こぼし有役、及び「青セブン・赤セブン／青セブン・金バー／バー」の第２こぼし有図柄組み合わせに対応した第２こぼし有役を含む複数種類のＰＢ≠１の１枚役とを構成要素とするものであり、これらが重複当選して当選する当選領域（当選エリア）となっている。なお、押し順ベル群１２３のＰＢ≠１の１枚役においては、第１及び第２こぼし有図柄組み合わせ以外にも、複数種類有しているが、ここではその説明を省略する。

【２２２８】

押し順ベル群１２３において、バトル目１図柄組み合わせに係る「リプレイ・ブランク・スイカ」については、左リールＭ５１（第１回胴）に対応した図柄である「リプレイ」は、図３０３に示すように、互いに５コマ（最大引き込み範囲は４コマ）おきに等間隔（それぞれの「リプレイ」の間に４つの図柄が介在している状態）で４つ配置されることにより（図３０３では、４番、９番、１４番、１９番に配置されている）、引き込み確率を１００％としている。また、中リールＭ５２（第２回胴）に対応した図柄である「ブランク」、及び右リールＭ５３（第３回胴）に対応した図柄である「スイカ」も、「リプレイ」と同様に、互いに５コマおきに等間隔で、それぞれ４つずつ配置されていることにより（図３０３では、中リールＭ５２の「ブランク」は、１番、６番、１１番、１６番に、右リールＭ５３の「スイカ」は、４番、９番、１４番、１９番に配置されている）、引き込み確率を１００％としている。

【２２２９】

このバトル目１図柄組み合わせが有効ラインに揃った場合、すなわち、左リールＭ５１のいずれかの「リプレイ」が左リールＭ５１下段に、中リールＭ５２のいずれかの「ブランク」が中リールＭ５２中段に、右リールＭ５３のいずれかの「スイカ」が右リールＭ５３下段にそれぞれ停止すると、左リールＭ５１中段には、左リールＭ５１の各「リプレイ

」の真上に配置されている「ブランク」又は「バー」のいずれかが停止し（図３０３において、第１回胴の５番、１０番、１５番、２０番の図柄をそれぞれ参照）、中リールＭ５２中段には「ブランク」のいずれかが停止し、右リールＭ５３中段には、右リールの各「スイカ」の真上に配置されている「ブランク」のいずれかが停止する（図３０３において、第３回胴の５番、１０番、１５番、２０番の図柄をそれぞれ参照）。この結果、見た目上は、「ブランク／バー・ブランク・ブランク」の図柄組み合わせが、左リールＭ５１中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段といった、中段の一直線のラインに揃う（見た目上、中段揃いブランク）。

【２２３０】

押し順ベル群１２３において、非バトル目１図柄組み合わせに係る「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」については、左リールＭ５１の「リプレイ」と、右リールＭ５３の「スイカ」においては、上述の非バトル目１図柄組み合わせと同様であるが、中リールＭ５２の「チェリー／スイカ」については、中リールＭ５２において、「チェリー」と「スイカ」とが交互に５コマおきに等間隔で配置されており、「チェリー」か「スイカ」のいずれかを必ず引き込めるようになっているが、中リールＭ５２中段には「チェリー」か「スイカ」のいずれかが停止するため、見た目上、「ブランク」の左右テンパイ崩れの状態となって中段揃いブランクとはならない。

【２２３１】

押し順ベル群１２３において、第１こぼし有図柄組み合わせに係る「チェリー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン／バー／金バー」については、右リールＭ５３の「赤セブン／青セブン／バー／金バー」は、それぞれの図柄が互いに５コマずつの等間隔に配置されているため、「赤セブン／青セブン／バー／金バー」のいずれかを有効ライン上に必ず引き込むことが可能な一方、左リールＭ５１の「チェリー」は左リールＭ５１に１つしかなく、また、中リールＭ５２の「赤セブン／青セブン」については、中リールＭ５２にそれぞれ１つずつしかないため、これらを引き込めるタイミングで停止ボタンＤ４０を押下しないと、これらの図柄を有効ライン上に停止できずに取りこぼすこととなる。なお、第２こぼし有図柄組み合わせについても、同様であるので、ここではその説明を省略する。

【２２３２】

ここで、押し順ベル群の後に付されている「１２３」等の数字については、「１」は第１回胴、「２」は第２回胴、「３」は第３回胴を示しており、例えば、押し順ベル群１２３とは、「第１回胴（左リールＭ５１）」、「第２回胴（中リールＭ５２）」、「第３回胴（右リールＭ５３）」の順（いわゆる左中右の順に停止ボタンＤ４０を押下する順押しの押し順）で、リールを停止させた場合に、ＰＢ＝１の１枚役のうち、バトル目１図柄組み合わせが、上述の個数優先制御によって優先して引き込まれて、有効ラインにバトル目１の図柄組み合わせに係る１枚役が揃う押し順（以後、「第１正解打順」という）を示している。これは、他の押し順ベル群も同様であり、「１３２」は、左中右の順（いわゆる挟み打ちの順）に、「２１３」は中左右の順（中順押しの順）に、「２３１」は中右左の順（中逆挟み順）、「３１２」は右中左（逆押しの順）、「３２１」は（逆挟み順）を示している。なお、「１２３」及び「１３２」の打順の組み合わせを、左リールＭ５１に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「左１ｓｔ」と、「２１３」及び「２３１」の打順の組み合わせを、中リールＭ５２に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「中１ｓｔ」、「３２１」及び「３１２」の打順の組み合わせを、右リールＭ５３に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「右１ｓｔ」と称することもある。

【２２３３】

また、押し順ベル群１２３は、「１３２」の打順を行った場合、上述の個数優先制御によって非バトル目１図柄組み合わせが揃うようになっている（以後、この非バトル目１図柄組み合わせが揃う打順を「第２正解打順」という。）。換言すれば、押し順ベル群１２３は、左１ｓｔの打順（第１及び第２正解打順）の場合は、いずれの打順でも１枚役を引

き込むが、第１正解打順である「１２３」では、バトル目１図柄組み合わせの方を引き込み、第２正解打順である「１３２」では、非バトル目１図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。

【２２３４】

また、押し順ベル群１２３においては、中１ｓｔや右１ｓｔの打順（以後、これらのように正解打順でない打順を「不正解打順」と言うこともある。）の場合には、個数優先制御によって、第１又は第２こぼし有役に対応した第１及び第２こぼし有図柄組み合わせを優先して引き込むため、これらの図柄組み合わせを停止可能な適切なタイミングで停止ボタンＤ４０を押下した場合には、第１又は第２こぼし有役（１枚役）が入賞するが、これらの図柄組み合わせを停止することができない不適切なタイミングの場合には、第１又は第２こぼし有役を取りこぼす。ここで、上述のように、図３０４では、１種ＢＢが内部中であり、この不適切なタイミングで押下した際においては、第１及び第２こぼし有図柄組み合わせが揃わないため、１種ＢＢを引き込み可能なタイミングであれば、１種ＢＢに係る図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。すなわち、中１ｓｔや右１ｓｔの打順の場合には、取りこぼし（入賞無し）か、１枚役か、１種ＢＢ入賞かのいずれかとなる。

【２２３５】

以上、押し順ベル群１２３について説明したが、他の押し順ベル群１３２等については、第１及び第２正解打順が異なること、見た目上のバトル目１の表示ラインが異なること（図３０４のバトル目２においては、見た目上右上がりラインに揃う等。以後、バトル目１やバトル目２を総括して単に「バトル目」と言うこともある。）、重複している１枚役が異なること等以外は、押し順ベル群１２３と同様であって、図３０４に示した通りであるため、その説明を省略する。なお、ここでは、１種ＢＢが入賞可能な押し順ベル群について説明したが、このような押し順ベル群に加え、不正解打順だと１枚役又は取りこぼしのみで、１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群や、１種ＢＢの非内部中の状態では、上述の１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群と同様とし、１種ＢＢの内部中になるとどの打順においても１枚役が入賞する（打順不問で１枚役が入賞する）ような押し順ベル群等を設けるようにしても良い。

【２２３６】

ここで、上述のようにＡＴによる第１遊技を行う場合には、あえて１種ＢＢ内部中の状態を維持するようにするため、１種ＢＢが入賞しないようにする必要がある。また、本実施形態では、１種ＢＢ内部中において、１種ＢＢの入賞可能性があるのは、図３０４に示す押し順ベル群に当選したときのみとなっている（換言すれば、これらの押し順ベル群が１種ＢＢが入賞可能な当選エリア（全当選領域のうちの一部の当選領域）となっているともいえる）。このような仕様において、押し順ベル群のいずれかが当選した場合、例えば、上述の押し順ベル群１２３が当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に、左１ｓｔの押し順を表示する押し順ナビを行う。このとき、第１遊技を行いたい遊技者は、その押し順ナビに従うことで、１種ＢＢを入賞させずに、１枚役を入賞させることができ、１種ＢＢ内部中状態を維持することができるようになっている。

【２２３７】

本実施形態では、例えば、押し順ベル群１２３が当選した場合において、所定の確率でバトル目１を表示する第１正解打順をナビするか否かのバトル目表示抽選を行い、これに当選した場合には、第１正解打順の押し順ナビを行い、当選しなかった場合には、第２正解打順の押し順ナビを行う（換言すれば、第１正解打順の押し順ナビを行わずに、バトル目１を表示しないようにする）。具体的には、バトル目表示抽選に当選した場合には、例えば、図３７の左側に図示しているように、押し順表示装置においては、左、中、右の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置Ｓ４０においても、左、中、右の押し順である旨の表示がなされることとなる。一方、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、押し順表示装置においては、左、右、中の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置Ｓ４０においても、左、右、中の押し順である旨が表示される。すなわち、本実施形態では、バトル目表示抽選の当否によって、主制御基板Ｍにて制御される押し順表示装置及び

副制御基板Ｓにて制御される演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが報知又は示唆する押し順が相違することとなる。ここで、本実施形態において、「押し順ナビ」言った場合には、断り書きがあった場合を除き、上述の押し順表示装置及び演出表示装置Ｓ４０の少なくとも一方による押し順の表示がなされていることを言う。

【２２３８】

なお、バトル目表示抽選に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて左、中、右の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、左１ｓｔ（第１停止が左リールであり、その後の操作態様については指示しない）である旨を表示し（中、右の押し順については表示されないので、実質的に２択ナビとなっている）、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、演出表示装置Ｓ４０では左、右、中の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合と同様に、左１ｓｔである旨を表示するというように、演出制御装置Ｓ４０ではバトル目表示抽選の当否によって、押し順指示が相違する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、１枚役を入賞可能な最低限の押し順指示である左１ｓｔという旨のみを表示するようにしても良い。また、これとは逆に、演出表示装置Ｓ４０においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、左１ｓｔである旨の表示を行う一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合には、左、中、右の押し順である旨を表示し、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、左、右、中の押し順である旨を表示するようにしても良く、要は、押し順表示装置及び演出表示装置Ｓ４０の少なくとも一方にて、バトル目表示抽選の当否に応じた正確な押し順を表示するようにしていれば良い。

【２２３９】

ここで、第２正解打順の押し順は、左右中の順であり、この場合に表示される出目としては、「ブランク・リプレイ・ブランク」である。すなわち、左右中の順で停止操作を行う過程で、左中と停止操作を行った時点では、「ブランク・回転中・ブランク」というように、バトル目を構成するブランクが左右にテンパイしている状態となっている。したがって、遊技者は、最後の中リールＭ５２に対応する停止ボタンＤ４０を押下するまで、バトル目が表示されるという期待感を持続させることができる。

【２２４０】

また、バトル目表示抽選に当選した場合、この当選に基づいて、ＡＴ抽選を行う。なお、バトル目表示抽選に当選した際に行われる抽選は、このＡＴ抽選の他、例えば、通常よりもＡＴに移行し易いいわゆるチャンスゾーンを搭載している場合には、このチャンスゾーンへの移行抽選を行ったり、レア役等の当選時に行われるＡＴ抽選において、その当選確率を相対的に高くしたいわゆる高確状態への移行抽選を行ったりする等しても良く、要は、遊技者に有利な抽選等の得点を付与するようにすれば、その態様については特に限定しない。

【２２４１】

また、本実施形態では、第１正解打順では、バトル目を表示し、第２正解打順では非バトル目（具体的には、バトル目を構成するブランクが、左及び右リールに聴牌した状態で中リールにブランク以外の図柄が停止する態様の出目）を表示するようにしているが、これに代えて、非バトル目として、バトル目を構成するブランクが、その図柄組み合わせにおいて、１つまたは０のバラバラな出目（例えば、１つの場合は「任意の図柄／ブランク／任意の図柄」、０の場合は図柄組み合わせ中にブランクが存在しないもの）となる１枚役を用意して、この１枚役の押し順ナビを行うことで、バラバラな出目を表示するようにしても良い。要は、バトル目を構成する図柄組み合わせでなければ、非バトル目としては、どのような図柄組み合わせでも良く、これを第２正解打順の出目となるようにしても良い。

【２２４２】

ここで、非ＡＴ中状態における押し順ベル群の合算の当選確率（押し順ベル群全体の当選確率）をＡ（例えば、１／８）とし、非ＡＴ状態におけるバトル目表示抽選による当選確率をＢ（例えば、１／２０）とし（換言すれば、バトル目が表示される確率ＣはＡ×Ｂ

であり、例えば、１／８×１／２０で１／１６０となる）、非ＡＴ状態におけるレア役であるチェリーの当選確率をＤ（例えば、１／６０）とし、レア役であるスイカの当選確率をＥ（例えば、１／１００）とした場合、上記カッコ内の例示をまとめると、以下の（１）及び（２）の関係が成立するようになっている。
（１）バトル目が表示される確率（出現率）Ｃ＜チェリーの当選確率（出現率）Ｄ
（２）バトル目が表示される確率Ｃ＜スイカの当選確率（出現率）Ｅ
すなわち、バトル目が表示される確率Ｃよりも、各種レア役（チェリー、スイカ）が表示される確率Ｄ、Ｅの方を高くなるようにしている。なお、上記カッコ内の数値は、いずれも例示であり、適宜の数値を設定可能であることは言うまでもない。

【２２４３】

このように、遊技が開始可能となる規定数（３枚）よりも遊技メダルの払出の少ない（１枚）第１正解打順の押し順ナビをする場合であっても、ＡＴ抽選といった遊技者に有利な特典を付与するようにしているので、遊技者に対して、１種ＢＢを入賞させて１種ＢＢによる第２遊技を行うのか、あえて規定数よりも遊技メダルの払い出しの少ない第１正解打順の押し順ナビに従ってＡＴ抽選を受けるのかを選択させることができる（仮に、ＡＴ抽選を行わない場合には、規定数よりも少ない払出しかないため、遊技１を選択するメリットが減少する）。また、メダル払出の少ない第１正解打順を選択した場合であっても、ＡＴ抽選を受けることができるというメリットが生じるので、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。さらに、バトル目の出現率を各種レア役よりも低く設定することで、遊技者から見てレア役によるＡＴ抽選を主軸としながらも、その合間に、バトル目によるＡＴ抽選を受けるというお得感を得ることができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【２２４４】

また、押し順ベル群が当選したときの押し順ナビにおいては、このナビ通りに停止操作をしながらバトル目が表示されるか否かに注目させることができるので（ナビ通りに停止操作を行う動作が単なる遊技の消化ではなくなるので）、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、上記バトル目表示抽選による当選確率Ｂを調整するだけで、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様としたり、バトル目が表示される確率を各種レア役のいずれかと同一としたりする仕様としたりすることができる。この結果、例えば、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様とした場合には、バトル目によるＡＴ抽選を主軸としながらも、その合間に、レア役によるＡＴ抽選を受けることができるという遊技性を提供することができる等、バトル目表示抽選による当選確率Ｂを調整するだけで、様々な遊技性を提供することが可能となる。

【２２４５】

＜ＡＴ中の仕様＞

次に、本実施形態におけるＡＴ中の演出について説明する。本実施形態では、上述のようにレア役が当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいてＡＴ抽選を行っており、このＡＴ抽選に当選するとＡＴに移行する。このＡＴ中においては、入賞することで規定数よりも多い押し順小役（例えば、１０枚）の押し順ナビを実行することで、出玉を増やすようにしている。また、上述の押し順ベル群が当選した場合には、それぞれの押し順ベル群の正解打順（例えば、押し順ベル群１２３であれば、左１ｓｔのいずれかの押し順）の押し順ナビを行う。

【２２４６】

このＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態と、ＡＴ中のレア役に当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいたバトル演出実行抽選に当選することによって移行してバトル演出を行うバトル演出状態とを有しており、ＡＴ中の通常状態のゲーム数のカウントが所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）に到達したことを終了条件として終了する。また、本実施形態のＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態の間（所定ゲームの間）に行われるバトル演出状態の後述するラストジャッジ抽選に当選する（バトル演出に勝利する）ことで、

上記所定ゲーム数が再セットされてＡＴを繰り返すというように、所定ゲーム数の間において、その所定ゲーム数を再セットするか否かによってＡＴが繰り返し行われるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決まるいわゆるＳＴ仕様となっている。また、このバトル演出状態においては、ＡＴ中の通常状態のカウントが行われないようになっている。

【２２４７】

具体的には、ＡＴ開始後、ＡＴ中の通常状態を、例えば１０ゲーム消化した後にバトル演出状態に移行し、このバトル演出状態を、例えば１０ゲーム実行した後に敗北によってＡＴ中の通常状態に戻った場合には、ＡＴ中の通常状態のカウントは１０ゲームの次の１１ゲームとなるようになっている。なお、バトル演出状態においても、所定ゲーム数のカウントを行うような仕様としても良く、バトル演出状態において所定ゲーム数のカウントの有無については遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能である。

【２２４８】

また、本実施形態では、バトル演出状態のラストジャッジ抽選に当選したことに基づいて、いわゆる疑似ボーナス（ＡＴの１形態であり、押し順ナビによって出玉を増やすものではあるが、演出表示装置Ｓ４０においては、ＡＴではなく、あたかもボーナス中であるような演出を行うもの）が確定し、この疑似ボーナスを消化した後に、所定ゲーム数が再セットされたＡＴ中の通常状態に移行するようになっている。また、ラストジャッジ抽選結果の一部で（バトル演出の勝利の一部の大勝利で）、所定ゲーム数に到達したことに基づいて高確率（例えば、９８％等）でＡＴを継続させるループ抽選が行われ、ループ抽選に当選することで所定ゲーム数が再セットされてＡＴを継続させる特別ＡＴ（なお、高確率でループすることによって、有利区間が終了するまで（有利区間を完走するまで）ＡＴが継続し易いが、有利区間の完走が確定しているわけではないことは言うまでもない。）に移行することもあるようになっている（これらについては後述する）。なお、特別ＡＴの仕様については、上述したものの他、有利区間の完走は確定しないが、他のＡＴに比して上乗せ確率を高くした仕様であっても良く、要は、他のＡＴよりも遊技者に有利なＡＴであれば良い。また、他のＡＴについては、所定ゲーム数に到達したことをＡＴの終了条件（ゲーム数管理のＡＴ）としている場合において、特別ＡＴでは、純増枚数等が所定枚数に到達したこをとＡＴの終了条件（枚数管理のＡＴ）とする仕様に切り替え、演出表示装置Ｓ４０においても、残りゲーム数表示から、残り枚数表示に切り替える仕様としても良い。また、本実施形態においては、ＡＴが１０００ゲーム継続した場合や、ＡＴ中の純増枚数（ＭＹ）が２０００枚を超えたら、上述のエンディング状態となって、有利区間が終了するまでＡＴが継続するようになっている。

【２２４９】

一方、ＡＴ中の通常状態においては、レア役やバトル目（以後、これらを総括して「レア役等」と言うこともある）に基づいたＡＴ抽選の他、バトル演出実行抽選の当選確率を変動させる状態決定抽選を行うようになっており、この状態決定抽選の抽選結果に応じて、バトル演出実行抽選の当選確率が低い低確状態か、この低確状態よりもバトル演出実行抽選の当選確率の高い高確状態のいずれかに移行可能となっている。また、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ中の通常状態において、上記低確状態であれば、例えば、昼間の状態を示す演出を行いやすい状態とし、上記高確状態であれば、例えば、夕方や夜の状態を示す演出（夜であれば、高確状態が確定）を行いやすい状態とし、ＡＴ中の通常状態において、バトル演出への移行し易さを示唆するようにしている。

【２２５０】

次に、バトル演出状態について説明する。このバトル演出状態は、このバトル演出状態を終了させる終了抽選を毎ゲーム行っており、この終了抽選に当選したことに基づいて終了するようになっている。このバトル演出状態においては、毎ゲームにおいて、終了抽選の他に、特定のポイントを獲得するバトルポイント抽選を行っており、この特定のポイント等に基づいて行われるラストジャッジ抽選により、ＡＴ継続となる所定ゲーム数の再セットとなるか否かを決定するようになっている（これについては後述する）。バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選と同様に、バトル演出状態中の当選役に応じて行わ

れ、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が特定のポイントを獲得し易かったり、相対的に多くの特定ポイントを獲得し易いようになっている。なお、この特定のポイントについては、バトル演出結果を決めるために用いられる内部的なパラメータであり、その数値については演出表示装置Ｓ４０等には表示されない一方、バトル演出において、味方キャラや敵キャラのダメージ具合等を表示することによって、特定のポイントがどのくらいあるのかを示唆するようにしている。

【２２５１】

また、バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選の他、バトル目を利用した抽選も行うようになっており、次に、これについて図３０５乃至図３０７に基づいて説明する。バトル演出状態においては、Ｎゲーム目（バトル演出状態に移行した最初の遊技も含む）の遊技において、その遊技での当選役に応じて、図３０５に示すように、演出表示装置Ｓ４０のうち、各リールＭ５１～５３のそれぞれの真上に設けられた第１～第３領域ＰＲ５～７のそれぞれに表示される表示対象を決定する表示選択抽選を行う。

【２２５２】

この表示対象としては、特定のポイント獲得の期待度が低いことを示唆する「敵先制」、特定のポイント獲得の期待度が「敵先制」よりも高いことを示唆する「味方先制」、ポイント獲得の期待度が、「敵先制」と「味方先制」との間の「拮抗」がある。以後、第１～第３領域ＰＲ５～７にそれぞれ配置される「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」といった表示対象の組み合わせを、「表示配列」ということとする。なお、表示対象としては、「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」といった文字ではなく、図３００や図３０１にて示した図形によるアイコン、或いは、文字とアイコンとの組み合わせであっても良く、その表示態様や種類については特に限定しない。

【２２５３】

本実施形態では、Ｎゲーム目において、最後の停止操作を行ったことに基づいて、Ｎゲーム目の当選役に対応した表示配列を決定する表示配列抽選を行う。具体的には、小役やリプレイ役の場合には、「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」がそれぞれ第１～第３領域ＰＲ５～７に１つずつランダムに配置される表示配列となり易い通常表示配列抽選を行い、レア役等の場合には、例えば、全部「味方先制」である表示配列や、２つが「味方先制」で残り１つが「敵先制」或いは「拮抗」の組み合わせが第１～第３領域ＰＲ５～７にランダムに配置される表示配列となり易い有利表示配列抽選を行うというように、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が遊技者に有利な表示配列となり易い表示配列抽選を行うようになっている。また、本実施形態では、表示配列抽選として、上述の通常表示配列抽選、有利配列抽選の他、例えば、全部「敵先制」又は「拮抗」である表示配列や、２つが「敵先制」で残り１つが「味方先制」或いは「拮抗」の組み合わせが選択され易い不利配列抽選を有している。

【２２５４】

この表示配列抽選によって、表示配列が決定されると、図示しない記憶手段にその表示配列を記憶し、Ｎゲーム目の次ゲームであるＮ＋１ゲーム目においてスタートレバーＤ５０を押下した後から最初の停止操作を行う前までの間の所定のタイミングで、記憶手段に記憶していた表示配列、例えば、図３０５に示すように、左リールＭ５１に対応した第１表示領域ＰＲ５には「敵先制」、中リールＭ５２に対応した第２表示領域ＰＲ６には「味方先制」、右リールＭ５３に対応した第３表示領域ＰＲ７には「拮抗」といった表示配列が表示される。本実施形態では、この表示対象のうち、押し順小役の押し順ナビにおける最初に停止操作されるリールに対応した表示対象が、バトルポイント抽選に反映されるようになっている。なお、上記所定のタイミングとしては、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後からスタートレバーＤ５０の押下前のいずれかのタイミングであっても良いし、また、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後から、Ｎ＋１ゲーム目において最初の停止操作を行う前までのいずれかのタイミングであっても良い。

【２２５５】

すなわち、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０の押下による当選役が、上述の押し

順小役であった場合、この押し順小役の正解打順（１０枚の払い出しが行われる図柄組み合わせが表示される押し順）の押し順ナビが行われるが、この押し順のうち、最初に停止するリールに対応した表示対象がバトルポイント抽選に反映される。換言すれば、Ｎゲーム目において表示配列（バトルポイント獲得抽選に反映される対象の候補であり、ＡＴ継続（ＡＴへの移行）に関する内容の候補（仮の内容）ともいえる）を決定し、Ｎ＋１ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作を行うことで、Ｎゲーム目で決定した表示配列のうち、どの表示対象を反映するのかを決定する（上記内容の候補からどれを選択するのかを決定、或いは、上記内容の候補のうち、Ｎ＋１ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作に応じた仮の内容を、ＡＴ継続に係る内容として決定するともいえる）ようになっている。換言すれば、Ｎゲーム目において全てのリールが停止した後に、主制御基板Ｍにて、内容の候補を決定して表示し、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０押下時の当選役に基づいて、内容の候補からどの内容を選択するのかを決定し、その内容に基づいてバトルポイント獲得抽選を行うようになっている。

【２２５６】

具体的には、主制御基板Ｍにおいては、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０が押下されて、押し順小役が当選した場合、Ｎゲーム目で決定した内容の候補である左リールの「敵先制」、中リールの「味方先制」、右リールの「拮抗」のうち、当選した押し順小役において最初に停止するリール（正解押し順に対応したリール）に対応したバトルポイント抽選を行う。また、主制御基板Ｍは、Ｎ＋１ゲーム目において前記押し順小役が当選した場合には、副制御基板Ｓに「敵先制」等の演出を演出表示装置Ｓ４０に表示させるためのコマンドを送信し、バトルポイント抽選結果に関するコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓにおいてはこれらの各種コマンドに応じた演出を演出表示装置Ｓ４０等に実行させる。

【２２５７】

例えば、Ｎ＋１ゲーム目のスタートレバーＤ５０を押下した後において、副制御手段Ｓによって、演出表示装置Ｓ４０の第１～第３領域ＰＲ５～７にそれぞれ配置された表示配列が、図３０５で示すように、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」であり、押し順小役の正解打順が中左右（２１３）の順であった場合（換言すると、上記内容の候補として、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」が選択された場合）、最初に停止操作される中リールＭ５２に対応した「味方先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなる（換言すると、上記内容の候補から「味方先制」を決定、或いは、上記仮の内容のうち、「味方先制」という仮の内容を、ＡＴ継続に係る内容として決定するともいえる）。この場合においては、図３０６に示すように、中リールＭ５２を停止操作すると、演出表示装置Ｓ４０において、左右（第１及び第３表示領域ＰＲ５、７）の「敵先制」、「拮抗」という表示が消えて中リールＭ５２に対応した中（第２表示領域ＰＲ６）の「味方先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を行って、バトルポイント抽選に「味方先制」が反映されることを遊技者に報知する。

【２２５８】

また、図３０５の状態において、押し順小役の正解打順が左中右（１２３）の順であった場合、最初に停止操作される左リールＭ５１に対応した「敵先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなり、図３０７に示すように、左リールに対応した左（第１表示領域ＰＲ５）の「敵先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラに攻撃される演出を行って、バトルポイント抽選に「敵先制」が反映されることを遊技者に報知する。

【２２５９】

このように、Ｎゲーム目で表示配列抽選を行って内容の候補を決定して表示し、Ｎ＋１ゲーム目の押し順小役の正解打順に応じて内容の候補から、最終的な内容を決定するのであるが、バトル演出状態が継続している間は、この最終的な内容を決定するＮ＋１ゲーム目においては、同時に次ゲームの表示配列抽選も行うこととなる（換言すれば、Ｎ＋１ゲーム目は、その次ゲームから見てＮゲーム目に相当するということである）。すなわち、バトル演出状態の突入時のゲーム（バトル演出状態の１ゲーム目でありＮゲーム目）にお

いては、バトル演出状態に突入する旨を報知する導入演出等を行う一方で、次の２ゲーム目（Ｎ＋１ゲーム目）のための表示配列抽選を行う。次の２ゲーム目では、上述の１ゲーム目にて行った表示配列抽選で決定した表示配列から、反映する表示対象を決定するのであるが、これと同時に、その次の３ゲーム目のための表示配列抽選を行う（１ゲーム目から見てＮ＋１ゲーム、３ゲーム目から見てＮゲーム）。そして、この３ゲーム目においては、２ゲーム目に行った表示配列抽選での表示配列から、反映する表示対象を決定するとともに、その次の４ゲーム目のための表示配列抽選を行うという制御をバトル演出状態の最終ゲームまで繰り返して行うようになっている。

【２２６０】

本実施形態では、上述のようにして「味方先制」が反映されたゲームにおいては、味方キャラの攻撃が確定し、所定数の特定のポイントが獲得できるようになっている。このとき、上述のように、次のゲーム用の表示配列抽選を行うが、このときの表示配列抽選においては、上述の有利表示配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「味方先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、有利な配列表示となり易いようにしている。このように、「味方先制」が反映されると、その次ゲームにおいては有利な配列表示となり易いようにしているので、「味方先制」が反映された後は、連続して「味方先制」が反映され易くなり、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

【２２６１】

また、「敵先制」が反映されたゲームにおいては、特定のポイントが獲得できないとともに、敵キャラの攻撃が確定する。また、このゲームにおいては、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合には、上述の不利配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「敵先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、不利な配列表示となり易いようにしており、この抽選は次ゲームの配列を決定するための抽選といえる。このとき、図３０７に示すように、敵キャラが味方キャラを攻撃する演出を行うことで、次ゲームにおいて、不利な配列表示となり易いことを報知する。一方、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選に当選しなかった場合には、上述の通常配列抽選が行われる。この場合、演出表示装置Ｓ４０においては、味方キャラが敵キャラの攻撃を回避する演出を行うことで、次ゲームにおいて不利な配列表示が出難くなることを報知する。このように、「敵先制」が反映されると、その次ゲームにおいては不利な配列表示となり易いようにしているので、「敵先制」が反映された後は、上述の「味方先制」とは逆に、連続して「敵先制」が反映され易くなって、上述の「味方先制」と併せてメリハリのある遊技を行うことができる。

【２２６２】

また、「拮抗」が反映されたゲームにおいては、別途、「味方先制」か「敵先制」かを、例えば、それぞれが５０％の割合で選択されるように抽選（なお、この抽選確率については、遊技機の仕様などに応じて適宜設定可能であることは言うまでもない）し、この抽選結果に応じた処理を行う（上述の「味方先制」又は「敵先制」が反映されたゲームと同様な処理を行う）。

【２２６３】

なお、本実施形態では、上述のように「味方先制」、「敵先制」、「拮抗」などの内容の候補から最終的な内容を決定し、当該決定された最終的な内容が次ゲームの配列表示抽選に影響を及ぼしていたが、これに代えて、これらの反映された最終的な内容に関係なく、その遊技における配列表示抽選を独自に行う仕様としても良いことは言うまでもない。換言すると、配列表示抽選を実行する場合において、過去の抽選結果を参照せずに実行するよう構成してもよい。

【２２６４】

また、本実施形態では、ＡＴ中において、払出が規定数（例えば、３枚）よりも多い押し順小役（例えば、１０枚役。以後、１０枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約１／２）の方が、上述の押し順ベル群を含む払出が規定数よりも少ない押し順役（例えば、１枚役。以後、１枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの

発生確率（例えば、約１／８）よりも高くなるように設定されている。また、押し順ナビ演出を行う際においては、払出が規定数よりも多い押し順小役のための押し順なのか、払出が規定数よりも少ない押し順役なのかを報知せず、単に、どの押し順で停止操作をするべきかを報知している。このようにすることで、押し順ナビが発生した際において、この押し順ナビが、遊技メダルが減る１枚役ナビよりも、遊技メダルが増える１０枚役ナビである確率が高いため、押し順ナビが発生すること自体が、遊技者にとってうれしい事象となる。この結果、遊技者は遊技メダルが増える期待感をもって停止操作を行うことができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【２２６５】

ここで、Ｎ＋１ゲーム目がレア役であった場合（先制確定）、特定のポイントを獲得するとともに、Ｎゲーム目にて行った表示配列抽選にて決定して記憶手段に記憶していた表示配列を消し（第１～第３表示領域ＰＲ５～７に表示配列が表示されない。）、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を実行する。なお、レア役等の場合においては、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントの獲得が確定するようにしても良く、この場合には、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントが確定した旨を、例えば、味方キャラが「味方先制」の場合よりも強い攻撃をする等によって遊技者にその旨を報知するようにしても良い。

【２２６６】

また、Ｎ＋１ゲーム目が押し順ベル群であった場合において、非バトル目の第２正解打順の押し順ナビを行った場合には、上述の押し順役が当選した場合と同様な処理を行う。一方、バトル目の第１正解打順の押し順ナビを行った場合には、このＮ＋１ゲーム目で決定した表示対象が、「敵先制」や「拮抗」であっても、強制的に「味方先制」となって、上述の「味方先制」と同様な処理を行い、決定した表示対象が「味方先制」である場合には、上述のレア役が当選した場合と同様な処理を行う。なお、上記レア役が当選した場合や、バトル目が表示された場合には、勝利確定となる抽選を別途行い、これに当選することで、ＡＴ継続が確定するようにしても良い。

【２２６７】

ここで、このバトル目の第１正解打順の押し順ナビを行った場合において、遊技者の押しミスによって、第１正解打順とは異なる押し順を行ったときであっても、バトル目が表示されたものとして、バトル目が表示された場合と同様な処理（上述のＡＴ抽選等）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選した状況下における押しミスした遊技者の救済を図っている。一方、非バトル目の第２正解打順の押し順ナビを行った際に、遊技者の操作ミス或いは故意によって、第１正解打順を行ってバトル目が表示された場合には、非バトル目扱いとし、非バトル目時と同様な処理（上述のように、押し順小役が当選した扱い）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選していない状況下で、操作ミス或いは意図的に押し順ナビを無視することで、バトル目が表示されたとしても、これを非バトル目扱いとすることで、遊技の公平性を担保することができる。同様の観点で、例えば、左リールが「敵先制」で、中リールが「味方先制」であって、左１ｓｔとなる押し順ベルに当選し、押し順ナビの最初の停止リールが左リールであり、「敵先制」に対応した演出が実行されている状況において、遊技者が故意に中リールを押下した場合であっても、「敵先制」に対応した抽選結果が反映される（演出に関しても、「敵先制」に対応した演出が実行される）ようにして、遊技の公平性を担保するようにしている。

【２２６８】

バトル演出状態においては、上述のように、毎ゲームにおいて終了抽選を行っており、終了抽選に当選したことに基づいて、ラストジャッジ抽選を行い、このラストジャッジ抽選結果に応じて、ＡＴの所定ゲーム数を再セットするか否か（ＡＴを継続するか否か）を決定するようになっている。このラストジャッジ抽選は、それまでに獲得した特定のポイントと、バトル演出状態の継続ゲーム数とに基づいて行われる。本実施形態では、獲得した特定のポイントに、バトル演出状態の継続ゲーム数に応じた継続ポイントを加算した値

が高ければ高いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなっている。換言すれば、特定のポイントが高ければ高いほど、そして、バトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなって、ＡＴが継続し易い仕様となっている。

【２２６９】

例えば、特定のポイントと継続ポイントを加算した加算値が、第１値（例えば、１００）を以上であれば、特別ＡＴが確定し、これに対応した演出として、味方キャラが敵キャラに圧勝する大勝利といった演出を実行して、特別ＡＴへの移行を報知する。また、加算値が第１値よりも少ない第２値（例えば、７０）以上であった場合には、ＡＴの継続が確定した上で、所定の確率で特別ＡＴの移行抽選を行い、これに当選した場合には特別ＡＴに、外れた場合には、ＡＴの継続が確定して、味方キャラが敵キャラに勝利するといった演出を実行して、ＡＴが継続する旨を報知する。また、第２値未満であった場合には、その値に応じた確率（例えば、０～１０であれば、ＡＴ継続率１０％、１１～２０であればＡＴ継続率２０％等）で抽選を行い、この抽選結果に応じて特別ＡＴへの移行又はＡＴの継続の有無が決定されるようになっている。なお、上述のＡＴ継続に代えて、疑似ボーナスを当選させたり、或いは、疑似ボーナス当選後にＡＴ継続するといった特典を付与するようにしても良い。

【２２７０】

以上説明したように、本実施形態では、Ｎゲーム目で表示配列抽選を行い、Ｎ＋１ゲーム目の押し順小役の正解打順（押し順ナビの表示態様）に応じて表示対象を決定し、その表示対象に基づいたバトルポイント抽選を行うようにしているので、押し順ナビが単なる消化ゲームとなることを防止することができる。また、押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるようにしているとともに、ＡＴ中においていわゆる捨てゲームを無くすことができる。また、遊技者から見て、自分で引いた押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるため、自力感を抱きつつ、ＡＴ中のゲームに集中することができる。さらに、ＡＴを継続させるか否かのラストジャッジ抽選においてバトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、特別ＡＴの移行やＡＴの継続がしやすいようにしているので、ＡＴ中のバトル演出状態において、いわゆる捨てゲームを無くすことができるとともに、特定のポイントがあまり獲得できていない状態であっても、ＡＴの継続の期待度を高めることができる。

【２２７１】

なお、ラストジャッジ抽選の抽選方式としては、上述の例に限定されず、例えば、終了抽選の当選に基づいて一定の確率で抽選する等の適宜の抽選方式を適用可能であることは言うまでもない。この一例としては、バトルポイント抽選を行う代わりに、上述の「味方先制」等の際においては、ラストジャッジ抽選に当選する確率を高める状態アップ（チャンスアップ）抽選を行い、この抽選に当選した回数（個数）に対応した値と、上述のバトル演出状態の滞在ゲーム数に対応した継続ポイントとを加算した加算値による抽選を行うようにするというものが挙げられる。

【２２７２】

また、他の例としては、例えば、一番下の低確テーブルから段階的に当選確率を高くした複数の抽選テーブルを用意し、どの抽選テーブルを用いるのかを決めるランクアップ抽選を行い、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルによる抽選を行ったり、或いは、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルを基準として、上述継続ポイントが第１値であれば、この基準となったテーブルよりも一段階上の抽選テーブルで、第１値よりも大きい第２値であれば、この基準となったテーブルよりも二段階上の抽選で―ブルで抽選を行うといったように、ランクアップ抽選で決定した抽選テーブルに対して、継続ポイントの値を加味した抽選テーブルにて抽選するものが挙げられる。また、単純に、ラストジャッジ抽選を行うゲームが、バトル演出状態に突入してから、７ゲーム目、１７ゲーム目というように、所定のゲーム数であればＡＴの継続が確定したり、或いは、１０ゲーム以内或いは５０ゲーム以降にラストジャッジ抽選が実行されれば確定するというように、その滞在ゲーム数に応じた抽選を行うようにしても良い。

【２２７３】
　また、本実施形態では、押し順によって１種ＢＢの入賞を回避する仕様としているが、これに代えて、一の規定数でのみ遊技が可能な仕様とし（いわゆる３枚賭けでのみ遊技が可能なマックスベットオンリー仕様等）、全当選領域（全当選エリア）のうち、１種ＢＢが単独で当選する領域を極端に狭くし（確率を極端に低くし）、それ以外の当選領域については、引き込み確率が１００％の１枚役の小役やリプレイ等で埋めるようにする仕様も採用可能である。この場合、１種ＢＢが単独で当選する確率としては、例えば、１／６５５３６～４／６５５３６等が挙げられる。このようにすることで、１種ＢＢが入賞可能となる１種ＢＢの単独当選がほとんどないため、押し順によって１種ＢＢの入賞を回避する必要がほとんどなくなる。なお、これについては、１種ＢＢの入賞図柄組み合わせとして、各リールにおいてそれぞれ１つずつしか存在せず、かつ、目押しのし難い図柄とすることで、より１種ＢＢが入賞しにくくなるので好適である。また、上述の仕様の他、例えば、「１種ＢＢ＋役Ａ＋役Ｂ」の当選領域、「１種ＢＢ＋役Ｃ＋役Ｄ」の当選領域というように、１種ＢＢが必ず他の役と重複している当選態様とし（単独で当選する領域が存在しない）、例えば、抽選結果が、「１種ＢＢ＋役Ａ＋役Ｂ」の当選領域であり、所定の押し順かつ所定の押し位置で停止操作した場合にのみ、１種ＢＢを引き込むリール停止制御とすることによって、上述の押し順や停止位置以外にて停止操作することで１種ＢＢの入賞を回避する仕様とすることも可能である。さらに、１種ＢＢに代えて、ＲＢとしても良い。
【２２７４】
＜有利区間に移行した際の処理＞
　次に、有利区間に移行した際の処理について説明する。なお、ここで説明する処理については、本実施形態に限られず、他の実施形態に適用することが可能であり、特に、第１６実施形態等のように、「通常区間」と「有利区間」とを有する遊技機に適用することが好適である。
【２２７５】
　本実施形態では、有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００のＲＡＭ領域のいずれかに記憶する（以後、単に「ＲＡＭに記憶」という。）処理を行うようになっている。そして、この所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶した所定の情報に基づいて（記憶した所定の情報を参照して）、ＡＴ等の有利状態に関する内容を決定するようになっている。換言すれば、記憶した所定の情報がＡの場合とＢの場合とでそれぞれＡＴ等の有利状態に関して決定する内容が異なるというように、記憶した所定の情報に応じて決定する有利状態に関する内容が異なる（換言すれば、互いに有利状態に関する内容が異なる複数のモードのうち、どのモードに移行するのかが異なる）ようになっている。なお、ＲＡＭに所定の情報としてＡが記憶されている場合には、ＡＴ等の有利状態に関する内容を決定するにあたり、所定の情報としてＢが記憶されている場合よりも不利になるように（例えば、出玉率が低くなるように設定する等）その内容を決定するようにしている。なお、ＲＡＭに所定の情報としてＲＴ状態を記憶するよう構成した場合において、ＲＡＭに記憶する情報として、非ＲＴに対応する情報とＲＡＭクリア後の情報とが同一となるよう構成してもよい。
【２２７６】
　このようにすることで、不正行為により主制御基板ＭのＲＡＭ等が外されたり不正なものと交換されたりして、記憶されていた所定の情報が消去された場合には、その後ＲＡＭに非ＲＴに対応する値が記憶されることとなり、この状態で有利区間に移行したとしても、ＲＡＭに非ＲＴ以外のＲＴ状態に対応する値が記憶されている場合と比して不利な状態とすることができ、不正行為の希釈化を図ることができる。なお、本実施形態では、所定の情報を、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００のＲＡＭ領域のいずれかに記憶したが、所定の情報の記憶領域としては、これに限定されず、所定の情報を記憶可能な領域であれば適宜の記憶領域を使用することができることは言うまでもない。
【２２７７】
　次に、上記所定の情報や、ＡＴに関する内容、特定及び所定のタイミング等を具体的に

した各種態様について説明する。
（１）態様１
この態様１では、遊技に関する所定の情報として「ＲＴ状態」を、有利状態に関する内容として「ＡＴの当選確率」を、特定のタイミングとして、有利区間の移行が決定した決定ゲーム（以後、「有利区間の移行が決定した決定ゲーム」を単に「決定ゲーム」という。）における第１のタイミング（例えば、リールが定常回転（定速回転）になった後又は最初の停止操作の後或いは最後の停止ボタンＤ４０を押下して離した後のいずれかから次遊技のベットボタン押下までのいずれかのタイミング等）を、所定のタイミングとして、有利区間の開始ゲーム（決定ゲームの次ゲームであり、以後、「有利区間の開始ゲーム」を単に「開始ゲーム」という。）における第２のタイミング（例えば、スタートレバーＤ５０の押下後からリールが定常回転状態になる前まで又は最初の停止操作の前までのいずれかのタイミング等）を適用したものである。
【２２７８】
この態様１では、毎ゲーム（全てのゲームに対する毎ゲームであっても良いし、例えば、非ＲＴを参照しない仕様であれば、非ＲＴ以外のＲＴ状態といった所定の遊技状態に滞在している状況下での毎ゲームであっても良い。）ＲＴ状態をＲＡＭに記憶するようにしている。具体的には、そのゲームのスタートレバーＤ５０を押下したときにおいては、ＲＡＭには、そのゲームの前ゲームのＲＴ状態が記憶された状態を維持しており、上記決定ゲームにおける第１のタイミングで、ＲＡＭにそのゲームのＲＴ状態を記憶する（ＲＡＭに記憶したＲＴ状態を更新する）。そして、上記開始ゲームにおける第２のタイミングにて、このときに記憶されているＲＴ状態（この開始ゲームの前ゲームである決定ゲームで記憶されたＲＴ状態）に応じたＡＴの当選確率（ＡＴに関する内容）でＡＴ抽選を行う。
【２２７９】
例えば、そのときに記憶されているＲＴ状態が非ＲＴであれば、１／３の当選確率でＡＴ抽選を行い、そのときに記憶されているＲＴ状態がＲＴ１であれば、１／２の当選確率でＡＴ抽選を行う。そして、この開始ゲームの次ゲームから、このＡＴ抽選結果に基づいた遊技、すなわち、ＡＴに当選していれば有利区間におけるＡＴ状態となり、ＡＴに当選していなければ、有利区間の通常状態となる。なお、ＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率は、上述の確率に限定されずに適宜の当選確率を適用可能であるし、また、上記例ではＲＴ１よりも非ＲＴの方がＡＴの当選確率を高くしているが、ＲＴ１よりも非ＲＴの方がＡＴの当選確率を低くするなど、適宜の設定が可能であることは言うまでもない。
【２２８０】
なお、有利状態に関する内容としては、上記ＡＴ抽選に代えて、例えば、遊技状態に関する仕様として、レア役当選等のＡＴの抽選契機におけるＡＴ抽選確率が互いに異なるモード１、２（モード１よりもモード２の方がＡＴ抽選確率が高い）を用意し、ＲＡＭに記憶されているＲＴ状態が非ＲＴであればモード１をセットし、ＲＡＭに記憶されているＲＴ状態がＲＴ１であればモード２をセットするというように、有利区間における遊技状態が異なる仕様とするようにしても良い。また、モード１、２については、ＡＴの抽選契機におけるＡＴ抽選確率の他、例えば、モード１の天井ゲーム数が１０００ゲームであるのに対し、モード２の天井ゲーム数がモード１より少ない５００ゲームというように、天井ゲーム数に関するものであっても良く、要は、有利区間における各種遊技状態に関するものであれば特に限定しない。これについては、他の態様についても同様である。
【２２８１】
（２）態様２
この態様２では、毎ゲームＲＴ状態をＲＡＭに記憶するのではなく、有利区間の移行が決定した決定ゲームのときにのみＲＴ状態をＲＡＭに記憶する点で態様１とは異なる。すなわち、上記決定ゲームにおいては、この決定ゲームにおける上記第１のタイミングで、そのときのＲＴ状態をＲＡＭに記憶する。そして、有利区間の開始ゲームにおける第１のタイミングで、そのときに記憶されているＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率でＡＴ抽選を行う。この態様２の場合、ＲＡＭに記憶されたＲＴ状態は、上記開始ゲームにて参照され

た後に消去しても良いし、この有利区間が終了して通常区間に移行した後に再び有利区間に突入した際に更新されるようにしても良い。

【２２８２】

（３）態様３

この態様３では、遊技に関する所定の情報及び有利状態に関する内容は、上記態様１と同じであり、所定のタイミングとして、決定ゲームにおける第３のタイミング（例えば、決定ゲームにおいて所定の情報を記憶した後から有利区間の開始ゲームの開始前までのいずれかのタイミング）を適用したものである。すなわち、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおいて、ＲＴ情報をＲＡＭに記憶した後、上記決定ゲームにおける第３のタイミングにて、ＲＡＭに記憶されているＲＴ情報に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。

【２２８３】

（４）態様４

この態様４では、遊技に関する所定の情報として「作動している条件装置」を適用した点が、上記態様３と異なる。すなわち、以下の状況１～３となる。

（状況１）１種ＢＢに当選していない状況下において、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおける内部抽選結果が小役やリプレイ役やレア役等（以後、小役等ということもある。）であった場合には、作動している条件装置はこの内部抽選結果と同じ「小役等」となる。

（状況２）１種ＢＢに当選している（１種ＢＢの当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果がハズレであった場合には、作動している条件装置は「１種ＢＢ」となる。

（状況３）１種ＢＢに当選している（１種ＢＢの当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果が小役等であった場合には、作動している条件装置は、「１種ＢＢ＋小役等」となる。

上記（状況１）～（状況３）の遊技（決定ゲーム）における第３のタイミングにて、「作動している条件装置」に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。このように構成することにより、（状況１）と（状況２）と（状況３）とでＡＴ当選確率を異ならせることができる。

【２２８４】

例えば、「作動している条件装置」がレア役であれば、１／３の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が小役であれば、１／５の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が「１種ＢＢ＋レア役」であれば１／２の当選確率でＡＴ抽選を行い、「作動している条件装置」が「１種ＢＢ＋小役」であれば１／４の当選確率でＡＴ抽選を行うといった例が挙げられる。この態様４では、そのゲームにおいて小役等の当選があった場合、「小役等」の場合と、「１種ＢＢ＋小役等」の場合との２パターンの「作動している条件装置」が生じることとなり、所定の情報の種類が多岐となる（すなわち、小役等の種類の数に加えて、これらと１種ＢＢとの組み合わせの数だけ所定の情報の種類がある。また、１種ＢＢを複数種類有していたり、これに加えてＲＢなどを有しているとさらにその種類が増加することとなる）ため、ＡＴに関する内容を多岐とすることができる。

【２２８５】

（５）態様５

この態様５では、遊技に関する所定の情報及び有利状態に関する内容は、上記態様１と同じであり、特定のタイミングとして、開始ゲームにおける第２のタイミング（例えば、スタートレバーＤ５０を押下した後から最初の停止操作が行われるまで又はリールが定常回転状態となる前までの間のいずれかのタイミング等）を適用し、所定のタイミングとして、開始ゲームにおける第３のタイミング（例えば、上記開始ゲームにおける第２のタイミング後から有利区間の開始ゲームが終了する前のいずれかのタイミング等）を適用したものである。

すなわち、有利区間の開始ゲームにおいては、この開始ゲームにおける第２のタイミングでそのときのＲＴ状態をＲＡＭに記憶し、その後、上記開始ゲームにおける第３のタイミングにて、記憶したＲＴ状態に応じたＡＴの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームの次ゲームにおいて、決定したＡＴの当選確率にてＡＴ抽選を行う。

【２２８６】

以上、態様１～５を例示したが、遊技に関する所定の情報としては、上述のＲＴ状態や内部抽選結果（作動している条件装置）の他、例えば、ＲＴ状態の継続ゲーム数、通常区間の滞在ゲーム数、小役、リプレイ役、ボーナスといった当選役にそれぞれ条件装置番号が割り振られている場合にはその条件装置番号といった適宜の情報を適用することが可能であり、遊技に関する所定の情報については特に限定されないことは言うまでもない。同様に、有利状態に関する内容としては、上述のＡＴの当選確率の他、繰り返しになるが、いわゆる天井ゲーム数（所定の情報に応じて天井ゲーム数が異なる等）、ゲーム数でＡＴに移行するゲーム数管理の仕様においてＡＴに移行する初当たりのゲーム数（モード１よりもモード２の方が初当りゲーム数が短い等）や、初当たりし易いゾーン（例えば、所定情報に応じて、モード１よりもモード２の方が、０ゲーム～１００ゲームのゾーンよりも、１０１ゲーム～２００ゲームのゾーンの方がＡＴ当選ゲーム数の割り振り確率が高い等）、ＡＴやチャンスゾーンへの移行確率に低確及び高確がある仕様において高確への移行確率が異なる（モード１よりもモード２の方が高確に移行し易い等）といった状態移行の態様（上記モード１、２の具体的態様）等があり、この有利状態に関する内容についても特に限定されないことは言うまでもない。

【２２８７】

また、上述のモード１、２の他、初期状態であるモード０を設け、通常区間で有利区間移行抽選に当選した場合において、次ゲームにて有利区間のモード０に移行して、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することで、その次ゲーム（有利区間に当選したゲームの次々ゲーム）にて有利区間のモード１又は２に移行するようにしても良い。例えば、上記天井ゲーム数を例に取ると、上記有利区間のモード０のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することによって、その次ゲームにて天井ゲーム数が例えば５００ゲームのモード１又は１０００ゲームのモード２に移行する（換言すれば、モード１であればその次ゲームで５００ゲームの天井ゲーム数がセットされ、モード２であればその次ゲームで１０００ゲームの天井ゲーム数がセットされる）よう構成してもよいし、上記有利区間のモード０のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、ＲＡＭに記憶された所定の情報を参照することによって、天井ゲーム数として５００ゲームをセットする又は１０００ゲームをセットする（モードはモード０のまま）よう構成してもよい。

【２２８８】

＜＜＜＜第１８実施形態＞＞＞＞

次に、第１８実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第１８実施形態は、他の実施形態に適用することが可能である。特に、第１６実施形態等のように、互いに作動可能な規定数が異なる複数のボーナスを有する回胴式遊技機に適用するのが好適であり、本実施形態を、例えば、第１６実施形態等のボーナスまわりの詳細説明と捉えても何ら支障ないことは言うまでもない。図３０８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図３０９乃至図３１３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図３１４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図３１５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図３１６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図３１７及び図３１８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図３１９乃至図３２４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧であり、図３２５乃至図３２８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における出

玉率の分散を示す図である。

【２２８９】

本実施の形態における回胴式遊技機のリール配列は、図３０８に示す通りであり、０番から１９番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図３０８においては、上述の図３０３と同様に、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図３０８においても、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。なお、図示はしないが、第１８実施形態において、有効ラインは「左リールＭ５１中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の１ラインとなっている。

【２２９０】

また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図３０９乃至３１３に示す通りである。ここで、本実施形態の１種ＢＢは、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄの４種類あるが（図３１４参照）、図３０９等のように、これらを総括して「１種ＢＢ」と称することもある。図３０９乃至図３１３において、「規定数」とは上述のようにいわゆるベット数のことであり、図３０９乃至図３１３において「規定数及び遊技状態」の欄の「３枚」、「２枚」はそれぞれ、３枚賭けでの遊技、２枚賭けでの遊技の意味である。また、同欄において、「―」とあるのは、その規定数及び遊技状態では、その図柄組み合わせが表示されない（その図柄組み合わせに係る当選役が抽選の対象外）ことを意味する。さらに、同欄において「１５」、「７」、「３」及び「１」等の数字は、その図柄組み合わせが入賞した際において払い出される遊技メダルの数を示し、換言すれば、その図柄組み合わせに係る当選役は、遊技メダルの払い出しを伴う小役を意味する。

【２２９１】

具体的には、例えば、図３１０の４６番の「白セブン・箱・箱」に係る図柄組み合わせにおいては、図３１４にも示すように、「入賞・再遊技」の番号７の通称「目押しベル」の構成要素の１つであり、１種ＢＢの非内部中における３枚賭けでの入賞で１５枚、１種ＢＢの非内部中における２枚賭けでの入賞で３枚、ＲＢ－Ａ（図３１５に示すように、１種ＢＢ－Ａ又はＢ作動中において連続作動するＲＢ）の作動時における３枚賭けでの入賞で１５枚、ＲＢ－Ｂ（図３１５に示すように、１種ＢＢ－Ｃ又はＤ作動中において連続作動するＲＢ）の作動時における２枚賭けでの入賞で１５枚の遊技メダルが払い出されることを示している。「規定数及び遊技状態」の欄の他の個所については、上述と同様なので、その説明は省略する。以後において、説明が必要な他の欄の記載についても、順次説明するが、その説明については、一例のみ示し、他は省略するものとする。

【２２９２】

本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図３１４に示す通りである。この図３１４において、「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号７の「入賞－Ａ１条件装置」では、その構成要素は、入賞０１、入賞１３、入賞１５、入賞１７の４つであり、これらの役が重複当選していることを示している。

【２２９３】

また、図３１４の「非内部中」、「内部中」はそれぞれ、１種ＢＢが非内部中の状態、１種ＢＢが内部中の状態を示しており、この「非内部中」の欄の記載は、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図３１４の上記番号７の「入賞－Ａ１条件装置」の「非内部中」の欄を例にとって説明すると、以下の通りである。先ず、「非内部中」の欄の「１－－」は、１５枚の払い出しのある入賞０１が入賞可能な正解打順である押し順を示しており、「１」は上述の左１ｓｔを示している（なお、「２－－」は上述の中１ｓｔ、「３－－」は上述の右１ｓｔをそれぞれ示す）。この「１－－」の右側に記載された「入賞０１」は、左リールＭ５１を最初に停止した場合は、上述の枚数優先制御によって、「入賞－Ａ１条件装置」の構成要素入賞０１（３枚賭けで１５枚、２枚賭けで２枚）、入賞１３（３枚賭け、２枚賭けともに１枚）、入賞１５（３枚賭け、２枚賭けともに１枚）、入賞１７（３枚賭け、２枚賭けともに１枚）の４つのうち、最も

払出枚数の多い入賞０１に係る図柄組み合わせを構成する図柄を、その他の入賞１３、１５，１７に係る図柄組み合わせを構成する図柄よりも優先して停止することを意味する。
【２２９４】
　また、「非内部中」の欄における「１－－」の右側の「１／４」は、上記入賞０１に係る図柄組み合わせに対して、目押しを行わずに停止操作を行う（換言すれば、任意の操作手順で停止ボタンＤ４０を操作する「適当押し」（「フリー打ち」ともいう。）での遊技を行った場合における、入賞０１に係る図柄組み合わせの入賞率（引き込み確率）である。具体的には、入賞０１に係る図柄組み合わせは、図３１０に示すように、４６番の「白セブン・箱・箱」の１種類である。図３０８に示すように、この図柄組み合わせのうち、中リールＭ５２及び右リールＭ５３（以後、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３をそれぞれ、単に「左」、「中」、「右」と言うこともある。）に対応した図柄である「箱」については、上述の図３０３で説明した「リプレイ」と同様に、互いに５コマおきに等間隔で４つ配置されていることにより（図３０８では、中、右ともにそれぞれ、１番、６番、１１番、１６番に配置されている）、その入賞率が１００％となっている。一方、左の「白セブン」については、左において３番の１つのみしか配置されていない。
【２２９５】
　このため、リールの前図柄数である２０に対して、最大引き込み範囲の４コマを鑑みると、５（その図柄の１コマ＋最大引き込み範囲の４コマ）／２０、すなわち、１／４が入賞率となり、左の入賞率は１／４、中及び右が１／１であるため、全体としての入賞率は、１／４となる。換言すれば、入賞０１は、いわゆる正解打順ではあるが、左において「白セブン」を目押ししなければ、３／４で取りこぼす可能性のある目押しが必要な役ということである。換言すれば、入賞０１を入賞させるためには、左に「白セブン」を目押しした上で、中、右の順に停止操作（中、右は適当押しでも揃う）する必要があり、入賞－Ａ１条件装置が作動した際におけるナビでは、左に「白セブン」を狙う旨及び左中右の順にて停止操作を行う旨を報知するようになっている。
【２２９６】
　一方、「非内部中」の欄における「その他」は、この場合、左１ｓｔ以外の中１ｓｔ、右１ｓｔといった押し順を示しており、１５枚の払い出しのある入賞０１が入賞不可能な不正解打順である。この「その他」の右側に記載された「入賞１３、１５、１７」は、左１ｓｔ以外の押し順を行った場合には、上述の個数優先制御によって、「入賞１３、１５、１７」のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄を、入賞０１に係る図柄組み合わせを構成する図柄よりも優先して停止することを意味する。また、「非内部中」の欄における「その他」の右側の「１／２」は、適当押しした場合における入賞１３、１５、１７のいずれかに係る図柄組み合わせの入賞率（引き込み確率ということもある）である。
【２２９７】
　具体的には、例えば、入賞１３に係る図柄組み合わせは、図３１１に示すように、５８番～６５番の８種類であり、左、中のぞれぞれの図柄は、「ブランクＡ」又は「ブランクＢ」である。これらの「ブランクＡ」又は「ブランクＢ」は、図３０８に示すように、左、中ともに、これらの「ブランクＡ」又は「ブランクＢ」のいずれかが、互いに５コマおきに等間隔で４つ配置されていることにより（図３０８では、左、中ともにそれぞれ、２番、７番、１２番、１７番に配置されている）、「ブランクＡ」又は「ブランクＢ」のいずれかが必ず停止する（「ブランクＡ」及び「ブランクＢ」の合算の入賞率が１００％）ようになっている。一方、右の「白セブン」及び「赤セブン」はそれぞれ、３番と１８番に配置されているため、最大引き込み範囲の４コマを考慮すると、４番から１３番までの１０コマについては、これらのいずれかのタイミングで停止ボタンＤ４０を押下すると、「白セブン」又は「赤セブン」を停止することができない。したがって、リール全体の２０コマのうち、４番から１３番までの１０コマの範囲で取りこぼし、１番から３番及び１４番から０番までの合計１０コマの範囲で「白セブン」又は「赤セブン」を引き込み可能であるため、その入賞率は１０／２０、すなわち、１／２が入賞率となり、左、中の入賞率はそれぞれ１／１であるため、全体としての入賞率は、１／２となる。換言すれば、入

賞１３、１５、１７は、いわゆる不正解打順であり、１／２で取りこぼす役ということである。

【２２９８】

また、本実施形態の１種ＢＢは、上述のように１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄの４種類がある。具体的には、図３１５に示すように、「白セブン・赤セブン・白セブン」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ａと、「赤セブン・白セブン・白セブン」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ｂと、「白セブン・緑セブン・白セブン」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ｃと、「赤セブン・緑セブン・白セブン」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ｄとの４種類である。また、１種ＢＢ－Ａ及びＢはＸ枚（例えば、６４枚等）、１種ＢＢ－Ｃ及びＤはＹ枚（例えば、１枚等）を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、これらの１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄは、ＲＢが連続作動する仕様であり、このＲＢはＺ回（例えば、２回）の遊技又は２回の入賞、或いは作動している１種ＢＢの終了をもって終了する。また、これらの１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄの作動中（ボーナス中）は、３枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【２２９９】

これらの１種ＢＢのうち、１種ＢＢ－Ａ及びＢは、図３０９及び図３１７に示すように、非ＲＴにおいて３枚賭けでのみ当選が可能であり、３枚賭けでのみ入賞が可能なボーナスである。また、１種ＢＢ－Ｃ及びＤは、図３０９及び図３１８に示すように、非ＲＴにおいて２枚賭けでのみ当選が可能であり、２枚賭けでのみ入賞が可能なボーナスである。したがって、非ＲＴにおいて１種ＢＢ－Ａ又はＢ（以後、単に「３枚賭けＢＢ」と言うこともある。）が当選した場合は、３枚賭けＢＢ内部中となるが、この内部中において、２枚賭けでの遊技を行うと３枚賭けＢＢが入賞できない。また、非ＲＴにおいて１種ＢＢ－Ｃ又はＤ（以後、単に「２枚賭けＢＢ」と言うこともある。）に当選した場合は、２枚賭けＢＢ内部中となるが、この内部中において、３枚賭けでの遊技を行うと、２枚賭けＢＢが入賞できない。また、２枚賭けＢＢ内部中及び３枚賭けＢＢ内部中においては、１種ＢＢの抽選自体が行われないようになっている（図３１７及び図３１８参照）。

【２３００】

ここで、本実施形態では、上述したように、リール制御手段による優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、ＰＢ＝１の再遊技役（又は小役）と、ボーナスとが同時に成立している場合には、再遊技役（又は小役）となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。このため、３枚賭けＢＢ内部中において、３枚賭けで遊技を行った場合においては、例えば、はずれ時等、ボーナスの入賞を阻害されない状況下において、３枚賭けＢＢが入賞可能である。具体的には、図３１７の下段の「合算値」のＲＴ１（１種ＢＢ－Ａ又はＢ内部中）に示すように、１０３２０／６５５３３６ではずれとなり、この場合、３枚賭けＢＢの入賞を阻害する小役やリプレイがないため、３枚賭けＢＢの図柄組み合わせを目押しすることで入賞が可能である。一方、２枚賭けＢＢ内部中において、２枚賭けで遊技を行った場合においても、はずれ等がある場合には２枚賭けＢＢの図柄組み合わせを目押しすることで入賞が可能であるが、本実施形態では、図３１８の下段の合算値のＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ又はＤ内部中）に示すように、はずれが存在しない（同図のＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ又はＤ内部中）の再遊技－Ｂを見てもわかるように、はずれ分をリプレイで埋めている）ため、２枚賭けＢＢ内部中において、２枚賭けで遊技を行っても２枚賭けＢＢが入賞できないようになっている。

【２３０１】

また、本実施の形態において、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、図３１６に示す通りである。この図３１６に示すように、非ＲＴ（通常遊技状態）において、３枚賭けＢＢが当選すると（１種ＢＢ－Ａ又はＢ条件装置が作動すると）、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴ状態であるＲＴ１に移行し、このＲＴ１にて、３枚賭けＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると（３枚賭けＢＢが入賞すると）、３枚賭けＢＢ作動中のＲＴ３となる。そして、３枚賭けＢＢが終了すると、非ＲＴに移行する。一方、非ＲＴにおいて、２枚賭けＢＢが当選すると、２枚賭けＢＢ内部中のＲＴ２に移行し、このＲＴ２にて２

枚賭けＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると、２枚賭けＢＢ作動中となり、この２枚賭けＢＢが終了すると、非ＲＴに移行する。

【２３０２】

本実施形態では、２枚賭けＢＢ内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに２枚賭けＢＢ内部中を維持する一方で、３枚賭けＢＢ内部中、３枚賭けＢＢ作動中、２枚賭けＢＢ作動中に設定変更を行った場合には、これらの状態（ボーナスに関する情報）がクリアされて、非ＲＴ状態となるようにしている。また、本実施形態では、主制御基板Ｍにてを管理するために、ＲＴに応じた管理番号を記憶しており、上述の２枚賭けＢＢ内部中の状態ではＲＴ２であり、このＲＴ２に対応した管理番号を記憶しているが、この管理番号については、設定変更してもクリアされずに維持される一方で、他のＲＴ状態の管理番号（例えば、３枚賭けＢＢ中のＲＴ状態であるＲＴ１に対応した管理番号等）については、設定変更が行われるとクリアされて、非ＲＴ状態に対応した管理番号となる。ここで、設定変更が正常に行われた場合には、上述のように、２枚賭けＢＢ内部中が維持される（換言すれば、２枚賭けＢＢ内部中は）のであるが、何らかの要因により設定変更時に異常（ＲＷＭ異常）が発生し、本来、クリア対象ではない２枚賭けＢＢ内部中がクリア（初期化）されて、非ＲＴ状態となることもある。なお、設定変更時にクリアされる範囲については、上述の例に限定されず、例えば、３枚賭けＢＢ内部中の状態はクリアしない（これに併せて、これに対応したＲＴの管理番号もクリアしない）等、遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【２３０３】

これらの非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２における３枚賭けを行った場合、及び２枚賭けを行った場合のそれぞれの各条件装置（ボーナス条件装置、入賞・再遊技）の置数等については、図３１７及び図３１８に示すとおりであり、その置数全体（乱数分母）は、６５５３６である。図３１７及び図３１８において、ＲＴ状態を示す「非ＲＴ（通常時）」等の左欄の「１」等の数字は、単に識別するための数字であり、「１」は３枚賭け時の非ＲＴ、「２」は２枚賭け時の非ＲＴ、「３」は３枚賭け時のＲＴ１、「４」は２枚賭け時のＲＴ１、「５」は３枚賭け時のＲＴ２、「６」は２枚賭け時のＲＴ２、「７」は３枚賭けＢＢ作動中、「８」は２枚賭けＢＢ作動中にそれぞれ対応している。また、「抽選」及び「有利区間移行」のそれぞれの欄の「○」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽選」の欄の「○」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技－Ａ」等の条件装置（単に、「役」と言うこともある。）が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「Ｒ１」～「Ｒ６」は設定値を示しており、それぞれ設定１～６であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役に対応した置数（乱数分母である上記６５５３６の乱数分子）である。

【２３０４】

さらに、「有利区間」の欄の「○」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る（本実施形態では、１００％移行する）ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない（有利区間への移行抽選を行わない）ことを示している。これらの図３１７及び図３１８に示すように、「有利区間移行」について、図３１８に示す２枚賭け時の「２」、「４」、「６」の各状態では、全て「×」となっている。すなわち、本実施形態では、３枚賭けに有利区間移行抽選を行い、２枚賭け時においては有利区間の移行抽選を行わないようにしている。

【２３０５】

この有利区間については、例えば、入賞－Ａ１が当選した当該ゲームにおいて有利区間の移行が決定し、次ゲームにおいて有利区間表示器ＹＨが点灯可能となる状況となる。この状況で、次ゲームにおいて３枚賭けで遊技を行った場合には有利区間表示器ＹＨが点灯（例えば、３枚賭けの状態でスタートレバーＤ５０を押下した後の所定のタイミングで点灯）する一方、２枚賭けで遊技を行った場合には、有利区間表示器ＹＨが点灯しないようにしている。この２枚賭けで遊技を行った場合には、有利区間表示器ＹＨが点灯しないが

、上述の有利区間クリアカウンタ、ＡＴ当選ゲーム数カウンタ及びＭＹカウンタの更新はそれぞれ可能となっている（例えば、有利区間カウンタ及びＡＴ当選ゲーム数カウンタの更新態様については、第１６実施形態の変形例にて説明した図２９７等を参照）。

【２３０６】

このように、本実施形態では、３枚賭けの遊技で有利区間に移行可能であり、２枚賭けの遊技では有利区間の状態とはならないようにしている。換言すれば、３枚賭けの遊技では、ＡＴ処理を行うことでＡＴを実行可能とする一方で、２枚賭けのゲームではＡＴ処理を行なわず、ＡＴが実行不可能となっている。また、本実施形態では、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けの遊技でのみＡＴを実行可能な仕様としている。なお、ＡＴが実行可能な状態は、上述の例に限定されず、例えば、３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けでもＡＴが実行可能な仕様としたり、或いは、２枚賭けの状態でもＡＴが実行可能な状態としたり等、その回胴式遊技機の仕様応じて、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【２３０７】

なお、本実施形態では、上述のように２枚賭けの遊技では、ＡＴが実行不可能であり、ＡＴでの遊技を主軸とする仕様を採用した場合においては、例えば、２枚賭けの遊技を行った場合、演出表示装置Ｓ４０では、それまで行っていた演出に代えて、「２枚賭け遊技中」である旨を示す演出（例えば、そのまま「２枚賭け遊技中」という表示を行う等。同時に、音声等によって２枚賭け遊技中である旨を報知する演出を行っても良い。）を行って、２枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにしても良い。この際において、装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０といったランプユニット（下パネルＤ１４０を照らす光源ユニット等を設けている場合には、当然にしてこれも含み、回胴式遊技において、所定の点灯パターン（発光パターン）等によって遊技者に報知可能な発光体であれば特に限定しない。）の点灯態様については、上述の「２枚賭け遊技中」を表示している状況下と、３枚賭けでの遊技中とにおいて、互いに異なるようにして、ランプユニットにおいても、２枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにすることも可能である。また、１種ＢＢ中においては、「復帰待機中」等の表示を行って、ＡＴが実行可能な２枚賭けＢＢ内部中に向けて復帰中である旨の演出を行うようにしても良い。

【２３０８】

また、本実施形態では、図１０等にて説明した上述の演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）が、「ボーナス条件装置」や「入賞・再遊技」に振り分けられているとともに、上述の「指示番号」も有している。この演出グループ番号については、図１０等にて詳細に説明しているため、ここでは、概略的に、例えば、図３１７に示す「入賞・再遊技」を一まとめとした演出グループＡ番号と、「ボーナス条件装置」を一まとめとした演出グループＢ番号とを有するものとして説明する。

【２３０９】

この場合、２枚賭けＢＢ内部中でＡＴが実行されていない状況下（非ＡＴ中の状況下）では、演出グループＡ番号、演出グループＢ番号を、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信可能となっている。これに対し、２枚賭けＢＢ内部中でＡＴが実行されている状況下（ＡＴ中の状況下）では、演出グループＡ番号、演出グループＢ番号及び指示番号を、主制御基板Ｍから副制制御基板Ｓに送信可能となっている。

【２３１０】

このＡＴ中の状況下では、副制御基板Ｓは、演出グループＡ番号、演出グループＢ番号及び指示番号を受けているが、副制御基板Ｓは、指示番号に基づいて「入賞・再遊技」に係る演出グループＡ番号に関する有利な操作態様（押し順ナビ等）を報知するようにしている一方で、「ボーナス条件装置」に係る演出グループＢ番号に関する有利な操作態様（この場合は、例えば、２枚賭けＢＢが入賞可能である旨や、２枚賭けＢＢに係る図柄組み合わせの表示（目押しという操作態様を行わせるための表示）等が挙げられる。）を報知しないようにしている。

【２３１１】

すなわち、非ＡＴ中状態であってもＡＴ中状態であっても、副制御基板Ｓは演出グループＢ番号を受けているため、いずれの状態でも演出グループＢ番号に関する有利な操作態様を報知可能である。ここで、２枚賭けＢＢ内部中でかつ非ＡＴの場合は、その出玉の期待値が２枚賭けＢＢよりも小さい一方で、２枚賭けＢＢ内部中でかつＡＴの場合は、その出玉の期待値が２枚賭けＢＢよりも大きくなるような仕様である場合、特に、後者の場合においては、主制御基板Ｍから演出グループＢ番号を受けていたとしても、これを遊技者に報知することは、遊技者にとって不利な状況を報知することとなって好ましくない。このため、ＡＴ中の状況下では、演出グループＢ番号に基づいた報知を行わないようにして、遊技者が不利な状態に陥ることを防止するようにしている。

【２３１２】

ここで、上述の説明内容に基づき、本実施形態における遊技態様を簡易的にまとめると以下の遊技態様１乃至８の通りとなる。

遊技態様１：非内部中状態の３枚賭けでの遊技
→１種ＢＢのうち、３枚賭けＢＢのみが当選可能。
遊技態様２：非内部中状態の２枚賭けでの遊技
→１種ＢＢのうち、２枚賭けＢＢのみが当選可能。
遊技態様３：３枚賭けＢＢ内部中状態の３枚賭けでの遊技
→３枚賭けＢＢの入賞が可能。また、ＡＴの実行も可能であるがＡＴを行わない仕様。
遊技態様４：３枚賭けＢＢ内部中状態の２枚賭けでの遊技
→３枚賭けＢＢの入賞が不可能であり、ＡＴも実行不可能。
遊技態様５：２枚賭けＢＢ内部中状態の３枚賭けでの遊技
→２枚賭けＢＢの入賞が不可能であるが、ＡＴの実行が可能。
遊技態様６：２枚賭けＢＢ内部中状態の２枚賭けでの遊技
→２枚賭けＢＢの入賞が可能であるが、ＡＴの実行は不可能。
遊技態様７：２枚賭けＢＢ中の遊技
→３枚賭けでのみ遊技可能。
遊技態様８：３枚賭けＢＢ中の遊技
→３枚賭けでのみ遊技可能。

【２３１３】

換言すれば、遊技者がとり得る遊技態様として上記遊技態様１～８を有しているということである。例えば、２枚賭けＢＢを連続して当てたい遊技者は、遊技態様２及び６での遊技を行い、３枚賭けＢＢを連続して当てたい遊技者は、遊技態様１及び３での遊技を行い、ＡＴに集中したい遊技者は、遊技態様２及び５での遊技を行うことができる。このように、遊技者の意思で、遊技態様１～８を選択的に行えるようにしているので、多様な遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【２３１４】

次に、上述の遊技態様１乃至８の出玉率について、図３１９乃至図３２４を参照しながら説明する。ここで、図３１９は、遊技態様１及び２の出玉率等を示し、図３２０は、遊技態様３及び４の出玉率等を示し、図３２１は、遊技態様５及び６の出玉率等を示し、図３２２および３２３は、遊技態様７及び８の出玉率等を示す。ここで、図３１９乃至図３２３において、「ＢＢ」は１種ＢＢを総括して称したものであり、「リプレイ」は図３１７及び図３１８の再遊技Ａ乃至Ｆを総括して称したものである。また、「入賞Ａ～Ｃ」の入賞Ａも、図３１７の入賞－Ａ１～７を総括して称したものであり、これについては、入賞Ｂ乃至Ｄについても同様である。

【２３１５】

図３１９乃至図３２３における「ＯＵＴ１」及び「ＯＵＴ２」については、例えば、入賞Ａの入賞－Ａ１を例にとって説明すると、図３１４において、入賞－Ａ１は、入賞０１、１３、１５、１７から構成されており、これらのうち払出枚数が多いのは入賞０１の１５枚（図３１０参照）であり、これを高め枚数としてＯＵＴ１としている。一方、入賞－Ａ１のうち払出枚数が低いのは、入賞１３、１５、１７の１枚（図３１１及び図３１２参

照）であり、これを低め枚数としてＯＵＴ２としている。また、入賞Ｅ、Ｆ、Ｇについては、それぞれ１５枚、１枚、１５枚の払い出しのみしかないため（図３１０乃至図３１３、図３１４参照）、これらを高め枚数としてＯＵＴ１とし、低め枚数としてのＯＵＴ２は０としている。また、ＢＢ及びはずれについては、いずれも払出がないため、ＯＵＴ１及び２については、いずれも０としている。さらに、「リプ込み期待値（リプレイ込み期待値）」とは、リプレイの自動投入によるゲーム時において３枚の投入及び払い出しがあったものとして出玉率を算出するものであり、「リプ抜き期待値（リプレイ抜き期待値）」とは、リプレイの自動投入によるゲーム時において０枚の投入及び払い出しがあったものとして出玉率を算出するものである。

【２３１６】

図３１９乃至図３２３における「ＰＢ１」は、上述のＯＵＴ１に対応した図柄の引き込み確率であり、「ＰＢ２」は上述のＯＵＴ２に対応した図柄の引き込み確率である。この引き込み確率について、例えば、遊技態様１の１種ＢＢのうち、「白セブン・赤セブン・白セブン」に係る１種ＢＢ－Ａを例にとって説明すると、図３０８に示すように、左中右において、「白セブン」、「赤セブン」、「白セブン」はそれぞれ１つのみしかない。ここで、左中右の順にリールを停止した場合、最初に停止する左の「白セブン」の引き込み確率は、その１コマ＋最大引き込み範囲の４コマで５コマの範囲内であれば中段に引き込み可能なため、５／２０である。また、中、右の引き込み確率については、中は、左に既に停止した「白セブン」を基準とし、右は左中にてテンパイした図柄組み合わせを基準とするため、最大引き込み範囲内でしか引き込めないので、それぞれ５／２０となる。これらを合算すると、５／２０×５／２０×５／２０で、約１．５％（以下、四捨五入をした２％で説明をする）となる。これについては、他の１種ＢＢも同様であるため、この２％が、ＢＢのＰＢ１の引き込み確率となる。他の入賞Ａ乃至Ｄ及びＦや、ＰＢ２についても、これと同様にして引き込み確率を算出しており、その値については、図３１９等に示す通りである。また、リプレイ、入賞Ｅ、入賞Ｇはそれぞれ ＰＢ＝１であるため１００％が、ＰＢ１の値となっている。

【２３１７】

ここで、上述の「リプ込み期待値」は以下の式（１）によって算出することができる。

式（１）

（ＯＵＴ１×ＰＢ１＋ＯＵＴ２×ＰＢ２）×（置数÷乱数分母）

例えば、設定１における入賞Ａ～Ｃを上記式（１）にあてはめると、（１５（ＯＵＴ１）×ＰＢ１（０．０８）＋１（ＯＵＴ２）×０．４６（ＰＢ２））×（２４１２０（置数）÷６５５３６（乱数分母）にて、０．６２８７３８４・・・となる。他の入賞等も同様にして算出した後のそれぞれの値の累計（設定１のリプレイ込みの欄の縦の数値を合算した値）は、「２．０２２２７７８・・・」となり、これに規定数の３を除算した値は「０．６７４０９・・・」であり、約６７．４１％の出玉率、換言すれば、投入した遊技メダル１枚あたり、どのくらいの出玉が見込めるのかの出玉率（期待値）を得る（設定１におけるリプレイ込みの出玉率）。

【２３１８】

一方、上述の「リプ抜き期待値」は以下の式（２）によって算出することができる。

式（２）

（ＯＵＴ１×ＰＢ１＋ＯＵＴ２×ＰＢ２）×（置数÷（乱数分母－リプレイ総置数））

例えば、設定ｉにおける入賞Ａ～Ｃを上記式（１）にあてはめると、（１５（ＯＵＴ１）×ＰＢ１（０．０８）＋１（ＯＵＴ２）×０．４６（ＰＢ２））×（２４１２０（置数）÷（６５５３６（乱数分母）－８９７８（リプレイ総置数））にて、０．７２８５４・・・となる。そして、他の入賞等との累計は「１．８６７０７４５・・・」であり、これに規定数の３を除算して、約６２．２４％の出玉率を得る（設定１のリプレイ抜きの出玉率）。

【２３１９】

また、遊技態様２における設定１の「リプ込み期待値」についても、同様に、それぞれ

の入賞等について上記式（１）にて算出してその累計「１．３４７８４６・・・」を出し、これに規定数の２を除算することで、約６７．３９％の出玉率が算出される。遊技態様２における設定１の「リプ抜き期待値」についても同様にして、約６２．２２％の出玉率を得る。なお、図３１９乃至図３２３のその他の出玉率等については、上述と同様にして得ており、これらは図３１９乃至図３２３に示した通りであるため、その説明は省略する。

【２３２０】

上述のようにして得た出玉率について、図３１９乃至図３２３にそれぞれ示した通りであり、これをまとめたものが図３２４である。なお、図３２４において、各数値の頭には「Ａ：」乃至「Ｐ：」を付しているが、これは、この図３２４の各数値が、図３１９乃至図３２３のどの数値に対応しているのかという対応関係をわかりやすくするために付した識別子であり、例えば、図３２４の「Ａ：」は、図３１９の「Ａ：」に対応していることを示している。

【２３２１】

ここで、回胴式遊技機においては、一般的に、遊技者は遊技メダルが最大限獲得できるような停止操作で遊技を行うことが想定されているが、非ＡＴの状態、またはＡＴの状態において、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作がなされることも想定することができ、この任意の順序及び任意のタイミングで停止操作がなされる場合において出玉率（上述の式（１）や（２）によって得られる出玉率）が所定の規定下限値（例えば、出玉率が６０％）に満たなければ、規則に反する設計値となるおそれがある。このため、この所定の規定下限値を超える出玉率を担保する必要がある。このためには、上述の式（１）や（２）で用いるパラメータである払出枚数、引き込み確率、各当選役の置数（換言すれば、当選確率）等を調整することで、式（１）や（２）を意図した出玉率になるようにする必要がある。すなわち、払出枚数の増減、図３０８の図柄配列や図３０９乃至図３１３の図柄組み合わせや図３１４の条件装置の構成要素等の調整、図１３７及び図３１８で示す置数の値の調整等を行うことによって、各設定値の出玉率を意図した出玉率になるように調整する必要がある。

【２３２２】

本実施形態では、図３０８乃至図３１８に示したような図柄配列、図柄組み合わせ、条件装置の構成要素、置数等とすることで、図３２４に示すような出玉率、換言すれば、非ＡＴ中における任意の順序及び任意のタイミングで停止操作をした場合における下限値である出玉率を得るようにしている。

【２３２３】

図３２４に示すように、非ＲＴの３枚賭け及び２枚賭け（遊技状態１及び２）での遊技、３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け及び２枚賭け（遊技状態３及び４）での遊技、２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け及び２枚賭け（遊技状態５及び６）での遊技、３枚賭け及び２枚賭けＢＢ中（遊技状態７及び８）のどの遊技状態においても、上述の規定下限値の６０％を余裕をもって超えるようにしており、遊技者がどの遊技状態を選択したとしても、最低限、６０％以上の出玉率が得られるようにしている。

【２３２４】

次に、本実施形態における各遊技態様同士の出玉率の比較について述べる。本実施形態では、遊技態様４（３枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け）において、上述のように「適当押し」での遊技を行った場合（以後、単に「適当押しの場合」と言うこともある。）の出玉率をＡ、遊技態様５（２枚賭けＢＢ内部中の３枚賭け）における「適当押しの場合」の出玉率をＢ、遊技態様６（２枚賭けＢＢ内部中の２枚賭け）における「適当押しの場合」の出玉率をＣとした場合、その出玉率の比較（１）としては以下の通りとなるように設定している。

比較（１）：Ａ＜Ｂ、Ａ＜Ｃ

具体的には、リプレイ込み出玉率（リプレイ込み出玉率であってもリプレイ抜き出玉率であっても、結果は同じであるため、リプレイ込み出玉率のみ述べ、リプレイ抜き出玉率については省略する。以後も、同様である。）を例に取ると、図３２４に示すように、出

玉率Ａ（図３２４では、「Ｆ：」に対応）が６７．４０％、出玉率Ｂ（図３２４では「Ｉ：」に対応）が６７．４１、出玉率Ｃ（図３２４では「Ｊ：」に対応）が９２．８３％であり、上記比較（１）が成立している。すなわち、遊技態様４、５、６の３つの遊技態様においては、遊技態様４の出玉率Ａが最も低くなるようにしている。

【２３２５】

このように、遊技態様４は、ＡＴが実行されない２枚賭けの遊技であり、遊技者の意思による遊技が行われ難いということが想定され、出玉率を低くしても支障が生じ難いと想定される遊技態様４の出玉率を、ＡＴが実行可能な遊技状態５や６に比して低くすることに伴って、通常遊技のベース（遊技メダル５０枚で４０ゲームの遊技が可能であればベース４０、５０回の遊技が可能であればベース５０というように、所定枚数の遊技メダルに対してな遊技回数のベースを示すもの）を低くすることができる。この結果、ベースを低くした分、ＡＴの当選確率といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高ＴＹ（低ベースでかつ高当選確率）の回胴式遊技を提供することができる。また、遊技者の意図に反して、遊技態様４となったとしても、最低限の出玉率（本実施形態では、６０％以上）を担保しているため、他の遊技態様に比して、遊技者が極端に損をすることを防止することができる。

【２３２６】

また、ＡＴの実行が可能な２枚ＢＢ内部中の３枚賭けである遊技態様５における「適当押しの場合」の出玉率Ｂと、ＡＴの実行が不可能な２枚ＢＢ内部中の２枚賭けである遊技態様６における「適当押しの場合」の出玉率Ｃとは、下記比較（２）に示すように、出玉率Ｃの方が出玉率Ｂよりも大きくなるようにしている。具体的には、上述のように、出玉率Ｂが６７．４１％、出玉率Ｃが９２．８３％であり、下記比較（２）が成立している。なお、この比較（２）は、上述のように非ＡＴ（所定の状態）中の状況下における比較であるため、ＡＴ（特定の状態）中の状況下での出玉率を比較すると、Ｂ＞Ｃとなることは言うまでもない。

比較（２）：Ｂ＜Ｃ（換言すれば、Ａ＜Ｂ、Ａ＜Ｃでかつ Ｂ＜Ｃ）

【２３２７】

このように、ＡＴの実行が可能な遊技態様５の出玉率Ｂよりも、ＡＴの実行が不可能な出玉率Ｃの方が、その出玉率を多くするようにすること、換言すれば、ＡＴを行いたい遊技者は、常態において遊技態様５にて遊技しているが、このような遊技者が誤って２枚賭けして遊技態様６で遊技をしたとしても、その出玉率Ｃを遊技態様５の出玉率Ｂよりも多くするようにすることで、このような遊技者の救済を図ることができる。この観点で、本実施形態では、出玉率Ｃについては、ＢＢ作動中である遊技態様７、８以外の他の遊技態様１乃至５の６０％台の出玉率に比して、９０％台という高い出玉率となるようにして、その実効性を高めている。

【２３２８】

ここで、遊技態様５は、２枚賭けでのみ入賞が可能な２枚賭けＢＢ内部中において、２枚賭けＢＢの入賞が不可能な３枚賭けでの遊技であるため、ＡＴを行いたい遊技者にとってはこの遊技状態５での遊技を行っている限り、２枚賭けＢＢが入賞する心配をすることなく遊技が可能である。また、遊技態様３は、３枚賭けでのみ入賞が可能な３枚賭けＢＢ内部中で、かつ３枚賭けＢＢが入賞可能な３枚賭けでの遊技であるが、この遊技態様３は、上述のようにＡＴを実行しない。さらに、遊技態様４は、３枚賭けＢＢ内部中で３枚賭けＢＢが入賞不可能な２枚賭けでの遊技であり、かつＡＴも実行しない。このため、ＡＴを行いたい遊技者においては、遊技態様４での遊技を行わないとともに、遊技態様３の状態から抜け出すべく、３枚賭けＢＢを入賞させて、遊技状態５に移行したいことが想定される。一方、これらの遊技態様３、４、５に対し、遊技態様６は、２枚賭けでのみ入賞が可能な２枚賭けＢＢの入賞が可能となっているため、遊技者が誤って遊技態様６での遊技を行った際においては、なるべく２枚賭けＢＢの入賞を回避することが好ましい。

【２３２９】

これらの事項を鑑みると、２枚賭けＢＢが入賞可能な遊技態様６における２枚賭けＢＢ

の図柄組み合わせを表示可能な割合よりも、３枚賭けＢＢが入賞可能な遊技態様３の３枚賭けＢＢの図柄組み合わせを表示可能な割合の方を高くすること、噛み砕くと、３枚賭けＢＢよりも、２枚賭けＢＢの方が入賞しにくくすることが好ましい。

【２３３０】

これを実現すべく、本実施形態では、上述のように、はずれ分をリプレイで埋めることで（図３１８参照）、２枚賭けＢＢ内部中において、２枚賭けで遊技を行っても（遊技態様６を行っても）２枚賭けＢＢが入賞できないようになっている（換言すれば、３枚賭けＢＢ内部中の３枚賭けは、所定の割合（所定の確率）で３枚賭けＢＢの図柄組み合わせを表示可能だが、２枚賭けＢＢ中の２枚賭けでは、２枚賭けＢＢの図柄組み合わせを表示可能な割合を０％として表示不可能としている）。このようにすることで、ＡＴを行いたい遊技者が、誤って遊技態様６での遊技を行ったとしても、２枚賭けＢＢが入賞することを心配することなく、遊技態様６の遊技を行うことができる。

【２３３１】

なお、本実施形態では、遊技態様６では、２枚賭けＢＢの入賞を不可能とする仕様としているが、例えば、図３１８において、「はずれ」の置数を「１」や「２」とすることで、遊技態様６においても、２枚賭けＢＢの入賞の機会を担保しつつ、３枚賭けＢＢに比して、２枚賭けＢＢの入賞がしにくい仕様とするようにしても良い。要は、上述のように、３枚賭けＢＢが表示される割合よりも、２枚賭けＢＢが表示される割合の方を低くするようにすれば、その手法については特に限定しない。この観点では、例えば、２枚賭けＢＢの図柄組み合わせを、３枚賭けＢＢの図柄組み合わせよりも少なくすることで、２枚賭けＢＢの引き込み確率を、３枚賭けＢＢの引き込み確率よりも低くする仕様等も考えられる。

【２３３２】

ここで、上述のように、ＡＴを行いたい遊技者においては、遊技態様３や４の状態から抜け出すべく、３枚賭けＢＢを入賞させて、遊技状態５に移行したいことが想定されるが、この場合、３枚賭けＢＢを入賞させた後、非ＲＴの状態を経てから、２枚賭けＢＢの当選を待つということとなるため、非ＲＴにおいて２枚賭けという遊技態様２での遊技を行うこととなる。この遊技態様２での出玉率は、図３２４の「Ｂ：」で示すように、６７．３９％である。これに対し、３枚賭けＢＢ内部中の２枚賭けである遊技態様４は、図３２４の「Ｆ：」で示すように、６７．４０％であり、遊技態様２よりも出玉率が０．１％だけ高い状態となっている。

【２３３３】

この遊技態様４の出玉率の６７．４０％については、この遊技態様４のみに滞在し続けたときの出玉率であり、遊技状態４は、３枚賭けＢＢが入賞不可能な３枚賭けＢＢ内部中の２枚賭けであり、上述の「適当押しの場合」であっても、他の遊技態様に移行することがないので、この遊技態様４から遊技を開始してから所定回数（例えば、１７５００回等）遊技を行った場合の出玉率をβとした場合、この出玉率βは、上述の「６７．４０％」のままとなる。

【２３３４】

一方で、遊技状態２の出玉率の６７．３９％についても、この遊技態様２のみに滞在し続けたときの出玉率であるが、この遊技状態２は、上述の「適当押しの場合」は、２枚賭けＢＢが当選して入賞し得るため、２枚賭けＢＢが当選した当該ゲームで、２枚賭けＢＢが入賞して遊技状態８を経由した後に再び遊技状態２に戻ることもある。そうすると、遊技態様２から遊技を開始してから所定回数、上述の「適当押し」での遊技を行った場合の出玉率をαとした場合、遊技状態８を経由して遊技状態２に戻ることもあり、この遊技状態８の出玉率は、上述のように、遊技状態２の出玉率よりもはるかに高い９２．９４％であることを加味すると、上述の出玉率βよりも多くなるようになっている。すなわち、非ＲＴの２枚賭けである遊技態様２から遊技を開始してから所定回数（例えば、１７５００回等）上述の「適当押し」での遊技を行った場合の出玉率αと、３枚賭けＢＢ内部中の２枚賭けである遊技態様４の上述の「適当押しの場合」の出玉率βとは、α＞βが成立する関係となっている。換言すれば、本実施形態では、このような関係が成立するように、遊

技状態８の出玉率を調整している。
【２３３５】
このように、非ＲＴの２枚賭けである遊技態様２から遊技を開始してから所定回数遊技を行った場合の出玉率αと、３枚賭けＢＢ内部中の２枚賭けである遊技態様４の出玉率βとは、α＞βが成立する関係とすることで、遊技状態４で遊技を継続するよりも、３枚賭けの遊技状態３を行って３枚賭けＢＢを入賞させて、非ＲＴに移行させ、この状態にて２枚賭け遊技である遊技態様２にて遊技を行った方が、その出玉率が高いため、ＡＴを行いたい遊技者から見て、遊技態様４での遊技を行う意義を低減させることができる。この結果、遊技態様３を経由した遊技態様２という順番での遊技、すなわち、遊技態様４を継続せずに、非ＲＴに移行して２枚賭けＢＢの当選を待つことで、ＡＴが可能な状態な方向での遊技を遊技者に促すことができる。
【２３３６】
次に、図３２５乃至３２８を参照しながら、出玉率の分散について説明する。この出玉率の分散とは、例えば、１種ＢＢの当選確率が１／１０に設定されている場合、必ず、１０ゲーム毎に１種ＢＢが当選するわけではなく、例えば、１００ゲームという比較的短い間だと、１種ＢＢがその当選確率の倍の１／５で当選した状態（当選確率上は、１００ゲームでの１種ＢＢの当選期待値は１０回だが、この倍の２０回も当選した状態）や、これとは逆に、１種ＢＢがその当選確率の半分の１／２０で当選した状態（上記当選期待値の１０回の１／２である５回しか当選していない状態）というように、確率の偏りが生じるのであるが、この偏りをシミュレートして得たデータのばらつきを出玉率の分散としている。具体的には、１０万台の回胴式遊技機において、非ＡＴ中における上述の「適当押し」での（換言すれば、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作を行う）遊技方法で１７６００回のゲームを行ってその確率の偏りを試験した。それぞれの回胴式遊技機において４００ゲーム毎にその出玉率をサンプリングし、その出玉率の最大値と最小値との統計をとった結果を、グラフ化したものが図３２５乃至図３２８で示す出玉率の分散である。
【２３３７】
具体的には、図３２５は、３枚ＢＢ内部中の３枚賭けの遊技態様３における出玉率の分散であり、図３２６は、３枚ＢＢ内部中の２枚賭けの遊技態様４における出玉率の分散であり、図３２７は、２枚ＢＢ内部中の３枚賭けの遊技態様５における出玉率の分散であり、図３２８は、２枚ＢＢ内部中の２枚賭けの遊技態様６における出玉率の分散である。
【２３３８】
図３２５に示すように、遊技態様３において、遊技回数が０～３９９回の最小遊技回数エリア（図３２５では「遊技回数」０のエリア。以後、図３２６乃至図３２８でも同様とする。）での出玉の最大値は５００％であり、最小値は０％である。すなわち、３枚ＢＢ内部中３枚賭けにおいては、最大の払出枚数が１５枚であるため、１ゲーム目において、例えば、入賞－Ａ１条件装置の入賞０１入賞図柄が表示された場合には、３枚投入で１５枚の払い出しがあったため、その出玉率は５００％であり、０ゲーム目ではずれだった場合は出玉率が０％となるため、その差分は５００％である。このようにして出玉率の最大と最小とをとっていくと、この図３２５にて示すように、遊技回数が１７２０１回から１７６００回の最大遊技回数エリア（図３２５では「遊技回数１７６００」のエリア。以後、図３２６乃至図３２８も同様とする。）では、出玉率の最大が６７％であり、最小が５８％であり、その差分（最大最少差分）である出玉率の分散Ｈ１は９％である。
【２３３９】
図３２６に示すように、遊技態様４においては、２枚賭けに対して最大の払出枚数が３枚であるため、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が３５０％で最小値が０％であり、その差分は３５０％である。また、最大遊技回数エリアでは、最大値が６６％で最小値が６０％であり、その出玉率の分散Ｈ２は、６％である。
【２３４０】
図３２７に示すように、遊技状態５においては、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が５００％で最小値が０％であり、その差分は５００％である。また、最大遊技回数エリ

アでは、最大値が６８％で最小値が５８％であり、その出玉率の分散Ｈ３は、１０％である。

【２３４１】

図３２８に示すように、遊技態様６においては、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が３５０％で最小値が０％であり、その差分は３５０％である。また、最大遊技回数エリアでは、最大値が９３％で最小値が８５％であり、その出玉率の分散Ｈ４は、８％である。

【２３４２】

ここで、それぞれの分散値の大小について説明するが、その説明にあたり、図３２６に示す３枚ＢＢ内部中の２枚賭けの遊技態様４と、図３２７に示す２枚ＢＢ内部中の３枚賭けの遊技態様５との分散値を例に取って説明し、他の図３２５や図３２７に示す遊技態様３及び６については、これらの遊技態様４及び５と同様であるので、その説明を省略するものとする。これらの遊技態様４及び遊技態様５の分散値を見ると、遊技態様４における最大遊技回数エリアでの分散Ｈ２は６％であり、遊技態様５の分散Ｈ３は１０％であり、遊技態様４の分散Ｈ２は、遊技態様５の分散Ｈ３よりも小さい。このような出玉率の分散が生じる理由としては、以下の通りである。

【２３４３】

３枚賭けの遊技状態５においては、上述のように払い出される遊技メダルの枚数は、１５枚（例えば、入賞－Ａ１において押し順正解時にＰＢ＝１で入賞する入賞０１等）、１枚（例えば、入賞－Ａ１において押し順不正解時に入賞し得る（ＰＢ≠１）入賞１３）、０枚（例えば、入賞－Ａ１において押し順不正解時に、入賞１３を取りこぼした場合等）である一方、２枚賭けの遊技状態６においては、３枚（例えば、入賞－Ｄ１において押し順正解時にＰＢ≠で入賞する入賞０１等）、１枚（例えば、入賞－Ｄ１において押し順不正解時にＰＢ＝１で入賞する入賞１３等）である。したがって、３枚賭け時は、３枚投入の１５枚払い出しの出玉率５００％、３枚投入の１枚払い出しの出玉率３３％、３枚投入の０枚払い出しの出玉率０％を有する一方、２枚賭けでは、２枚投入の３枚の出玉率１５０％、２枚投入の１枚払い出しの出玉率５０％を有する。これらをまとめて比較（比較１）すると、以下の通りとなる。

（比較１）

３枚賭け時：５００％、３３％、０％

２枚賭け時：１５０％、５０％

【２３４４】

この比較１を見ても明らかなように、３枚賭け時においては、最小の０％と、最大の５００％の差分が５００％であるのに対し、２枚賭け時においては最小の５０％と最大の１５０％の差分が１００％であり、３枚賭け時に比してその分散が小さいため、その分、確率の偏りも生じ難くなる。したがって、３枚ＢＢ内部中の２枚賭けの遊技態様４と、２枚ＢＢ内部中の３枚賭けの遊技態様５との分散値については、２枚賭けの遊技態様４の方が、３枚賭けの遊技態様５よりもその分散が小さくなる。

【２３４５】

このように、投入枚数に対する払出枚数や、ＰＢ＝１の小役を設定するか否かを調整することで、出玉率の分散の大小を調整でき、本実施形態では、遊技態様４において、遊技態様５よりも、投入枚数と払出枚数との差分が小さくすることによって出玉率の分散を抑制するようにしている。この結果、この遊技態様４については、遊技態様５に比して、試射試験時において確率の偏りによる規定下限値を下回り難くすることができる。

【２３４６】

なお、上述の遊技状態４の分散を調整するためには、上述のように、投入枚数と払出枚数との差分が小さくすること以外にも、例えば、どの押し順にも関わらず、ＰＢ＝１で入賞する２枚の払い出しのある押し順不問役を設けること等が考えられる。この場合、上記（比較１）の２枚賭け時については、１５０％、１００％、５０％となり、更に分散が小さくなる。また、本実施形態では、遊技態様４の分散率を抑制していたが、これに限定されず、例えば、これ以外の遊技態様の分散率を同様にして抑制することも可能であり、分

散率を抑制したい遊技態様について適宜適用可能であることは言うまでもない。
【２３４７】
次に、第１９実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第１９実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）本実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図３２９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図３３０乃至図３４０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図３４１及び図３４２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図３４３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図３４４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図３４５乃至図３４７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図３４８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役１を説明するための図であり、図３４９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図であり、図３５０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。
【２３４８】
本実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図３２９に示す通りであり、０番から１９番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図３２９においては、上述の図３０３や図３０８等と同様に、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図３２９においても、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。なお、図示はしないが、第１９実施形態において、有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の斜め右下がりの１ラインとなっている。
【２３４９】
また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図３３０乃至３４０に示す通りである。ここで、本実施形態の１種ＢＢは、１つのみしか設けられていないが、第１８実施形態のように、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄといった複数種類設けられていても良い（図３１４参照）。図３３０乃至図３４０における「規定数」の意味、「規定数及び遊技状態」の欄の「３枚」、「２枚」の意味等については、第１８実施形態にて説明した図３０９等と同様であるのでその説明を省略する。
【２３５０】
本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図３４１及び図３４２に示す通りである。この図３４１及び図３４２において、「構成要素」とは、第１８実施形態にて説明した図３１４の「構成要素」と同じである。また、図３４１及び図３４２の「１種ＢＢ条件装置未作動時」は、図３１４の非内部中と、「１種ＢＢ条件装置作動時」は、図３１４の「内部中」と同義である。また、これらの「１種ＢＢ条件装置非作動時」及び「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄の記載も、図３１４と同様に、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図３２４の「入賞・再遊技」の番号７の「入賞Ａ－１条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。先ず、「１種ＢＢ条件装置未作動時」の「１２３」等は、上述の「押し順ベル１２３」の「１２３」と同義であり（すなわち、上述のように、「１」は左停止ボタンＤ４１、「２」は中停止ボタンＤ４２、「３」は右停止ボタンＤ４３をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「２＊＊」は、第１８実施形態にて説明した図３１４の「２－－」と同義であり、上述の中１ｓｔを示している。「３＊＊」も同様に、右１ｓｔを示しており、別の欄の記載ではあるが、「１＊＊」は左１ｓを示している。また、「１／１」、「１／２」、「１／８」等については、図３１４の「１／４」等と同様であ

る。したがって、例えば、「１２３：１／１で入賞０１」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞０１に係る図柄組み合わせが１００％入賞（引き込み率１００％）することを意味し、「２＊＊：１／８で入賞２６～２７１，６６」は、中１ｓｔでリールを停止させた場合、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞することを意味する。

【２３５１】

これらの入賞率のうち、例えば、中１ｓｔでリールを停止した場合、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞する場合について、説明すると以下の通りである。この場合、図３３５及び図３３７に示すように、入賞２６に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・セブン」、入賞２７に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・ブランク」、入賞６６に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルＢ・チェリー」である。これらの入賞２６～２７、６６のそれぞれの中リールＭ５２の図柄である「ベルＢ」（以後、この種の図柄については、単に「ベルＢ」と言うこともあれば、「ベルＢ」図柄とも言うこともある。）は、中リールＭ５２に互いに５個コマおきに等間隔で４つ配置されていることにより、上述の第１８実施形態でも説明したように、その入賞率は１／１となる。また、この中リールＭ５２に「ベルＢ」が停止している状態において、右リールＭ５３にて入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄は、「セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、１０番から１９番までの合計１０コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、上述の第１８実施形態でも説明したようにその入賞率は１／２となる。また、左リールＭ５１にて入賞２６～２７、６６のそれぞれに係る図柄組み合わせを構成する「セブン」図柄は、左リールＭ５２に１つのみしか配置されていないため、上述の第１８実施形態でも説明したように、その入賞率は１／４となる。したがって、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせにおいては、左リールＭ５１の入賞率が１／４、中リールＭ５２の入賞率が１／１、右リールＭ５３の入賞率が１／２であるため、入賞２６～２７、６６のいずれかに係る図柄組み合わせ全体の入賞率は１／８（「１／４」×「１／１」×「１／２」＝「１／８」）となる。

【２３５２】

ここで、図３４１の「入賞・再遊技」の番号２の「リプレイ／バー揃い」は、図１０における当選番号２に対応する「逆押し白７揃いリプレイ」と同様であり、揃う図柄が図１０においては「白７」であるのに対し、図３４１では「バー」である点が異なる。すなわち、図３４１の「１種ＢＢ条件装置未作動時」の欄の「右１ｓｔ：バー揃い」とは、遊技者が、右１ｓｔの打順で、右リールＭ５３の下段に図３２９の３番の「ベルＡ」、中リール５２の中段に図３２９の９番の「バー」、左リールＭ５１の上段に図３２９の７番の「ベルＡ」が停止するように目押しすることによって、遊技者から見て中段一直線に「バー・バー・バー」が揃う（表示される）ようになっている（実際には、有効ライン上には、再遊技０３に係る図柄組み合わせである図３３２の５２番の「ベルＡ・バー・ベルＡ」が表示されている）。また、同欄の「左１ｓｔ：リプレイ」、「中１ｓｔ：リプレイ」は、左１ｓｔ又は中１ｓｔの打順を行った場合には、有効ライン上に「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が揃うことを意味している。さらに、図３４１の「入賞・再遊技」の番号２の「リプレイ／バー揃いフェイク」の「右１ｓｔ：バーフェイク」については、右１ｓｔの打順を行った場合、「バー」図柄がテンパイするものの揃わないことを意味する。すなわち、右１ｓｔの打順を行った場合には、再遊技０１に係る図柄組み合わせのいずれか（図３３０の２番から５番の図柄組み合わせ）が停止されるようになっており、上述の遊技者の目押しにより、右リールＭ５３の下段に図３２９の３番の「ベルＡ」、中リールＭ５２中段に図３２９の９番の「バー」は停止され得るが、左リールＭ５１の上段に停止する図柄は「リプレイ」であり、左リールＭ５１のそれぞれの「リプレイ」の下には「バー」がないため、左リールＭ５１にてバーが外れるようになっている。

【２３５３】

また、本実施形態では、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）に応じてＡＴに関

する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有している。具体的には、図３４２に示すように、概して、押し順及び／又は停止タイミング（以後、単に、「押し順及び停止タイミング」と言う。）によって入賞する図柄組み合わせが異なるスラッシュ役Ａ乃至Ｈ（以後、これらを総括して「目押しスラッシュ役１」と言うこともある。）が設けられているが、この目押しスラッシュ役１（特定役）及び、この目押しスラッシュ役１における「１種ＢＢ条件装置非作動時」及び「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄の説明については後述する。なお、図３４１及び図３４２の各欄の他の記載については、上述の図３１４と同様であるため、その説明を省略する。

【２３５４】

なお、本実施形態では、目押しスラッシュ役１を例に取って説明するが、後述の各変形例の目押しスラッシュ役２、３、目押しスラッシュ役（弱チェ）等を総括して、単に「目押しスラッシュ役」ということもあるし、この「目押しスラッシュ役」と後述する変形例の「押し順スラッシュ役」とを総括して、単に「スラッシュ役」ということもある。すなわち、「スラッシュ役」とは、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）によって、ＡＴに関する抽選（遊技者に有利な特典）が異なる役の総称である。

【２３５５】

また、本実施形態の１種ＢＢは、図３４３に示すように、１種ＢＢは「ベルＢ・スイカＡ・チェリー」の図柄組み合わせの１種類のみである。この１種ＢＢは、例えば、３３枚を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、この１種ＢＢは、ＲＢが連続作動する仕様であり、このＲＢは例えば、２回の遊技又は２回の入賞、或いは作動している１種ＢＢの終了をもって終了する。また、これらの１種ＢＢ作動中（ボーナス中）は、３枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【２３５６】

また、本実施形態において、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、図３４４に示す通りである。この図３４４に示すように、１種ＢＢが当選していない通常時（通常遊技状態）、１種ＢＢが当選して持ち越されている１種ＢＢ内部中の状態（１種ＢＢ条件装置作動中の状態）では非ＲＴに滞在している。換言すれば、非ＲＴにおいては、非ＲＴにおける通常遊技状態である非ＲＴ（通常時）と、非ＲＴにおける１種ＢＢ内部中である非ＲＴ（１種ＢＢ条件装置作動中）との２つの遊技状態を有しているともいえる。また、１種ＢＢの当選後に、１種ＢＢに係る上述の図柄組み合わせ（１種ＢＢ作動図柄）が表示されて１種ＢＢ作動中となると、ＲＴ１に移行する。そして、１種ＢＢ作動終了時を契機に、非ＲＴに移行する。なお、本実施形態の１種ＢＢは、上述の第１８実施形態の２枚賭けＢＢと同様に、１種ＢＢ内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、１種ＢＢ内部中を維持するようになっている一方で、１種ＢＢ作動中（ＲＴ１中）に設定変更を行った場合には、この状態（ボーナスに関する状態等）がクリアされて非ＲＴとなるようにしている。また、本実施形態では、１種ＢＢ内部中では非ＲＴとしているが、これに代えて、１種ＢＢ内部中においては、１種ＢＢが当選していない通常時とは異なるＲＴ状態として、例えばＲＴ２に滞在する仕様であっても良い。

【２３５７】

これらの非ＲＴ（通常遊技状態）、非ＲＴ（１種ＢＢ条件装置作動中）、ＲＴ１（１種ＢＢ作動中）における各条件装置（ボーナス条件装置、入賞・再遊技）の置数等については、図３４５乃至図３５７に示すとおりであり、その置数全体（乱数分母）は、６５５３６である。これらの図３４５乃至図３４７の各項目については、上述の第１８実施形態にて説明した図３１７及び図３１８と同様なので、これらの説明については省略する。

【２３５８】

＜目押しスラッシュ役１＞

次に、上述の目押しスラッシュ役１について説明するが、スラッシュ役Ａ乃至Ｈについては、所定の押し順及び所定の停止タイミングに応じて入賞可能な構成要素（その条件装置を構成するそれぞれの当選役）が異なること以外は同様であるので、スラッシュ役Ａのみ説明し、その他のスラッシュ役Ｂ乃至Ｈについてはその説明を省略する。

【２３５９】
図３４２に示すように、スラッシュ役Ａは、「１種ＢＢ条件装置未作動時」と「１種ＢＢ条件装置作動時」とでリール停止制御手段による停止制御が異なっている。スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置未作動時」では、この欄にも記載のように、左１ｓｔの打順では、全てのリールに対して上述の個数優先制御が適用されて、入賞１０～１１のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞して、規定数よりも少ない１枚の払い出しを受ける。これについては、図３４２にも示すように、中１ｓｔの打順においても、右１ｓｔと打順においても同様である。
【２３６０】
具体的には、入賞１０に係る図柄組み合わせは、図３３４の１０５番で示すように「リプレイ・セブン・ブランク」であり、入賞１１に係る図柄組み合わせは、図３３４の１０５番で示すように「リプレイ・セブン・セブン」である。入賞１０及び入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄はいずれも「リプレイ」であり、この「リプレイ」については、図３２９に示すように、互いに５コマおきに等間隔で４つ配置されており、その入賞率（全停止ボタンをランダムに押下した（上述の「適当押し」した）ときに、その当選役に係る図柄組み合わせが揃う確率）は１００％（１／１）である。入賞１０及び入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄はいずれも「セブン」であり、この「セブン」は中リールＭ５１において、１４番の１つしか配置されていないため、上述の第１８実施形態の白セブンと同様に、１／４が入賞率となる。入賞１０及び入賞１１のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールＭ５１に対応した図柄は、入賞１０が「セブン」であり、入賞１１が「ブランク」である。
【２３６１】
ここで、左リールＭ５１及び中リールＭ５２にそれぞれ入賞１０又は入賞１１に係る図柄組み合わせを構成する「リプレイ」・「セブン」が有効ラインに停止した場合において、右リールＭ５３にて停止可能なのは「セブン」又は「ブランク」である。図３２９に示すように、「セブン」は１４番に配置され、「ブランク」は「セブン」の５コマ上の１９番に配置されているため、最大引き込み範囲の４コマを考慮すると、１０番から１９番までの合計１０コマの範囲で「セブン」又は「ブランク」が引き込み可能であるため、この状態での「セブン」及び「ブランク」の入賞率は１／２となる。すなわち、入賞１０及び入賞１１については、左リールＭ５１の入賞率が１／１、中リールＭ５２の入賞率が１／４、右リールの入賞率が１／２となるため、全体としての入賞率は１／８（１／１×１／４×１／２）となる。したがって、左１ｓｔの打順においては、１／８の入賞率で入賞１０又は１１が入賞することとなる。中１ｓｔの打順も同様にして、１／８の入賞率で１枚の払い出しを伴う入賞２６又は２７が入賞し、右１ｓｔの打順も同様にして、１／８の入賞率で１枚の払い出しを伴う入賞４６又は４７が入賞する。
【２３６２】
なお、本実施形態では、最大引き込みの４コマの基準となるのが、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングが図３２９に示す１番の「ブランク」であれば（具体的には、有効ラインの中心（１コマの中心）の位置を基準位置として、押下したタイミングの後に、最初に上記基準位置を通過する図柄が１番の「ブランク」の中心であれば）、このブランクを基準としてその次の２番から４コマ分である５番の「チェリー」まで（１番から５番まで）の範囲が最大引き込み範囲としているというように、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングでのコマを基準としているが、これに代えて、以下のようにしても良い。すなわち、停止ボタンＤ４０を押下したタイミングが１番の「ブランク」である場合、その次のコマである２番の「ベルＡ」基準（実際に押下したコマに＋１したコマを基準）としてその次の３番から４コマ分である６番の「バー」までの範囲を最大引き込み範囲とするようにしても良い。これについては、上述の他の実施形態においても同様である。
【２３６３】
スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置作動時」では、この欄に示すように、規定数よりも少ない１枚の払い出しを伴う１枚役である入賞１０、１１、２６、２７（それ

ぞれ、図３３４の１０５番、１０６番、図３３５の１２１番、１２２番参照）と、この１枚役の取りこぼし、これらよりも多くかつ規定数よりも多い１５枚の払い出しを伴う１５枚役である入賞０９（図３３４の１０４番参照）とのいずれかが、押し順及び停止タイミングに応じて、枚数優先制御又は個数優先制御によって入賞し得るようになっている。以後、上述の１枚役の入賞及び１枚役の取りこぼし（払出は０枚となる）を「安め入賞（低め入賞と称するようにしても良い。）」、１５枚役の入賞を「高め入賞」と言うこともあり、この安め入賞に係る図柄組み合わせ（１枚役の図柄組み合わせ、この１枚役の取りこぼしであるハズレ図柄組み合わせ）を「安め図柄組み合わせ」、高め入賞に係る図柄組み合わせを「高め図柄組み合わせ」と言うこともある。なお、本実施形態では、安め入賞は１枚役、高め入賞は１５枚役としていたが、安め入賞として２枚役、高め入賞として７枚役、１０枚役等を適用しても良く、要は、安め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数よりも、高め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数の方が多ければよい。なお、安め入賞として規定数よりも少ない遊技メダルの払い出しを伴う小役を、高め入賞として規定数以上の遊技メダルの払い出しを行う小役を設定することが好ましい。

【２３６４】

先ず、右１ｓｔの打順では、枚数優先制御が適用されて、その図柄組み合わせがＰＢ＝１の「ベルＡ・ベルＡ・ベルＡ」であり（図３３４の１０４番参照）、入賞時の払出枚数が、他の入賞１０、１１、２６、２７の１枚よりも多い１５枚である（１５枚役である）入賞０９が入賞する。

【２３６５】

左１ｓｔの打順では、図３２９において、左リールＭ５１の停止タイミングが、１３番から１７番までの５コマ分の範囲であった場合には、上述の枚数優先制御が適用されて、上述の１５枚役である入賞０９が入賞する。一方、左１ｓｔの打順において、左リールＭ５１の停止タイミングが、上記１３番から１７番以外の０番から１２番及び１８番から１９番の１５コマ分の範囲であった場合には、スラッシュ役Ａにおいて、「１種ＢＢ条件装置未作動時」の左１ｓｔの打順の場合と同様に、上述の個数優先制御が適用されて、入賞１０～１１のいずれかに係る図柄組み合わせが１／８の入賞率で入賞し、１枚の払い出しを受ける（換言すれば、７／８で取りこぼして０枚となる）。また、中１ｓｔの打順の場合も、上記左１ｓｔの打順と同様に、中リールＭ５２における停止タイミングが１３番から１７番の５コマ分の範囲なら枚数優先制御で高め入賞し、それ以外の１５コマ分の範囲なら個数優先制御で１／８で安め入賞し、７／８で取りこぼしの０枚となる。

【２３６６】

このスラッシュ役Ａの停止制御についてまとめると、図３４８に示すように、左１ｓｔの打順では、左リールＭ５１の停止タイミングが１３番から１７番以外の１５コマ分である低ベースコマであれば、全リールに対して個数優先制御が適用されて１／８で１枚役が入賞し、７／８で取りこぼしの０枚となり（安め入賞）、左リールＭ５１の停止タイミングが１３番から１７番の５コマ分である高ベースコマであれば、全リールに対して枚数優先制御が適用されて１５枚役が入賞する（高め入賞）。中１ｓｔの打順では、上述の低ベースコマであれば、個数優先制御による安め入賞がされ、上述の高ベースコマであれば高め入賞となる。すなわち、上述の１５コマ分である低ベースコマとは、この１５コマ分を狙う（１５コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、高ベースコマに対して払出枚数の少ない１枚役が入賞し、高ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが低くなり（このため、「低ベースコマ」と称している）、上述の５コマ分の高ベースコマとは、この５コマ分を狙う（５コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、低ベースコマに対して払出枚数の多い１５枚役が入賞し、低ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが高くなる（このため、「高ベースコマ」と称している）ようになっている。また、右１ｓｔの打順では、停止タイミングに関わらず、１５枚役が入賞する高め入賞となる（これを、図３４８では「〇」と表記）。また、他のスラッシュ役Ｂ乃至Ｈについても、上述のとおりスラッシュ役Ａと同様となっている。

【２３６７】
すなわち、本実施形態では、目押しスラッシュ役１は、停止ボタンＤ４０に対する押し順及び停止タイミング（停止ボタンＤ４０の押下タイミング（リールの停止位置））といった操作態様に応じて、安め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞１０、１１、２６、２７に係る図柄組み合わせ、及びこれらの取りこぼしの際に表示される図示しない図柄組み合わせ）と、高め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞０９に係る図柄組み合わせ）とが入賞可能となっている。具体的には、最初に左リールＭ５１又は中リールＭ５２を、（左リールＭ５１及び中リールＭ５２において、それぞれ図３２９の１３番から１７番のいずれかの位置）で停止させると、安め入賞（１枚役又はこの取りこぼしの０枚）が可能となる。
【２３６８】
本実施形態では、有利区間でかつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいてはＡＴ抽選が行われるが（これについては後述する）、この目押しスラッシュ役１において、高め入賞した場合と安め入賞した場合とで、ＡＴ抽選で参照する抽選テーブルが異なり、高め入賞した場合にはＡＴの当選確率が相対的に低い低確率テーブルを用い、安め入賞した場合には、低確率テーブルよりもＡＴの当選確率が高い高確率テーブルを用いるようになっている（図３４８参照）。すなわち、目押しスラッシュ役１においては、高め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが多い一方でＡＴの当選確率が低い状況となり、安め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが少ない一方でＡＴ当選確率が高い状況となる。これにより、遊技者に対して、遊技メダルの払い出しが安め入賞よりも有利（遊技メダルの払い出しが多い）である代わりに、ＡＴ抽選が安め入賞よりも不利な（ＡＴ抽選が優遇されておらずＡＴが当選し難い）高め入賞を狙うのか、遊技メダルの払い出しが高め入賞よりも不利（遊技メダルの払い出しが少ない）である代わりに、ＡＴ抽選が高め入賞よりも有利な（ＡＴ抽選が優遇されてＡＴが当選し易い）安め入賞を狙うのかの選択させることができるようになる。例えば、持ち遊技メダルが少なく、ＡＴ抽選が優遇されるよりも先ず遊技メダルが欲しいと考えている遊技者であれば、高め入賞を選択し、持ち遊技メダルが充分にあり、多くの遊技メダルよりもＡＴ抽選の優遇を受けたいと考えている遊技者であれば、安め入賞を選択することが考えられる。
【２３６９】
換言すれば、目押しスラッシュ役１において、払出枚数の観点では、右１ｓｔが押し順正解（以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある）で、右１ｓｔ以外が押し順不正解（以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある）であり、ＡＴ抽選の有利度合いの観点では、左１ｓｔ、中１ｓｔが押し順正解（以後、「ＡＴ抽選に関する押し順正解」ということもある。）で、右１ｓｔが押し順不正解（以後、「ＡＴ抽選に関する押し順正解」ということもある）であるともいえる。すなわち、どの操作態様においても、払出枚数の観点又はＡＴ抽選に関する観点で有利となるという長所があるため、遊技者は、所望する遊技性（払出の多い遊技性又はＡＴ抽選が優遇される遊技性）のいずれかを選択することができるようになっている。
【２３７０】
このため、有利区間かつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいては、図３７で示す押し順表示装置（指示モニタ）には、高め入賞が可能な停止ボタンＤ４０の操作態様と、安め入賞が可能な停止ボタンＤ４０の操作態様との両方が指示（報知）されるようになっている。この押し順表示装置による指示態様の種々の表示例を図３４９に基づいて説明する。
【２３７１】
＜非ＡＴ中の目押しスラッシュ役１の指示態様：押し順表示装置＞
図３４９に示すように、２桁の７セグメントの表示方式である押し順表示装置において、高め入賞の操作態様を指示する（高めナビを行う）場合には、上位桁（図３７における２桁の７セグメントのうち、左側の７セグメント）に、高め入賞を示す二本線を表示し、

下位桁（図３７における２桁の７セグメントのうち、右側のセグメント）に右１ｓｔを示す「３」という数字（本実施形態では、左１ｓｔを「１」、中１ｓｔを「２」としている。）を表示する（指示態様１）。なお、この指示態様１においては、図３４９の※印にも示すように、二本線をスラッシュ役の意味とし、例えば、高めナビとして、１を左中右、２を左右中、３を中左右、４を中右左、５を右左中、６を右中左という６つの押し順が指示可能なように設定し、安めナビとして、例えば、７が左１ｓｔ、８が中１ｓｔ、９が右１ｓｔというように、７以降の数字を安めナビとして設定するようにしても良く、押し順ベルの仕様等に応じて適宜設定可能である。

【２３７２】

また、安め入賞の操作態様を指示（安めナビを行う）する場合には、上位桁に、安め入賞を示す三本線を表示し、下位桁に左１ｓｔを示す「１」という数字を表示する（指示態様２）。ここで、本実施形態の場合には、指示態様２において、図３４８にも示すように、左１ｓｔでも、中１ｓｔでも結果は同じであるため、上記「１」に代えて、下位桁に中１ｓｔを示す「２」を表示しても良い）。

【２３７３】

本実施形態では、押し順表示装置は、２桁の７セグメントしか設けていない仕様としており、上記の指示態様１及び２を同時に表示できない仕様となっている。このため、押し順表示装置には、先ず、指示態様１を表示し、ここから１秒後に指示態様２に切り替え、さらに１秒経過したら指示態様１に戻るというように、所定時間経過毎に指示態様１及び２を交互に切り替えることで、遊技者に対して、指示態様１及び２を同時に表示可能としている。なお、これに代えて、押し順表示装置として、２対の２桁の７セグメントを左右に並ぶように設け、左の２桁の７セグメントには指示態様１を、右の２桁の７セグメントには指示態様２を行う（押し順の表示を４桁で表示する）ようにしてもよい。

【２３７４】

また、上位桁が高め入賞に対応し、下位桁が安め入賞に対応するように設定して、上位桁に高め入賞が可能な右１ｓｔを示す「３」を表示する高めナビを行い、下位桁に安め入賞が可能な左１ｓｔを示す「３」を表示（上述のように、中１ｓｔを示す「２」を表示でもよい）する安めナビを行う（指示態様３）ようにしてもよい。また、これに加え、それぞれの７セグメントの右下に配置されたＤＰ（デシマルポイント）ランプを点灯させる（指示態様４）ことで、安め入賞及び高め入賞のナビをしている旨をわかりやすくするようにしても良い。さらに、出玉率の高い安め入賞（これについては、後述する）というように、出玉率の高い方のＤＰランプのみ点灯させる（指示態様５）ことで、どちらに従えば出玉率が高いか（遊技者にとって有利となるか）が把握できるようにしても良い。なお、図３７で示す例では、押し順表示装置の上記ＤＰが有利区間表示ＹＨを兼用しているため、指示態様４及び５を適用する場合には、例えば、７セグメントディスプレイによって構成されたクレジット表示装置Ｄ２００や特別遊技状態表示装置Ｄ２５０等のＤＰを有利区間表示装置ＹＨとしても良いし、また、図１や図２９３に示すような専用の有利区間表示器ＹＨを設けるようにすれば良い。また、上位桁が目押しスラッシュ役１であることを示す二本線を表示し、下位桁に目押しスラッシュ役１の種別（図３４９では、スラッシュ役Ａであることを示す「Ａ」）を表示するようにしても良い（表示態様６）。

【２３７５】

なお、押し順表示装置による指示としては、上述の指示態様１乃至６のように押し順のみを指示するものの他、押し順及び停止タイミング（その表示態様については特に限定しないが、例えば、上位桁に押し順を示す数値、下位桁に押下すべき停止タイミング（停止位置に対応した数値や記号等を表示する等）を指示するようにしても良いことは言うまでもない。

【２３７６】

＜目押しスラッシュ役１の表示態様：演出表示装置Ｓ４０＞

また、本実施形態では、有利区間かつ非ＡＴの状況下で、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいては、上述の押し順表示装置の他、演出制御装置Ｓ４０によっても高め

入賞及び安め入賞の操作態様の報知を行うことがあり、この演出表示装置Ｓ４０による指示態様を次に説明する。

【２３７７】

先ず、本実施形態では、目押しスラッシュ役１全体に対して、換言すれば、スラッシュ役Ａ乃至Ｈ（図３４２の「入賞・再遊技」の番号３１～３８）に対して、一つの上記演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）として、例えば、演出グループＡを割り当てる上記マスク処理を行っており、押し順表示装置に押し順ナビを表示しない遊技（指示を実行しない遊技）においては、演出グループＡを副制御基板Ｓに送信するようになっている。この演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、スラッシュ役Ａ乃至Ｈのどれに当選したのかはわからないものの、目押しスラッシュ役１が当選したことが把握できるため、目押しスラッシュ役１が当選したことに基づく示唆演出を行うことが可能となる。具体的には、例えば、演出表示装置Ｓ４０に「スラッシュ！！」といった表示を行う等、目押しスラッシュ役１が当選していることを示す旨の示唆演出（換言すれば、高め入賞及び安め入賞の操作態様の報知は行わず、単に目押しスラッシュ役１が当選したということを知らせる程度の演出）を行う。一方、有利区間における押し順表示装置に押し順ナビを表示する遊技（指示を実行する遊技）においては、「入賞・再遊技」の番号等のスラッシュ役Ａ乃至Ｈのどれに当選したかが副制御基板Ｓ側で判別可能な情報（例えば、どのスラッシュ役Ａ乃至Ｈが当選しているのかを示す情報等）を副制御基板Ｓ側に送信する。

【２３７８】

なお、目押しスラッシュ役１及び押し順ベル（図３４１及び図３４２で示す入賞－Ａ１条件装置乃至入賞－Ａ２４条件装置の総称）に一つの演出グループＡを割り当てた場合においては、この演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、目押しスラッシュ役１なのか押し順ベルなのかが不明であるため、上記の示唆演出を行わないようになっている。この場合、実行可能な演出としては、スラッシュ役を含む何らかの小役が成立した旨の演出等が考えられる。

【２３７９】

また、本実施形態では、スラッシュ役Ａ乃至Ｈはいずれも、左１ｓｔ、及び中１ｓｔにおいては安め入賞であり、右１ｓｔが高め入賞となっているため、上述の演出グループＡの送信を受けた副制御基板Ｓにおいては、左１ｓｔ又は右１ｓｔが安め入賞であり、右１ｓｔが高め入賞である旨の報知を行うことができる。この場合、具体的には、図３５０に示すように、例えば、キャラ同士がバトルしている画像を表示しているといった演出を行っている演出表示装置Ｓ４０において、この演出を邪魔しない表示領域の端の方（図３５０では、演出表示装置Ｓ４０の表示領域のうち、左下の表示領域）にて、左１ｓｔならＡＴ抽選優遇、右１ｓｔなら多くの遊技メダルが獲得できる旨の報知（表示）を行うことで、押し順表示装置とともに遊技者に、どちらの押し順を選択するのかを（高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかを）促すようになっている。

【２３８０】

このように、高め入賞及び安め入賞を有する目押しスラッシュ役１を設けていることにより、高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかの選択肢を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。また、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置Ｓ４０においても、高めナビ及び安めナビを行うようにしているので、押し順表示装置のみによる高めナビ及び安めナビに比して、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンＤ４０の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙い又は安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【２３８１】

ここで、演出表示装置Ｓ４０における上記示唆演出を行う場合には、押し順表示装置における指示態様１乃至６による指示が行われないようになっており、この状況下では、有

利区間であっても有利区間表示装置ＹＨを点灯（有利区間に滞在しても有利区間表示装置ＹＨが消灯したまま）させない仕様としている。なお、この場合はＡＴに移行したタイミングや最初の指示実行タイミングで有利区間表示装置ＹＨを点灯させるようにしても良い。これにより、目押しスラッシュ役１が当選して、演出表示装置Ｓ４０による示唆演出が行われた場合であっても、遊技者に対して、指示ではなく示唆程度の内容を報知することができる。

【２３８２】

一方で、演出表示装置Ｓ４０による図３５０で示す安め入賞及び高め入賞を指示する演出を行っている場合には、押し順表示装置における指示態様１乃至６が実行するようになっており、この状況下では、有利区間に滞在していれば、有利区間表示装置ＹＨを点灯させるようにしている。なお、本実施形態において非ＡＴとは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビしないが、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置Ｓ４０にて高め入賞及び安め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞及び安め入賞に係る操作態様を指示（演出表示装置Ｓ４０でも押し順表示装置でも安め入賞に係る操作態様を報知するよう構成してもよい）している状態を言う。これについては後述する各変形例においても同様である。また、ＡＴとは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビし、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置Ｓ４０にて高め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞に係る操作態様を指示している状態を言う。

【２３８３】

本実施形態では、レア役のうち、図３４１における再遊技－Ｃ条件装置（通称が強チェリーであり、通称が弱チェリーよりもＡＴの当選確率が高い）が当選した場合においては、スタートレバーＤ５０を押下すると、演出表示装置Ｓ４０に強チェリーが当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出を行う場合があるようにしている。また、目押しスラッシュ役１が当選した場合には、上述の強チェリーと同様に、演出表示装置Ｓ４０に目押しスラッシュ役１が当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出（なお、強チェリーが当選したときと同一のキャラクタをカットインさせても良い（同一の演出態様としても良い）。）を行った後、ＡＴ抽選が優遇されている安め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ抽選が優遇されている旨の演出を行うとともに、スピーカＤ２０からＡＴ抽選が優遇された旨の音声を出力する演出を行う一方で、高め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０においては、１５枚が獲得できた旨の演出を行う（換言すれば、ＡＴ抽選が優遇された旨の演出を行わない。特段、演出を行わないようにしても良い。）とともに、スピーカＤ２０からの音声の出力が無いようにしても良い。

【２３８４】

なお、ＡＴが確定するレア役（例えば、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止するＰＢ≠１の中段チェリー等）を設けている場合には、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止したら、演出表示装置Ｓ４０には例えば、ＡＴ確定の旨の演出を行うとともに、ＡＴが確定した旨の音声（例えば、上述の安め入賞よりも豪華な音声等）を出力するようにしても良い。この場合、中段チェリーが当選している時点で、ＡＴが確定しているため、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止しなかった場合でも、演出表示装置Ｓ４０の演出やスピーカＤ２０からの出力される音声については、左リールＭ５１の中段にチェリーが停止した場合と同様とするようにしてもよい。また、中段チェリーが当選しているゲームで、上述の音声の出力を行う等の演出１を行うとともに、中段チェリーが停止した場合にはバックランプ演出といった演出２を行い（演出１に加えて演出２も行う）、中段チェリーが停止しなかった場合には、上述の演出１は行うが上述の演出２を行わなかったり（演出１のみを行う）、或いは、中段チェリーが停止した場合とは異なるバックランプ演出といった演出３を行ったりする（演出１に加えて演出３を行う）といったように、中段チェリーが停止したか否かで演出の一部を相違させるようにしても良い。

【２３８５】
　また、通常区間においては、上述の通称が強チェリー等のレア役が当選した場合には、単にレア役が当選した旨の示唆演出を演出表示装置Ｓ４０やスピーカＤ２０によって行うようになっており（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「！」を表示する等）、通常区間において、目押しスラッシュ役１に当選した場合には、ＡＴに移行しないとともに、操作態様の指示も行えないため、上述のレア役が当選した場合と同様な示唆演出を行うようにしている。
【２３８６】
　また、本実施形態では、目押しスラッシュ役１における安め入賞の際のＡＴに関する特典は、ＡＴ抽選が優遇される点であり、ＡＴ中の安め入賞の場合には、特にＡＴに関する特典を付与しない仕様である。このため、本実施形態では、有利区間であり且つＡＴ中の状況下において、目押しスラッシュ役１が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０において高め入賞の操作態様を具体的に報知（本実施形態では、＊＊１と表示することで右１ｓｔの打順であることを報知する等）するとともに、押し順表示装置においても上述の高めナビを行うようにしている。このようにすることで、ＡＴ中においては、目押しスラッシュ役１を、ＡＴ中に押し順ナビが行われる押し順ベルである入賞Ａ１乃至２４条件装置と同様に取り扱うことができ、目押しスラッシュ役１を押し順ベルとして用いることが可能である。また、目押しスラッシュ役１が押し順ベルとして機能するため、非ＡＴ中よりも１５枚役が停止表示する確率を実質的に向上させることができる。
【２３８７】
　なお、本実施形態では、安め入賞及び高め入賞を遊技者に選択させる仕様としているため、非ＡＴ中に目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合においても、いわゆる押しミスには該当しないため、演出表示装置Ｓ４０やスピーカＳ２０や装飾ランプユニットＤ１５０等によって、押しミスである旨等の画像表示が行われないことは言うまでもない。一方、ＡＴ中に目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合には、既にＡＴ中であってＡＴ抽選の恩恵を受けられず、単に遊技メダルの払い出しが少なくなって損をするだけであるので、押しミスである旨の画像表示が行われるとともに、例えば、演出表示装置Ｓ４０の表示が暗転したり、ＡＴ中に目押しスラッシュ役１の高め入賞をナビしている仕様の場合には、この高め入賞のナビを行った画像を消去したり、或いは、「ＧＥＴ！！」といった遊技メダルの払い出しを受けた旨の表示をしなかったりするようにしても良い。また、上述の第１８実施形態のように、２枚賭けＢＢ内部中において３枚賭けで遊技を行う仕様（上述の遊技態様６）の場合においても、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて安め入賞に係る操作態様を行っても上述の画像表示は行われない一方、２枚賭けを行った場合には、２枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うようにしても良い。このように、２枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うことで、特に、上述の第１８実施形態の遊技態様５での遊技を選択して行っている場合においては、誤って２枚賭けでの遊技を行ってしまっても（遊技態様５で遊技しようとして誤って遊技態様６の遊技を行ってしまっても）、誤って２枚賭けをしたことを遊技者に気付かせることができる。
【２３８８】
＜目押しスラッシュ役１当選時におけるＡＴ抽選＞
　次に、目押しスラッシュ役１当選時における安め入賞及び高め入賞におけるＡＴ抽選の詳細について説明する。目押しスラッシュ役１は、上述のように押し順及び停止タイミングに応じて有効ラインに停止し得る図柄組み合わせが異なるため、スタートレバーＤ５０を押下して目押しスラッシュ役１が当選した時点では、どの図柄組み合わせが入賞するのかが不明であり、全リールＭ５０が停止して初めてどの図柄組み合わせが入賞したのかがわかることとなっている。このため、目押しスラッシュ役１の当選時におけるＡＴ抽選については、全リールＭ５０が停止した後の入賞判定から払出処理の前までのいずれかのタイミングで行われるようになっている。すなわち、本実施形態では、停止した図柄組み合

わせを見てＡＴ抽選を行う（停止した図柄組み合わせによってＡＴ抽選を実行する場合と実行しない場合があったり、ＡＴ抽選の当選確率が相違したりする（いずれか片方の構成のみを採用してもよい））ようにしており、上述のように、安め入賞での１枚役や０枚に係る図柄組み合わせの方が、高め入賞の１５枚役（高ベースコマ時の１５枚役も含む）に係る図柄組み合わせよりもＡＴ抽選を優遇するようしている。なお、本実施形態では、安め入賞での０枚に係る図柄組み合わせでもＡＴ抽選を優遇しているが、この０枚に係る図柄組み合わせの場合には、１枚役に係る図柄組み合わせよりもＡＴ抽選を優遇するようにしても良いし、ＡＴ抽選を行わないようにしても良い。

【２３８９】

例えば、図１８を例に取って説明すると、以下のような制御の流れとなる。図１８のステップＳ１２６９の入賞判定にてＹｅｓの後に、後述するスラッシュ１フラグが立ってなければ（スラッシュ１フラグがＯＦＦであれば）、そのままステップＳ２７４に進み、スラッシュ１フラグが立っていれば（スラッシュ１フラグがＯＮであれば）、目押しスラッシュ役１の安め入賞に係る図柄組み合わせなのか、高め入賞に係る図柄組み合わせなのか否かを判定し（図柄判定処理を実行し）、高め入賞に係る図柄組み合わせであれば、払出処理の実行よりも前のタイミングで、低確テーブルに基づいてＡＴ抽選を行い、ＡＴ抽選に当選していない場合には次ゲーム以降におけるＡＴの移行をセットせず、ＡＴ抽選に当選している場合には次ゲーム以降におけるＡＴの移行をセットした後、ＡＴ抽選結果に対応した演出コマンド（具体的には、ＡＴに当選した場合にはＡＴに当選した旨やＡＴに移行する旨を報知する演出コマンド、ＡＴに当選していない場合にはＡＴ抽選でハズレとなった旨やＡＴに移行しない旨を報知するための演出コマンド）を生成してステップＳ１２７４に進む。この演出コマンドにおける副制制御基板Ｓへの送信タイミングについては、例えば、ステップＳ１２９３の前までのいずれかのタイミング等の適宜のタイミングを適用可能である。一方、安め入賞に係る図柄組み合わせである場合には、上述の高め入賞の場合の制御の流れにおいて、「低確テーブル」を「高確テーブル」と読み替えた制御の流れと同様にした後、ステップＳ１２７４に進む（以後、この流れの制御を、「目押しスラッシュ１制御」と言う。）。

【２３９０】

なお、本実施形態では、実際に停止した図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選を行っているが、０枚（ハズレ）の場合においては、図柄組み合わせではなく、払出枚数が０枚であることをもって安め入賞に係る図柄組み合わせと判定した場合と同様に取り扱うようにしても良い。この場合、０枚（ハズレ）に係る図柄組み合わせが複数種類ある場合に比して、払出枚数が０枚という情報のみで済むため、容量の低減を図ることができる。

【２３９１】

また本実施形態では、目押しスラッシュ役１のうち、スラッシュ役Ａでは、上述のように１枚役である入賞１０に係る図柄組み合わせが入賞し得、図３４１及び図３４２において、入賞－Ａ１乃至Ａ２４条件装置を総括して称した押し順役（押し順ベル）のうち、例えば、図３４１に示すように、左中ベルＡ１（入賞－Ａ１条件装置）においても、１３２の押し順（左右中の押し順）を行った場合には入賞１０に係る図柄組み合わせが入賞し得るため、スラッシュ役Ａ当選時と左中ベルＡ１当選時とでは、同じ図柄組み合わせが入賞し得る（同じ出目が表示され得る）。この場合、上述のように、入賞判定のみであると、スラッシュ役Ａが当選したのか、左中ベルＡ１が当選したのかが不明である。このため本実施形態では、入賞判定よりも前に、目押しスラッシュ役１か否かを判断し、目押しスラッシュ役１であれば、上述の図１８の例で言うと、ステップＳ１２６９の入賞判定にてＹｅｓの後にそのまま上述の目押しスラッシュ１制御を行うようにし、目押しスラッシュ役１でなければ、上述の図１８のステップＳ１２６９でＹｅｓの後にそのままステップＳ１２７４に進む制御を行う（当選した役と停止した図柄組み合わせとで判定する制御を行う）ようになっている。例えば、図１９を例に取って説明すると、図１９におけるステップＳ３６１４でＹｅｓの後に、当選役が目押しスラッシュ役１なのか否かを判定し、目押しスラッシュ役１であれば、目押しスラッシュ役１である旨のスラッシュ１フラグを立て（

スラッシュ１フラグをＯＮにし）、目押しスラッシュ役１でなければ、スラッシュ１フラグが立っていない状態を維持（スラッシュ１フラグがＯＦＦの状態を維持）するようになっている（以後、この流れの制御を「制御２」と言う。）。

【２３９２】

このような制御２を設けることにより、押し順スラッシュ役１のいずれかの出目と、押し順役のいずれかの出目とが同一とすることができる分、図柄組み合わせの種類を低減することができ、リール配列や図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。この結果、図柄組み合わせのデータ量も削減することができ、容量の削減にもつながる。

【２３９３】

本実施形態では、上述のように目押しスラッシュ役１と押し順ベルとにおいて、同一の図柄組み合わせが発生するため、入賞判定の前に、スラッシュ１フラグを立てる処理を行っているが、目押しスラッシュ役１の安め入賞でしか表示されない図柄組み合わせとした場合には、上述の制御２を設ける必要がなくなることは言うまでもない。この場合、制御２がなくなる分、容量の削減を図ることができる。

【２３９４】

なお、本実施形態では、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選した際には、ＡＴ抽選を行わず、全リールが停止し、そのゲームでの図柄組み合わせが確定した入賞判定から払出処理までの間にＡＴ抽選を行っているが、これに代えて、スタートレバーＤ５０押下して目押しスラッシュ役１が当選した際において、この目押しスラッシュ役１にて表示可能な全ての図柄組み合わせに対してＡＴ抽選を行って、これらのそれぞれの抽選結果をＲＡＭ等に記憶しておき、全リールが停止した後の入賞判定にて、最終的な図柄組み合わせが判定されたら、上記ＲＡＭ等に記憶した各抽選結果のうち、その図柄組み合わせに対応した抽選結果を最終的なＡＴ抽選の抽選結果とするようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機にＡＴ抽選を行い、これに当選した場合にはその旨のフラグを立てる一方で、当選しなかった場合にはフラグを立てないようにし、上記入賞判定後にこのフラグが立っていたら、入賞判定で得た図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選を行い（換言すれば、入賞判定前のＡＴ抽選が第１段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第２段階の抽選であり、これらの第１及び第２抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはＡＴ当選という仕様）、入賞判定後にこのフラグが立っていなかった場合にはＡＴ抽選を行わないようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機に所定の確率で当選するＡＴ抽選を行い、その後停止した図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選（停止した図柄組み合わせによってＡＴ抽選の当選確率が相違していても良いし、ＡＴ抽選を実行しない図柄組み合わせを有していても良い）を実行するよう構成しても良い（いずれかのＡＴ抽選に当選した場合には、その後ＡＴに移行することとなる）。

【２３９５】

なお、本実施形態では、レア役等が当選した場合には、スタートレバーＤ５０押下後において、レア役が当選したらそのままＡＴ抽選を行うというように入賞判定前のいずれかのタイミング（例えば、図１８に示すタイミング等）でＡＴ抽選をする一方で、目押しスラッシュ役１の場合には、入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選を行うようにしているが、これに代えて、目押しスラッシュ役１以外のレア役等においては、目押しスラッシュ役１に合わせて入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選をするようにしても良い。この場合、ＡＴ抽選に係る処理が一本化できるため、容量の削減を図ることができる。また、有利区間でかつ非ＡＴ中といった通常の遊技であっても、目押しスラッシュ役１で安め入賞狙いすることで、ＡＴ抽選が優遇されるため（ＡＴに関する利益を付与されるため）、遊技者は安め入賞狙いを行うことで、ＡＴに関する期待感を膨らませることができる。

【２３９６】

また、本実施形態では、上述のように、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した場合には高確テーブルにてＡＴ抽選を行い、高め入賞した場合には低確テーブルでＡＴ抽選を行うが、その次ゲームでレア役等に当選した場合には、当選したレア役等に応じた抽

選テーブル（所定の確率）でＡＴ抽選を行うようになっている。換言すると、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合と、目押しスラッシュ役１に当選して高め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合とで、レア役等に当選したゲームにおいては、同一の抽選テーブル（所定の確率）でＡＴ抽選を行うようになっている。すなわち、目押しスラッシュ役１に当選し、安め入賞及び高め入賞したことに基づくＡＴ抽選については、目押しスラッシュ役１に当選した当該ゲームでのみ有効であり、次ゲーム以降については何らの影響も与えないようにしている。このようにすることで、遊技者が、目押しスラッシュ役１に当選した当該ゲームにて遊技をやめた場合において、その次の遊技者に対して、目押しスラッシュ役１の当選に基づくＡＴ抽選等の影響を及ぼすことを防止することができる。仮に、目押しスラッシュ役１の高め入賞に基づいて使用される低確テーブルが、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲームの次ゲーム以降も用いられるような仕様とした場合、目押しスラッシュ役１が当選させた遊技者が、その当該ゲームで遊技をやめた場合、その次の遊技者においては、ＡＴ抽選等に関しては最初から不利な状態での遊技を行うこととなって不合理であるが、本実施形態のように、次ゲーム以降に影響を及ぼさないようにすることでこのような不合理の発生を防止することができる。

【２３９７】

なお、上述の不合理を防止することができれば良いので、目押しスラッシュ役１が当選することで、例えば、所定ゲーム間において、レア役等に当選した際のＡＴの当選確率が高確率状態となるといった仕様を採用した場合には、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲームの次ゲーム以降においてこの高確率状態を維持するようにしても良い。要は、目押しスラッシュ役１の当選した当該ゲームにおいて、高め入賞時に用いられる低確テーブルといった遊技者に不利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役１の当該ゲームにて完結するようにし、上述の高確率状態等といった遊技者に有利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役１が当選した当該ゲーム以降も引継ぎ可能とするようにしてもよい。

【２３９８】

＜目押しスラッシュ役１の出玉率等＞

次に、目押しスラッシュ役１における出玉率等について説明する。目押しスラッシュ役１は、上述のように０枚又は１枚の遊技メダルが得られる（換言すれば、１５枚の遊技メダルが得られるという特典が付与されないともいえる）左１ｓｔ又は中１ｓｔの押し順による安め入賞と、１５枚の遊技メダルが確実に得られる右１ｓｔの押し順による高め入賞とを有している。本実施形態では、設定１において、非ＡＴの場合には、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、左１ｓｔ又は中１ｓｔの押し順でかつ低ベースコマを目押しする操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールＭ５１に毎ゲーム６番のバーを目押しする停止操作（小役の取りこぼしを最小限に抑制可能な押下位置での停止操作）を行うとともに、ＡＴの場合には、押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役１当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第１の遊技方法で（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、１７５００ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が１００％未満となるように設定しており、設定１において、非ＡＴの場合には、目押しスラッシュ役１が当選したゲームにおいて、右１ｓｔの押し順の操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールＭ５１に毎ゲーム６番のバーを目押しする停止操作を行うとともに、ＡＴの場合には押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役１当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第２の遊技方法で（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、１７５００ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が１００％未満となるように設定している。

【２３９９】

本実施形態では、特に第２の遊技方法（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）を行った場合においても、１００％未満とするようにしていることにより、遊技者に第１遊技方法を行わせる（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）意義を生じさせるようにしている

（仮に、第２の遊技方法で出玉率が１００％を超える場合には、ずっと第２の遊技方法を行っていれば遊技メダルが増加するため、そもそも第１の遊技方法を行う必然性がなくなる）。ここで、上記においては、設定１を例に取って説明したが、他の設定値についても同様である。また、設定４以上のいわゆる高設定（特に、最高設定である設定６）の場合には、上記各遊技方法においてその出玉率が１００％以上となるように設定しても良いが、高め狙い及び安め狙いの実効を図るため、上記各遊技方法のそれぞれの出玉率が同一（又は、略同一であり、どちらの遊技方法で遊技を実行しても著しい損失が生じない）となるようにすることが望ましい。なお、この出玉率の計算においては、例えば、上述の第１８実施形態でも説明した式（１）や（２）等によって求められるが、本実施形態では、その出玉率の計算式等については省略する。これは本実施形態において以後に説明する各種出玉率についても同様である。

【２４００】

また、本実施形態では、特定の設定値（例えば、設定１乃至６のいずれか）において、上記第１の遊技方法で所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）を行った場合の出玉率をＡとし、上記特定の設定値において、上記第２の遊技方法で上記所定遊技回数を行った場合の出玉率をＢとした場合、出玉率Ａは出玉率Ｂよりも大きく（出玉率Ａ＞出玉率Ｂ）なるように設定されている。

【２４０１】

すなわち、第２の遊技方法による高め入賞狙いでの操作態様のみを上記所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行って、高め入賞による１５枚を取り続けることで利益を受けた場合よりも、第１の遊技方法による安め入賞狙いでの操作態様のみを例えば上記所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行って、ＡＴ等による利益を受けた場合の方が、上記所定遊技回数遊技した場合の出玉率が多くなるような仕様としている。ここで、有利区間に滞在している場合には、安め入賞狙いについては、高め入賞狙いよりもＡＴ当選しやすい分、ＡＴによる恩恵を受けることで、安め入賞狙いの方が出玉率が高くなるようになっている。また、ＡＴが行えない非有利区間に滞在している場合には、ＡＴが無い分、高め入賞狙いの方が出玉率が高くなるが、本実施形態では、図３４５にも示すように、全役にて有利区間が当選するため、非有利区間の滞在ゲーム数としては約１ゲーム程度であり、上記所定遊技回数のうちの大部分が有利区間で占められているため、全体としての出玉率は安め入賞狙いの方が多くなるようになっている。

【２４０２】

このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、最終的にはＡＴ等による付与される利益が大きくなって、高め入賞狙いよりも有利となるような遊技性を創出することができる。また、有利区間においては安め入賞狙いを行い、非有利区間では高め入賞狙いを行うというように、有利区間に滞在している場合と、非有利区間に滞在している場合とで、安め入賞狙いと高め入賞狙いとを切り替えるという技術介入性も創出することができる。

【２４０３】

また、本実施形態では、上記第１遊技方法（安め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定１の出玉率Ｃと、上記第１遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合における設定６の出玉率Ｄとの差αは、上記第２遊技方法（高め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定１の出玉率Ｅと、上記第２遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合に得おける設定６の出玉率Ｆとの差βよりも大きくなるように設定されている。具体的な一例を挙げると、安め入賞狙いの設定１の出玉率Ｃが９７％、設定６の出玉率Ｄが１１５％であり、高め入賞狙いの設定１の出玉率Ｅが９６％、設定６の出玉率Ｆが９９％であり、安め入賞狙いの設定１と設定６との出玉率の差αは、１８％（１１５％（出玉率Ｄ）－９９％（出玉率Ｃ）＝１８％）であり、高め入賞狙いの設定１と設定６との出玉率の差βは、３％（９９％（出玉率Ｆ）－９６％（出玉率Ｅ））であり、出玉率の差αの方が、出玉率の差βよりも大きくなっている（出玉率の差α＞出玉率の差β）。このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、出玉率の分散が大きくなる（出玉率が荒くなる）遊技性を創出することができる。なお、上記において、設定６の出玉率Ｆ

（高め入賞狙いでの出玉率）は９９％としていたが、これを、１００％以上とするようにしても良く、例えば、出玉率Ｆを１０１％とした場合には、第１の遊技方法による安め狙いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行った場合であっても、第２の遊技方法による高め狙いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）場合であっても、いずれも遊技メダルが増加している（出玉率が１００％以上）ことが期待できる。

【２４０４】

また、目押しスラッシュ役１は、上述のように押し順及び停止タイミングによって１５枚役が入賞可能となっており、単に押し順正解のみで１５枚役が入賞する押し順役やＰＢ＝１の１５枚役に比べて、その入賞率が低いものとなっているため、その分、上述のベースを下げることができる。この結果、ベースを低くした分、ＡＴの当選確率やＡＴ中における１ゲームあたりの純増枚数（傾斜と称することがある）といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高ＴＹ（低ベースでかつＡＴ１回分の遊技メダル獲得の期待枚数が相対的に高い）の回胴式遊技機を提供することができる。

【２４０５】

＜変形例１＞

次に、本実施形態に係る変形例１を説明する。この変形例１では、上述の本実施形態とはリール配列が異なっているとともに、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役１に代えて、この目押しスラッシュ役１とは図柄組み合わせ等が異なる目押しスラッシュ役２を適用したこと等が異なる。ここで、図３５１は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧及び目押しスラッシュ役２を説明する図であり、図３５２は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【２４０６】

本変形例１に係るリール図柄配列は、図３５１で示す通りであり、左リールＭ５１において、「青ランプ」図柄（以後、単に「青ランプ」と言うこともある。）は、１２番とここから５コマ離れた１７番との２つ設けられ、「赤ランプ」図柄（以後、単に「赤ランプ」と言うこともある。）は、２番とここから５コマ離れた７番との２つ設けられて、停止操作タイミングが左リールＭ５１において８番から１７番までの１０コマの範囲であれば引き込めるようになっていることにより、それぞれが１／２の入賞率の図柄となっている。また、中リールＭ５１及び右リール５３において、「青ランプ」及び「赤ランプ」ともに、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変形例１のリプレイに係る図柄組み合わせは、各リールにそれぞれ、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変形例１の有効ラインは、中段一直線となっている。

【２４０７】

本変形例１に係る目押しスラッシュ役２は、スラッシュ－Ａ条件装置、スラッシュ－Ｂ条件装置を含む複数の条件装置を有しているが、ここでは、これらのスラッシュ－Ａ条件装置、スラッシュ－Ｂ条件装置を説明し、他の条件装置については省略する。スラッシュ－Ａ条件装置では、上述の図３４８で言う「低ベースコマ」での１枚役として、「青ランプ・赤ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役１（ＡＴ抽選においては高確テーブル）と、「青ランプ・青ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役２（ＡＴ抽選において高確テーブル）との２種類が設けられ、上述の図３４８で言う「高ベースコマ」での１５枚役として「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」の高め役（ＡＴ抽選においては低確テーブル）が設けられ、上述の図３４８で言う「右１ｓｔ」で入賞する１５枚役として、「リプレイ・リプレイ・青ランプ」のＰＢ＝１の図柄組み合わせの変則高め役（ＡＴ抽選においては低確テーブル）とが設けられている。また、スラッシュ－Ａ条件装置における左リールＭ５１における高ベースコマは、３番から７番の５コマであり、これ以外が低ベースコマとされ、中リールＭ５１を最初に押した場合には、「青ランプ」が優先的に停止するようになっている。

【２４０８】

したがって、スラッシュ－Ａ条件装置では、左１ｓｔの打順にて、左リールＭ５１に低ベースコマの範囲にて「青ランプ」を目押しして有効ライン上（左リール中段）に「青ランプ」を停止させると、中リールＭ５２の「赤ランプ」及び右リールＭ５３の「青ランプ」はそれぞれＰＢ＝１であるため、安め役１が入賞し、左１ｓｔの打順にて、左リールＭ５１に高ベースコマの範囲にて「赤ランプ」を目押しして有効ラインに「赤ランプ」を停止させると、中リールＭ５２の「青ランプ」及び右リールＭ５３の「青ランプ」はそれぞれＰＢ＝１であるため、高め役が入賞する。また、スラッシュ－Ａ条件装置において、中１ｓｔの打順にて、中リール中段を押下すると上述のように「青ランプ」が停止し、これによって、表示可能な図柄組み合わせが安め役２の「青ランプ・青ランプ・青ランプ」か、高め役の「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」のいずれかとなるため、左リールＭ５１に「青ランプ」を目押しして停止させると安め役２が入賞し、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しして停止させると高め役が入賞する。なお、スラッシュ－Ｂ条件装置については、スラッシュ－Ａ条件装置における「赤ランプ」と「青ランプ」とが逆になった点のみが異なる（上述のスラッシュ－Ａ条件装置の説明において、「青ランプ」を「赤ランプ」に、「赤ランプ」を「青ランプ」に一律に読み替える）のみであるため、その説明を省略する。

【２４０９】

すなわち、本変形例１においては、左１ｓｔ及び中１ｓｔの場合は、ＡＴ抽選が優遇される安め役（１枚役）又は、ＡＴ抽選が優遇されない高め役（１５枚役）が入賞し得、右１ｓｔの場合はＡＴ抽選が優遇されない１５枚役のみが入賞する構成としており、上述の左１ｓｔ及び中１ｓｔのように、高め役（１５枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがある。換言すれば、上述の左１ｓｔ、中１ｓｔのように、安め役（１枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、高め役（１５枚）に係る図柄組み合わせが揃うこともあるともいえる。

【２４１０】

このように、高め役（１５枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがあるようにしているため、例えば、ＡＴの天井ゲーム数が設定されている仕様において、天井ゲーム数が近く、ＡＴ抽選を受けるよりも１５枚役を取った方がメリットがある場合において、本来、安め入賞狙いでＡＴ抽選を受けることを選択した遊技者が、あえて高め入賞狙いに切り替えるというように、本来的には実行されない（本来意図しない）遊技方法による攻略性の実効を低減することができる。

【２４１１】

本変形例１においては、目押しスラッシュ役２のうち、スラッシュ－Ａ条件装置に対して１つの演出グループ（演出グループについては、「演出グループ番号」とも称することもある。例えば、演出グループＡ）が割り当てられ、スラッシュ－Ｂ条件装置にて別の１つの演出グループ（例えば、演出グループＢ）が割り当てられており、副制御基板Ｓにおいては、目押しスラッシュ役２のうち、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立したこと（当選したこと）を把握できるようになっている。有利区間中で非ＡＴの状態で、目押しスラッシュ役２が当選した場合において、副制御基板Ｓには上述の演出グループＡ又はＢ等の情報が送信されており、副制御基板Ｓは、この演出グループＡ又はＢに応じた演出コマンドを生成することで、演出表示装置Ｓ４０等に演出グループＡ又はＢに応じた演出を実行させるようになっている。

【２４１２】

具体的には、図３５２に示すように、スラッシュ－Ａ条件装置成立時においては、演出表示装置Ｓ４０には、「そこの図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを青文字で表示し、その背景も青色にするといった演出グループＡに対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ－Ａ条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左

リールＭ５１に「青ランプ」を目押しすることで（上述のように、「青ランプ」が停止可能な範囲である８番から１７番までの１０コマの範囲のいずれかのタイミングで左停止ボタンＤ４１を押下することで）、ＡＴ抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しすることで、１５枚の払い出しを受けることができるようになる。換言すれば、本変形例１の演出表示装置Ｓ４０による演出態様（本変形例１の場合には、表示されている色）は、どの図柄（「青ランプ」）を目押しすれば安め入賞狙いが可能なのかというように、安め入賞狙いに対応した停止タイミングを示唆しているといえ、遊技者は、この示唆によって安め狙いの図柄が把握できるとともに、この安め入賞狙いの図柄から高め入賞狙いの図柄（「赤ランプ」）をも把握することができ、この把握に基づいて、遊技者の意思によって安め狙い入賞や高め狙い入賞のいずれかを選択可能としているともいえる。

【２４１３】

一方、図３５２に示すように、スラッシュ－Ｂ条件装置成立時においては、演出表示装置Ｓ４０には、「そこの図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを赤文字で表示し、その背景も赤色にするといった演出グループＢに対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ－Ｂ条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「赤ランプ」を目押しすることで、ＡＴ抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左１ｓｔの押し順にて、左リールＭ５１に「青ランプ」を目押しすることで、１５枚の払い出しを受けることができるようになる。このように、演出グループＡ及びＢに対応した演出においては、セリフの色や背景の色が異なるのみで、他は全く同一の演出を行っており、セリフの色や背景の色によって、成立している条件装置を示唆するようになっている。

【２４１４】

なお、本変形例１では、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置にそれぞれ演出グループＡ及びＢを割り当てたが、これに代えて、スラッシュ－Ａ条件装置と押し順ベル群Ａ（例えば、図３１４の入賞－Ａ１乃至Ａ８を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）とを演出グループＡとし、スラッシュ－Ｂ条件装置と押し順ベル群Ｂ（例えば、図３１４の入賞－Ｂ１乃至Ｂ８を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）を演出グループＢとしても良い。この場合であっても、副制御基板Ｓにおいては、演出グループＡやＢの場合には、一律に、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出を実行することができる。この場合、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置の１枚役の図柄組み合わせと、１５枚役である押し順ベルの取りこぼし時の１枚役の図柄組み合わせとが同一となるようにしても良い。

【２４１５】

本変形例１では、図示しないが、演出表示装置Ｓ４０にて、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆演出を行っている際においては、押し順表示装置での指示を行っておらず、この場合は、有利区間に滞在していても有利区間表示器ＹＨは点灯しないようにしており、ＡＴが開始されたときに有利区間表示装置ＹＨが点灯するようになっている。なお、有利区間でかつ非ＡＴ中において、押し順表示装置にて、上述の本実施形態と同様な示唆（図３４９の各態様参照）を行う場合には、上述の本実施形態と同様に、有利区間表示装置ＹＨを点灯する仕様としている。

【２４１６】

また、本変形例１では、有利区間で非ＡＴ中の状態では、原則として、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出（以後、単に「示唆演出」ということもある。）を行うが、例えば、上述の前兆中や連続演出中といった特定の状況下においては、目押しスラッシュ役２が当選したとしても、上述の示唆演出を行なわないようにしても良い。この特定の状況下としては、上述の前兆中や連続演出中の他、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満（例えば、１００ゲーム未満など）の状況や、例えば、上述のようにＡＴ終了後に指定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）行わ

れる減少区間といった所定の遊技状況や所定の期間等が挙げられる。このようにすることで、遊技者は、前兆演出や連続演出を行っている際に、示唆演出によって目押しなどを強いられることがないため、前兆演出や連続演出に集中することができる。特に、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、無駄な示唆演出を行わないようにすることができる。この結果、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役２が当選してもその示唆演出を行わないようにしているため、前兆中や連続演出中に目押しスラッシュ役２が当選している旨の示唆によって、意図的に高め入賞狙いを行うと言った攻略性を防止することができる。

【２４１７】

なお、上記特定の状況下において、特に、上述のように、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においては、演出表示装置Ｓ４０による高め入賞の操作態様を報知するとともに、押し順表示装置においても、高め入賞の操作態様を指示するようにしても良い。この場合、ＡＴへの移行前に目押しスラッシュ役２が当選することで、出玉を増やすことができる。また、ＡＴへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下にのみ、演出表示装置Ｓ４０による上記報知や押し順表示装置による指示を行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の報知や指示がなされること自体が、ＡＴへの移行が確定した旨の報知とすることができる。さらに、目押しスラッシュ役２における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、演出表示装置Ｓ４０による上記報知や押し順表示装置による指示を高頻度で行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の操作態様の報知や指示がなされることで、遊技者にＡＴの移行への期待感を持たせることができる。

【２４１８】

また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役２が当選していたらその示唆演出を演出表示装置Ｓ４０にて行うような仕様としても良い。この場合における示唆演出の態様としては、例えば、上述の本実施形態のように既に行われている演出を邪魔しない端の方（イメージ的には、図３５０参照）にて小さく示唆する等というように、図３５２で示す通常の示唆演出とは異なる態様が一例として挙げられる。この示唆演出の他の態様としては、例えば、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示やスピーカからの「バシュン」といった効果音の出力などによって、目押しスラッシュ役２が当選していることを示唆するようにしても良い。

【２４１９】

このように本変形例１においても、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置Ｓ４０にて、スラッシュ－Ａ条件装置やスラッシュ－Ｂ条件装置が成立している旨の示唆を行うので（換言すれば、安め狙い入賞が可能な図柄、高め狙い入賞が可能な図柄の示唆を行うので）、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンＤ４０の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙い又は安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【２４２０】

また、本変形例１では、上述のように中１ｓｔの押し順で中リールＭ５２を最初に停止した場合、中リールＭ５２の中段に「青ランプ」が停止した場合には、スラッシュ－Ａ条件装置が作動しており、左に「青ランプ」を目押しすれば安め役２が入賞可能であり、中リールＭ５２の中段に「赤ランプ」が停止した場合には、スラッシュ－Ｂ条件装置が作動しており、左に「赤ランプ」を目押しすれば安め役２が入賞可能であることが判別可能となっている（中リールＭ５２の停止図柄を基に、安め役を入賞させるための左リールＭ５１の図柄（停止位置）が特定可能となっている）。このため、エラー等で、演出表示装置

Ｓ４０等による上述の示唆を行う演出を行えなくなった（又は、視認困難となった）場合であっても、中１ｓｔの押し順を行うことによって、安め入賞狙い及び高め入賞狙いを滞りなく行うことができる。また、上述のように、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示によって、目押しスラッシュ役２が当選していることを示唆する示唆演出を行った場合においては、遊技者は上述のように中リールの出目で安め入賞２を入賞させる左リールＭ５１の停止位置が把握できるため、遊技者の技量（遊技者の技術介入）によって安め入賞２を入賞させることができるようになる。

【２４２１】

＜変形例２＞

次に、本実施形態に係る変形例２を説明する。この変形例２では、目押しスラッシュ役として、上述の本実施形態に係る目押しスラッシュ役１及び変形例１に係る目押しスラッシュ役２に代えて、図３５３に示す目押しスラッシュ役３を適用した点等が異なる。この図３５３は、第１９実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役３を説明するための図である。

【２４２２】

図３５３に示すように、目押しスラッシュ役３は、概して、図３４８に示す目押しスラッシュ役１を細分化したものである。目押しスラッシュ役３のスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４における左１ｓｔの低ベースコマについては、図３４８に示す目押しスラッシュ役１と同様に、１／８で１枚役である１枚Ａに係る図柄組み合わせが入賞し、７／８で外れ（０枚）に係る図柄組み合わせが入賞する。一方、高ベースコマについては、例えば、目押しスラッシュ役１の高ベースコマである図３２９の左リールＭ５１の１３番から１７番までを例に取って説明すると、以下の通りである。図３２９において、左リールＭ５１の１３番におけるリプレイのタイミングで停止ボタンを押下した場合には、１４番が１コマスベリ、１５番が２コマスベリ、１６番が３コマスベリ、１４番が４コマスベリとなるが、例えば、１コマ乃至３コマスベリの１４番から１６番までの３コマの範囲内のいずれかで停止ボタンが押下された場合（上記３コマの範囲内のいずれかが停止タイミングであった場合）には、上述の個数優先制御が全リールに対して適用されることによって１枚役である１枚Ｂに係る図柄組み合わせを入賞させ（３／４で１枚役）、１７番のベルＡの停止タイミングである場合には、上述の枚数優先制御が全リールに対して適用されることによって１５枚役（高め）に係る図柄組み合わせ入賞させるようになっている（１／４で１５枚役）。すなわち、高ベースコマのうち、どの図柄に対応した停止タイミングかによって、上述の個数優先制御又は枚数優先制御のいずれかが全リールに対して適用されて、１枚役である１枚Ｂ又は１５枚役が入賞するようになっている。

【２４２３】

また、目押しスラッシュ役３は、スラッシュ役Ａ１の場合には、中右左の押し順であれば、上述の高ベースコマでの高めと同一の１５枚役に係る図柄組み合わせが入賞する（図３５３においても、図３４８と同様に「〇」と表記している。以後の変形例についても同様とする）。スラッシュ役Ａ１において、その他の中右左、右左中、右中左の押し順では、ＰＢ＝１の１枚役（押し順ベルこぼしの１枚役）である１枚Ｃに係る図柄組み合わせが入賞する（これを、図３５３では、「こぼし」と表記）。また、スラッシュ役Ａ２乃至Ａ４については、上述のスラッシュ役Ａ１に対して、「〇」の押し順が互いに異なり、これ以外の押し順が「こぼし」となっている。

【２４２４】

スラッシュ役Ａ１においては、左１ｓｔでの高ベースコマ（高め位置）では、上述のように、１５枚役に係る図柄組み合わせ又は１枚役である１枚Ｂに係る図柄組み合わせが入賞可能であるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては上述のように相対的にＡＴ当選がし難い（ＡＴ抽選が優遇されない）低確テーブルが用いられる（ＡＴ抽選弱い）。また、スラッシュ役Ａ１では、左１ｓｔでの低ベースコマ（安め位置）では、１枚役である１枚Ａに係る図柄組み合わせ又は外れの０枚に係る図柄組み合わせであるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関してはいずれも上述のように相対的にＡＴ当選がし

易い（ＡＴ抽選が優遇される）高確テーブルが用いられる（ＡＴ抽選強い）。また、スラッシュ役Ａ１では、中右左の押し順（ＡＴ抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順正解）では、１５枚役に係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては上述と同様に低確テーブルが用いられる。さらに、「こぼし」の押し順（ＡＴ抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順不正解）では、１枚役である１枚Ｃに係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選に関しては、低確テーブルが用いられる。これについては、スラッシュ役Ａ２乃至４においても同様であるため、これらの説明は省略する。

【２４２５】

すなわち、本変形例２では、上述のように入賞判定から払出処理の間に行われるＡＴ抽選において、１５枚役、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ、０枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルにてＡＴ抽選を行っており、図３５３にも示すように、左１ｓｔの低ベースコマでの１枚Ａ及び０枚の図柄組み合わせの場合には、高確テーブルを用いてＡＴ抽選を行い、その他の１５枚、１枚Ｂ、１枚Ｃについては、低確テーブルにてＡＴ抽選を行うようになっている。なお、高ベースコマでの１枚役である１枚Ｂの場合にはＡＴ抽選そのものを行わないしようとしても良いし、また、高ベースコマにおいて１枚役に代えて取りこぼしの０枚であった場合においても、上述のように低確テーブルにてＡＴ抽選を行う（ＡＴ抽選が優遇されない）か、或いは、ＡＴ抽選そのものを行わない仕様としても良い。

【２４２６】

したがって、同じ１枚役でも、低ベースコマに対応した１枚役である１枚Ａと、高ベースコマや「こぼし」にそれぞれ対応した１枚役である１枚Ｂ及び１枚ＣとでＡＴ抽選の有利度が異なるようになっている。また、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃのそれぞれに対応する図柄組み合わせは、互いに異なっており、遊技者は、１枚役が入賞したときの図柄組み合わせ（出目）によって、高確テーブルによるＡＴ抽選を受けたのか、低確テーブルによるＡＴ抽選を受けたのかが把握できるようになっている。

【２４２７】

換言すれば、本変形例２においては、１５枚役を取りこぼすことにより入賞する１枚Ｂの図柄組み合わせ（１５枚役を取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）と、安め入賞狙いでの１枚Ａまたは０枚の図柄組み合わせ（１枚Ａを取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）とがあるが、有利区間であって非ＡＴ中のＡＴ抽選においては、１枚Ｂの図柄組み合わせよりも、１枚Ａの図柄組み合わせおよび０枚の図柄組み合わせの方がＡＴ抽選について優遇されていると言える。また、上述の押し順ベルのこぼしの１枚役である１枚Ｃよりも、低ベースコマに対応した１枚役である１枚Ａの方が、ＡＴ抽選について優遇されているといえる。また、上記高ベースコマでの１枚役である１枚Ｂと１５枚役のこぼしの１枚ＣとではそれぞれＡＴ抽選が優遇されておらず、本変形例２では、これらのＡＴの当選確率は同一としいる。なお、ＡＴ抽選において、１枚Ａの図柄組み合わせよりも、０枚の図柄組み合わせの方を優遇するようにしたり、或いは、０枚の図柄組み合わせよりも、１枚Ａの図柄組み合わせの方を優遇するようにしたりしても良く、安め入賞狙いにおけるどの図柄組み合わせに対して、ＡＴ抽選をどのぐらい優遇するのかは適宜設定可能である。また、本変形例２では、１枚Ｂ及び１枚ＣのＡＴの当選確率を同一としたが、１枚Ｂよりも１枚Ｃの方がＡＴの当選確率が高いようにする等、ＡＴの当選確率が互いに異なるようにしても良い。

【２４２８】

このように、本変形例２では、１５枚役、１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ、０枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルを参照してＡＴ抽選を行っており、特に、１枚役に関しては複数種類の１枚Ａ、１枚Ｂ、１枚Ｃ持たせているとともに、１枚Ａや０枚がＡＴ抽選優遇、１５枚役が払出優遇というように、ＡＴに関する利益と払出に関する利益を明確に区分けしているため、１５枚役狙い、ＡＴ優遇の１枚Ａ狙い、その他の意図等による１枚役の１枚Ｂ又は１枚Ｃ狙いというように、選択できる遊技の幅が広が

り、より遊技者の趣向に合わせた遊技性を選択することができる。
【２４２９】
なお、本変形例２における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４を１つの演出グループＡとしても良いし、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４と上述の押し順ベル群Ａとを一つの演出グループＡとしても良いし、或いは、スラッシュ役Ａ１及び押し順ベル群Ａを演出グループＡとし、スラッシュ役Ａ２及び押し順ベル群Ｂを演出グループＢというように各スラッシュ役Ａ乃至Ｈのそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれを一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。
【２４３０】
＜変形例３＞
次に、第１９実施形態の第３変形例について説明する。この変形例３では、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役１乃至３に代えて、レア役として機能する目押しスラッシュ役（弱チェ）等を用いるとともに、レア役として機能するスラッシュ役として、目押しによるスラッシュ役の他、押し順による押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を用いた点等が異なる。この図３５４は、第１９実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。
【２４３１】
＜レア役としての目押しスラッシュ役＞
本変形例３では、レア役としての目押しスラッシュ役として、弱チェリーとしての「目押しスラッシュ役（弱チェ）」と、強チェリーとしての「目押しスラッシュ役（強チェ）」と、中段チェリーとしての「目押しスラッシュ役（中段チェ）」とを有しており、これらの目押しスラッシュ役の安め入賞時の出目がそれぞれ、弱チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１上段又は下段に「チェリー」が停止し、中リールＭ５２、右リールＭ５３は任意の図柄（ＡＮＹ図柄）である図柄組み合わせ）、強チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１上段又は下段に「チェリー」が停止しているとともに、中リールＭ５２の中段にチェリーが停止し、右リールＭ５３は任意の図柄である図柄組み合わせ）、中段チェリーの出目（例えば、左リールＭ５１中段にチェリーが停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３はそれぞれ任意の図柄である図柄組み合わせ）となっている。なお、目押しスラッシュ役（弱チェ）としてのスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４、目押しスラッシュ役（強チェ）としてもスラッシュ役Ｂ１及びＢ２、目押しスラッシュ役（中段チェ）としてのスラッシュ役Ｃ１を総括して「チェリー系目押しスラッシュ役」ということもある。
【２４３２】
目押しスラッシュ役（弱チェ）は、例えば、図３５４に示すように、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４から構成されている。スラッシュ役Ａ１において、左１ｓｔは、上述の図３５３の左１ｓｔと同様に、高ベースコマ（高めポジション）では、１／４で（高ベースコマの１／４のコマで停止操作を受け付けると）１５枚役（高め役）が入賞し、高ベースコマの残り３／４（高ベースコマの３／４のコマで停止操作を受け付けると）で、ハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の１枚役である「こぼし１枚」が入賞し、低ベースコマ（安めポジション）では１／１で上記弱チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図３５４では「スラ１」と表記）となっている。なお、この構成には限定されず、左１ｓｔの場合に、１５枚役（高め役）に対応する左図柄とハズレの図柄組み合わせに対応する左図柄とを同一にし、左リールの高ベースコマで停止操作を受け付けた場合には、当該同一の左図柄が停止し、その後、中リール及び／又は右リールの停止制御（個数優先制御となる停止操作範囲と枚数優先制御となる停止操作範囲とを設けること）によって、１／４で１５枚役（高め役）が入賞し、３／４でハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の１枚役である「こぼし１枚」が入賞するよう構成してもよい。また、中左右の押し順は、図３５３の中右左の押し順と同様に、ＰＢ＝１の１５枚役が入賞する「高め」の押し順となる（図３４８では「〇」と表記しているが、図３５４では「高め」と表記する）。さらに、これ以外の中右左、右左中、右中左のそれぞれの押し順は、上述の「こぼし１枚」の押し順となる。なお、「こぼし

１枚」の出目については、ハズレの図柄組み合わせではなく、例えば、有効ライン上に互いに異なる図柄が並ぶバラケ目といった図柄組み合わせであるとともに非有効ライン上でも上記バラケ目である出目、或いは、有効ライン上では上記バラケ目であるが、非有効ライン上ではベルの図柄組み合わせが表示されて見た目上はベルが揃っているように見える出目等、１枚役であることを示す出目であっても良く、要は、チェリー等のレア役に係る図柄組み合わせ等でなければ、特に限定しない。

【２４３３】

また、スラッシュ役Ａ２乃至Ａ４における「スラ１」、「高め」、「こぼし１枚」の割り振りは、図３５４に示す通りである。すなわち、目押しスラッシュ役（弱チェ）は、「スラ１」はスラッシュ役Ａ１乃至Ａ４において共通の左１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に対して割り振られ、「高め」は、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４において互いに異なる押し順（６通りの押し順全体からして１／６となる１つの押し順）に対して割り振られ、「こぼし１枚」は、上述の「スラ１」及び「高め」以外の押し順（６通りの押し順全体からして１／２となる３つの押し順）に対して割り振られている。

【２４３４】

目押しスラッシュ役（強チェ）は、例えば、図３５４に示すように、スラッシュ役Ｂ１及びＢ２から構成されている。スラッシュ役Ｂ１及びＢ２において、それぞれの左１ｓｔは、上述の図３５３の左１ｓｔと同様に、高ベースコマでは１／２で１５枚役（高め役）が入賞し、１／２で「こぼし１枚」が入賞し、低ベースコマではＰＢ＝１で上記強チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図３５４では「スラ２」と表記）となっている。また、「高め」については、スラッシュ役Ｂ１では中１ｓｔ（上述の左１ｓｔと同様に６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に、スラッシュ役Ｂ２では右１ｓｔ（上述の左１ｓｔと同様に６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）にそれぞれ割り振られ、「こぼし１枚」については、スラッシュ役Ｂ１では右１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）に、スラッシュ役Ｂ２では中ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）にそれぞれ割り振られている。

【２４３５】

目押しスラッシュ役（中段チェ）は、例えば、図３５４に示すように、スラッシュ役Ｃ１から構成されている。このスラッシュ役Ｃ１では、左１ｓｔ（６通りの押し順全体からして１／３となる２つの押し順）には、上述の図３４８の左１ｓｔと同様に、高ベースコマ（高めポジション）では１／１で「高め」が入賞し、低ベースコマでは１／１で、上記中段チェリーの出目の１枚役が入賞する押し順（これを図３５４では「スラ２」と表記）となっている。また、左１ｓｔ以外の中１ｓｔ、右１ｓｔのそれぞれ（６通りの押し順全体からして２／３となる４つの押し順）に対しては、上記中段チェリーとは異なる出目となる「高め」が割り振られている。

【２４３６】

また、上述のチェリー系目押しスラッシュ役においては、上述の本実施形態や各変形例１及び２と同様に、有利区間でかつ非ＡＴの状況下で、チェリー系目押しスラッシュ役が当選すると、入賞判定から払出処理の間に、換言すれば、実際に停止した出目によって、その出目に対応したＡＴ抽選を行うようになっている。このＡＴ抽選においては、中段チェリーの出目が最もＡＴ抽選確率が高く（例えば、１００％でＡＴに当選）、強チェリーの出目（例えば、上述の高確テーブルを用いたＡＴ抽選）、弱チェリーの出目（例えば、上述の低確テーブルよりはＡＴの当選確率が高いが、上述の高確テーブルよりもＡＴの当選確率が低い中確率テーブルを用いたＡＴ抽選）の順にＡＴ抽選確率が低くなるように設定されている。また、チェリー系目押しスラッシュ役のうち、目押しスラッシュ役（弱チェ）の当選確率（例えば、１／３０）、目押しスラッシュ役（強チェ）の当選確率（例えば、１／２００）、目押しスラッシュ役（中段チェ）の当選確率（例えば、１／１６３８４）は、この順に当選確率が低くなるように設定されている。

【２４３７】
したがって、図３５４の右側の図で示すように、チェリー系目押しスラッシュ役において、その当選確率は、図３５４で「弱」と表記の目押しスラッシュ役（弱チェ）＞図３５４で「強」と表記の目押しスラッシュ役（強チェ）＞図３５４で「中段」と表記の目押しスラッシュ役（中段チェ）となり（図３５４では、「弱」、「強」、「中段」のそれぞれに対して「大」、「中」、「小」と表記）、スタートレバーＤ５０を押下してチェリー系目押しスラッシュ役が当選した状況（図３５４では「レバＯＮ」と表記）では、まだＡＴ抽選を行っていないため、「弱」、「強」、「中段」のいずれのＡＴの当選確率が「小」となり（換言すれば、ＡＴの当選確率が０ともいえる）、全てのリールが停止して、弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目が表示されてＡＴ抽選を行った状況（図３５４では「全停止」と表記）では、「中段」＞「強」＞「弱」となり、上記適当押し（本変形例３の場合は、全リールに対する適当押しでも良いし、スラ１乃至３以外の４つの押し順に対する対する適当押しでも良く、いずれも同じ結果となる。）での１５枚役獲得期待値は、「中段」＞「強」＞「弱」となる。なお、図３５４には示されていないが、左１ｓｔでかつ適当打ちでのＡＴの当選期待値についても、「中段」＞「強」＞「弱」となる。なお、本変形例３では、上述の本実施形態の変形例でも説明したように、入賞判定前（スタートレバーＤ５０押下時）のＡＴ抽選が第１段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第２段階の抽選であり、これらの第１及び第２抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはＡＴ当選という仕様であるが、これに代えて、上述の本実施形態のように、入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選を行う仕様等としても良く、その抽選態様については特に限定しない。

【２４３８】
上述のように、目押しスラッシュ役（弱チェ）のスラッシュ役Ａ１では、左１ｓｔの「スラ１」において、高ベースコマでは、１／４で「高め」が入賞し、３／４で「こぼし１枚」となっている。ここで、６通りの押し順のうちの４つである中１ｓｔ及び右１ｓｔ（換言すれば、「スラ１」以外の押し順であり、以後「変則押し順」ということもある。）では、「高め」が１つであり、「こぼし１枚」が３つであるので、１／４が「高め」となり、３／４が「こぼし１枚」となっている。すなわち、「スラ１」の高め入賞狙いにおける１５枚役及び１枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役及び１枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役Ａ１の当選時におけるそれぞれの出玉率（当該遊技での出玉率、当該遊技での遊技メダルの払出枚数の期待値などとしてもよいし、その後のＡＴへの移行可否を含めた出玉率としてもよい）が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役Ａ２乃至４についても同様である。

【２４３９】
押し順スラッシュ役（強チェ）のスラッシュ役Ｂ１では、左１ｓｔの「スラ２」において、高ベースコマでは１／２で「高め」が入賞し、１／２で「こぼし１枚」が入賞する一方で、変則押し順では、４通りの変則押し順のうち、２つが「高め」、２つが「こぼし１枚」であるため、変則押し順では１／２で「高め」が入賞し、１／２で「こぼし１枚」が入賞するようになっている。すなわち、押し順スラッシュ役（強チェ）についても、「スラ２」の高め入賞狙いにおける１５枚役及び１枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役及び１枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役Ｂ１の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役Ｂ２についても同様である。

【２４４０】
押し順スラッシュ役（中段チェ）では、左１ｓｔの「スラ３」において、高ベースコマでは１／１で「高め」が入賞する一方で、変則押し順では、４通りの変則押し順の全てが「高め」であるため、変則押し順では１／１で「高め」が入賞するため、押し順スラッシュ役（中段チェ）についても、「スラ３」の高め入賞狙いにおける１５枚役の入賞率と、変則押し順における１５枚役の入賞率とが同一となって、中段チェリー当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。

【２４４１】
ここで、例えば、変則押し順よりも高め入賞狙いの方が１５枚役の入賞率が高い場合には、変則押し順をせずに、高め入賞狙いを行うという攻略性が生じる。これに対し、本変形例３では、チェリー系目押しスラッシュ役については、高め入賞狙いにおける１５枚役等の入賞率と、変則押し順における１５枚役等の入賞率とが同一となって、チェリー系目押しスラッシュ役の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっているので、上記のような攻略性が意味をなさなくなるため、この種の攻略を防止することができ、公平な遊技性を担保することができる。
【２４４２】
なお、本変形例３では、レア役としての目押しスラッシュ役として、チェリー系目押しスラッシュ役を適用したが、これに代えて、或いは、これに加えて、スイカの出目のスイカ系目押しスラッシュ役や、チャンス目の出目のチャンス目系目押しスラッシュ役を設けるようにしても良いことは言うまでもない。また、上述の演出グループの設定としては、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）であれば、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４を一つの演出グループＡとしても良いし、スラッシュ役Ａ１乃至Ａ４と上述の押し順ベル群Ａとを一つの演出グループＡとしても良いし、或いは、スラッシュ役Ａ１及び押し順ベル群Ａを演出グループＡとし、スラッシュ役Ａ２及び押し順ベル群Ｂを演出グループＢというように各スラッシュ役Ａ乃至Ｈのそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれが一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。
【２４４３】
＜押し順スラッシュ役＞
また、本変形例３では、上記レア役としての目押しスラッシュ役に加えて、レア役として機能する押し順による押し順スラッシュ役をも用いており、その一例として、図３５４に示すように、弱チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（弱チャンス目）及び強チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（強チャンス目）を有している。
【２４４４】
押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｄ１は、左中右では上記「高め」、左右中、右１ｓｔ（右左中及び右中左）では、上記「こぼし１枚」が割り当てられている。また、スラッシュ役Ｄ１の中１ｓｔにおいては、弱チャンス目の出目（例えば、「リプレイ・リプレイ・勲章」が一直線上に停止している図柄組み合わせ等）の１枚役が入賞する押し順（これを図３５４では「スラ４」と表記）となっており、この弱チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、弱チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述の中確率テーブル）にてＡＴ抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｄ２乃至Ｄ１２における各押し順及びこれらに割り当てられた「高め」、「こぼし１枚」、「スラ４」については、図３５４に示す通りである。
【２４４５】
また、押し順スラッシュ役（チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｅ１は、左１ｓｔでは「高め」、右１ｓｔでは「こぼし１枚」、中１ｓｔでは強チャンス目の出目（例えば、「勲章・勲章・リプレイ」といった勲章のテンパイハズレ目となる図柄組み合わせ等）の１枚役が入賞する押し順（これを図３５４では「スラ５」と表記）となっており、この強チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、強チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述のように高確テーブル）にてＡＴ抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（強チャンス目）のうち、スラッシュ役Ｅ２乃至Ｅ６における各押し順及びこれらに割り当てられた「高め」、「こぼし１枚」、「スラ５」については、図３５４に示す通りである。
【２４４６】
なお、本変形例３では、弱チャンス目や強チャンス目の出目に対応した抽選テーブルとして、上述の中確率テーブルや高確テーブルを用いるようにしているが、この種の各レア

役となる出目に対応したＡＴの当選確率は適宜設定可能であることは言うまでもなく、要は、「高め」や「こぼし１枚」のときよりも高い確率でＡＴ抽選が行われていればよい（ＡＴ抽選が優遇されていればよい）。これについては、上述のチェリー系目押しスラッシュ役についても同様である。また、弱チャンス目の出目の１枚役に代えて、弱チャンス目の出目のハズレ図柄組み合わせ（０枚）とするようにしても良く、弱チャンス目の出目に対応した遊技メダルの払い出し枚数については、規定数未満（０枚も含む）であれば適宜設定可能である。

【２４４７】

ここで、スラッシュ役Ｄ１においては、左中右の押し順だと、「高め」で１５枚役の取得確率が１００％であり、左中右、右左中、右中左の押し順は「こぼし１枚」で１枚役の取得確率が１００％であるがいずれもＡＴ抽選に関しては上述の低確テーブルが用いられて、ＡＴ当選の期待値が相対的に低くなっている一方、中１ｓｔの「スラ４」については、上述の中確率テーブルが用いられてＡＴ当選の期待値が相対的に高くなっている。これに対して、スラッシュ役Ｄ５においては、中左右の押し順だと「高め」で１５役の取得確率が１００％であり、中右左、右左中、右中左の押し順は「こぼし１枚」で１枚役の取得確率が１００％であるがいずれもＡＴ当選の期待値が相対的に低くなっている一方、左１ｓｔの「スラ４」については、ＡＴ当選の期待値が相対的に高くなっている。このように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）は、スラッシュ役毎の操作態様によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

【２４４８】

一方、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２の１２のスラッシュ役のうち、左中右の押し順における「高め」は２つ存在し（１／１２）、「こぼし１枚」は６つ存在し（６／１２）、「スラ４」は４つ存在している（４／１２）。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２の１２のスラッシュ役のうち、左中右以外のどの押し順においても、上述の左中右の押し順と同様に、「高め」は２つ存在し（１／１２）、「こぼし１枚」は６つ存在し（６／１２）、「スラ４」は４つ存在している（４／１２）。すなわち、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体においては、どの押し順であっても、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

【２４４９】

このように、押し順スラッシュ役は、これを構成するスラッシュ役毎の操作態様によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている一方で、押し順スラッシュ役全体としては、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているので、ばらつきの無い均一性を保った遊技を提供することができる。

【２４５０】

なお、本変形例３における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役Ｄ１乃至Ｄ１２を１つの演出グループＡとしても良い（演出グループ設定態様１とする。）。また、スラッシュ役Ｄ１及びＤ２は、「高め」が割り振られている押し順（左中右）は同じであるが、「スラ４」が割り振られている押し順が互いに異なり、この関係は、スラッシュ役Ｄ３及びＤ４、スラッシュ役Ｄ５及びＤ６、スラッシュ役Ｄ７及びＤ８、スラッシュ役Ｄ９及びＤ１０、スラッシュ役Ｄ１１及びＤ１２についても同様である。このため、スラッシュ役Ｄ１及びＤ２の対（偶数個のスラッシュ役）を１つの演出グループＡとし、スラッシュ役Ｄ３及びＤ４の対を１つの演出グループＢとし、スラッシュ役Ｄ３及びＤ４の対を１つの演出グループＣとし、スラッシュ役Ｄ５及びＤ６の対を１つの演出グループＤとし、スラッシュ役Ｄ７及びＤ８の対を１つの演出グループＥとし、スラッシュ役Ｄ９及びＤ１０を１つの演出グループＦとし、スラッシュ役Ｄ１１及びＤ１２の対を１つの演出グループＧとしても良い（演出グループ設定態様２とする）。

【２４５１】

ここで、演出グループ設定態様２においては、例えば、副制御基板Ｓに、演出グループＡが送信された場合には、演出表示装置Ｓ４０にて左１ｓｔで「高め」という報知はできても、「スラ４」については、例えば、図３５５に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における下部でありかつ中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の左右に亘る表示領域全体に四角い枠を設け、この枠内に、安め入賞狙い（「スラ４」）では最初に停止すべき停止ボタンが中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３である旨を示す「１」を表示するというあいまいな報知しか行えない（逆に言うと、高め入賞狙いなら左１ｓｔという報知をしているともいえる）。このような演出グループＡ乃至Ｇに対応した示唆演出が行われた場合は、各演出グループＡ乃至Ｇにおいて安め入賞狙いの操作態様、高め入賞狙いの操作態様が異なるため、このような操作態様に応によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっているといえる。

【２４５２】

一方、演出設定態様１においては、演出表示装置Ｓ４０等において、目押しスラッシュ役が当選した旨の示唆演出しか行えない。この場合においては、上述のように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体では、どの押し順であっても、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているため、この演出設定態様１では、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるといえる。

【２４５３】

ここで、本変形例３においては、有利区間でかつ非ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、その旨の示唆演出を行うようにしている。一方、ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）の場合には、弱チェリーの出目が表示される操作態様（具体的には、スラッシュ役Ａ１の場合には、左１ｓｔでかつ安め入賞可能な停止タイミング）を報知するというように、各スラッシュ役に応じたレア役の出目が確実に表示される操作態様を報知するようになっている。ここで、レア役の出目が表示された場合には、それぞれのレア役の出目に応じた上乗せ抽選等が行われる。

【２４５４】

なお、有利区間で且つ非ＡＴ中において、例えば、上述の前兆中や連続演出中の場合において、例えば、ＡＴの当選確率が相対的に低い押し順スラッシュ役（弱チェ）等が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、「高め」に係る図柄組み合わせを報知し、ＡＴの当選確率が相対的に高い押し順スラッシュ役（強チェ）等が当選した場合には、安め入賞に係る操作態様を示唆する（具体的には、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、左１ｓｔが「スラ２」である旨の示唆を行う等）ようにしても良い。このようにすることで、上述の変形例２と同様に、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

【２４５５】

＜変形例４＞

上述の本実施形態では、図３４６において、目押しスラッシュ役１を構成する各スラッシュ役Ａ乃至Ｈに対応する入賞－Ａ２５乃至Ａ３２でも示すように、目押しスラッシュ役１についてはすべて同じ置数となっており、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が同一（設定格差がない）となっているが、これに代えて、本変形例４では、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が互いに異なる（設定格差がある）ようにしている。具体的には、図３５６に示すように、設定１における目押しスラッシュ役１（図３５６ではスラッシュ役と表記）の置数は１００００であり、ここを基準として、設定値が高くなればなるほど置数が多くなり、設定６ではその置数は２００００となっている（目押しスラッシュ役１の当選確率は設定１＞設定２＞設定３＞設定４＞設定５＞設定６）。このように、設定６の目押しスラッシュ役１の当選確率を設定１よりも高くすることで、設定判別を行うという遊技性を生み出すことができる。また、設定６は設定１よりもＡＴ抽選が優遇され得る目押しスラッシュ役１の当選確率が高いため、設定６の

遊技興趣を向上させることができる。

【２４５６】

また、本変形例４では、設定１から６における押し順ベルの当選確率にも設定格差を設けており、図３５６にも示すように、目押しスラッシュ役１とは逆に、設定１の置数が全設定値中、最も高い４００００となっており、ここを基準として設定値が高くなればなるほど置数が少なくなり、設定１ではその置数は３００００となっている（押し順ベルの当選確率は、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６）。また、本変形例４では、各設定値における押し順ベルの置数と目押しスラッシュ役１の置数の合計はいずれも、５００００となっており、押し順ベルの当選確率と目押しスラッシュ役１の当選確率とを合計した当選確率については、どの設定値も同一となるようにしている。

【２４５７】

このような仕様において、押し順ベルと目押しスラッシュ役１とを１つの演出グループＡとして、この演出情報、換言すれば、押し順ベルと目押しスラッシュ役１のいずれかが当選しているという情報を副制御基板Ｓに送信した場合、副制御基板Ｓから演出表示装置Ｓ４０に送信される演出コマンドについては、スタートレバーＤ５０を押下した時点では、押し順ベル又は目押しスラッシュ役１が当選している旨のあいまいな報知（押し順ベル及び目押しスラッシュ役１の共通演出ともいえる）を行わせる演出コマンドとなる。一方、全リールが停止して入賞判定によってどの図柄組み合わせが停止したのかが判明した状態においては、副制御基板Ｓは、図３４８で示す低ベースコマの１枚役又は０枚に対応した図柄組み合わせが揃って、ＡＴ抽選に関する優遇を受けた場合には、その旨を報知する演出を演出表示装置Ｓ４０等に行わせることとなる。また、図３４８に示す高ベースコマの１５枚に係る図柄組み合わせや、押し順ベルの１５枚に係る図柄組み合わせが表示された場合には、副制御基板Ｓは、演出表示装置Ｓ４０等に、いずれの場合も同じ演出を行わせたり、それぞれで異なる演出を行わせたりする。ここで、押し順ベルと目押しスラッシュ役１とを１つの演出グループＡとした場合においても、上述の本実施形態でも説明したように、有利区間においては、押し順表示装置にて安め入賞及び高め入賞の操作態様の指示が可能（例えば、上述したＡＴ中において実行可能）であり、この押し順表示装置による指示によって遊技者は自己の選択により安め入賞狙い又は高め入賞狙いが可能となる。また、有利区間且つ非ＡＴ中においては、押し順表示装置にて安め入賞の操作態様の指示を実行する場合があり、有利区間且つＡＴ中においては、押し順表示装置にて高め入賞の操作態様の指示を実行する場合があるよう構成してもよく、遊技者は指示に従うことで最も有利となる遊技方法にて遊技を進行させることができる。また、上述のように、ＡＴ中において、演出表示装置Ｓ４０による高め入賞の操作態様の報知、及び押し順表示装置によって高め入賞狙いの指示のみを行う仕様の場合、押し順ベル及び高め入賞における遊技メダル払出枚数はそれぞれ同一（１５枚）であるため、ＡＴ中において、これらの報知や指示に従って１５枚を取り続けたとしても、ＡＴ中の純増枚数（ＡＴ中の傾斜）を一定とすることができる。

【２４５８】

なお、本変形例４では、目押しスラッシュ役１は設定値が高くなればなるほどその当選確率が高くなり、押し順ベルは設定値が高くなればなるほどその当選確率が低くなるようにしていたが、これに代えて、目押しスラッシュ役１の当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を低くし、押し順ベルの当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を高くするというように、その当選確率（置数）は適宜変更可能である。また、本変形例４では、説明の便宜上、本実施形態の目押しスラッシュ役１に適用した場合を例に取って説明したが、上述の各変形例１乃至３にも同様に適用することが可能である。

【２４５９】

＜演出グループの割り当てのまとめ＞

ここで、本実施形態及び上記各変形例にて説明した上記演出グループの割り当ての態様をまとめると、以下の（１）から（４）となる。なお、以下の（１）～（４）については、本実施形態の目押しスラッシュ役１のスラッシュ役Ａ乃至Ｈを例に取ってまとめている。

（１）スラッシュ役Ａ乃至Ｈに対して１つの演出グループＡを割り当てる態様。
（２）スラッシュ役Ａに対して１つの演出グループＡを割り当て、スラッシュ役Ｂに対して別の１つの演出グループＢを割り当てるというように、スラッシュ役Ａ乃至Ｈそれぞれに１つの演出グループを割り当てる態様。
（３）スラッシュ役Ａ乃至Ｈと上述の押し順ベル群とに対して１つの演出グループを割り当てる態様。
（４）スラッシュ役Ａと上述の押し順ベル群Ａとに対して１つの演出グループＡを割り当て、スラッシュ役Ｂと上述の押し順ベル群Ｂに対して別の１つの演出グループＢを割り当てるというように、１つのスラッシュ役とこれに対応する押し順ベル群とを一組としてそれぞれに対して１つの演出グループを割り当てる態様。

【２４６０】
＜その他の変形例＞
上述の本実施形態、変形例１乃至４では、スラッシュ役において、安め入賞した場合（安め入賞に係る図柄組み合わせが表示された場合）の特典の一例として、ＡＴ抽選確率の優遇を例に取って説明したが、これに代えて、スラッシュ役（上述のように、本実施形態の目押しスラッシュ役１、上述の各変形例の目押しスラッシュ役２、３、目押しスラッシュ役（弱チェ）等と、の「押し順スラッシュ役」と等を総括したもの）が当選したときに、安め入賞した場合には、上記天井までのゲーム数を１以上の複数ゲーム進め、高め入賞した場合には天井ゲーム数を、安め入賞よりも少ないゲーム数（例えば、１ゲーム進める）というように、天井ゲーム数を進めるゲーム数が多いことを、特典とするようにしても良い。

【２４６１】
また、上記特典としては、例えば、所定のポイント数以上となったらＡＴ（ポイント上限でＡＴ発動）となる仕様において、スラッシュ役が当選したときに、安め入賞した場合には、複数ポイント数を付与し、高め入賞した場合には、付与するポイントを安め入賞よりも少ないポイント数（例えば、１ポイント）付与するようにしても良く、ポイントの付与数が多いことを特典とするようにしても良い。なお、このポイントについては、ＡＴ発動条件とするものの他、上述のＣＺ発動の条件としたり、ＡＴの当選確率が相対的に高くなる高確状態に移行する条件としたり等、適宜の使途に用いることが可能である。

【２４６２】
また、上記特典としては、例えば、ＡＴ中において、スラッシュ役が当選したときにおいて、高め入賞した場合よりも、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くすることを特典としても良いし、ＡＴの初期ゲーム数を決定するにあたり、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くするようにしても良い。この場合、ＡＴ中にスラッシュ役が当選したことをもって上乗せ抽選を行い、この上乗せ抽選に当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０による安め入賞の操作態様の報知（以後、単に「報知」ということもある。）や押し順表示装置による安め入賞の指示（以後、単に「指示」ということもある。）を行い、上乗せ抽選に当選しなかった場合には高め入賞や、上述の１５枚役が入賞可能な「〇」や「高め」に係る操作態様（押し順）の報知や指示を行うようにしても良い。

【２４６３】
また、この上乗せの態様としては、有利区間かつ非ＡＴ中からスラッシュ役でＡＴが当選した場合、上述のゲーム数管理のＡＴにおいて予め定められている初期ゲーム数や、上述の枚数管理のＡＴにおいて予め定められている初期枚数に対して、その初期ゲーム数や初期枚数の上乗せを行う態様としても良い（換言すれば、初期ゲーム数や初期枚数に対する上乗せが特典ともいえる）。特に、枚数管理のＡＴにおいては、スラッシュ役の低安め入賞の遊技メダルの払い出しが１枚であり、高め入賞の遊技メダルの払い出しが１５枚であった場合、安め入賞の１枚にてＡＴが当選した場合、高め入賞の１５枚に比して、１４枚の遊技メダルを損していると言えるが、この１４枚を上記初期枚数に上乗せするようにしても良い。この場合、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて、獲得枚数を損したとしても、ＡＴ中にその分が補填されるため、高め入賞となった場合と、安め入賞となった場

合とで、その後のＡＴによるメダルの獲得を考慮した期待値を同一（又は、安め入賞となった場合の方が高め入賞となった場合よりも期待値が高いよう）にすることができる。

【２４６４】

また、上記特典としては、例えば、有利区間で非ＡＴ中において、安め入賞をした回数をカウントし（高め入賞の場合はカウントなし）、このカウントが所定値以上になったことをＡＴの発動条件とするというように、ＡＴの発動条件として用いられることを特典とするようにしても良い。また、安め入賞をした回数が１０回なら１０％でＡＴ当選又はＣＺ当選、２０回なら２０％でＡＴ当選又はＣＺ当選というように、安め入賞した回数に応じてＡＴの当選確率やＣＺ当選確率等が高くなるようにするというように、ＡＴやＣＺの当選確率を高めるパラメータの１つとなることを特典とするようにしても良い。さらに、安め入賞した回数が多ければ多いほど、他のＣＺよりもＡＴに当選しやすい上位のＣＺへの当選確率を高くしたり、他のＡＴよりも有利な上位のＡＴ（継続ゲーム数が多い等）への移行確率を高くしたりするというように、より上位の状態に移行するためのパラメータの１つとなることを特典とするようにしても良い。

【２４６５】

また、上記特典としては、安め入賞した場合の方が、高め入賞した場合よりも、設定値を示唆する設定示唆演出が出やすくしたり、或いは、設定示唆演出のうち、より信頼度の高い設定示唆演出を、安め入賞の方が出やすくしたりというように、設定示唆の頻度や信頼度が高くなることを特典とするようにしても良い。なお、設定示唆演出は、スラッシュ役の当選ゲームにて表示可能に構成してもよいし、ＡＴの終了画面やボーナスの終了画面にて表示可能に構成してもよい。

【２４６６】

以上、列挙したように、スラッシュ役が当選した時における安め入賞の特典としては、種々の特典が考えられ、上述に列挙した得点に限定されるものではないし、また、上述の各特典を以下ように組み合わせることも可能である。

【２４６７】

上述の本実施形態及び各変形例では、スラッシュ役が当選したときにおいて、演出表示装置Ｓ４０にて、安め入賞についてはあいまいな報知を行っているが、これに代えて、ＡＴ抽選等の優遇等の特典が受けられる図柄組み合わせを明示する報知を行うようにしても良い。例えば、図３４８に示すスラッシュ役Ａが当選した場合においては、図３４９や図３５０のような演出ではなく、左１ｓｔ（中１ｓｔ）の押し順で、かつ、左リールＭ５１（中リールＭ５２）において低ベースコマである１３番から１７番以外の個所を目押しする旨の報知、換言すれば、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順及び停止タイミングを、演出表示装置Ｓ４０等にて報知するようにしても良い。押し順表示装置においても同様に、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順及び停止タイミングを指示するようにしても良い。なお、演出表示装置Ｓ４０による報知については、上述の「低ベースコマである１３番から１７番以外の個所を目押しする旨」を報知するには、例えば、図３２９において、１３番から１７番以外の範囲であって、この範囲から離れているとともに、比較的目押しのしやすい６番の「バー」等のシンボルとなる図柄を、演出表示装置Ｓ４０に表示しするとともに、「バーを狙え」といった表記を行うこと等が考えられ、その態様については、特に限定しない。

【２４６８】

また、変形例１や３においては、前兆中や連続演出中においては、スラッシュ役が当選しても示唆演出を行わないようにしていたが、このような状況の他、上述した指示込役物比率を管理するために押し順表示装置による指示を行わないようにすることも考えられる。すなわち、上述した指示込役物比率を、ＲＡＭ等に記憶しておき、この指示込役物比率が所定値（例えば、７０％）を超えそうになったら、スラッシュ役が当選しても、押し順表示装置による指示を行わないようにするとともに、演出表示装置Ｓ４０では上記示唆演出を行わないようにしたり、或いは、押し順表示装置の指示を行わない一方で演出表示装置Ｓ４０では示唆演出を行うようにしたりする。このようにすることによって、指示込役

物比率を所望の値になるように管理することも可能である。

【２４６９】

また、スラッシュ役の安め入賞の１枚又は０枚に係る図柄を上記バラケ目とし、このスラッシュ役が当選した当該ゲームにおける入賞判定から払出処理の間に、安め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には、その次ゲームにて、いわゆる疑似遊技によって上述の強チェリー等のレア役の出目を表示するようにしても良い。すなわち、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて安め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には、疑似遊技のフラグを立て、安め入賞によるＡＴ抽選が行われなかった場合には（換言すれば、高め入賞によるＡＴ抽選が行われた場合には）、疑似遊技のフラグを立てないようにする。そして、その次ゲームのスタートレバーＤ５０が押下されたときに、疑似遊技のフラグが立っている場合には、主制御基板Ｍが、所定時間のフリーズを設定するとともに、このフリーズ中に、全リールを回転させる回動演出（疑似回転）を行うことで、あたかも、スタートレバーＤ５０の押下によってリールが回転しているように見せる（換言すると、１回の遊技にて２回の遊技が実行されるように見せる）。この状態で、例えば、左停止ボタンＤ４１を押下すると（左停止ボタンＤ４１が押下された旨の信号をメイン制御基板Ｍが受けると）、主制御基板Ｍは、左リールが停止する回動演出（疑似停止）を行うことで、あたかも、左停止ボタンＤ４１の押下によって、左リールが停止したかのように見せる。また、この左停止ボタンＤ４１を押下した際においては、実際のリール停止制御に従い、例えば、疑似遊技にてチェリーを表示させる場合には、チェリーを引き込み可能な範囲であればチェリーを有効ライン上に疑似停止させ、引き込み可能な範囲外であればチェリーの取りこぼし目を表示させる。その後、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の押下により、中リールＭ５２及び右リールＭ５３を実際のリール停止制御に従って疑似停止させることで、チェリーの出目や、チェリーの取りこぼし目を表示する。その後、一定時間が経過、又は、上記フリーズを維持する所定時間の上限に到達すると、疑似停止していたリールがランダムに始動して疑似遊技であったことを遊技者に示した後、上述の定速回転となって、通常の遊技が実行可能となる。なお、疑似遊技であることを遊技者に示すために、疑似遊技を行っている間においては、演出表示装置Ｓ４０に、例えば、「ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹ」という表示を行う等、疑似遊技である旨を遊技者に報知するようにしても良い。また、上述の疑似停止においては、実際のリール制御に従わずに、上述の左リールＭ５１の「チェリー」を引き込めない６コマ以上離れたタイミングで、左停止ボタンＤ４１が押下された場合であっても、６コマ以上滑ってチェリーを有効ライン上に疑似停止するようにしても良い。

【２４７０】

ここで、上記疑似停止を行う変形例を、変形例３のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役に適用した場合には、例えば、以下のようにすればよい。すなわち、チェリー系目押しスラッシュ役の弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目、押し順スラッシュ役の弱チャンス目の出目、強チャンス目の出目といったそれぞれの出目に代えて、上述のバラケ目とし、例えば、目押しスラッシュ役（強チェ）が当選した場合において、この当該ゲームにて、スラ１の安め入賞がなされても、その出目はバラケ目となるが、上述の疑似遊技のフラグを立てる。そして、その次ゲームのスタートレバーＳ５０を押下すると、上述の疑似遊技が開始され、強チェリーの出目となるように目押しすることで、強チェリーの出目となるように各リールが疑似停止する。このように、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順系スラッシュ役においては、それぞれの安め入賞に対応した出目を、次ゲームの疑似遊技にて擬似的に表示可能とするようにすればよい。

【２４７１】

このように、スラッシュ役が当選した次ゲームにおいて、疑似遊技にて、レア役の出目を疑似的に表示して遊技者にレア役（実際には、スラッシュ役の安め入賞）が当たった旨を報知することができるため、スラッシュ役の安め入賞に係る図柄組み合わせとして、レア役（見た目上明らかにレア役であると認識できる出目）とする必要が無く、適度なバラケ目とすることができる。この結果、リール配列の作成や各条件装置に対する図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。

【２４７２】
なお、上述の例では、疑似遊技については、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した場合に疑似遊技を行ったが、これに代えて、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した上で、ＡＴ抽選に当選した場合にのみ疑似遊技を発生させたり、或いは、ＡＴ抽選の期待度が高いレア役ほど疑似遊技の実行確率を高くしたり（例えば、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した際に、疑似遊技を実行するか否かの実行抽選を行うが、目押しスラッシュ役（弱チェ）よりも目押しスラッシュ役（強チェ）よりも、上記実行抽選に当選する確率が高い等によって実現可能である）するようにしても良い。この場合、非疑似遊技である通常の遊技においてレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、疑似遊技にて疑似的にレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合の方がＡＴに当選しているという期待を膨らませることができ、遊技の興趣性が向上する。
【２４７３】
また、疑似遊技については、スラッシュ役が当選した次ゲームとしていたが、これに限定されず、その２ゲーム、３ゲーム後であっても良く、要は、スラッシュ役が当選した次ゲーム以降のいずれかのタイミングであれば特に限定しない。この場合、特に、スラッシュ役の次ゲームにおいて、中段チェリー等のフリーズを伴う当選役が当選した場合等、疑似遊技のためのフリーズと、中段チェリー等によるフリーズとが同時に発生した場合には、ＡＴ抽選確率が高い等といったより有利度が高い方（例えば、中段チェリー等のフリーズ）のフリーズを優先して実行し、優先度が低い方（例えば、スラッシュ役によるフリーズ）を消滅させたり、或いは、優先度の高いフリーズが実行された次ゲーム以降に実行するようにすることも可能である。
【２４７４】
上述の本実施形態、各変形例１乃至４においては、説明の便宜上、本実施形態の目押しスラッシュ役１、変形例１の目押しスラッシュ役２というように、スラッシュ役の各態様を別々に説明したが、これらの各種スラッシュ役については、例えば、変形例２の目押しスラッシュ役３と変形例３のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役とを組み合わせるなど、本実施形態、各変形例１乃至４、その他の変形例で記載した事項同士については、適宜組み合わせることが可能である。
【２４７５】
＜＜＜＜第２０実施形態＞＞＞＞
次に、第２０実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図３５７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図３５８乃至図３７１は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図３７２乃至図３７５は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図３７６は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図３７７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図３７８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図３７９は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置及び演出表示装置のナビ態様を説明する図であり、図３８０及び図３８１は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。
【２４７６】
＜第２０実施形態のリール配列、条件装置等＞
本実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図３５７に示す通りであり、０番から１９番までの２０コマにて構成されている仕様となっている。なお、図３５７においては、上述の図３０３や図３０８等と同様に、第１回胴とは左リールＭ５１を意味し、第２回胴とは中リールＭ５２を意味し、第３回胴とは右リールＭ５３を意味する（図３５７においても、上述の符号Ｍ５１～５３は省略する）。なお、図示はしないが、第２０実施形態において、有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３

下段」の斜め右下がりの１ラインとなっている。
【２４７７】
　また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図３５８乃至３７１に示す通りである。ここで、本実施形態の１種ＢＢは、１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｂの２種類が設けられているが（図３７６参照）、１つのみしか設けられていなくても良いし、第１８実施形態のように、１種ＢＢ－Ａ乃至Ｄといった４種類設けられていても良く（図３１５参照）、１種ＢＢの種類は特に限定しない。図３５８乃至図３７１における「規定数」の意味、「規定数及び遊技状態」の欄の「３枚」、「２枚」の意味等については、第１８実施形態にて説明した図３０９等と同様であるのでその説明を省略する。
【２４７８】
　本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図３７２乃至図３７５に示す通りである。これらの図３７２乃至図３７５において、「構成要素」とは、第１８実施形態にて説明した図３１４の「構成要素」と同じである。また、図３７２及び図３７５の「１種ＢＢ条件装置未作動時」は、図３１４の非内部中と、「１種ＢＢ条件装置作動時」は、図３１４の「内部中」と同義である（換言すれば、第１９実施形態の図３４２の「１種ＢＢ条件装置未作動時」、「１種ＢＢ条件装置作動時」と同義である。）。また、これらの「１種ＢＢ条件装置非作動時」及び「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄の記載も、図３１４と同様に、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図３７３の番号９の「入賞－Ａ１条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。
【２４７９】
　先ず、「１種ＢＢ条件装置未作動時」の「１２３」等は、上述の「押し順ベル１２３」の「１２３」と同義であり（すなわち、上述のように、「１」は左停止ボタンＤ４１、「２」は中停止ボタンＤ４２、「３」は右停止ボタンＤ４３をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「１種ＢＢ条件装置作動時」の「２－－」は、第１８実施形態にて説明した図３１４の「２－－」と同義であり、上述の中１ｓｔを示している。「３－－」も同様に、右１ｓｔを示しており、別の欄の記載（例えば、図３７３の「入賞－Ａ３条件装置」の「１種ＢＢ条件装置作動時」の欄、図３７２の「再遊技－Ａ条件装置」の備考欄等参照）ではあるが、「１－－」は左１ｓを示している。また、図３７２乃至図３７５の「１／１」、「１／２」等については、図３１４の「１／４」等と同様である。したがって、例えば、「入賞－Ａ１条件装置」の「１種ＢＢ条件装置未作動時」における「１２３：１／１　入賞０１」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞０１に係る図柄組み合わせが１００％入賞（引き込み率１００％）することを意味し、「２－－：１／２　入賞２６」は、中１ｓｔでリールを停止させた場合、入賞２６のいずれかに係る図柄組み合わせが１／２の入賞率で入賞することを意味する。
【２４８０】
　また、「入賞－Ａ１条件装置」の「１種ＢＢ条件装置未作動時」における「３１２：１／２　入賞３４（スイカ頭のみ）」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞３４に係る図柄組み合わせのうち、左リールの図柄が「スイカ」である図柄組み合わせ（スイカ頭）のみが、１／２の入賞率で入賞することを意味する。具体的には、図３６７の１８７番から１９４番にて示すように、入賞３４に係る図柄組み合わせは、「赤セブン・赤セブン／バー・ブランク」の２種類の図柄組み合わせと、「バー・赤セブン／バー・ブランク」の２種類の図柄組み合わせと、「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の２種類の図柄組み合わせと、「ブランク・赤セブン／バー・ブランク」の２種類の図柄組み合わせとで、合計８種類存在するが、これらの８種類の図柄組み合わせのうち、左リールの図柄が「スイカ」である「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の２種類のいずれかのみが１／２で入賞することを意味する。すなわち、「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の図柄組み合わせについては、左リールの「スイカ」は、左リールに互いに５コマおきに等間隔で４つ配置され（図３５７の第１回胴において、２番、７番、１２番、１７番参照）

、右リールの「ブランク」は、右リールに互いに５コマおきに等間隔で４つ配置されて（図３５７の第３回胴において、２番、７番、１２番、１７番参照）いることにより、上述の第１８実施形態でも説明したように、その入賞率は１／１となる。また、「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の図柄組み合わせにおける中リールの「セブン」については１０番から１４番までの５コマ、「バー」については０番から４番までの５コマの合計１０コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、上述の第１８実施形態でも説明したように、その入賞率が１／２となる。したがって、「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の図柄組み合わせにおいては、左リール及び右リールの入賞率がそれぞれ１／１、中リールの入賞率が１／２であるため、その入賞率は１／２（１／１×１／２×１／１）となる。

【２４８１】

なお、図３７５において、「技術介入担保役」にて、入賞－Ｃ条件装置（通称が「強スイカ」）で「〇」となっているのは、この「強スイカ」においては、備考欄にも示すように、左１ｓｔ、中１ｓｔ、右１ｓｔのどの押し順であっても、１／２の入賞率でしか入賞せず、どの押し順であっても取りこぼしの可能性がある役となっている。したがって、この「強スイカ」に当選した場合において、遊技者は、各リールにおいて「スイカ」を目押しする（具体的には、左リールの「スイカ」は、上述のＰＢ＝１であり、中リール、右リールの「スイカ」はそれぞれ、上述のＰＢ≠１であるため、目押しが必要なのは中リール及び右リールの２リールとなる）というように、遊技者の目押しという技術介入性が必要な役であり、この役（端的にいうと、取りこぼしが生じ得る役）を設けることによって、遊技者による技術介入性を担保しているという意味で「技術介入担保役」としている。

【２４８２】

また、本実施形態の１種ＢＢは、図３７６に示すように、「赤セブン・バー・バー」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ａと、「白セブン・バー・バー」の図柄組み合わせの１種ＢＢ－Ｂの２種類である。１種ＢＢ－Ａ、例えば、１枚を超える遊技メダルの獲得をもって終了し、１種ＢＢ－Ｂは、例えば、４４枚超える遊技メダルの獲得もって終了する。また、１種ＢＢ－Ａ（１種ＢＢ－Ｂ）は、ＲＢであるＲＢ－Ａ（ＲＢ－Ｂ）が連続作動する仕様であり、このＲＢ－Ａ（ＲＢ－Ｂ）は例えば、２回の遊技又は２回の入賞、或いは作動している１種ＢＢ－Ａ（１種ＢＢ－Ｂ）の終了をもって終了する。また、１種ＢＢ－Ａは、非ＲＴにおいて２枚賭けでのみ当選が可能でかつ２枚賭けでのみ入賞が可能な上述の「２枚賭けＢＢ」であり、１種ＢＢ－Ｂは、非ＲＴにおいて３枚賭けでのみ当選が可能でかつ３枚賭けでのみ入賞が可能な上述の「３枚賭けＢＢ」である。これらの１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｂの作動中（ボーナス中）は、３枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【２４８３】

また、本実施形態において、主制御基板Ｍにて制御されるＲＴの遷移としては、図３７７に示す通りである。この図３７７に示すように、非ＲＴ（通常遊技状態）において、２枚賭けＢＢが当選すると（１種ＢＢ－Ａ又条件装置が作動すると）、２枚賭けＢＢ内部中のＲＴ状態であるＲＴ１に移行し、このＲＴ１にて、２枚賭けＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると（２枚賭けＢＢが入賞すると）、１種ＢＢが作動する（２枚賭けＢＢ作動中）。そして、２枚賭けＢＢが終了すると、非ＲＴに移行する。一方、非ＲＴにおいて、３枚賭けＢＢが当選すると、３枚賭けＢＢ内部中のＲＴ２に移行し、このＲＴ２にて３枚賭けＢＢに対応した図柄組み合わせが表示されると、１種ＢＢが作動（３枚賭けＢＢ作動中）し、この３枚賭けＢＢが終了すると、非ＲＴに移行する。また、この２枚賭けＢＢ内部中の状態で設定変更を行った場合の処理等については、図３１６で説明した第１８実施形態と同様であるので、その説明を省略する。

【２４８４】

図３７８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。なお、図３７８においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。図３７８に示すように、本実施形態では、概して、通常区間及び有利区間を有しており、通常区間においては、有利区間に当選するまでの間に、有利区間に移行する前の準

備状態である旨を示す専用の演出（図示せず）が行われる第１通常状態（サブ状態においても第１通常状態）となっている。すなわち、本実施形態では、有利区間から通常区間に移行した当該ゲームにおいて、必ず有利区間に当選することによって通常区間には１ゲームしか滞在しない仕様となっており、この１ゲームの通常区間において、上述の専用の演出を行うようになっている。なお、本実施形態のように、通常区間に移行した遊技において必ず有利区間に当選する仕様に代えて、所定の確率にて有利区間に移行するようにしても良い。この場合は、通常区間が複数ゲーム継続することが考えられ、この複数ゲーム数間において上記専用の演出を行うようにしても良い。また、本実施形態のように、通常区間に対する専用の演出を設けることに代えて、後述する第２通常状態と同様な演出を行うことによって、演出上においては、通常区間に滞在しているのか有利区間に滞在しているのかがわからないようにしても良く、その仕様については適宜変更可能である。

【２４８５】

＜各ＡＴの純増枚数＞

次に、有利区間の各種遊技状態の説明を行う前に、本実施形態における純増枚数について説明する。本実施形態では、ＡＴ中状態においてナビの対象となるのは、図３７３及び図３７４で示す押し順役であるＡ群ベル及びＢ群ベルである。ここで、Ａ群ベルは、例えば入賞－Ａ１条件装置のように、左、中、右の押し順で入賞０１に係る図柄組み合わせ（図３６０及び図３６１では入賞０１入賞図柄と表記）が揃って、Ｂ群ベルに比して相対的に払出の少ない８枚の遊技メダルの払い出しのあるベル（以後、単に「低ベル」ということもある。）の集合体である。また、Ｂ群ベルは、例えば入賞－Ｂ１条件装置のように、左、中、右の押し順で入賞０７に係る図柄組み合わせ（図３６２では、入賞０７入賞図柄と表記）が揃って、Ａ群ベルに比して相対的に払出の多い１４枚の遊技メダルの払い出しのあるベル（以後、単に「高ベル」ということもある。）の集合体である。

【２４８６】

本実施形態では、Ａ群ベル及びＢ群ベルの両方の押し順ナビを行う第１ナビ状態と、Ａ群ベルのみの押し順ナビを行う第２ナビ状態と、Ａ群ベルの一部の低ベルのみの押し順ナビを行う第３ナビ状態とを有している。第１ナビ状態は、全ての高ベル及び全ての低ベルの両方の押し順ナビを行うことによって、例えば純増４．８枚の高純増の純増枚数（以後、単に「高純増」と言うこともある。図３７８において対応する個所に「高純増」と表記）となっている。

【２４８７】

また、第２ナビ状態は、全ての低ベルの押し順ナビを行う一方で、高ベルの押し順ナビは行わないことによって、例えば純増１．８枚の低純増の純増枚数（以後、単に「低純増」ということもある。図３７８において、対応する個所に「低純増」と表記）となっている。

【２４８８】

ここで、例えば、高ベルのみしかない仕様の場合、高純増、低純増を実現するためには、高純増では高ベルの当選時の１００％で押し順ナビをし、低純増では、高ベルの当選時の３０％で押し順ナビをするということにより実現可能であるが、この場合、低純増では、高純増に比べて高ベルの押し順ナビの割合（押し順ナビ比率）が低下していることが体感でき、遊技の興趣が低下する虞がある。これに対し、本実施形態では、低純増でも、低ベルの押し順ナビは必ず行うようにして、低ベル自体の押し順ナビの割合は一定水準を保つようにしているので、押し順ナビ率を著しく低下させずに、低純増の遊技を行わせることができる。この結果、低純増であることを体感させ難くすることができ、遊技の興趣の低下を防止することができる。さらに、低ベルと高ベルとを設けることにより、低ベル及び高ベルの両方の押し順ナビを行うだけ、低ベル又は高ベルの一方の押し順ナビを実行しないだけといった簡単な構成で、高純増の仕様や低純増の仕様を容易に実現することができる。

【２４８９】

また、第３ナビ状態は、高ベルの押し順ナビを行わない一方で、Ａ群ベルのうち、入賞

－Ａ１条件装置及び入賞－Ａ２条件装置に係る低ベルのみ押し順ナビを行い、他の入賞－Ａ３乃至Ａ６条件装置に係る低ベルの押し順ナビを行わないことによって、例えば純増０．３枚の超低純増の純増枚数（以後、単に「超低純増」ということもある。図３７８において、対応する個所に「超低純増」と表記）となっている。なお、第３ナビについては、上述のようにベル群の一部（入賞－Ａ１条件装置及び入賞－Ａ２条件装置に係る低ベル）のみの押し順ナビを行う仕様であるが、これに代えて、例えば、低ベルが当選した場合において、所定の確率（例えば、３０％の確率等）で、低ベルの押し順ナビを行うか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合のみ押し順ナビを実行する仕様とするようにしても良い。要は、低ベルに当選した場合において、例えば、低ベルの当選時における３０％というように、所定の確率（以後、「ナビ率」と言うこともある）にて押し順ナビを行うことで、低純増に比してその純増が低くなるようにすれば良い。ここで、上述のようにベル群の一部のみの押し順ナビを行う仕様である場合には、ベル群のうち、押し順ナビ対象となる条件装置と、押し順ナビの対象とならない条件装置との双方を用意する必要があるが、低ベルが当選した場合において所定の確率にて押し順ナビを行う仕様の場合には、押し順ナビの対象となる条件装置及び押し順ナビの対象とならない条件装置の双方を用意する必要が無いため、条件装置の数を減らすことが可能となる。この結果、減った分の条件装置に係るデータを削減できるので、容量の削減を図ることができる。

【２４９０】

すなわち、本実施形態では、ＡＴ毎、或いはＡＴ中の状態に応じて、高ベルや低ベルの押し順ナビの有無や、低ベルを所定のナビ率で押し順ナビすることによって、その純増枚数を変更するようにしている。なお、純増枚数について上述した４．８枚等の数値はあくまでも一例であり、例えば、高ベル及び低ベルの少なくとも一方の払出枚数を変更したり、ナビ率を変更したり（例えば、上記３０％を、２０％或いは６０％とする等）、高ベルのみ押し順ナビ（本実施形態では、低ベルのみ押し順ナビ）を行うようにしたり、高ベル及び低ベルの少なくとも一方を所定のナビ率にて押し順ナビを行うようにしたり等というように、押し順ナビの対象となる複数種類の小役のうち、押し順ナビを行う小役と行わない小役とを適宜変更したり、押し順ナビの対象となる小役の払出枚数及びナビ率の少なくとも一方の適宜変更したりすることによって、純増枚数を適宜変更可能である。また、図３７８にも示すように、各ＡＴに応じて、高純増、低純増、超低純増が割り当てられているが、これらはあくまでも一例であり、どのＡＴに高純増、低純増、超低純増を割り当てるのかは、仕様等に応じて適宜設定可能である。また、超低純増の場合においては、例えば、純増が－０．１枚というように、出玉率が１００未満として、所定回数の遊技を行うにつれて出玉が減少するようにしても良い（上記減少区間とするようにしても良い）し、純増がプラスマイナス０枚というように、現状維持となるようにしても良い。なお、図３７８においては、高純増、低純増、超低純増の表記がないＣＺ、第２通常区間においては、出玉が減少する上記減少区間となっている。

【２４９１】

＜有利区間の各種遊技状態＞

図３７８に示すように、有利区間においては、大別すると、ＡＴが実行されない非ＡＴ中状態とＡＴが実行されるＡＴ中状態との２つの状態を有しており、非ＡＴ中状態としては、通常区間から有利区間に移行した際に必ず突入する後述のＣＺ（チャンスゾーン）と、第１ＡＴの終了後に移行し、第１ＡＴ以外のＡＴに移行するか或いは通常区間に移行するのかの演出を行う上述の減少区間であるジャッジパートとを有している。また、有利区間のＡＴ中状態としては、第２通常状態においてＡＴに当選したことによって移行するとともに、実際はＡＴであるが演出上はあたかもボーナス（１種ＢＢ等）のように見せている疑似ボーナスである第１ＡＴ（後述の疑似ＢＢ１、疑似ＢＢ２）及び第３ＡＴ（後述の疑似ＲＢ）と、ジャッジパートを経由して移行する第２ＡＴと、第２ＡＴの終了後に移行可能な第４ＡＴと、第４ＡＴ経由の所定回数目（例えば、３回目）の第１ＡＴ終了後に移行する第５ＡＴと、ＣＺから移行可能な第６ＡＴとを有している。

【２４９２】

＜第１ＡＴ　疑似ボーナス（疑似ＢＢ１、疑似ＢＢ２）＞

次に、有利区間の非ＡＴ中状態及びＡＴ中状態について説明するが、先ず、ＡＴ中状態から説明する。第１ＡＴは、上述の疑似ボーナスのうち、図３７８に示すように、非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する上述の「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」の１種ＢＢを疑似的に行う（演出表示装置Ｓ４０等の演出によって１種ＢＢのように見せる）疑似ビッグボーナスであり、この疑似ビッグボーナスにおいては、演出表示装置Ｓ４０等において、上記１種ＢＢの非ＲＢのように見せる演出を実行するとともに、低純増の第２ナビ状態となっている「一般」と、上記１種ＢＢのＲＢのように見せる演出を実行するとともに、高純増の第１ナビ状態となっている「ＪＡＣ」とを有している。また、疑似ビッグボーナスとしては、「ＪＡＣ」の回数が、第１規定回数の疑似ビッグボーナス１（以後、「疑似ＢＢ１」という）と、「ＪＡＣ」の回数が、第２規定回数（第１規定回数＞第２規定回数）の疑似ビッグボーナス２（以後、「疑似ＢＢ２」という）と、を有している。なお、以後において、疑似ＢＢ１及び疑似ＢＢ２を総括して、疑似ＢＢと言うこともある。

【２４９３】

疑似ＢＢ１及び疑似ＢＢ２は、リプレイが成立するまで上記「一般」に滞在し、演出表示装置Ｓ４０等においては、「ＪＡＣＩＮ」を待つ旨の演出等を行うことによって、疑似ボーナスの「一般」中であることを遊技者に知らせるようになっている。また、この「一般」中においては、低ベルのみの押し順ナビしかなされない低純増の第２ナビ状態となっている。この「一般」中において、リプレイが当選すると、低ベル及び高ベルの両方の押し順ナビがなされる高純増の第１ナビ状態である「ＪＡＣ」に移行するとともに、「一般」中において、リプレイが当選した当該ゲームにおいては、演出表示装置Ｓ４０等において、「ＪＡＣＩＮ」等の文字を伴う演出を行うことによって、遊技者に「ＪＡＣ」に移行する旨を知らせるようになっている。疑似ＢＢ１及び疑似ＢＢ２の「ＪＡＣ」は、所定ゲーム数（例えば、１５Ｇ）消化するまで滞在する。そして、「ＪＡＣ」を所定ゲーム数消化した後、その次ゲームにおいて、再び「一般」に移行し、以後、これを繰り返す。

【２４９４】

疑似ＢＢ１及び疑似ＢＢ２はそれぞれ、上述のように、第１規定回数（例えば、３回）、第２規定回数（例えば、２回）の「ＪＡＣ」を消化したことを終了条件としており（換言すれば、それぞれの規定回数のリプレイが当選して移行した「ＪＡＣ」において所定ゲーム数消化したことが終了条件ともいえる）、それぞれの規定回数目の「ＪＡＣ」において所定ゲーム数を消化した次ゲームにおいて、ジャッジパートに移行する。なお、疑似ＢＢ１及び疑似ＢＢ２の第１及び第２規定回数については、上述の回数に限定されず、第１ＢＢの第１規定回数の方が、第２規定回数よりも多ければ、その回数は適宜設定可能である。

【２４９５】

このように、疑似ＢＢ（第１ＡＴ）においては、純増の少ない低純増の「一般」と、純増の多い高純増の「ＪＡＣ」とを設けることで、あたかも本物の「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」の１種ＢＢのように見せることができる。この結果、遊技者に違和感なく「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」の１種ＢＢを遊技しているように思わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。これに対し、疑似ボーナス中において、同じ純増枚数にて、演出表示装置Ｓ４０等において、「一般」中や「ＪＡＣ」中であることを示す仕様の場合には、「一般」中も「ＪＡＣ」中も同じ純増枚数であることから、本物のボーナスではなく、疑似ボーナスであることがあからさまになる虞がある。

【２４９６】

また、疑似ＢＢ中（第１ＡＴ中）においては、成立役に応じた第１ポイント抽選が行われており、本実施形態では、ハズレの場合には１～１０ポイントを付与し、レア役の場合には１０～３０ポイントと付与するというように、ハズレ及びレア役が第１ポイントを付与する契機役となっている。なお、この契機役としては、例えば、ベル等の小役やリプレイであっても良く、どの役を契機役とするのかは適宜設定可能であるし、また、成立役に応じた第１ポイントの付与数も適宜設定可能である。

【２４９７】
疑似ＢＢ中において付与した第１ポイントの値は、例えば、その値が、１００ポイントであれば第２ＡＴに１００％当選、５０ポイントであれば、第２ＡＴに５０％で当選というように、第１ポイントの値がそのまま第２ＡＴの当選確率となるような仕様となっている。このため、疑似ＢＢ２よりも「ＪＡＣ」回数の多い疑似ＢＢ１の方がより有利な疑似ＢＢとなる。また、疑似ＢＢ中においては、例えば、０ポイントの時点で、１０ポイントを付与すると、演出表示装置Ｓ４０に、第２ＡＴへの移行確率が１０％と表示され、そこからさらに１５ポイントを付与すると、第２ＡＴへの移行確率がさらに１５％ＵＰして、合計２５％と表示されるというように、第１ポイントの累積値をそのまま第２ＡＴの当選確率として演出表示装置Ｓ４０に累積的に表示する。これによって、遊技者は、疑似ＢＢ中において、第２ＡＴへの移行確率を把握しつつ疑似ＢＢを行うため、緊張感がありつつも、第２ＡＴへの期待感を膨らませることができる遊技を提供することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。
【２４９８】
そして、疑似ＢＢの最終ゲームのスタートレバーを押下したタイミングにて、その第１ポイントの値（第１ポイントの累積値）に応じて、第２ＡＴに移行するか否かの第２ＡＴ移行抽選が行われるようになっている。また、この疑似ＢＢの最終ゲームにおいては、演出表示装置Ｓ４０では、疑似ＢＢが終了する旨の終了画面表示演出を行って、遊技者に疑似ＢＢが終了した旨を知らせるようになっている。本実施形態では、後述する第４ＡＴにて当選した疑似ＢＢの回数（換言すれば、第４ＡＴを経由して第１ＡＴに移行した回数）を、図示しない疑似ボーナスカウンタにてカウントしており、この疑似ボーナスカウンタの値が所定値（例えば、３）未満であった場合（その第１ＡＴが１回目及び２回目であった場合）には、ジャッジパートに移行し、疑似ボーナスカウンタの値が所定値であった場合（その第１ＡＴが３回目の場合）には、高純増の第５ＡＴに移行するようになっている。なお、本実施形態では、所定値として３を例に取ったが、この所定値の値は、仕様に応じて適宜設定可能である。
【２４９９】
＜ジャッジパート　減少区間＞
疑似ＢＢが終了した次ゲームから、遊技者に対して、第２ＡＴに移行するか否かのジャッジを行うジャッジパートに移行する。このジャッジパートは、低ベル及び高ベルのいずれの押し順ナビも行われない減少区間とされている。このジャッジパートに移行した最初のゲームにおいては、演出表示装置Ｓ４０に、ジャッジパートに突入する旨の導入画像等を表示する演出を行い、遊技者にジャッジパートに突入した旨を知らせる。このジャッジパートは、上述のように、第２ＡＴ移行抽選の結果を遊技者に知らせるものであり、第２ＡＴ移行抽選の結果が、ジャッジパートの演出に反映される。
【２５００】
本実施形態では、第２ＡＴ移行抽選に当選（第２ＡＴに当選）していれば、ジャッジパートにて、例えば、味方キャラと敵キャラとがバトルするバトル演出を複数ゲームに亘って行い（連続演出を行い）、味方キャラがそのバトルに勝利した旨の勝利演出を行うことで、遊技者に第２ＡＴに移行することを知らせ、第２ＡＴに当選していない場合には、上記バトル演出で、味方キャラが敗北した旨の敗北演出を行うことで、遊技者に第２ＡＴに移行しないことを知らせるようになっている。なお、ポイントの値に応じた第２ＡＴの移行抽選のタイミングとしては、上述の疑似ＢＢの最終ゲームのスタートレバーを押下したタイミング以外にも、例えば、疑似ＢＢ終了後に移行するジャッジパートの最初のゲームのレバーを押下したタイミング等が挙げられ、第２ＡＴの最終ゲームのスタートレバ―押下からジャッジパートにて遊技者に第２ＡＴ移行抽選の結果を知らせるゲームの前までの間であれば、そのタイミングについては特に限定しない。
【２５０１】
＜第２ＡＴ＞
第２ＡＴは、低純増の第１ナビ状態となっており、所定ゲーム数（例えば、３０ゲーム

）に達したことを終了条件としている。第２ＡＴ中においては、第４ＡＴへの移行抽選が行われており、この第４ＡＴへの移行抽選に当選することで、第４ＡＴに移行した後に、必ず、第２ＡＴに復帰するようになっている。換言すれば、第２ＡＴ中において、第４ＡＴに当選することで、第２ＡＴも同時に当選する（第２ＡＴがセットされる）こととなる。この第２ＡＴにおいては、第４ＡＴの当選確率が低い第４ＡＴ低確モード、第４ＡＴの当選確率が第４ＡＴ低確モードよりも高い第４ＡＴ高確モードと、第２ＡＴの最終ゲームより数ゲーム前（例えば、３ゲーム等）に必ず突入する第４ＡＴ超高確モードとの３つのモードを有しており、それぞれのモードに対応した抽選テーブルにて第４ＡＴへの移行抽選を行うようになっている。

【２５０２】

本実施形態では、第２ＡＴに突入したゲームにて、第４ＡＴ低確モード及び第４ＡＴ高確モードのいずれのモードから開始するのかのモード決定抽選を行い、このモード決定抽選にて当選したモードでの遊技が開始される。このモード決定抽選においては、第４ＡＴ高確モード（例えば、３０％）よりも、第４ＡＴ低確モード（例えば、７０％）の方が当選しやすいように設定されている。なお、このモード移行抽選における当選確率については、遊技機の仕様に応じて適宜設定可能である。

【２５０３】

また、第４ＡＴ低確モードに滞在している状況で、例えば、レア役等の当選によって、第４ＡＴ高確モードのモード移行抽選が行われ、このモード移行抽選に当選することで、第４ＡＴ高確モードに移行するようになっている。この第４ＡＴ高確モードでは、第４ＡＴ低確モードに転落しない保証ゲーム数（例えば、５ゲーム）を経過した後に、ベルやリプレイの当選によって所定の確率（例えば、５０％）で第４ＡＴ低確モードに移行するようになっている。なお、第ＡＴ４高確モードから第４ＡＴ低確モードへの転落については、上述の例に限定されず、例えば、保証ゲーム数に到達した次ゲームから低確モードに移行するようにしたり、保証ゲーム数を設けずに、毎ゲーム所定の確率で第４ＡＴ低確モードへの転落抽選を行うなど、適宜の仕様を選択可能である。

【２５０４】

このように第２ＡＴにおいては、第４ＡＴ低確モードと第４ＡＴ高確モードとのいずれかに滞在しながら進められる。第４ＡＴ低確モードに滞在している場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、例えば、第４ＡＴ低確モードであることを示す低確ステージに滞在している旨の演出を行う。また、第４ＡＴ高確モードに滞在している場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、例えば、第４ＡＴ高確モードであることを示す高確ステージに滞在している旨の演出が行われる。そして、第２ＡＴにおける最終ゲームの数ゲーム前のゲーム数（例えば、所定ゲーム数が３０ゲームの場合には、その３ゲーム前の２８ゲーム等）になると、第４ＡＴ超高確モードとなり、演出表示装置Ｓ４０では、例えば、超高確ステージに滞在している旨の演出を行う。このように、第４ＡＴ低確モード及び第４ＡＴ高確モードに相互に移行することで、緊張感のある遊技を提供することができる。また、最終ゲームの数ゲーム前においては、必ず超高確モードに移行するようにしているため、最終ゲームまで遊技者を飽きさせない遊技を提供することができる。

【２５０５】

第２ＡＴの最終ゲームでは、演出表示装置Ｓ４０にて、第４ＡＴに移行するか否かのジャッジ演出が行われ、第２ＡＴ中に第４ＡＴに当選しなかった場合には、ジャッジ演出（例えば、上述のバトル演出等）にて、第４ＡＴに当選しなかった旨の演出を行うとともに、その次ゲームから通常区間に移行する。一方、第２ＡＴ中に第４ＡＴに当選していた場合には、演出表示装置Ｓ４０によるジャッジ演出にて、第４ＡＴに当選した旨の演出を行うとともに、その次ゲームから第４ＡＴに移行する。

【２５０６】

＜第４ＡＴ＞

第４ＡＴは、超低純増の第３ナビ状態となっており、保証ゲーム数（例えば、５ゲーム等）を経過（消化）した後に、リプレイに当選したことを終了条件としている。この第４

ＡＴでは、毎ゲーム、成立役に応じた第２ポイント抽選を行っており、本実施形態では、レア役の場合には３０～５０ポイント付与し、レア役以外（ハズレ、ベル、リプレイ等）の場合には１０～２０ポイントを付与するというように、全役が第２ポイントを付与する契機役となっている。なお、この契機役としては、第１ポイントの場合と同様に、どの役を契機役とするのかは適宜設定可能であるし、また、成立役に応じた第２ポイントの付与数も適宜設定可能である。

【２５０７】

第４ＡＴ中において付与した第２ポイントの値は、所定ポイント（例えば、１００ポイント）に到達することで、疑似ボーナス（疑似ＢＢ１、疑似ＢＢ２、疑似ＲＢ）のいずれかが当選（確定）する。具体的には、所定ポイントに到達すると、疑似ボーナスのうち、どの疑似ボーナスに当選するのかの疑似ボーナス選択抽選を行い、疑似ボーナス選択抽選にて選択された疑似ボーナスが当選する。本実施形態では、疑似ボーナス選択抽選においては、疑似ＢＢ１が６０％、疑似ＢＢ２が１０％、疑似ＲＢが３０％の割合で当選するようにしているが、これに限定されず、疑似ボーナスの振り分けの割合については、適宜設定可能である。

【２５０８】

また、第４ＡＴ中において、演出表示装置Ｓ４０においては、例えば、味方キャラが敵キャラを倒していく撃破演出を行うとともに、演出表示装置Ｓ４０の所定の領域（例えば、図２６２で示す第２所定領域ＳＲ２等）にて現在の付与ポイントを表示する演出を行う。例えば、第２ポイントを１０ポイント付与した場合には、上記所定の領域に１０ポイントといった表示を行うとともに、「敵キャラ１０体撃破」といった表示を行いつつ、敵キャラを撃破した画像などを表示する演出が行われる。また、演出表示装置Ｓ４０においては、例えば、第２ポイントの累積値が１００ポイントに到達して疑似ボーナス選択抽選にて疑似ＢＢ１が当選した場合には、「敵キャラ１００体撃破　疑似ＢＢ１確定」といった表示とともに、敵キャラを撃破する演出が行われる。この場合、演出表示装置Ｓ４０の所定の領域おいては、１００ポイントといった表示が行われた後、これが０ポイントにリセットされつつ、「疑似ＢＢ１×１」と表示することによって、遊技者に１００ポイントが疑似ＢＢ１となったことを報知するようになっている。その後、新たにポイントが付与された場合には、演出表示装置Ｓ４０の所定の領域において、その付与されたポイントが表示され、１００ポイントになる度に、いずれかの疑似ボーナスとなった旨を報知するようになっている。これによって、遊技者は、第４ＡＴ中において、疑似ボーナスが確定する所定ポイントまで残りどのくらいのポイントが必要なのかを把握することができるため、緊張感がありつつも、疑似ボーナスへの期待感を膨らませることができる遊技を提供することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

【２５０９】

そして、第４ＡＴの最終ゲーム（保証ゲーム数経過後においてリプレイに当選したゲーム）では、例えば、累計で２７０ポイント付与しており、このうちの２００ポイントが擬似ＢＢ１、疑似ＲＢとなった場合には、演出表示装置Ｓ４０において、第４ＡＴの遊技結果表示として、「疑似ＢＢ１×１」、「疑似ＲＢ×１」という表示、及び「７０ポイント」という表示を行うというように、第４ＡＴ中にいずれかの疑似ボーナスが当選している場合には、その疑似ボーナスの種別と当選数を表示するとともに、それまでに付与したポイント数を表示する最終結果表示を行う。

【２５１０】

本実施形態では、第４ＡＴにて付与した第２ポイントのうち、疑似ボーナスの当選に足りない所定ポイント未満の第２ポイント（残第２ポイント）があった場合には、この残第２ポイントがそのまま次回の第４ＡＴに持ち越されるようになっている。例えば、残第２ポイントが、上述の７０ポイントであった場合には、この７０ポイントが次回の第４ＡＴにそのまま持ち越され、次回の第４ＡＴについては、この７０ポイントが付与された状態（７０ポイントが初期値となった状態）で開始されるようになっている。すなわち、初回の第４ＡＴにおいては、０ポイントから開始されるのに対し、２回目以降の第４ＡＴにお

いては、前回の第４ＡＴの残第２ポイントがそのまま初期値となるため、この場合、初回の第４ＡＴよりも２回目の第４ＡＴの方が、疑似ボーナスが当選する確率が高くなることとなる。このように、疑似ボーナスの当選に足りない残第２ポイントがあった場合であっても、その残第２ポイントが次回の第４ＡＴの初期値となるため、疑似ボーナスを得るのに足りない残第２ポイントが無駄になるのを防止することができる。この結果、遊技者に損失感を与えることを防止することができ、遊技者からすれば、次回の第４ＡＴでの疑似ボーナスの当選に期待を膨らませながら遊技を行うことができる。

【２５１１】

上述のように、第４ＡＴにおいては、保証ゲーム数経過後にリプレイに当選すると、最終ゲームとなり、この最終ゲームでは、上述のような最終結果表示を行う。ここで、疑似ＢＢ１又は疑似ＢＢ２に当選していた場合には（所定ポイントが疑似ＢＢ１又は疑似ＢＢ２となった場合には）その次ゲームから第１ＡＴに移行し、疑似ＲＢが当選していた場合にはその次ゲームから第３ＡＴに移行する。また、第４ＡＴの最終ゲームにて、いずれの疑似ボーナスも当選していなかった場合には、その次ゲームから第２ＡＴに移行し、第２ＡＴにて、再び、第４ＡＴへの移行抽選が行われる。また、この第４ＡＴを経て移行した疑似ボーナス（第１ＡＴ又は第３ＡＴ）では、その疑似ボーナスが終了した後において、必ず第２ＡＴに移行するようになっており、この場合、ジャッジパートにおいても、必ずバトルに勝利した旨の演出が行われる。

【２５１２】

このように、本実施形態では、第２ＡＴにて第４ＡＴが当選する限り、第２ＡＴと第４ＡＴとの相互移行を繰り返す。また、第４ＡＴにて疑似ボーナスが当選したら、その疑似ボーナスに該当する第１ＡＴ又は第３ＡＴに移行した後に、第２ＡＴに移行し、以後同様の移行を繰り返す。ここで、第４ＡＴを経由した第１ＡＴ（疑似ＢＢ）が３回目であった場合、換言すれば、上述の疑似ボーナスカウンタの値が所定値である３となった場合には、上述のように、高純増の第１ナビ状態の第５ＡＴに移行する。

【２５１３】

＜第５ＡＴ＞

この第５ＡＴは、所定ゲーム数（例えば、５０ゲーム）で１セットであり、かつ、１セット毎に次のセットを開始するか否かのループ抽選を高確率（例えば、９０％）で行う仕様である。また、第５ＡＴにおいて、ループ抽選に非当選であった場合には、第５ＡＴが終了して、通常区間に移行する。この第５ＡＴは、高確率でのループ抽選を行う仕様であるため、有利区間が終了するまで継続し易く（有利区間を完走し易く）なっており、第１乃至第４ＡＴよりも上位の（有利な）ＡＴといえる。このように、疑似ボーナスカウンタの値が３であった場合、その疑似ボーナスが終了した後には、上位のＡＴであって有利区間を完走し易い第５ＡＴに移行するため、疑似ＢＢを３回目指すという遊技目的が生じ、遊技意欲の促進を図ることができる。なお、本実施形態では、疑似ボーナスカウンタのカウント対象が疑似ＢＢのみとなっているが、疑似ボーナスカウンタのカウント対象としては、疑似ＢＢ及び疑似ＲＢであっても良いし、疑似ＲＢのみであっても良く、そのカウント対象は遊技仕様等に応じて適宜設定可能である。

【２５１４】

＜第６ＡＴ＞

本実施形態では、上位のＡＴとしては、上述の第５ＡＴの他、ＣＺから移行可能な第６ＡＴを有している。この第６ＡＴは、規定ゲーム数（例えば、１００ゲーム）を消化することが終了条件となっており、この所定ゲームの間において、他のＡＴよりも高い確率（例えば、１／２５）で疑似ＢＢを抽選している。本実施の形態では、中１ｓｔにて全リールに「白セブン」を目押しすると斜め右下がりに入賞０８に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・白セブン」が揃う再遊技－Ｇ条件装置が成立したことが、疑似ＢＢの当選条件となっている。換言すれば、本実施形態では、再遊技－Ｇ条件装置が成立する確率がそのまま疑似ＢＢの当選確率となっている。そして、この再遊技－Ｇ条件装置が成立した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、逆押しで「白セブン」を狙え等の演出を実行

し、「白セブン」が揃っても揃わなくても、疑似ＢＢが１つストックされた旨を報知する演出を行う。また、第６ＡＴ中において、一回も、疑似ＢＢがストックされなかった場合には、強制的に疑似ＢＢを１つストックするようにして、第６ＡＴに突入した場合には、最低限、１つの疑似ＢＢのストックが保証されている。なお、第６ＡＴの疑似ＢＢの当選（ストック当選）の条件に付いては、上述の再遊技－Ｇ条件装置の成立に限定されず、例えば、毎ゲーム所定の確率で疑似ＢＢを抽選するようにしても良いし、ベルやレア役等の役に応じた抽選確率で疑似ＢＢを抽選するようにしても良く、要は、他のＡＴよりも高い確率で疑似ＢＢが当選するようにすればよい。また、この第６ＡＴの抽選対象として、疑似ＢＢのみならず、疑似ＲＢも抽選対象とするようにしても良い。

【２５１５】

＜第３ＡＴ　疑似ボーナス（疑似ＲＢ）＞

次に、第３ＡＴについて説明する。第３ＡＴは、上述の疑似ボーナスのうち、ＲＢ（レギュラーボーナス）を擬似的に行う（演出表示装置Ｓ４０等の演出によってＲＢのように見せる）疑似ＲＢであり、この疑似ＲＢは、高純増の第１ナビ状態となっている。疑似ＲＢは、所定ゲーム数（例えば、２０Ｇ）到達することが終了条件となっている。また、疑似ＲＢは、最後の所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）間においては、毎ゲーム、演出表示装置Ｓ４０による押し順ベルの正解打順を当てる択当てが行われ、その択当ての正解回数に応じた抽選確率で第２ＡＴが当選するようになっている。本実施形態では、疑似ＲＢの最後の所定ゲーム数が５ゲームであった場合、３回正解以上が第２ＡＴ確定（１００％当選）であり、０回、１回、２回の順に第２ＡＴの当選確率が高く（１００％未満）なるようになっており、４回正解で疑似ＢＢを１つストック、５回正解で疑似ＢＢを２つストックするようになっている。なお、これらの４回正解、５回正解時の特典として、上述の疑似ＢＢのストックに代えて、上位ＡＴである第５ＡＴや第６ＡＴに移行するようにしても良く、その特典については特に限定しない。

【２５１６】

また、疑似ＲＢは、その突入ゲームから最終ゲームの所定ゲーム数の前までの前半ステージと、前半終了後の所定ゲーム数の後半ステージとに分かれており、前半ステージにおいては、成立役に応じた抽選確率（例えば、レア役だと高確率でレベルアップ抽選に当選、レア役以外だとレア役よりも低い低確率でレベルアップ抽選に当選等）で、後半ステージの択当てが容易となるレベルアップ抽選を行っている（レベルが高いほど、択当ての択数が減って、択当てが容易となる）。具体的には、前半ステージにおいては、押し順ベルの押し順が６通りの６択のレベル１（押し順ナビ無し）から開始し、ここから、押し順が４通りの４択のレベル２（押しミスなし前提で１／４で押し順ベルが入賞）、押し順が３通りの３択のレベル３（押しミスなし前提で１／３で押し順ベルが入賞）、押し順が２択のレベル４（押しミスなし前提で１／２で押し順ベルが入賞）、押し順が１択（全ナビであり、押しミスなし前提で１／１で押し順ベルが入賞）のレベルＭＡＸの順にレベルアップするようになっている。

【２５１７】

すなわち、疑似ＲＢにおいては、前半ステージでは、択当てのレベルアップを行うゲーム性であり、演出表示装置Ｓ４０においては、例えば、演出中の背景の色がレベル１だと白色、レベル２だと青色、レベル３だと緑色というように、レベルアップする度にそのレベルに応じた背景の色を変化させる等、現在のレベルを遊技者に報知する演出を行う一方、後半ステージでは、前半ステージにて得たレベルに応じた択当てを行うゲーム性であり、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置においては、それぞれのレベルに応じた押し順ナビを行うようになっており（これについては後述する）、前半ステージと後半ステージとでゲーム性が異なる仕様となっている。このように、前半ステージと後半ステージとでゲーム性が異なるようにしているので、遊技者を飽きさせないようにすることができる。また、前半ステージでは、後半ステージの択当てを有利にする択当てのレベルアップを行うようにしているため、緊張感のある遊技を提供することができる。

【２５１８】

また、本実施形態では、疑似ＲＢにおいて、例えば、中１ｓｔにて全リールに「白セブン」を目押しすると斜め右下がりに入賞０８に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・白セブン」が揃う再遊技－Ｇ条件装置、及び、中１ｓｔにて全リールに「白セブン」を目押しすると、斜め右下がりに入賞０６に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・リプレイＡ」といった「白セブン」のテンパイハズレ目が揃う再遊技－Ｈ条件装置が成立した場合においては、演出表示装置Ｓ４０において、中押しで「白セブン」を狙え等の演出を実行し、「白セブン」が揃ったら疑似ＢＢ１に昇格し、揃わなかったら疑似ＢＢ１に昇格しない旨の演出を行う。このゲームにおいて、再遊技－Ｇ条件装置が成立していた場合には、遊技者が「白セブン」を目押しすることによって、「白セブン」が揃い、次ゲームから疑似ＢＢ１が開始され、再遊技－Ｈ条件装置が成立していた場合には、遊技者が「白セブン」を目押ししても、「白セブン」のテンパイハズレ目となって、次ゲームから疑似ＢＢ１が開始されないようになっている。なお、上述の例では、「白セブン」が揃う条件装置を例に取って説明したが、例えば、「赤セブン」が揃う条件装置や、「バー」が揃う条件装置等であっても良く、疑似ＢＢ１への昇格の条件となる条件装置については適宜設定可能である。

【２５１９】

次に、疑似ＲＢの後半ステージの演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビについて説明する。図３７９（ｄ）に示すように、打順正解時に８枚の遊技メダルが払い出される押し順役であるＡ群ベル（低ベル）は、正解時の入賞役が入賞０１乃至０６の６通りある６択となっている。また、打順正解時に１４枚の遊技メダルが払い出される押し順役であるＢ群ベル（高ベル）も、正解時の入賞役が入賞０７乃至１２の６通りある６択となっている。また、図３７９（ｄ）の「指示番号」は、押し順表示装置にて表示される番号を示しており、例えば、Ａ群ベルのうち、正解打順が「左中右１」の入賞０１の場合には、押し順表示装置（図３７参照）の一桁目に「１」と表示され、Ｂ群ベルのうち、正解打順が「左中右２」の入賞０１の場合も、押し順表示装置の下位桁に「１」と表示されることを示す。なお、図３７９（ｄ）では、Ａ群ベルのうち、入賞０１の正解打順が「左中右」であり、Ｂ群ベルのうち、入賞０７の正解打順が、入賞０１と同じ「左中右」であるため、これらを区別すべく、Ａ群ベルの正解打順の末尾に「１」を付して、「左中右１」と表記し、Ｂ群ベルの正解打順の末尾に「２」を付して、「左中右２」と表記する。また、Ａ群ベルには、演出グループ番号（演出ＧＲ番号）として９番が割り当てられ、Ｂ群ベルには、演出グループ番号として１０番が割り当てられ、非ＡＴ中において、副制御基板が、主制御基板からの上記９番又は１０番といった演出グループ番号を受信することで、８枚又は１４枚の払い出しのあるベルが当選している旨の示唆演出が可能となっている。

【２５２０】

上述のように、Ａ群ベル及びＢ群ベルともに、正解の打順がそれぞれ６通りある（換言すれば、８枚の遊技メダルが払い出される入賞役が６通りある）６択となっており、本実施形態では、これを前提として説明を進める。図３７９（ａ）は、押し順ナビ時における演出表示装置Ｓ４０（図３７９（ａ）では、演出表示装置Ｓ４０の一例である「液晶」と表記）の表示一覧を示している。この図３７９（ａ）の「当て択数」とは、押し順ナビを行う際に、遊技者に対して当てさせる択数を意味し、１択（レベルＭＡＸ）、２択（レベル４）、３択（レベル３）、４択（レベル２）、６択（レベル１）の５通りの択数を有している。また、「正解順番」は、この表における一例としての正解打順を示しており、全て「中右左」としている。また、「操作順番」は、上記６択の打順を示している。また、「レバー」は、スタートレバーを押下してから最初の停止ボタンが押下される前までの期間（どの停止ボタンも押下されていない状態）を示し、「１停後」は、最初の停止ボタンが押下された後から２回目の停止ボタンが押下される前までの期間を示し、「２停後」は、２回目の停止ボタンが押下されてから最後の停止ボタンが押下される前までの期間を示している。また、「概要」は、当て択数の内容の概要を説明しており、「１ｓｔ」は、最初の停止ボタンを押下する状況を示し、「２ｎｄ」は、最初の停止ボタンを押下した後の２回目の停止ボタンを押下する状況を示し、「２択」、「３択」は、演出表示装置Ｓ４０

によるナビ態様を示している。この「概要」において、例えば、「１ｓｔ２択」とは、最初の停止ボタンを押下する際において、２択のナビを行っていることを示し、「２ｎｄ２択」は、２回目の停止ボタンを押下する際において、２択のナビを行っていることを示す。さらに、「レバー」、「１停止後」、「２停止後」の欄の「？？？」等は、演出表示装置Ｓ４０にて実行するナビ態様を示しており、「？？？」のうち、左の「？」が左停止ボタンに対応し、真ん中の「？」は中停止ボタンに対応し、右の「？」は右停止ボタンに対応しており、正解か否かが不明という意味となっている。また、同欄の「×？？」は、左停止ボタンに対応する「×」は、不正解打順である旨、換言すれば、左停止ボタンを押してはいけない旨を意味する。また、同欄の「？１？」における真ん中の「１」は、最初に押下する停止ボタンが中停止ボタンであることを意味する。

【２５２１】

図３７９の（ｂ）は、押し順表示装置（指示モニタ）による指示態様を示している。「条件装置」の欄の「左中右１」及び「左中右２」は、上述の「左中右１」及び「左中右２」と同義であり、それぞれ「左中右１」の入賞０１が、「左中右２」の入賞０２が成立していることを示している（「条件装置」の欄の他の個所も同様）。また、「押し順表示装置の表示」における「６択」の欄の「―」は、６択の場合には、押し順表示装置に何の表示もなされないことを示し、「４択」、「２択」、「１択」のそれぞれの欄における「８」、「１１」、「１」等の数字は、図３７９（ｃ）で示す指示番号であり、それぞれに表記された数字が押し順表示装置に表示されることを示す。

【２５２２】

図３７９（ｃ）の「指示番号」は、押し順表示装置による「１」、「２」・・・等の番号による指示態様を示し、「指示情報」は、それぞれの「指示番号」に対応したストップスイッチの押し順を示す。また、「指示情報」において「左第１」、「中第１」、「右第１」はそれぞれ、上述の「左１ｓｔ」、「中１ｓｔ」、「右１ｓｔ」のことを示す。また、指示番号の欄の「７」に対応する「指示情報」の「左第１ｏｒ中第１」は、「左第１」又は「中第１」のいずれかが正解打順であることを示し、指示番号の欄の「８」に対応する「指示情報」の「左第１ｏｒ右第１」は、「左第１」又は「右第１」のいずれかが正解打順であることを示し、指示番号の欄の「９」に対応する「指示情報」の「中第１ｏｒ右第１」は、「中第１」又は「右第１」のいずれかが正解打順であることを示す。

【２５２３】

＜６択＞

図３７９（ａ）に示すように、レベル１の６択の場合には、押し順ナビ無しであり、正解打順が「中左右」の場合において、「レバー」のときは、演出表示装置Ｓ４０には、「？？？」が表示されて、どの押し順が正解の押し順なのかがわからない状況となっている。ここで、遊技者が「左中右」の順で停止ボタンを押下した場合を例に取ると、遊技者が最初に押下する停止ボタンとして、左停止ボタンを押下した後の「１停後」にて、「？？？」の表示が「 ？？」となるというように、左停止ボタンに対応する左の「？」が消去された状態となって、左停止ボタンが押下されたことを報知するとともに、他の残りの停止ボタンについても、どの押し順なのかがわからない状況となっている。次いで、遊技者が２回目に押下する停止ボタンとして、中停止ボタンを押下した後の「２停後」にて、「？？」の表示が、「 ？」となるというように、中停止ボタンに対応する真ん中の「？」が消去されたことによって、中停止ボタンが押下されたことを報知するが、残りの右停止ボタンについては、正解打順なのかどうかがわからない状況となっている。したがって、遊技者は、最後の停止ボタンを押下した後に、「中左右」に対応した入賞０４に係る図柄組み合わせ又は入賞１０に係る図柄組み合わせの入賞の有無で、自らが選択した押し順が正解だったか否かがわかるようになっている。なお、ここでは、「操作順番」が「左中右」の場合を例に取って説明したが、他の「左中右」等の「操作順番」でも同様であるので、他の「左中右」等の説明については割愛する。また、レベル１の６択の場合においては、上述のように、押し順表示装置による指示は行われない。なお、レベル１の６択の場合においては、押し順表示装置に、例えば、「－」と表示することによって、どの押し順な

のか不明という旨を報知するようにしても良い。
【２５２４】
　この演出表示装置Ｓ４０によるナビ態様については、例えば、Ａ群ベルのうち、「中左右１」が正解打順で入賞０３にかかる図柄組み合わせが入賞する入賞－Ａ３条件装置（以後、単に「入賞０３条件装置」と言うこともある。）の場合も、Ｂ群ベルのうち、「中左右２」が正解打順で入賞０９に係る図柄組み合わせが入賞する入賞－Ｂ３条件装置（以後、単に「入賞０９条件装置」と言うこともある）の場合も、共通であるため、図３７９（ａ）では、「中左右１」や「中左右２」の区別をせず、単に「中左右」としている（これについては、後述の４択、３択、２択、１択も同様である）。換言すれば、図３７９（ａ）において、「正解順番」が「中左右」となっているのは、入賞０３条件装置及び入賞０９条件装置のいずれの正解打順も示しており、演出表示装置Ｓ４０においては、これらの入賞０３条件装置及び入賞０９条件装置が当選した場合において共通のナビ態様となっている。このため、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが発生した時点では、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの態様では、どちらの条件装置なのかがわからず、その入賞に伴って払い出された遊技メダルが８枚であれば、入賞０３条件装置であり、１４枚であれば入賞０９条件装置であることがわかることとなる。
【２５２５】
＜４択＞
　次に、レベル２の４択の場合における演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビ態様について説明する。図３７９（ａ）の「概要」に示すように、レベル２の４択の場合において、最初の停止ボタンを押下する際には（「レバー」のときには）、演出表示装置Ｓ４０は、選択肢が２通りの２択のナビを行い（１ｓｔ２択）、最初の停止ボタンを押下した後における２回目の停止ボタンを押下する際にも（「１停後」の際にも）、２択のナビを行う（２ｎｄ２択）。
【２５２６】
　このレベル２の４択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンが不正解の「左」である「左中右」の場合は、「レバー」のときは、「×？？」と表示されて、左停止ボタンが「×」であるため、最初に押下する停止ボタンとしては、左停止ボタンが不正解打順であり、中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解であるというように、最初に押下する停止ボタンとして、正解打順が中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかという２択のナビを行っている（「１ｓｔ２択」）。この状態で、不正解の左停止ボタンを押下すると（押しミスをすると）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「×？？」の表示を全て消去し（押し順ナビを消去し）、「１停後」、「２停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「操作順番」が「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。
【２５２７】
　レベル２の４択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順と同じ「中左右」の場合においては、演出表示装置Ｓ４０は、「レバー」では、上述と同様に「×？？」と表示され（「１ｓｔ２択」）、この状態で、遊技者が、最初の停止ボタンとして正解打順である中停止ボタンを押下した後の「１停後」では、「×？？」の表示が「？　？」の表示となって、正解打順が左停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかという２択のナビを行う（「２ｎｄ２択」）。そして、「１停後」のときに、遊技者が、２回目に押下する停止ボタンとして、正解打順である左停止ボタンを押下すると、「２停後」にて、「？　？」の表示のうち、左停止ボタンに対応する左の「？」が消去されて「　？」という表記となる。この時点で、既に、押し順正解となっているが、本実施形態では、最後に押下する停止ボタンについて、あえて「？」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解か否かがわからないようになっている。
【２５２８】

レベル２の４択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が「中右左」の場合、換言すれば、最初の停止ボタンの押下順序については、正解打順と同じだが、２回目の停止ボタン押下順序が不正解だった場合も、上述の「中左右」と同様な表示を行う。すなわち、「操作順番」が「中右左」にて、「レバー」のときに「×??」と表示され、この状況で遊技者が中停止ボタンを押した後の「１停後」のとき、遊技者が、２回目の押下する停止ボタンとして、不正解打順である右停止ボタンを押下した後の「２停後」では、「？　？」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「？」が消去されて、「？　　」という表示となる。この不正解打順で停止ボタンを押下したとしても、最後に押下する停止ボタンについては、「？」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解打順か否かがわからないようになっている。このように、演出表示装置Ｓ４０では、２回目の停止ボタンを押下した後において、この２回目の停止ボタンの押下が、正解打順であっても不正解打順であっても、同様な表示形態となるため、最後まで正解打順なのか不正解打順なのかがわからないため、最後の停止ボタンを押下するまで、緊張感のある遊技を提供することができる。

【２５２９】

次に、レベル２の４択の場合における押し順表示装置の指示態様について説明する。図３７９（ｂ）に示すように、「条件装置」が「中左右１」の場合、換言すれば、上述のように、正解打順が「中左右１」であり、８枚の遊技メダルが払い出される入賞０３条件装置の場合、押し順表示装置には、図３７９（ａ）の「レバー」のタイミングで、「中第１ｏｒ右第１」の２択の「９」が表示される。この状況で、遊技者が正解の中停止ボタンを押下した場合には、「１停後」のタイミングで、「左第１ｏｒ中第１」の「７」が表示されることによって、４択ナビを行うようにし、不正解の左停止ボタンを押下した場合には、「１停後」のタイミングでは何の表示もしないようにしている。

【２５３０】

一方、「条件装置」が「中左右２」の場合、換言すれば、上述のように、正解打順が「中左右２」であり、１４枚の遊技メダルが払い出される入賞０９条件装置の場合においては、押し順表示装置には、「レバー」のタイミングで、上述の入賞０３の「９」とは異なる「左第１ｏｒ中第１」の「７」が表示される。この状況で、遊技者が正解の中停止ボタンを押下した場合には、「１停後」のタイミングで、「左第１ｏｒ右第１」の「８」が表示されることによって、４択ナビを行うようにし、不正解の左停止ボタンを押下した場合には、「１停後」のタイミングでは何の表示もしないようにしている。

【２５３１】

このように、本実施形態では、正解打順が同じ「中左右」であっても、この正解打順に対応したのが入賞０３条件装置であるか、入賞０９条件装置であるかによって、押し順表示装置の表示態様が異なるようにしている。仮に、入賞０３条件装置及び入賞０９条件装置において、「レバー」のタイミングで、押し順表示装置にて共通の上記「７」を表示した状況下で、遊技者が不正解打順である左停止ボタンを押下した場合においては、左リールの有効ライン上に停止した図柄によって、不正解打順であることがわかることがある。例えば、入賞０３条件装置及び入賞０９条件装置を例に取って説明すると、これらの条件装置の正解打順に対応した入賞０３及び入賞０９の図柄組み合わせのうち、左リールの図柄はともに「スイカ」であり（図３６１参照）、入賞０３条件装置及び入賞０９の不正解打順のうち、左１ｓｔの打順の場合は、図３７３に示すように、いずれも１／２で入賞１３に係る図柄組み合わせが停止することとなり、この入賞１３の左リールの図柄は「ベルＡ」である（図３６４参照）。

【２５３２】

このため、押し順表示装置に「左第１」又は「中第１」の「７」が表示された状態で、左停止ボタンを押下して停止した左リールの図柄が「ベルＡ」だと、「左第１」の打順が不正解打順であることがわかるとともに、正解打順が「中第１」であることが特定できることとなる。そうすると、図３７３及び図３７４に示す条件装置の構成要素を知っている遊技者の場合、成立している条件装置としては、中１ｓｔの入賞０３条件装置又は入賞０

９条件装置のいずれかであり、また、入賞０３条件装置及び入賞０９条件装置の左１ｓｔの不正解打順時においては、ともに入賞１３に係る図柄組み合わせが停止することがわかるため、この入賞１３に係る図柄組み合わせを狙い打たれるという攻略性が生じることとなる。これによって、本来、１／２で入賞するはずの入賞１３が、目押しが成功する限り１００％入賞するということなる虞がある。

【２５３３】

これに対し、本実施形態のように、正解打順が同じ「中左右」であっても、この正解打順に対応したのが入賞０３条件装置の場合は、「中第１ｏｒ右第１」の「９」を表示し、入賞０９条件装置の場合は、「左第１ｏｒ中第１」の「７」を表示するというようにすることで、遊技者が不正解打順である左停止ボタンを押下した場合において、左リールに停止した図柄によって、「左第１」が不正解打順だとわかったとしても、依然として、「中第１」又は「右第１」のいずれかが正解打順候補として残ることとなり、正解打順を特定できないこととなる。この結果、図３７３及び図３７４に示す条件装置の構成要素を知っていたとしても、狙い打つ図柄組み合わせが特定できないため、入賞に係る図柄組み合わせを狙い打つという攻略性を防止することができる。ここで、本実施形態では、図３７９（ｂ）における「条件装置」が「中左右１」及び「中右左２」の場合を例に取って説明したが、図３７９（ｂ）における「条件装置」が「左中右１」及び「左中右２」の場合も、「右左中１」及び「右左中２」の場合も、上述と同様な作用効果を奏することは言うまでもない。

【２５３４】

なお、押し順表示装置による上述の「７」や「９」等の指示表示のタイミングは、演出表示装置Ｓ４０の「レバー」、「１停後」等にて「×？？」等が表示されるタイミングと同時であっても良いし、演出表示装置Ｓ４０による表示より先であっても、後であってもいずれでも良い。また、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビを行わずに、押し順表示装置の指示のみを行うようにしても良く、要は、演出表示装置Ｓ４０や押し順表示装置の少なくとも一方で、択当てのためのナビ（押し順ナビ）を行うようにすればよい。これについては、他の２択等についても同様である。

【２５３５】

＜３択＞

次に、レベル３の３択の場合における演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビ態様について説明する。このレベル３の３択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には「？？？」が表示され、この状況で、最初に押下する停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、この時点で、３択が成功していることとなる。このため、「１停後」のときには、演出表示装置Ｓ４０において、２番目に押下する停止ボタンが左停止ボタンであり、最後に押下する停止ボタンが右停止ボタンである旨の「２　３」が表示され、残りの２つの停止ボタンをどの順番で押下すれば良いかを遊技者に報知する押し順ナビが行われるようになっている。この状況で、遊技者が、演出表示装置Ｓの押し順ナビに従って、２回目に左停止ボタンを押下し、最後に（３回目に）右停止ボタンを押下することで、「中左右」に対応した入賞０４に係る図柄組み合わせ又は入賞１０に係る図柄組み合わせが揃って、８枚又は１４枚の遊技メダルが払い出される。

【２５３６】

レベル３の３択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンが不正解である「左中右」の場合、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「？？？」が表示され、この状況で、遊技者が最初に左停止ボタンを押下すると、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「？？？」の表示を全て消去し（押し順ナビを消去し）、「１停後」、「２停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

【２５３７】
レベル３の３択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンは正解であるが２回目に押下する打順が不正解である「中右左」の場合、「レバー」のときは、演出表示装置Ｓ４０に「？？？」と表示され、この状況で、最初に押下する停止ボタンとして正解の左停止ボタンを押下すると、この時点で、３択が成功していることとなるため、上述のように、演出表示装置Ｓ４０には、上述の「２　３」が表示される。この状況で、遊技者が、２回目に停止する停止ボタンとして、不正解の右停止ボタンを押下すると（押しミスすると）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「２　３」の表示を全て消去し、「２停後」のときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。なお、レベル３の３択の場合における押し順表示装置の指示態様については、この３択というのが、「レバー」の時点で、左、中、右のいずれかを選択させる仕様であるため、上述のレベル１の６択の場合と同様に、押し順表示装置による指示は行われない。
【２５３８】
＜２択＞
次に、レベル４の２択の場合における演出表示装置Ｓ４０押し順ナビ態様について説明する。このレベル４の２択においては、「レバー」の時点で２択のナビを行う「１ｓｔ２択」と、「レバー」の時点で最初に押下する停止ボタンとして、正解の停止ボタンを報知した後、「１停後」の時点で２択ナビを行う「２ｎｄ２択」との２通りの押し順ナビ態様を有しており、これらの押し順ナビ態様を順次説明する。
【２５３９】
まず、「１ｓｔ２択」について説明する。この「１ｓｔ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「×？？」と表示されて、左停止ボタンが不正解であり、中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解である旨の２択ナビを行う。この状況で、遊技者が最初の停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、この時点で、２択が成功していることとなる。このため、「１停後」のときには、演出表示装置Ｓ４０において、上述の「２　３」が表示され、残りの２つの停止ボタンをどの順番で押下すれば良いかを遊技者に報知する押し順ナビが行われるようになっている。この状況で、遊技者が、演出表示装置Ｓの押し順ナビに従って、２回目に左停止ボタンを押下し、最後に（３回目に）右停止ボタンを押下することで、「中右左」に対応した入賞０４に係る図柄組み合わせ又は入賞１０に係る図柄組み合わせが揃って、８枚又は１４枚の遊技メダルが払い出される。
【２５４０】
「１ｓｔ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が「中右左」というのは、最初に押下する停止ボタンとして、正解の中停止ボタンを押下し、「１停後」にて、演出表示装置Ｓ４０に、上述の「２　３」の押し順ナビがなされているのにも関わらず、２回目に不正解の右停止ボタンを押下した（押しミスをした）という状況であり、この場合には、右停止ボタンを押下すると、即座に「２　３」の表示を全て消去し、「２停後」のときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。
【２５４１】
「１ｓｔ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が不正解打順である「左中右」の場合も、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「×？？」と表示され、この状況で、遊技者が、不正解打順である左停止ボタンを押下した場合においては（押しミスをした場合には）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「×？？」の表示を全て消去し、「１停後」、「２停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

【２５４２】
次に、「２ｎｄ２択」について説明する。この「２ｎｄ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「？１？」と表示されて、最初に押下する停止ボタンが中停止ボタンという旨の押し順ナビ（１択ナビ）が行われる。この状況で、遊技者が、最初の停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、「１停後」にて、演出表示装置Ｓ４０には、「？　？」と表示されて、左停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解である旨の２択ナビを行う。この状態で、遊技者が、正解である右停止ボタンを押下すると、「１停後」にて、「？　？」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「？」が消去されて「？　　」という表記となる。この時点で、既に、押し順正解となっているが、本実施形態では、上述の４択の場合と同様に、「２停後」にて、最後に押下する停止ボタンについて、あえて「？」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解か否かがわからないようになっている。

【２５４３】
「２ｎｄ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、「操作順番」が、最初の停止ボタンの押下順序については、正解打順と同じだが、２回目の停止ボタン押下順序が不正解である「中右左」だった場合も、「レバー」及び「１停後」については、上述の「中左右」と同様な表示を行う。すなわち、演出表示装置Ｓ４０は、「レバー」のときには「？１？」を表示し、この状況で、遊技者が中停止ボタンを押下した後の「１停後」にて「？　？」を表示する。この状況で、遊技者が、不正解である左停止ボタンを押下すると、「２停後」にて、「？　？」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「？」が消去されて、「？　　」という表示となる。この不正解打順で停止ボタンを押下したとしても、最後に押下する停止ボタンについては、「？」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解打順か否かがわからないようになっている。

【２５４４】
「２ｎｄ２択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が不正解打順である「左中右」の場合も、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「？１？」と表示され、この状況で、遊技者が、不正解打順である左停止ボタンを押下した場合においては（押しミスをした場合には）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「？１？」の表示を全て消去し、「１停後」、「２停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

【２５４５】
次に、レベル４の２択の場合における押し順表示装置の指示態様について説明する。図３７９（ｂ）の「２択」は、上述の「２ｎｄ２択」の場合の例示である。この図３７９（ｂ）の「２択」に示すように、例えば、正解打順が「中左右１」、「中左右２」、「中右左１」、「中右左２」の場合（条件装置がそれぞれ「中左右１」、「中左右２」、「中右左１」、「中右左２」の場合）、換言すれば、最初に押下する停止ボタンとして中停止ボタンが正解の場合には、は、押し順表示装置では、図３７９（ａ）の「レバー」のタイミングにて、「中第１」が正解である旨の「１０」が表示され、その後の「１停後」のタイミングでは、何の表示もしないことで、「２ｎｄ２択」としている。これについては、他の正解打順についても同様であるので、その説明は割愛する。

【２５４６】
なお、上述の「１ｓｔ２択」とする場合には、例えば、「条件装置」が「中左右１」では、「レバー」のタイミングにて、押し順表示装置に「左第１ｏｒ中第１」の「７」又は「中第１ｏｒ右第１」の「９」のいずれかの表示を行い、「１停後」のタイミングでは、押し順表示装置に、遊技者が押下した停止ボタンが正解の場合には、「中左右」が正解である旨の「３」を表示し、不正解の場合には、何の表示もしないようにすればよい。

【２５４７】

＜１択＞
　次に、レベルＭＡＸの１択の場合における演出表示装置Ｓ４０及び押し順表示装置による押し順ナビ態様について説明する。このレベルＭＡＸの１択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置Ｓ４０には、「中左右」の押し順に対応した「２１３」が表示され、押し順表示装置には、「中左右」の押し順に対応した「３」が表示されることで、「レバー」の時点で全ての押し順の押し順ナビを行うようにしている。
【２５４８】
　また、「正解打順」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作打順」が不正解打順である「左中右」の場合には、「レバー」の時点で全ての押し順の押し順ナビを行うが、最初に押下する停止ボタンとして不正解の左停止ボタンを押下した場合には、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、演出表示装置Ｓ４０では「２１３」の表示を全て消去し、押し順表示装置においても「３」の表示を消去し、「１停後」、「２停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置Ｓ４０及び押し順表示装置による押し順ナビが消えた状態となっている。これについては、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も同様である。さらに、最初に押下する停止ボタンが正解で、２回目に押下した停止ボタンが不正解の「右」である「中右左」の場合には、２回目に右停止ボタンを押下した時点で、演出表示装置Ｓ４０では、「１停後」にて表示していた「２　３」を消去し、押し順表示装置では「３」の表示を消去し、「２停後」では、演出表示装置Ｓ４０及び押し順表示装置による押し順ナビが消えた状態となる。
【２５４９】
＜第２通常状態＞
　次に、有利区間の非ＡＴ中状態である第２通常状態について説明する。この第２通常状態は、通常区間から有利区間に移行した後に必ず移行するＣＺが終了した後に移行する状態である。この第２通常状態では、図３８０に示すように、演出表示装置Ｓ４０の特定領域ＴＲ１には、第２通常状態に係る遊技の進行具合を示すカウンタ表示ＣＯが表示されており、このカウンタ表示ＣＯ内には、分母と分子とにそれぞれ所定の数値が示された分数カウンタ表示ＢＫ１と、現在の周期が何周期目なのかが表示された周期表示ＴＲ１とが表示されている。なお、このカウンタＣＯ表示は、演出表示装置Ｓ４０の表示部の一部に表示していたが、これに代えて、演出表示装置Ｓ４０とは別の演出表示装置を、例えば、演出表示装置Ｓ４０の左側に設けて、ここに表示するようにしても良い。
【２５５０】
　この分数カウンタ表示ＢＫ１の分子は、第２通常状態にて毎ゲームの抽選によって遊技者に付与されたポイントの累積値を示し、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母は、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子のポイント数の目標値を示している。本実施形態では、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の初期値は０であり、分母の初期値は１０００となっており、この分数カウンタＢＫ１の分子のカウント開始から、分数カウンタＢＫ１の分子の値が分母以上となるまでを１周期としている。そして、この１周期到達で、所定の確率で疑似ボーナスの当否抽選を行うようになっている。この疑似ボーナスの当否抽選にて、当選した場合には、疑似ＢＢ１、疑似ＢＢ２（第１ＡＴ）又は疑似ＲＢ（第３ＡＴ）のいずれかに移行し、当選しなかった場合には、１周期が完了して次の周期を開始するようになっており、この周期数が周期表示ＴＲ１に表示される。このように、付与されたポイントを分子に表示し、目標値を分母に表示する分数カウンタ表示ＢＫ１のような表示形態とすることで、現在の付与ポイントと目標値との関係が一目で把握でき、常に、現状を把握した状態で遊技を行うことができる。また、目標値を明確に表示することによって、遊技の目的を明確化することができ、遊技者は目的意識をもって遊技を進めることができるようになる結果、遊技を継続する意欲を促進することができる。なお、本実施形態では、演出表示装置Ｓ４０によるポイントの表示、目標値の表示としては、上述の分数カウンタ表示ＢＫ１を適用したが、これに限定されず、左側にポイントを表示し、右側に目標値を表示するというように、ポイントの表示と目標値の表示とを別々に表示する態様であっても良い。

【２５５１】
本実施形態では、ベルやリプレイやハズレの場合には、０ポイント～５ポイント、レア役の場合には５ポイント～１０ポイントというように、毎ゲームの成立役に応じたポイント抽選を行っており、ここで付与されたポイントは、主制御基板Ｍによって制御される図示しないポイントカウンタによって管理されており、このポイントカウンタには、所定の初期値（例えば、０）がセットされている。ポイントカウンタの値は、ポイントが付与される度に累積的に加算され、この値が、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子に反映されるようになっている。また、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母については、毎ゲームの成立役に関わらず不変となっているが、後述するＣＺによってその値が減算される仕様となっている。分数カウンタ表示ＢＫ１の分母は、主制御基板Ｍによって制御される図示しない目標値カウンタによって管理されている。この目標値カウンタには、所定の初期値（例えば、１０００）がセットされており、ＣＺによって目標値カウンタの値が減算された場合には、この目標値カウンタの値が分数カウンタ表示ＢＫ１の分母に反映されるようになっている。
【２５５２】
このように、第２通常状態では、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値（累積ポイント数）を、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値に到達するよう増やしていくゲーム性となっており、演出表示装置Ｓ４０においては、遊技者に付与するポイントに応じた演出等が行われるようになっている。この第２通常状態においては、この第２通常状態が開始してから所定の天井ゲーム数（例えば、３５０ゲーム、７００ゲーム等）に到達すると、第１天井となって、第１ＡＴに移行して疑似ＢＢ１が開始されるようになっている。なお、この第１天井の天井ゲーム数は、主制御基板Ｍによって制御される図示しない天井カウンタによって管理されている。
【２５５３】
また、第２通常状態では、上述のように、１周期到達時における疑似ボーナス抽選に当選しなかった場合には、次の周期を開始するのであるが、この周期については、主制御基板Ｍによって制御される周期カウンタによって管理されている。この周期カウンタは、初期値として所定値（例えば、１０）がセットされており、１周期完了ごとに１ずつ減算されるようになっており、この周期カウンタの値が、周期表示ＲＴ１に反映されるようになっている。また、本実施形態では、周期カウンタの値が１となった場合には、換言すれば、第２通常状態において所定の天井周期数に到達した場合には（例えば、周期カウンタの初期値が１０の場合には、１０周期目）、第２天井となって、疑似ボーナスと第２ＡＴとが当選し、この場合、第２通常状態から第１ＡＴを経て第２ＡＴに移行するようになっている。
【２５５４】
＜ＣＺ＞
次に、ＣＺについて説明する。このＣＺは、第２通常状態の分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値を加算し、分母の値を減算するものである（換言すれば、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値及び分母の値を変動させる特化ゾーンともいえる）。このＣＺには、上述のように、通常区間から有利区間に移行した場合と、第２通常状態においてレア役が当選した際におけるＣＺ移行抽選に当選した場合とに移行する。このＣＺは、所定ゲーム数の保証ゲーム数を経過した後、リプレイ及びレア役に当選したことを終了条件としている。
【２５５５】
このＣＺにおいては、成立役に応じて、ポイントを加算するとともに、目標値カウンタの値を減算する。本実施形態では、ＣＺにおいて、ベルの場合は、ポイントを２０加算し、目標値を５０減算し、ハズレの場合には、ポイントを１０加算し、目標値を５減算するというように、成立役に応じた抽選によって、ポイントカウンタの加算値及び目標値カウンタの減算値を決定するようになっている。本実施形態では、目標値の減算値が、所定値（例えば、１０００）以上となった場合、上述の上位ＡＴである第６ＡＴへの移行が確定し、確定したゲームの次ゲームから第６ＡＴが開始されるようになっている。このように、減算値が所定値以上となった場合に、上位ＡＴである第６ＡＴに移行するという特典を

付与しているので、ＣＺにおいて、所定値を超えるという目標を遊技者に与えることができ、遊技機欲の促進を図ることができる。なお、本実施形態では、目標値の減算値が所定値以上となった場合に第６ＡＴに移行したが、これに代えて、ポイントの加算値が所定値以上になった場合に第６ＡＴに移行するようにしても良いし、この所定値以上になった場合の特典としても、第６ＡＴへの移行に代えて、第５ＡＴの移行としたり、或いは、疑似ボーナスがストックされるといった特典であっても良い。

【２５５６】

また、ＣＺにおいて、リプレイが当選すると、それまでに加算したポイントの累積値や減算した目標値の累積値については、そのままの状態で終了する。一方、ＣＺにおいて、レア役が当選しても、ＣＺが終了するのであるが、このレア役によってＣＺが終了した場合においては、例えば、レア役１（例えば、弱チェリー）の場合には、ＣＺにて加算したポイントの累積値及びＣＺにて減算した目標値カウンタの累積値をそれぞれ２倍の値とし、レア役１よりも上位のレア役２（例えば、強チェリー）の場合には、上記それぞれの累積値を３倍の値とするという特典を付与するようにしている。このように、レア役でＣＺが終了しても、レア役に応じた倍率でそれぞれの累積値が大きく変動するという特典が付与されるため、レア役の引き損感を軽減するとともに、ＣＺ終了による遊技意欲の減退を防止することができる。

【２５５７】

このＣＺにおいて、演出表示装置Ｓ４０では、図３８１に示す演出が実行される。この図３８１に示すように、演出表示装置Ｓ４０の左側の領域においては、ハズレの場合には、ＣＺが継続するとともに、図３８０に示す分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値（ポイント）を１０加算し、分母の値（目標値）を５減算する旨が表示され（図では、それぞれ「＋１０」、「－５」と表記）、演出表示装置Ｓ４０の右側の領域においては、ベルの場合は、ＣＺが継続するとともに、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値を２０加算し、分母の値を５０減算する旨が表示されて、遊技者に、成立役に応じたポイントの加算値、目標値の減算値を報知している。

【２５５８】

また、演出表示装置Ｓ４０の中央の領域においては、分子に、ＣＺにて加算したポイントの累積値を示し（図に示す例では、「＋２５０」と表示）、分母に、ＣＺにて減算した目標値の累積値を示した（図に示す例では、「－１００」と表示）、分数カウンタ表示ＢＫ２が表示されており、遊技者にそれまでに加算されたポイントの累積値、及び減算した目標値の累積値を報知している。

【２５５９】

また、演出表示装置Ｓ４０には、リプレイの場合には、ＣＺが終了し、それまでに加算したポイントの累積値や減算した目標値の累積値については、そのまま反映される旨の「×１」という表示がなされ、レア役１の場合には、ＣＺは終了するが、上述のように２倍となる旨の「×２」、レア役２の場合には、ＣＺは終了するが、上述のように３倍となる旨の「×３」が表示されて、遊技者にリプレイで終了した場合と、レア役で終了した場合のポイントの累積値及び目標値の累積値の取り扱いについて報知している。また、演出表示装置Ｓ４０には、目標値が１０００を超えたら、ＣＺが終了するとともに、第６ＡＴに移行する旨の表示もなされている。

【２５６０】

＜非ＡＴ中状態の遊技の流れ＞

次に、上述した第２通常状態及びＣＺを前提に、非ＡＴ中の状態の遊技の流れについて説明する。通常区間から有利区間に移行した当該ゲームにて、ＣＺが開始される。このＣＺにおいては、成立役に応じてポイントの加算及び目標値の減算が行われていき、ＣＺが終了すると第２通常状態に移行する。例えば、図３８１に示すように、ポイントが２５０加算され、目標値が１００減算された状態で、ＣＺを終了した場合には、ポイントカウンタの初期値（０）に２５０が加算され、目標値カウンタの初期値（１０００）から１００を減算するため、このＣＺ終了後に移行した最初の第２通常状態においては、図３８０に

示すように、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母である目標値が９００、分子であるポイントが２５０の状態から開始されることとなる。

【２５６１】

このように、通常区間から有利区間に移行すると必ず、ポイントの加算及び目標値の減算を行うＣＺが開始されることにより、このＣＺ終了後に移行する最初の第２通常状態では、初めからポイントが加算され、目標値が減算された有利な状態から開始することができ、遊技意欲の促進を図ることができ、ＡＴが終了して通常区間に移行したとたんに遊技をやめる（いわゆる即ヤメ）ことを防止することができる。

【２５６２】

ＣＺから移行した最初の第２通常状態では、成立役に応じたポイント付与が行われていくが、レア役が当選した際におけるＣＺ移行抽選に当選すると、ＣＺに移行し、このＣＺにいてポイントの加算及び目標値の減算が行われることで、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値がさらに加算され、分母の値がさらに減算された状態となる。例えば、図３８０に示すように、ＣＺから移行した最初の第２通常状態において、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が２５０、分母が９００の時点（目標値まで残り６５０の時点）から第２通常状態を開始し、この第２通常状態において、分子を３００まで加算した時点（目標値まで残り６００の時点）で、ＣＺに移行し、このＣＺで分子が３００加算され、分母が２００減算されて第２通常状態に移行した場合には、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が６００、分母が７００となって、目標値まで残り１００となる。このように、本実施形態のＣＺにおいては、ポイントの加算のみならず、目標値の減算をも行うようにしているため、ポイントの加算によるポイントの累積値が目標値に近づくのみならず、目標値の減算によって目標値の上限値が下がるので、目標値が固定でポイントの加算のみを行う仕様に比して、ポイントの累積値をより早く目標値以上とすることができるという期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる。

【２５６３】

この第２通常状態では、この第２通常状態によるポイント加算、ＣＺによるポイント加算および目標値の減算によって、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値及び分母の値が変動し、この分子の値が分母の値以上となった場合には、１周期が完了して、疑似ボーナスへの移行抽選が行われ、これに当選した場合には、疑似ボーナスが開始される。一方、この疑似ボーナスの抽選に外れた場合には、次の周期に移行する。具体的には、ＣＺから移行した最初の第２通常遊技においては、１周期目であり、図３８０にも示すように、カウンタＣＯにも＜１周期目＞という表示がなされる。この１周期目が終了し、疑似ボーナスへの移行抽選に外れた場合には、２周期目となって、カウンタＣＯには＜２周期目＞という表示がなされる。また、２周期目においては、１周期目が終了した時点における分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値のうち、分母の値を超えた分が２周期目に引き継がれ、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値は、そのまま２周期目に引き継がれる。

【２５６４】

例えば、上述のように、通常区間から有利区間に移行した際のＣＺを経て移行した最初の第２通常状態において、ＣＺに再び突入して、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が６００、分母が７００となり、その後、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が７１０となって分母を超えて、疑似ボーナスへの移行抽選を行ったものの、この移行抽選に外れた場合の２周期目については、以下の通りとなる。すなわち、１周期目が終了した時点で、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が７１０であり、目標値を１０超えた状態であるため、２周期目における分数カウンタ表示ＢＫ１の分子は、１０の状態から開始される。また、１周期目が終了した時点における分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の７００は、２周期目にそのまま引き継がれ、２周期目における分数カウンタ表示ＢＫ１の分母は、７００の状態から開始されるようになる。

【２５６５】

すなわち、本実施形態では、Ｎ周期目が終了した時点において、ポイントカウンタの値Ｐが、目標値カウンタの値Ｍよりも多い場合には、Ｎ＋１周期目においては、その差分（

値Ｐ－値Ｍ）をポイントカウンタにセットしてこれを２周期目の初期値となるようにしている。また、Ｎ周期目が終了した時点における目標値カウンタの値Ｍは、２周期目においてそのまま引き継がれ、２周期目の初期値となるようにしている。なお、本実施形態では、２周期目のポイントカウンタの初期値として、上述の差分としているが、これに代えて、１周期目が終了した時点におけるポイントカウンタの値Ｐを０にリセットし、これを２周期目のポイントカウンタの初期値とするようにしても良い。要は、Ｎ＋１周期目におけるポイントカウンタの値は、Ｎ＋１周期目における目標値の値よりも少ない値となっていれば良い。

【２５６６】

このように、Ｎ周期目が終了した時点での分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値（目標値）については、Ｎ＋１周期目にそのまま引き継がれる仕様としているため、ＣＺによって分母の値が減算された場合には、この減算された値が、そのままＮ＋１周期目の分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値となるので、分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の上限がＮ周期目よりも下がった状態で、Ｎ＋１周期目の遊技を行うことができる。この結果、Ｎ周期目の終了時点において疑似ボーナスへの移行抽選に当選しなかった場合（特典が付与されなかった場合）であっても、遊技意欲の減退を防止することができ、そのままＮ＋１周期目の遊技を継続することが期待できる。

【２５６７】

本実施形態では、上述のように第２通常状態における成立役によるポイントの加算、ＣＺによるポイントの加算及び目標値の減算によって、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子の値及び分母の値が変動するのであるが、ＣＺによって、分子の値が分母の値の数倍となることがある。例えば、２周期目の第２通常状態において、分数カウンタ表示ＢＫ１の分子が２００、分母が４００の状態でＣＺに突入し、このＣＺにて、分子が４００加算され、分母が１００減算された場合等が挙げられる。この場合、ＣＺによって、分子（ポイント）が６００、分母（目標値）が３００となるため、ポイントが目標値の２回分の値となっている。この場合、３周期目及び４周期目が終了したという扱いとし、３周期目の終了による疑似ボーナスへの移行抽選、４周期目の終了による疑似ボーナスへの移行抽選がそれぞれ行われる。

【２５６８】

これらの３周期目、４周期目の疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合には、この当選した疑似ボーナスに応じた第１ＡＴ又は第２ＡＴに移行する。ここで、３周期目及び４周期目のそれぞれに疑似ボーナスに当選した場合には、疑似ボーナスが複数ストックされる。一方、３周期目、４周期目のいずれにおいても疑似ボーナスに当選しなかった場合には、５周期目の第２通常状態が開始される。また、例えば、所定の天井周期が１０週目であった場合において、８周期目の第２通常状態において、ＣＺによるポイントの加算、目標値の減算によって、２周期分、或いは３周期分が終了した扱いとなった場合には、天井周期である１０周期目に到達しているため、上述の第２天井となって、疑似ボーナスと第２ＡＴとが当選することとなる。

【２５６９】

このように、本実施形態では、Ｎ周期目が終了した時点での分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値がＣＺによって減算されていてもそのままＮ＋１周期目に引き継がれることによって、周期が進めば進むほど分数カウンタ表示ＢＫ１の分母の値、換言すれば、目標値の上限が下がっていく傾向にあるため、周期が進めば進むほど目標値が近くなるとともに、複数周期分の疑似ボーナスへの移行抽選が行われ易くなるので、周期が進めば進むほど、遊技意欲が促進されて、遊技動機の向上を図ることができる。

【２５７０】

＜＜＜＜第２１実施形態＞＞＞＞

次に、第２１実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図３８２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図で

あり、図３８３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における上乗せ時の態様を示すイメージ図である。なお、図３８２においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。

【２５７１】

＜各種遊技状態＞

図３８２に示すように、本実施形態では、第２０実施形態と同様に、概して、通常区間及び有利区間を有しており、通常区間においては、有利区間に当選するまでの間に、有利区間に移行する前の準備状態である旨を示す専用の演出（図示せず）が行われる第１通常状態（サブ状態においても第１通常状態）となっている。この第２１実施形態においても、有利区間から通常区間に移行した当該遊技において、必ず有利区間に当選し、通常区間には１ゲームしか滞在しない仕様となっており、この１ゲームの通常区間において、上述の専用の演出を行うようになっている。

【２５７２】

また、有利区間においては、大別すると、ＡＴが実行されない非ＡＴ中状態とＡＴが実行されるＡＴ中状態との２つの状態を有しており、非ＡＴ中状態としては、通常区間から有利区間に移行した際に滞在する第２通常状態を有している。有利区間のＡＴ中状態としては、第２通常状態において、レア役による第１ＡＴへの移行抽選に当選したり、或いは天井ゲーム数に到達することで移行する第１ＡＴと、この第１ＡＴ中に実行される第２ＡＴへの移行抽選に当選したり、或いは第３ＡＴ中の第２ＡＴへの移行抽選に当選したりすることで移行するとともに、上述の上乗せ特化状態である第２ＡＴと、この第２ＡＴが終了することで移行する第３ＡＴと、この第３ＡＴ中に実行される第４ＡＴへの移行抽選に当選することで移行するとともに、上述の第２ＡＴとは別の上乗せ特化状態である第４ＡＴと、第２ＡＴ乃至第４ＡＴから移行可能な第５ＡＴとを有している。

【２５７３】

本実施形態では、第２０実施形態と同様に、高ベルや低ベルの押し順ナビの有無によって、ＡＴ毎、或いはＡＴ中の状態に応じて、その純増枚数を変更するようにしている。具体的には、図３８２にも示すように、第１ＡＴでは、高純増の状態と、低純増の状態とが混在しており、第２ＡＴ、第５ＡＴは低純増、第３ＡＴ、第５ＡＴが高純増となっている。なお、本実施形態では、第２０実施形態のように、低ベルや高ベルの押し順ナビの有無で、高純増、低純増を実現しているが、これに代えて、例えば、低ベルのみを設け、この低ベルのナビ率が１００％のものが高純増、低ベルのナビ率が５０％のものが低純増というように、低ベルのナビ率の高低で高純増、低純増を実現するようにしても良い。なお、この図３８２においても、上述の第２０実施形態と同様に、高純増、低純増の表記のない第２通常状態については上記減少区間となっている。

【２５７４】

＜第２通常状態＞

第２通常状態においては、レア役等の当選を契機に、第１ＡＴへの移行抽選を行っており、この移行抽選に当選すると、演出表示装置Ｓ４０による前兆ステージ等を経て第１ＡＴが当選した旨を報知した後に第１ＡＴに移行する。また、第２通常状態においては、レア役等の当選を契機とした第１ＡＴへの移行抽選の他、所定ゲーム数（例えば、５０ゲーム）を１周期とし、この１周期の間に成立役に応じたポイントを付与していき、１周期が終了したのを契機に、その周期にて付与されたポイントの累積値に応じた第１ＡＴへの移行抽選を行っており、これによっても第２通常状態から第１ＡＴに移行することとなる。また、この第２通常状態からは、上述のゲーム数天井に到達した場合や、周期が１０周期目となった周期天井に到達した場合にも、第１ＡＴに移行するようになっている。

【２５７５】

＜第１ＡＴ＞

この第２通常状態から移行した第１ＡＴは、図３８２にも示すように、所定ゲーム数（例えば、１５ゲーム）継続するポイントを蓄積するポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートにて所定ゲーム数消化した後に移行するポイント加算パートと、このポイント

加算パートが終了した後に移行するジャッジパートとを有している。ポイント蓄積パートは、第２０実施形態でも説明した高純増の第１ナビ状態となっており、成立役に応じた（レア役の方が、ベルやリプレイ等よりも付与ポイントが多い）ポイント付与抽選を行っている。また、このポイント蓄積パートにおいては、演出表示装置Ｓ４０では、ポイント蓄積パートの残りゲーム数を表示しつつ、ポイント付与された場合には、例えば、「＋５」といった付与されたポイント数を表示する演出等を行う。

【２５７６】

このポイント蓄積パートにて所定ゲーム数消化した次のゲームからは、ポイント蓄積パートに移行する。このポイント蓄積パートは、低純増の第２ナビ状態となっており、上述の保証ゲーム数を経過した後に、リプレイに当選したことを終了条件としている。本実施の形態では、例えば、「バー」図柄が単独で揃う第１役、「バー」図柄がテンパイする第２役、「バー」図柄が３つ揃う第３役をそれぞれ設け、これらの第１役乃至第３役に応じたポイント（第１役、第２役、第３作の順に付与されるポイントが大きい）を付与するようになっている。また、演出表示装置Ｓ４０においては、第１役乃至第３役のいずれかが当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にこれらのいずれかが当選した旨及び目押しで「バー」を狙う旨を報知する演出を行わせることで、遊技者に「バー」図柄を狙って停止させるようにしている。このポイント蓄積パートにて、リプレイに当選すると、そのゲームにてそれまでに累積したポイントに基づいた第２ＡＴへの移行抽選を行う。このリプレイに当選したゲームの次ゲームにおいてはジャッジパートに移行する。

【２５７７】

このジャッジパートは、第２０実施形態のジャッジパートと同様であり、第１ＡＴから第２ＡＴに移行するか或いは通常区間に移行するのかの演出を行うとともに、低ベル及び高ベルのいずれの押し順ナビも行われない減少区間とされている。このジャッジパートでは、第２０実施形態と同様に、演出表示装置Ｓ４０にて、第１ＡＴでの第２ＡＴの移行抽選の結果を反映した演出を所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）に亘った連続演出等で報知するようになっており、ジャッジパートの最終ゲームにて、第２ＡＴ当選時には味方キャラが勝利する演出を行って、第２ＡＴに移行することを遊技者に報知する。この場合、この次ゲームから第２ＡＴが開始される。一方、ジャッジパートの最終ゲームにて、第２ＡＴに当選していないときは味方キャラが敗北する演出を行うことで、第２ＡＴに移行しない旨を遊技者に報知する。この場合、この次ゲームに通常区間に移行する。

【２５７８】

＜第３ＡＴ及び第４ＡＴ＞

このジャッジパートが終了した次ゲームからは、上述の上乗せ特化状態である第２ＡＴに移行し、ここで初期上乗せを行った後に、第３ＡＴに移行するが、説明の便宜上、この第２ＡＴについて説明する前に、先ず、第３ＡＴ及び第４ＡＴについて説明する。第２ＡＴの終了後に移行する第３ＡＴは、高純増の第１ナビ状態となっており、第３ＡＴ中に獲得した遊技メダルが所定枚数以上となったことを終了条件１とするいわゆる差枚数管理のＡＴとなっている。本実施形態では、初期値としての初期枚数（例えば、１５０枚）が設定され、この初期枚数に、第２ＡＴによる初期上乗せにて得られた枚数を合算した枚数が、第３ＡＴ開始時に設定された上限枚数となっており、上乗せ等が無い場合には、この上限枚数以上となった場合に、第３ＡＴが終了するようになっている。

【２５７９】

この第３ＡＴでは、レア役の当選等を契機に、上記上限枚数の上乗せ抽選（枚数上乗せ）、第２ＡＴへの移行抽選、第４ＡＴへの移行抽選を行い、上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せを行い、第２ＡＴに当選したら第２ＡＴに、第４ＡＴに当選したら第４ＡＴに移行する。第４ＡＴは、上述のように、第２ＡＴとは別の上乗せ特化状態であり、本実施形態では、３０ゲーム間継続する疑似ボーナスとなっている。この疑似ボーナスである第４ＡＴでは、毎ゲームにおいてどの成立役であってもその成立役に応じた枚数（例えば、ハズレやベルの場合には、＋５枚、レア役の場合には＋２０枚等）を上乗せするようになっている。そして、第４ＡＴを３０ゲーム行ったら、その次ゲームから第３ＡＴが再開さ

れるようになっている。また第３ＡＴにおいて、終了条件１を満たした場合には、通常区間に移行する。

【２５８０】

＜第２ＡＴ＞

次に、第２ＡＴについて説明する。この第２ＡＴは、低純増の第２ナビ状態となっている。この第２ＡＴは、保証ゲーム数消化後に、ＰＢ＝１の特定の図柄組み合わせ（例えば、「ベル・ベル・リプ」等）に対応した特定当選役に当選することを終了条件とている。この第２ＡＴでは、成立役に応じた基礎枚数上乗せ抽選、及び倍率抽選が行われており、例えば、基礎枚数上乗せ抽選で選択された基礎枚数が１０枚で、倍率抽選で選択された倍率が５倍であった場合には、５０枚の上乗せを行うというように、基礎枚数上乗せ抽選によって選択された基礎枚数に、倍率抽選で選択された倍率を乗じた枚数が上乗せ枚数として付与される。演出表示装置Ｓ４０では、例えば、基礎枚数が１０枚である旨の表示を行った後、「×５」といった倍率を表示した後に、「＋５０枚ゲット！」というように、基礎枚数上乗せ抽選で選択された基礎枚数と、倍率抽選で選択された倍率と、基礎枚数に倍率を乗じた上乗せ枚数とに対応した演出を行う。

【２５８１】

本実施形態では、上乗せ特化状態である第２ＡＴは低純増の第２ナビ状態であり、通常のＡＴである第３ＡＴは高純増の第１ナビ状態となっており、通常のＡＴである第３ＡＴよりも、上乗せ特化状態である第２ＡＴの方が、単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値（純増枚数）が少なくなっている。ここで、低純増における単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値を１枚（第２ＡＴでの純増枚数）、高純増における単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値を５枚（第２ＡＴを、第３ＡＴと同じ高純増で行ったと仮定した場合の第２ＡＴの純増枚数）とし、第２ＡＴでの遊技が所定ゲーム数行われた場合を前提に、

（１）低純増の第２ＡＴを所定ゲーム数行った場合に得られる遊技メダルの期待値（第２ＡＴによって得られる遊技メダルの総枚数）をＡとし、

（２）低純増の第２ＡＴを所定ゲーム数行った場合に上乗せによって得られる遊技メダルの期待値（第２ＡＴによる総上乗せ枚数）をＢとし、

（３）高純増にて第２ＡＴを所定ゲーム数行ったと仮定した場合に得られる遊技メダルの期待値（高純増で第２ＡＴを行ったと仮定した場合における第２ＡＴによって得られる遊技メダルの総枚数）をＣとし、

（４）高純増にて第２ＡＴを所定ゲーム数行った場合と仮定した場合に上乗せによって得られる遊技メダルの期待値（高純増で第２ＡＴを行ったと仮定した場合における第２ＡＴによる総上乗せ枚数）をＤとした場合、本実施形態では、以下の式（１）が成立するようにしている。

式（１）：Ａ＋Ｂ＝Ｃ＋Ｄ

【２５８２】

本実施形態では、上乗せ特化状態である低純増の第２ＡＴにおける第２ＡＴによって得られる遊技メダルの総数Ａと、第２ＡＴによる総上乗せ枚数Ｂとの合計枚数が、この第２ＡＴを高純増で行ったと仮定した場合における第２ＡＴによって得られる遊技メダル総数Ｃと、この第２ＡＴによる総上乗せ枚数Ｄとの合計枚数とが同じになるように設定されている。具体的には、所定ゲーム数を、仮に１００ゲームとした場合、Ａは「１枚×１００ゲーム」で２００枚であり、Ｃは「５枚×１００ゲーム」で５００枚となる。これを上記式（１）にあてはめると、Ａ（１００枚）＋Ｂ＝Ｃ（５００枚）＋Ｄとなる。ここで、例えば、Ｂ（第２ＡＴにおける総上乗せ枚数）が５００枚であったとすると、上記式（１）が成立するためには、Ｄ（高純増で第２ＡＴを行ったと仮定した場合の総上乗せ枚数）は、１００枚となる。

【２５８３】

このように、第２ＡＴにて遊技者が最終的に得られる遊技メダル総数については、低純増の第２ＡＴであっても（遊技メダル総数が上記Ａ＋Ｂ）、高純増の第２ＡＴであっても

（遊技メダル総数が上記Ｃ＋Ｄ）同じであるが、上乗せ特化状態である第２ＡＴでの上乗せ総数は、低純増の第２ＡＴ（上記Ｂの５００枚）の方が、高純増の第２ＡＴ（上記Ｄの１００枚）よりも多くなる。換言すれば、第２ＡＴを第３ＡＴよりも純増枚数の少ない低純増とすることによって、遊技者に付与可能な見た目上の上乗せ枚数が、高純増の場合に比して多くすることができ、上乗せ特化状態において、より多くの上乗せ枚数による上乗せ報知を行うことができる。また、上述のように、高純増における上乗せ総数である上記Ｄの１００枚に対し、低純増における上乗せ総数である上記Ｂは、１００枚よりも多い５００枚となっている場合においては、例えば、高純増の場合には、１００枚の上乗せ報知が１回しか行えないのに対し、低純増の場合には１００枚の上乗せ報知が５回行えることとなるというように、低純増の方が高純増よりも上乗せの頻度を高くすることもできる。この結果、第３ＡＴよりも純増枚数の少ない第２ＡＴであっても、有利であることが認識でき、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２５８４】

一方、上記式（１）については、次のことがいえる。すなわち、あるＡＴ１（本実施形態では、第３ＡＴ）と、このＡＴ１よりも相対的に上乗せがしやすい上乗せ特化状態であるＡＴ２（本実施形態では、第２ＡＴ）とを有している場合、ＡＴ２の純増枚数をＡＴ１よりも低くすることによって、ＡＴ２の上乗せ数の期待値を向上させているといえる。本実施形態では、ＡＴ１を高純増、ＡＴ２を低純増とした例で説明したが、例えば、ＡＴ１を低純増、ＡＴ２を超低純増とした場合であっても同様に、ＡＴ２の上乗せ数の期待値を向上させることができる。また、ＡＴ１を高純増、ＡＴ２を超低純増とした場合においては、ＡＴ１を高純増、ＡＴ２を低純増とした場合に比して、より上乗せ数の期待値を向上させることができる。要は、ＡＴ１の純増よりも上乗せ特化状態のＡＴ２の純増の方が低くなっていれば良い。このようにすることで、上乗せ特化状態のＡＴ２の上乗せ数の期待値が高いものとすることができ、ＡＴ１とＡＴ２との純増枚数の差が大きければ大きいほど、ＡＴ２の上乗せ数の期待値が高くなる。この結果、上乗せ特化状態であるＡＴ２が、ＡＴ１よりも純増枚数が低いものであったとしても、ＡＴ２の上乗せ数の期待値が高いため、遊技者に低純増であることを意識させずに、遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、ＡＴ１を上乗せ特化状態１とし、ＡＴ２をＡＴ１とは別の上乗せ特化状態２とした場合、換言すれば、ＡＴ１及びＡＴ２のいずれもが上乗せ特化状態である場合において、ＡＴ２の純増枚数をＡＴ１よりも低いものとすることで、ＡＴ１よりもＡＴ２の方が上乗せ数の期待値の高いＡＴとすることができ、純増枚数を変化するだけで、互いに上乗せ期待値の異なる複数の上乗せ特化状態を創出することができる。

【２５８５】

なお、本実施形態では、低純増の純増枚数が１枚、高純増の純増枚数が５枚の場合を例に取って説明したが、これらの低純増及び高純増の純増枚数については機種の仕様等により適宜設定可能である。ここで、低純増の純増枚数と高純増の純増枚数との差が大きければ大きいほど、低純増における上乗せ数もこれに比例するように大きいものとなるため、第２ＡＴにおいて、見た目上の上乗せ数を大きくした場合には、低純増及び高純増のそれぞれの純増枚数の差を大きくするようにすれば良い。

【２５８６】

また、本実施形態においては、上記式（１）に示すように、上乗せ特化状態である低純増の第２ＡＴにおける第２ＡＴによって得られる遊技メダルの総数Ａと、第２ＡＴによる総上乗せ枚数Ｂとの合計枚数（以後、合計枚数１という）が、この第２ＡＴを高純増で行ったと仮定した場合における第２ＡＴによって得られる遊技メダル総数Ｃと、この第２ＡＴによる総上乗せ枚数Ｄとの合計枚数（以後、合計枚数２という）とが同じになるように設定されているが、下記の式（２）でも示すように、合計枚数１と合計枚数２とがほぼ同じようになるように設定しても良い。具体的には、合計枚数１の方が合計枚数２よりもわずかに多い場合、合計枚数２の方が合計枚数１よりもわずかに多い場合が挙げられる。

式（２）：Ａ＋Ｂ　Ｃ＋Ｄ

【２５８７】

＜第２ＡＴの演出＞
本実施の形態では、第２ＡＴ中において獲得した遊技メダルの総数と、上乗せによって得られた上乗せ枚数との合計である獲得上限数については、１５００枚（所定枚数）を閾値としており、この獲得上限数が１５００枚未満の場合と、１５００枚以上となった場合とで異なる演出を行うようになっている。これについて、図３８３を参照しながら説明する。
【２５８８】
この図３８３においては、有利区間のゲーム数が５００ゲームのときに第２ＡＴが開始された場合（図では、「遊技開始時」と表記）を例示しており、この５００ゲームのとき（第２ＡＴの開始時）において獲得した遊技メダルの枚数が８００枚、第２ＡＴの開始時における上記獲得上限数が１４００枚であり、この当該ゲームにおける上乗せ数が１０枚であった場合、上乗せ時の予定獲得枚数（獲得上限数）は１４１０枚であって、上記閾値の１５００枚未満である。この場合、演出表示装置Ｓ４０は、「８００／１４００」というように、分子に獲得メダル数である８００枚を、分母に獲得上限数である１４００枚を表示した分数表示を行うとともに、「上乗せ」という表示をして上乗せがあった旨の表示をしつつ、上乗せが１０枚であった旨の「＋１０」といった表示を行う演出を実行する。
【２５８９】
次いで、５０１ゲーム開始の際の獲得枚数は、５００ゲームでのベット数が３枚、払出数が１０枚であり、５００ゲームのときに遊技メダルが７枚増加しているため、５００ゲームの獲得枚数の５００枚に、７枚を加算した８０７枚となる。また、５０１ゲームでの獲得上限数は、上述のように、５００ゲームのときに１０枚の上乗せがあったため、５００ゲームのときの１４００枚に１０枚を加算した１４１０枚となる。この５０１ゲームのときにおいて、２０枚の上乗せがあった場合には、予定獲得数は１４３０枚であり、上記閾値の１５００枚未満である。この場合、演出表示装置Ｓ４０は、「８０７／１４１０」とした分数表示を行うとともに、「上乗せ」及び「＋２０」といった表示を行う演出を実行する。
【２５９０】
次いで、５０２ゲーム開始の際の獲得枚数は、５０１ゲームでのベット数が３枚、払出数が０枚であり、５０１ゲームのときに遊技メダルが３枚減少しているため、５０１ゲームの獲得枚数の８０７枚に３枚を減算した８０４枚となる。また、５０２ゲームでの獲得上限数は、５０１ゲームのときに２０枚の上乗せがあったため、５０１ゲームのときの１４１０枚に２０枚を加算した１４３０枚となる。この５０２ゲームのときにおいて、上乗せが無かった場合には、予定獲得数は１４３０枚のままであり、上記閾値の１５００枚未満である。この場合、演出表示装置Ｓ４０は、「８０４／１４３０」とした分数表示を行うとともに、上乗せが無かった旨の「なし」といった表示を行う演出を実行する。
【２５９１】
次いで、５０３ゲーム開始の際の獲得枚数は、５０２ゲームでのベット数が３枚、払出数が１０枚であり、５０２ゲームのときに遊技メダルが７枚増加しているため、５０２ゲームの獲得枚数の８０４枚に７枚を加算した８１１枚となる。また、獲得上限数は、５０２ゲームのときに上乗せが無しであったため、５０２ゲームのときの１４３０枚のままとなる。この５０３ゲームのときにおいて、１００枚の上乗せがあった場合においては、予定獲得枚数は、１５３０枚となり、上記閾値の１５００枚以上となる。この場合、演出表示装置Ｓ４０は、「８１１／？？？？」というように、獲得上限数を示す分数表示の分母に「？？？？」といった表示を行うことで、獲得上限数を秘匿する（遊技者に獲得上限を教えない）演出を行う。また、演出表示装置Ｓ４０は、「上乗せ」という表示を行って上乗せがなされたことを報知する演出を行うものの、上述の「＋１０」等の上乗せ枚数を報知する表示を行う代わりに、「？？？枚」と表示を行うことで、上乗せ枚数を秘匿する（遊技者に上乗せ枚数を教えない）演出も行う。
【２５９２】
この次ゲーム以降は（閾値が１５００枚以上となったゲームの次ゲーム以降は）、例え

ば、５０４ゲームを見てもわかるように、「８１８／？？？？」、「？？？枚」というように、獲得上限数及び上乗せ枚数を秘匿する演出を、第２ＡＴが終了するまで実行される。そして、この第２ＡＴが終了したら、第３ＡＴには移行せずに、第５ＡＴに移行する。

【２５９３】

＜第５ＡＴ＞

第５ＡＴは、低純増の第２ナビ状態となっており、上記閾値の１５００枚を初期値として、所定枚数（例えば、１００枚）で１セット（このときは、１６００枚）であり、かつ、１セット毎に次のセットを開始するか否かのループ抽選を高確率（例えば、９０％）で行う仕様である。また、第５ＡＴにおいて、ループ抽選に非当選であったことを終了条件２としており、この場合、第５ＡＴが終了して、通常区間に移行する。この第５ＡＴは、高確率でのループ抽選を行う仕様であるため、有利区間が終了するまで継続し易く（有利区間を完走し易く）なっており、第１乃至第４ＡＴよりも上位の（有利な）ＡＴといえる。

【２５９４】

この第５ＡＴには、第２ＡＴのみならず、第３ＡＴや第４ＡＴにおいても、その獲得上限が１５００枚以上となった場合に移行するようにもなっており（図３８２では、「「所定枚数」以上と表記）、上述のエンディング状態に準ずる（上述のエンディング状態は有利区間完走が確定している状態であり、この第５ＡＴでは、有利区間の完走が確定しているわけではないので「準ずる」と表現した）遊技状態ともいえる。このため、演出表示装置Ｓ４０においても、上述のエンディング演出に準じた第５ＡＴ専用の演出を行いつつも、次セットを開始するか否かを報知する演出も行われるようになっている。

【２５９５】

また、第５ＡＴは、上述のようにループ抽選に非当選であったことを終了条件２としているが、このループ抽選は、第２ＡＴにおける獲得上限数を消化した後に行われる。例えば、第２ＡＴにおいて、図３８３に示す５００ゲームの１４００枚の獲得上限数に対して、３１０枚の上乗せを行った場合は、最終的な獲得上限数は１７１０枚となり、第５ＡＴの初期値からすると、２１０枚多い状態であり、２セット分（２００枚）＋１０枚の状態となっている。この場合、半端の１０枚も１セットとして、合計３セット分は、必ず第５ＡＴを行う保証セット数となる。すなわち、第２ＡＴにおける獲得上限数をすべて消化するのに必要なセット数（１００未満も１セット扱い）に換算したセット数が、第５ＡＴの保証セット数となり（これについては、上述のように、１５００枚以上は秘匿する関係上、演出表示装置Ｓ４０では報知されない）、このセット数に到達した次のセットから上記ループ抽選を行うようになっている。ここで、第２ＡＴにて、有利区間の上限枚数である２４００枚以上獲得していた場合には、当然にして、第５ＡＴの完走が確定する。

【２５９６】

このように第２ＡＴにおいては、上限獲得数が閾値（１５００枚）以上となった場合には、演出表示装置Ｓ４０では、この獲得上限数及び上乗せ枚数を秘匿するようにしているので、遊技者に有利区間の上限を意識させずに、上乗せ特化状態である第２ＡＴをそのまま楽しませることができる。また、上限獲得数が閾値以上となった場合にのみ移行可能な第５ＡＴを設けているので、演出表示装置Ｓ４０において、獲得上限数及び上乗せ枚数が秘匿された演出が行われたことが、そのまま第５ＡＴへの移行を報知する演出ともなり、遊技者にその後の第５ＡＴをどのくらい継続するかを楽しませる遊技を提供することができる。

【２５９７】

なお、本実施形態では、第４ＡＴをゲーム数管理のＡＴとし、第１乃至第３ＡＴ及び第５ＡＴを枚数管理のＡＴとしていたが、どのＡＴをゲーム数管理とするか、枚数管理とするのかは適宜設定可能である。これについては、上述の他の実施形態にしても同様である。

【２５９８】

＜＜＜＜第２２実施形態＞＞＞＞

次に、第２２実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとす

る。また、この第２２実施形態は、主に演出表示装置Ｓ４０による各種演出態様に係るものであり、形式上、第２２実施形態としてまとめているが、上述のいずれの実施形態における演出表示装置Ｓ４０（回胴式遊技機Ｐの演出表示装置Ｓ４０及び図１４０等に示すぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０）に適用可能である。本実施形態では、回胴式遊技機Ｐの演出表示装置Ｓ４０による演出態様を例に取って説明する。ここで、図３８４及び図３８５は、第２２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出のイメージ図である。

【２５９９】

図３８４では、上述の他の実施形態で説明したチャンスゾーン（ＣＺ）時における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を示している。この図３８４に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示部の略中央には、チャンスゾーン中の演出画像ＥＧが表示されており、演出表示装置Ｓ４０の表示部における右下の第２所定領域ＳＲ２には、非ＡＴ中状態において貯めたポイント数（図では、「７７７／１０００」と表記）が表示されており、左下の第３所定領域ＳＲ３には、通常状態における滞在ゲーム数（図では、「２５０Ｇ」と表記）が表示されている。また、演出表示装置Ｓ４０において、その左右方向の中央を通る仮想線ＣＳ１の左側において、演出表示装置Ｓ４０の表示部の左辺Ｓ４０Ｌの近傍には、上下に延びる帯状の左特定表示ＴＨ１が表示され、仮想線ＣＳ１の右側において、演出表示装置Ｓ４０の表示部の右辺Ｓ４０Ｒの近傍にも、上下に延びる帯状の右特定表示ＴＨ２が表示されている。換言すれば、演出表示装置Ｓ４０の表示部は、仮想線ＣＳ１を中心に左右に２分割（区画）された分割領域を有しており、これらの分割領域のうち、仮想線ＣＳ１の左側の左分割領域に左特定表示ＴＨ１が、右側の右分割領域に右特定表示ＴＨ２が表示されている。

【２６００】

左特定表示ＴＨ１には、チャンスゾーンであることを示す「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、下方から上方に向けて移動する（上スクロール）表示態様となっている。また、右特定表示ＴＨ２にも、左特定表示ＴＨ２と同様な「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、左特定表示ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字とは反対方向である上方から下方に向けて移動する（下スクロール）表示態様となっている。なお、これらの左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字については、上述のようにスクロールする表示態様ではなく、左右上下方向のどの方向にも移動しない固定された表示態様であっても良い。これについては、後述する変形例１乃至５についても同様である。

【２６０１】

左特定表示ＴＨ１の上端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部の上辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置し、左特定表示ＴＨ１の左端は、左辺Ｓ４０Ｌに対して間隔を空けて位置している。また、左特定表示ＴＨ１の下端は、滞在ゲーム数を表示している第３所定領域ＳＲ３に重ならないように、この第３所定領域ＳＲ３に対して間隔を空けて位置している。このように、左特定表示ＴＨ１については、滞在ゲーム数等の遊技情報を表示している第３所定領域ＳＲ３から退避した位置（第３所定領域ＳＲ３に重ならない位置）に表示するようにしているので、第３所定領域ＳＲ３の滞在ゲーム数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

【２６０２】

一方、右特定表示ＴＨ２の上端は、上辺Ｓ４０Ｕに隣接するように位置し、右特定表示ＴＨ２の右端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部の右辺Ｓ４０Ｒに対して間隔を空けて位置している。また、右特定表示ＴＨ２の下端は、ポイント数を表示している第２所定領域ＳＲ２に重ならないように、この第２所定領域ＳＲ２に対して間隔を空けて位置している。このように、右特定表示ＴＨ２についても、ポイント数等の遊技情報を表示している第２所定領域ＳＲ２から退避した位置（第２所定領域ＳＲ２に重ならない位置）に表示するようにしているので、第２所定領域ＳＲ２のポイント数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

【２６０３】
このチャンスゾーン中に、例えば、レア役等が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０においては、図３８５に示すように、「チャンス！！」のセリフ表示（コメント表示）ＳＦを伴うキャラクタ表示ＣＴが表示される。本実施形態では、キャラクタ表示ＣＴは、左分割領域内における左辺Ｓ４０Ｌ側に（左側に）表示されて、左特定表示ＴＨ１に重なっているとともに、左特定表示ＴＨ１よりも優先して表示されている。すなわち、キャラクタ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１の画面よりも前面となるように表示される。例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する場合には、前面側のグラフィックレイヤにキャラクタ表示ＣＴを表示するようにし、左特定表示ＴＨ１をキャラクタ表示ＣＴのグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成することができる。
【２６０４】
一方、セリフ表示ＳＦは、仮想線ＣＳ１を跨ぐように位置においてチャンスゾーン中の演出画像ＥＧに重なっているとともに、この演出画像ＥＧよりも優先して表示されている。このセリフ表示ＳＦについても、キャラクタ表示ＣＴと同様に、演出画像ＥＧよりも前面側のグラフィックレイヤに表示することで、優先して表示されるようになっている。このようにすることで、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦは、遊技者に向かった最前面側に表示されることになって、左特定表示ＴＨ１の画面に妨げられることなく表示され、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦを遊技者に視認させることができる。
【２６０５】
本実施形態では、図３８５でも示すように、キャラクタ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１に優先するように重なっているものの、右特定表示ＴＨ２には重ならない位置に表示されるようにしている。このため、左特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字の一部は、キャラクタ表示ＣＴに遮蔽されて読みにくくなっているものの、右側表示ＴＨ２においては、キャラクタ表示ＣＴによって一切遮蔽されていない状態となる。このようにすることで、遊技者は、右特定表示ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字で、現在の遊技状況を容易に確認することができる。また、本実施形態では、左特定表示ＴＨ１及び右特定表示ＴＨ２を表示するとともに、これらの左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２に同じ「チャンスゾーン」といった遊技状態等の情報を表示するようにしているため、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦによって左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方を遮蔽したとしても、他方の視認性を損なわないようになっている。このため、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦの表示領域としては、演出表示装置Ｓ４０の表示部における全表示領域のうち、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方の表示領域以外の表示領域を用いることができるので、この範囲内であれば、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦのサイズを自由に設定することができる。この結果、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦのサイズの自由度の向上を図ることができつつも、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフＳＦによって、「チャンスゾーン」といった遊技情報の視認性を損なうことを防止することができる。
【２６０６】
また、本実施形態では、レア役等が当選した当該ゲームにおいては、スタートレバーを押下した後等のタイミングで、図３８５に示すようなキャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦがなされるが、これらのキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦは、スタートレバーを押下した後、最初の停止ボタンが押下されない状況で、これら表示が表示されてから所定時間が経過すると消去されて、図３８４に示す状態になるようになっている。このように、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦについては、所定時間が経過すると消去されることにより、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦによって遮蔽されていた左特定表示ＴＨ１や演出画像ＥＧの視認性が阻害されなくなるため、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦによる情報と、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の情報との両方を容易に確認することができる。また、時間経過で、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦを消去するようにすることで、これらが左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の両方を遮蔽していたとしても、所定時間の経過を

待つだけで、容易に左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」といった情報を容易に確認することができる。

【２６０７】

なお、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの消去タイミングとしては、上述したものに限定されず、例えば、スタートレバーを押下した後、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダル投入した後、ベットボタンを押下した後にて消去するようにしても良いし、また、最後から最後の停止ボタンのいずれかが押下された後から所定時間が経過したら消去するようにしても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦと、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２との両方を容易に遊技者に認識させるようになっていれば、その消去タイミングについては適宜設定可能である。また、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの消去タイミングとしては、例えば、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの表示が開始されたゲームではなく、その後に実行された遊技の任意のタイミングで消去することも可能である。換言すれば、複数遊技に亘って、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦが表示されていても良い。さらに、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの表示開始タイミングとしては、上述のスタートレバーを押下した後に限定されず、例えば、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダルを投入した後、ベットボタンを押下した後、或いは、上述のフリーズ演出が開始されたタイミングや終了したタイミングであっても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームの開始時や進行中のいずれかのタイミング、当該ゲームの次遊技の開始時や進行中のいずれかのタイミング、フリーズ演出等の特定の演出の開始時又は終了時等の適宜のタイミングを採用することが可能である。これについては、後述の変形例１乃至５においても同様である。

【２６０８】

＜変形例１＞

次に、第２２実施形態の変形例１を説明する。以後の各変形例については、本実施形態との相違点を中心に説明し、本実施形態と同様な箇所については、その説明を省略又は簡略化するものとする。また、以後の各変形例については、本実施形態と異なる作用効果のみ記載し、本実施形態と同様な作用効果についてはその記載を省略するものとする。図３８６は、第２２実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図３８６に示すように、変形例１に係る左特定表示ＴＨ１Ａの上端、左端、下端はそれぞれ、演出表示装置Ｓ４０の表示部における上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに隣接し、変形例１に係る右特定表示ＴＨ２Ａの上端、右端、下端はそれぞれ、演出表示装置Ｓ４０の表示部における上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに隣接している。換言すれば、左特定表示ＴＨ１Ａの上端、左端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに見た目上、一致するようになっており、右特定表示ＴＨ２Ａの上端、右端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに見た目上、一致するようになっている。したがって、左特定表示ＴＨ１Ａは、その上端、左端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、左辺Ｓ４０Ｌ、下辺Ｓ４０Ｄに一致するような位置に表示されてるといえ、右特定表示ＴＨ２Ａは、その上端、右端、下端がそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ、右辺Ｓ４０Ｒ、下辺Ｓ４０Ｄに一致するような位置に表示されているといえる。

【２６０９】

また、左特定表示ＴＨ１Ａは、左辺Ｓ４０Ｌと、第３所定領域ＳＲ３との間に表示されているとともに、左特定表示ＴＨ１Ａの下部の右端は、第３所定領域ＳＲ３に対して間隔を空けて位置しており、これによって、左特定表示ＴＨ１Ａの下部が、第３所定領域ＳＲ３に重ならないようにしている。一方、右特定表示ＴＨ２Ｂの下端部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているが、この右特定表示ＴＨ２Ｂよりも第２所定領域ＳＲ３のポイント数表示の方が優先的に表示されるようになっている（例えば、右特定表示ＴＨ２を、ポイント数表示のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにする）。

【２６１０】
さらに、変形利１では、キャラクタ表示ＣＴは、右辺Ｓ４０Ｒ側に（右側に）表示されて、右特定表示ＴＨ２Ａに重なっているとともに、右特定表示ＴＨ２Ａよりも優先して表示される態様となっている。このような変形例１においても、上述の本実施形態と同様な作用効果を奏する。
【２６１１】
＜変形例２＞
図３８７は、第２２実施形態の変形例２に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図３８７に示すように、変形例２では、左右に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｂ、下特定表示ＴＨ２Ｂを表示している点が、本実施形態と異なる。すなわち、変形例２では、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、その上下方向の中央を通る仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に上特定表示ＴＨ１Ｂが、下側の下分割領域に下特定表示ＴＨ２Ｂが表示されている。上特定表示ＴＨ１Ｂの上端及び左右端はそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ及び左右辺Ｓ４０Ｌ、Ｓ４０Ｒに隣接している。また、下特定表示ＴＨ２Ｂの左右端はそれぞれ、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に対し間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｂの下端は、下辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置しており、これによって、下特定表示ＴＨ２Ｂが、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に重ならないようにしている。
【２６１２】
変形例２では、上特定表示ＴＨ１Ｂの「チャンスゾーン」の文字は、左方から右方に向けて移動する（右スクロール）表示態様となっている。この場合、演出表示装置Ｓ４０の表示部は、図３８７にも示すように、横長の矩形をなしているため、上述の本実施形態の上下に延びる帯状の特定表示ＴＨ１よりも、この左右に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｂの方が、表示領域が大きくなる。このため、本変形例２では、２つの「チャンスゾーン」の文字を右スクロールするようにしており、この場合、スクロール位置にもよるが、図３８７に示すように、上特定表示ＴＨ１Ｂの左側の部分と、右側の部分とにそれぞれ「チャンスゾーン」の文字が表示される状況が生じる。
【２６１３】
また、キャラクタ表示ＣＴは、左辺Ｓ４０Ｌ側に表示されている。このキャラクタ表示ＣＴは、上下の特定表示ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂの間でかつ、これらの特定表示ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂとは重ならない位置に表示されている。また、セリフ表示ＳＦは、本実施形態のように、演出画像ＥＧには重ならないものの、上特定表示ＴＨ１Ｂに重なっているとともに、セリフ表示ＳＦが優先して表示されるようになっている。また、セリフ表示ＳＦは、上特定表示ＴＨ１Ｂに重なっているものの、上特定表示ＴＨ１Ｂの左側の部分に重なって、この部分を遮蔽しているが、上特定表示ＴＨ１Ｂの右側の部分には重なっていない。このため、上特定表示ＴＨ１Ｂにセリフ表示ＳＦが重なっていたとしても、上特定表示ＴＨ１Ｂの右側において、「チャンスゾーン」の文字の視認性を妨げるのを防止することができる。
【２６１４】
＜変形例３＞
図３８８は、第２２実施形態の変形例３に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図３８８に示すように、変形例３では、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に右斜め下に延びる帯状の上特定表示ＴＨ１Ｃを、仮想線ＣＳ２の下側の下分割領域に下特定表示ＴＨ２Ｃを表示している。すなわち、変形例３では、上特定表示ＴＨ１Ｃの左端は、演出表示装置Ｓ４０の表示部における左上隅部に隣接し、上特定表示ＴＨ１Ｃの右端は、右辺Ｓ４０Ｒにおいて、上辺Ｓ４０Ｕと仮想線ＣＳ２との間に隣接している。
【２６１５】
また、下特定表示ＴＨ２Ｃの左端は、左辺Ｓ４０Ｌにおいて、第３所定領域ＳＲ３と仮想線ＣＳ２との間に接しているとともに、第３所定領域ＳＲ３に重ならないように位置し

、下特定表示ＴＨ２Ｃの右端は、演出表示装置Ｓ４０における右下隅部に接している。この下特定表示ＴＨ２Ｃの右端部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているとともに、第２所定領域ＳＲ２のポイント表示が優先して表示されるようになっている。

【２６１６】

＜変形例４＞

図３８９は、第２２実施形態の変形例４に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図３８９に示すように、変形例４では、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域に、上方に膨らむ弓形板状の上特定表示ＴＨ１Ｄを表示し、仮想線ＣＳ２の下側の下分割領域に、下方に膨らむ弓形板状の下特定表示ＴＨ２Ｄを表示している。

【２６１７】

上特定表示ＴＨ１Ｄの上端は、上辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置し、上特定表示ＴＨ１Ｄの左右端はそれぞれ、左辺Ｓ４０Ｌ及び右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。上特定表示ＴＨ１Ｄの「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、下特定表示ＴＨ２Ｄの下端は、下辺４０ＵＤに対して間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｄの左右端はそれぞれ、左辺Ｓ４０Ｌ及び右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。下特定表示ＴＨ２Ｄの左部分は、第３所定領域ＳＲ３からも離れており、下特定表示ＴＨ２Ｄが第３所定領域ＳＲ３に重ならないようになっている。下特定表示ＴＨ２Ｄの右部分の一部は、第２所定領域ＳＲ２に重なっているものの、第２所定領域ＳＲ２の方が優先的に表示されて、第２所定領域ＳＲ２の視認性を担保している。この下特定表示ＴＨ２Ｄの「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【２６１８】

変形例４では、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦは、左辺Ｓ４０Ｌ側に表示されている。キャラクタ表示ＣＴは、演出画像ＥＤ及び下特定表示ＴＨ２Ｄには重なっていないが、上特定表示ＴＨ１Ｄと重なっているとともに、上特定表示ＴＨ１Ｄよりも優先的に表示されている。セリフ表示ＳＦも同様に、演出画像ＥＤ及び下特定表示ＴＨ２Ｄには重なっていないが、上特定表示ＴＨ１Ｄと重なっているとともに、上特定表示ＴＨ１Ｄよりも優先的に表示されている。

【２６１９】

＜変形例５＞

図３９０は、第２２実施形態の変形例５に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図３９０に示すように、変形例５では、演出表示装置Ｓ４０の表示部において、仮想線ＣＳ１の左側に、左方に膨らむ弓形板状の左特定表示ＴＨ１Ｅを表示し、仮想線ＣＳ１の右側に、右方に膨らむ弓形板状の右特定表示ＴＨ２Ｅを表示している。

【２６２０】

左特定表示ＴＨ１Ｅの上端及び下端は、上辺Ｓ４０Ｕ及び下辺Ｓ４０Ｄから離れて位置し、左特定表示ＴＨ１Ｅの左端も、左辺Ｓ４０Ｌから離れて位置している。左特定表示ＴＨ１Ｅの「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、右特定表示ＴＨ２Ｅの上端及び下端はそれぞれ、上辺Ｓ４０Ｕ下辺Ｓ４０ＵＤから離れて位置し、右特定表示ＴＨ２Ｄの右端も、右辺Ｓ４０Ｒから離れて位置している。この右特定表示ＴＨ２Ｅの「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【２６２１】

変形例５では、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦは、右辺Ｓ４０Ｒ側に表示されている。キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦは、右特定表示ＴＨ２Ｅに重なっているとともに、右特定表示ＴＨ２Ｅよりも優先的に表示されている。

【２６２２】

＜その他の変形例＞

次に、その他の変形例について説明する。なお、以下の変形例において、本実施形態及び変形例１乃至５を総括して「本例」ということもあり、この本例のそれぞれの特定表示ＴＨ１、ＴＨ２、ＴＨ１Ａ、ＴＨ２Ａ、ＴＨ１Ｂ、ＴＨ２Ｂ、ＴＨ１Ｃ、ＴＨ２Ｃ、ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄ、ＴＨ１Ｅ、ＴＨ２Ｅを総括して「特定表示」ということもある。

【２６２３】

本例では、演出表示装置Ｓ４０において、仮想線ＣＳ１の左分割領域、右分割領域の２つの領域を設けていたが、この種の左右の分割領域としては、２つに限定されず、３つ、４つ等の分割領域としても良い。具体的には、例えば、仮想線ＣＳ１と左辺Ｓ４０Ｌとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側及び右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第１左分割領域、第２左分割領域とし、仮想線ＣＳ１と右辺Ｓ４０Ｒとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側及び右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第１右分割領域、第２右分割領域とした互いに等間隔の４つの分割領域としても良い。この場合において、一番左側の第１左分割領域と、一番右側の第２右分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにする等、４つの分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良い。また、これらの４つの分割領域については、互いに等間隔にすることに限定されず、一の分割領域の左右方向の幅よりも、他の分割領域の左右方向の幅の方を広くする等というように、等間隔でなくても良い。例えば、一番左側の第１左分割領域及び一番右側の第２右分割領域の左右方向の幅を、これらの間に介在する第２左分割領域及び第１右分割領域の左右方向の幅より狭も狭くすることが挙げられ、この場合、第２左分割領域及び第１右分割領域（換言すれば、演出表示装置Ｓ４０の表示部の左右方向における中央部の領域）の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置Ｓ４０による演出表示の範囲を広くすることができ、演出表現の自由度を向上させることができる。

【２６２４】

また、演出表示装置Ｓ４０において、仮想線ＣＳ２を堺とした上分割領域、下分割領域についても同様に、上分割領域をさらに２つに等間隔に分割して、上から順に第１上分割領域と第２上分割領域とし、下分割領域をさらに２つに等間隔に分割して、上から順に第１下分割領域と第２下分割領域とした４つの分割領域とし、一番上の第１分割領域と、一番下の第２下分割領域とのそれぞれに特定表示をするようにしても良い。この場合も、これらの複数の分割領域については、等間隔であっても等間隔でもなくても良く、一番上の第１分割領域及び一番下の第２下分割領域の上下方向の幅を、これらの間に介在する第２上分割領域及び第１下分割領域の上下方向の幅よりも狭くするようにしても良い。この場合においても、演出表示装置Ｓ４０の表示部の上下方向における中央部の領域の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置Ｓ４０による演出表示の範囲を演出の範囲を広くすることができ、演出表示の自由度を向上させることができる。

【２６２５】

さらに、演出表示装置Ｓ４０の表示部を仮想線ＣＳ１及び仮想線ＣＳ２とによって左上の左上分割領域、左下の左下分割領域、右上の右上分割領域、右下の右下分割領域の４つの分割領域とし、これらのうち、一の分割領域と他の分割領域とにそれぞれ特定表示を表示するようにしても良い。要は、演出表示装置Ｓ４０の表示部を、複数に分割した分割領域とし、これらの複数の分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良く、それぞれの分割領域の幅や大きさについては特に限定されないし、また、それぞれの分割領域のうち、特定表示が表示される分割領域をどの分割領域とするのかも適宜設定可能である。

【２６２６】

上記本実施形態では、左特定表示ＴＨ１のチャンスゾーンの文字と、右特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字とは、互いに反対方向にスクロールしているが、これに代えて、左特定表示ＴＨ１のチャンスゾーンの文字と、右特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字とが、同一方向にスクロール（左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾー

ン」の文字のいずれも上スクロール、或いは、下スクロール）するようにしても良く、そのスクロール方向については特に限定しない。これについては、変形例１乃至５の「チャンスゾーン」の文字のスクロール方向についても、同様である。

【２６２７】

本例では、特定表示の「チャンスゾーン」の文字については、スクロール移動するパターンを例に取って説明したが、これに限定されず、例えば、「チャンスゾーン」の文字がその場で回転したり、上下左右のいずれかの方向に揺動したり、特定表示内を往復動したり等しても良く、「チャンスゾーン」の文字の動的な態様については特に限定しない。

【２６２８】

本例では、特定表示において「チャンスゾーン」というように単一の遊技状態について表示していたが、これに代えて、特定表示において「チャンスゾーン」の他、例えば、「高確中」といった複数の遊技状態について表示するようにしても良い。要は、特定表示に示される文字や記号や画像等によって、１又は複数の情報を表示して、遊技者にその情報を認識させるようにすることができれば良い。

【２６２９】

また、特定表示において、例えば、「チャンスゾーン」の場合には、本例でも説明したように、一の特定表示には、チャンス表示ＣＴ、セリフ表示ＳＦ、演出画像ＥＧの少なくとも１つが被っているが、他の特定表示にはこれらが被らないようにする等をすることで、「チャンスゾーン」の視認性を担保する一方で、「高確中」の場合には、一の特定表示にも他の特定表示にも、チャンス表示ＣＴ、セリフ表示ＳＦ、演出画像ＥＧの少なくとも１つが被った状態を許容するようにしても良い。要は、特定表示に表示される情報が、遊技者に認識させたい重要な情報であった場合には、上述のように視認性を担保し、これよりも重要でない情報であった場合には、視認性の担保を行わないというように、特定表示に表示される「チャンスゾーン」や「高確中」等の情報の重要度に応じて、視認性の担保を図る対象となる情報と、そうでない情報とに区分けし、前者の場合には視認性を担保し、後者の場合には視認性の担保を行わないというようにしても良い。もちろん、いずれの場合にも、視認性の担保を図るようにしても良い。

【２６３０】

本例では、特定表示においては「チャンスゾーン」の表示を不変のまま継続していたが、これに代えて、遊技状態の変化等に応じて、「チャンスゾーン」の文字を他の文字や記号や画像等に変更するようにしても良い。具体的には、図３８４を例に取ると、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２には「チャンスゾーン」の文字が表示されているが、この状況で、例えば、スタートレバーを押下して、上述の「逆押し白７揃いリプレイ」等の所定役が当選した状況では、「チャンスゾーン」の表示を、遊技者に逆押しすることを促す「←」といった、左向きの矢印の画像等の表示に差し替え、その後、最後の停止ボタンを押下して「白７」が揃った場合には、左向きの矢印の画像等を「ＡＴ確定」、「ボーナス確定」といったその遊技結果を報知する表示に切り替え、その後、ＣＺが継続する場合には、この所定役が当選した当該ゲームの次遊技のベットボタン押下等にタイミングで、再び「チャンスゾーン」の表示に戻すといったように、特定表示による情報の表示については、遊技状態の変化等に応じて、随時変更することも可能であり、その変化の態様については特に限定されない。

【２６３１】

特定表示の形状としては、上述した本例に限定されず、種々の形状を適用可能であることは言うまでもない。例えば、変形例４や５においては、弓形板状の特定表示を適用したが、これに代えて、仮想線ＣＳ１やＣＳ２を跨いだ形で表示される円環の帯状をなす特定表示としても良い。この場合、特定表示の「チャンスゾーン」の文字の表示態様としては、仮想線ＣＳ１の左側の左分割領域及び右側の右分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様１、仮想線ＣＳ２の上側の上分割領域及び下側の下分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様２、或いは、演出表示装置Ｓ４０の表示部を、仮想線ＣＳ１及びＣＳ２によって左上分割領域、右上分割領域、右下分割領域、左下分割領域の４つの

分割領域にした場合、それぞれの分割領域に同時に表示される態様３、この態様３のそれぞれの分割領域のうち、少なくとも２つの分割領域に同時に表示される態様４等が挙げられる。

【２６３２】

変形例２においては、下特定表示ＴＨ２Ｂの左右端はそれぞれ、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に対し間隔を空けて位置し、下特定表示ＴＨ２Ｂの下端は、下辺Ｓ４０Ｕに対して間隔を空けて位置していたが、これに代えて、下特定表示ＴＨ２Ｂの一部が、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に重なるようにしても良い。この場合、図３８６に示す右特定表示ＴＨ２Ａと第２所定領域ＳＲ２との位置関係のように、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の方が、下特定表示ＴＨ２Ｂよりも優先して表示されていれば良い。また、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方の端と、下特定表示ＴＨ２Ｂの端と（図３７８に示す例では、第２所定領域ＳＲ２の右端と下特定表示ＴＨ２Ｂの左端、第３所定領域ＳＲ３の左端と下特定表示ＴＨ２Ｂの右端）が互いに隣接するようにしても良い。要は、特定表示が、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３と重ならないようにしても良いし（第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の端の少なくとも一方の端と特定表示の端とが隣接する場合も含む）、特定表示が第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なるように表示されていても良く、特定表示と第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なる場合には、特定表示よりも第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の方を優先して表示するようにすれば良い。

【２６３３】

本例では、演出表示装置Ｓ４０が行う演出として、演出画像ＥＧを例示したが、これに限定されず、上述の各実施形態にて例示した演出であっても良いことは言うまでもない。例えば、図２６２に示すように、「２、１、３」といった押し順ナビの演出画像を表示している例が挙げられ、この押し順ナビの演出画像と、特定表示とが同時に表示されている場合においては、押し順ナビの演出画像と特定表示とが重ならないようにしたり、特定表示が押し順ナビの演出画像の一部に重なるように表示されていたりしても良い。この特定表示が押し順ナビの演出画像に重なるように表示されている場合においては、複数の特定表示のうち、一の特定表示に押し順ナビの演出画像が重なり、他の特定表示に押し順ナビの演出画像が重ならないようにしつつ、特定表示よりも押し順ナビの演出画像を優先して表示するようにすれば良い。

【２６３４】

また、この図２６２で示す例では、「２、１、３」の押し順ナビの演出画像においては、最初に押下する停止ボタンに対応する「１」の表示領域が、他の「２」や「３」に比べて大きくなるように拡大して表示されることがある。この場合、拡大して表示された「１」の表示領域については、特定表示と重ならない範囲にしても良いし、重なる範囲にしても良い。ここで、この押し順ナビの演出画像が特定表示に重なっていない状況で、図２６２にも示すように上記「１」が拡大表示された場合には、この拡大表示された「１」が特定表示に重なるようにしても良いし（特定表示よりも、拡大表示された「１」を優先して表示）、重ならないようにしても良い（換言すれば、「１」の拡大範囲を特定表示に重ならない程度に設定するようにしても良い）。なお、この場合、拡大表示されていない他の「２」、「３」については、当然にして特定表示には重なっていないことは言うまでもない。

【２６３５】

本例では、演出画像ＥＧは、特定表示に重ならない位置に表示されていたが、この演出画像ＥＧについては、特定表示に重なるようにしても良い。この場合、特定表示の方が、演出画像ＥＧよりも優先して表示されるようにしても良いし、演出画像ＥＧの方が、特定表示よりも優先して表示されるようにしても良い。また、演出画像ＥＧを特定表示よりも優先して表示する場合には、例えば、本実施形態を例に取ると、演出画像ＥＧが、本実施形態の左特定表示ＴＨ１よりも優先して、左特定表示ＴＨ１に重なる一方で、演出画像ＥＧが右特定表示ＴＨ２には重ならないというように、演出画像ＥＧが、左右の特定表示Ｔ

Ｈ１、ＴＨ２のいずれか一方に重なり、他方には重ならないようにすることで、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の他方においては、その視認性の妨げにならないようにすれば良い。これについては、他の変形例１乃至５においても同様である。

【２６３６】

本例では、演出表示装置Ｓ４０に演出画像ＥＧ等の画像のみが表示される例で説明したが、これに加え、演出表示装置Ｓ４０において、その表示部の前面側から退避した退避位置と、この退避位置から表示部の前面側に被るように進出する進出位置とに進退可能な可動役物を有する演出表示装置Ｓ４０を用いても良い。この場合、可動役物の可動範囲として、特定表示に被らない範囲としたり、複数の特定表示の１つに被り、他の特定表示には被らないような範囲としたりすることで、本例と同様な作用効果を奏する。また、可動役物において、退避位置から進出位置に向けて、上下左右等に揺れたり、退避位置と進出位置との間を往復するように振動しながら移動したりというように、可動役物が所定の動作を伴いながら移動している場合、或いは、可動役物においてホームポジション（初期位置）である退避位置から、最大位置である進出位置までの動作を行う場合において、演出表示装置Ｓ４０の表示部においては、可動役物の周囲に炎の画像や動画を表示する等、可動役物の動作を強調したり、目立たせたりするエフェクト画像を表示することがある。この場合においては、このエフェクト画像を、特定表示よりも優先して表示するようにしたり、或いは、特定表示に重ならない領域に表示するようにしたりしても良い。また、可動役物が演出表示装置Ｓ４０の表示部の前面側に状態的に位置しており、この位置にて回転したり或いは、この位置から上下左右等の所定の方向に往復動するような仕様の場合においても、上述と同様である。

【２６３７】

本例では、レア役のときに、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦを表示したが、これに限定されず、例えば、キャラクタ表示ＣＴについては、通常時からも常態的に表示されるようにしたり、特定の遊技状態においては常態的に表示されるようにしたりしても良い。なお、このキャラクタ表示ＣＴを複数種類設け、これらのうちから、遊技者がサブ入力ボタンＳＢ等の操作によって好きなキャラクタ表示を選択可能としても良い。また、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦを複数種類設け、例えば、ベルやリプレイが成立している場合には、ベルやリプレイに対応したキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦを行い、レア役が成立している場合には、レア役に対応したキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦを行うようにしても良い。さらに、レア役として、その当選によるＡＴ等の有利状態への移行抽選の確率が低い弱レア役と、この弱レア役よりも上記移行抽選の確率が高い強レア役とが存在する場合には、これらの弱レア役や強レア役にそれぞれ対応したキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦを行うようにしても良い。要は、成立役に対応したキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦを行うようにしていれば良く、その態様については特に限定しない。具体的には、ベルが成立した場合とレア役が成立した場合とでは、セリフ表示ＳＦの内容が異なっていたり、セリフのテロップの色が異なっていたり、或いは、セリフ表示ＳＦの表示領域を構成する枠の色及び／又はテロップの色が異なったり等が挙げられる。これについては、弱レア役と強レア役との関係においても同様である。また、上記弱レア役や強レア役については、回胴式遊技機の場合の例示であるが、これをぱちんこ遊技機に置き換えると、弱レア役については、例えば、大当たり期待度が相対的に低い演出や変動表示態様等が相当し、強レア役については、大当たり期待度が相対的に高い演出や変動表示態様等が相当する。

【２６３８】

また、特定表示と、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦ（以下、演出表示等という）との位置関係、例えば、特定表示と演出表示等が第１の位置関係にある場合には、第１の内部状況を示唆（報知）し、第２の位置関係にある場合には、第２の内部状況を示唆（報知）するというように、これらの位置関係にて、内部状態を示唆（報知）するようにしても良い。例えば、変形例４を例に取ると、図３８９においては、上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄと、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦとの位置関係は、

上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄの間に、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦが介在しているとともに、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦの一部が、上特定表示ＴＨ１Ｄに被るという位置関係１となっているが、この他、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦが、上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄに被らない状態でかつ上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄの間に介在している位置関係２を設け、弱レア役の場合には位置関係２、強レア役の場合は位置関係１とすることによって、弱レア役なのか強レア役なのかといった内部状態を示唆するようにすることもできる。

【２６３９】

上記本実施形態では、レア役の際に左特定表示ＴＨ１にキャラクタ表示ＣＴを重ねて表示していたが、これに代えて、例えば、ＡＴやボーナス等の有利状態の移行が決まっている状態１（具体的には、ＡＴやボーナス等が当選した当該ゲーム、ＡＴが当選した後ＡＴが発動するまでの発動期間中の状態、上述のＡＴやボーナスの潜伏期間中の状態、ボーナスが持ち越されている等が挙げられる）と、ＡＴやボーナス等の有利状態への移行が決まっていない状態２とがある場合に、状態１の方が状態２よりも、キャラクタ表示ＣＴが、左特定表示ＴＨ１に重なる頻度が高くなるようにして、左特定表示ＴＨ１にキャラクタ表示ＣＴが重なっているか否かで、有利状態への移行可能性を遊技者に示唆するようにしても良い。要は、キャラクタ表示ＣＴが特定表示ＴＨ１に重なっているか否かによって、内部状態等を示唆するようにすれば良い。これについては、セリフ表示ＳＦについても、変形例１乃至５についても同様である。なお、上記状態１としては、有利状態への移行が決まっている状態の他、例えば、ＡＴ等の移行の前にＡＴへの移行を煽る前兆状態として、ＡＴへの移行が決まっている本前兆状態とし、上記状態２としては、ＡＴへの移行がなされないガゼ前兆状態としたりしても良い。要は、遊技者に有利な状態となるのが状態１とし、この状態１よりも遊技者に不利な状態となるが状態２となっていれば良く、例えば、上述のＣＺに当選した当該ゲームや、ＣＺに当選した後ＣＺが発動するまでの発動期間中の状態を状態１とし、ＣＺに当選していない状態を状態２とするようにしても良い。

【２６４０】

本例では、特定表示よりもキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの方が優先して表示され、特定表示よりも第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３方が優先して表示されている例を示したが、例えば、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞キャラクタ表示ＣＴ＞特定表示＞セリフ表示ＳＦ＞演出画像ＥＧ（不等号については、表示の優先を示し、優先される方を「＞」とする）として、特定表示の方がセリフ表示ＳＦよりも優先して表示するようにしたり、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞セリフ表示ＳＦ＞特定表示＞キャラクタ表示ＣＴ＞演出画像ＥＧとして、特定表示の方がキャラクタ表示ＣＴよりも優先して表示するようにしたり、或いは、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３＞キャラクタ表示ＣＴ＞特定表示＞演出画像＞キャラクタ表示ＣＴとして、演出画像をキャラクタ表示ＣＴよりも優先したり等しても良い。要は、特定表示の視認性が担保可能な範囲内において、これらの表示の優先度については適宜設定可能である。また、内部状況に応じて、これらの表示の優先度を変更することによって、内部状況の示唆や報知を行うこともちろん可能である。

【２６４１】

また、各特定表示の態様については、図３８４に示す本実施形態のものをはじめ、図３８６乃至図３９０で示す各変形例１乃至５のものがあるが、例えば、図３８４に示す右特定表示ＴＨ２と、図３８７に示す下特定表示ＴＨ２Ｂとの組み合わせとしたり、或いは、図３８６で示す左右の特定表示ＴＨ１Ａ、ＴＨ２Ｂと、図３８９の上下の特定表示ＴＨ１Ｄ、ＴＨ２Ｄとの組み合わせとしたり等、本例の特定表示の組み合わせについては、適宜設定可能である。また、遊技状態に応じて図３８４乃至図３９０で示す本例のうち何れか１つが実行されるようにしても良い。例えば、遊技状態Ａのときには図３８６の態様で遊技状態を遊技者に報知し、遊技状態Ｂのときには図３８８の態様で遊技状態を遊技者に報知しても良い。すなわち、図３８４乃至図３９０で示す特定表示のうち、一の特定表示と一の遊技状態とを対応付け、他の特定表示と他の遊技状態とを対応付けるというように、

複数の遊技状態にそれぞれ、いずれかの特定表示を対応付けることによって、その特定表示が表示されることで、遊技者に遊技状態を報知するようにしても良い。この場合、一の遊技状態に対して、一の特定表示といった一対一の関係で対応付けられていても良いし、一の遊技状態に対して複数の特定表示といった一対複数の関係で対応付けられていても良い。

【２６４２】

本例では、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦは、時間経過や遊技の終了時（ストップスイッチの最終停止（第３）操作後）等で消去されるようにしていたが、時間経過のパターンについては、例えば、ＡＴやボーナス等の有利状態が確定していない場合１には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦは、時間経過で消去される一方、確定している場合２には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦは、時間経過で消去されないようにしたり、或いは、上記場合１と場合２とで、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦが消去されるまでの時間が異なる（例えば、場合２の方が場合１よりも時間が長い等）ようにしたりしても良い。同様に、遊技の終了時のパターンについては、例えば、上記場合１には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦは、遊技の終了時に消去される一方、上記場合２には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示ＳＦは、遊技の終了時では消去されないようにしても良い。要は、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの時間経過或いは遊技終了時における消去の有無や、表示時間の長短等によって、内部状況を示唆するようにすればよく、内部状態に応じたキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの消去の有無や、表示時間については適宜設定可能である。なお、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの消去のタイミングは、表示時間や遊技の終了時に限定されるものではなく、複数回の遊技が終了したとき、遊技状態が変化したとき等、任意のタイミングに設定することができる。

【２６４３】

本例では、特定表示に、チャンスゾーンである旨を示す「チャンスゾーン」の文字を表示していたが、これに代えて、例えば、ＡＴやＣＺの当選確率が高くなっていることを示す上述の「高確中」という文字を表示したり、或いは、文字に代えて記号の表示やキャラクタ等の画像を表示したり等しても良く、特定表示で使用される情報としては、文字や記号や画像の種別については特に限定しない。特定表示に表示されるものとしては、例えば、上述のものの他、デモ中であることを示す「デモ中」といった文字や画像、ＡＴの上乗せが高確率であることを示す「上乗せ高確中」といった文字や画像、ＡＴの上乗せ特化状態であることを示す「特化ゾーン」といった文字や画像、ボーナス中であることを示す「ボーナス中」といった文字や画像、通常状態において複数の演出用のステージがある場合には、その滞在ステージを報知する「〇〇ステージ」といった文字や画像、前兆状態にあることを報知する「前兆中」といった文字や画像等というように、メイン状態やサブ状態等の内部状態等を報知するための表示に対応した文字や画像が挙げられ、その他、遊技機の機種名やスペックといった遊技機に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、本日のボーナスやＡＴの当選回数等の遊技履歴に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、有利な遊技状態（ＡＴ、ＢＢ）の遊技中や遊技終了後に「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するを行うための、のめりこみ防止表示に対応した文字や画像や記号の表示等も挙げられる。

【２６４４】

本例では、第２所定領域ＳＲ２にはゲーム数を表示し、第３所定領域ＳＲ３にはポイント数を表示していたが、第２所定領域ＳＲ２及び第３所定領域ＳＲ３に表示されるものは、これらに限定されるものではない。この表示されるものの具体例としては、上述の第１６実施形態でも例示した上述のアイコン、ＡＴやボーナス等の有利状態にて獲得した遊技メダル枚数、ＡＴやボーナスの滞在ゲーム数、ＡＴの上乗せ数（上乗せセット数、上乗せゲーム数、上乗せ枚数）、ＡＴやボーナスの有利状態の連荘数等といった遊技関連情報であっても良いし、演出モードの名称や上述のキャラクタカスタマイズの内容情報や音量調

節或いは香料調節に関する情報等といった非遊技関連情報（演出関連情報）であっても良いし、クレジット数の表示、ベット数の表示、小役等による払出枚数の表示等といった遊技操作情報（遊技動作情報）であっても良く、遊技に関する情報、その他の情報を表示可能である。また、これらの情報は、第２所定領域及び第３所定領域に表示していたが、これに限定されず、上記第１６実施形態と同様に、第１領域ＳＲ１（例えば、図２９３参照）等としたりしても良い。要は、演出表示装置Ｓ４０の全表示領域の一部の領域に表示されていれば良く、その配置個所については特に限定しない。

【２６４５】

本例においては、回胴式遊技機の演出表示装置Ｓ４０を例に取って説明したが、上述のように、ぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０（例えば、図１４０等を参照）に適用しても良く、この場合であっても、上述の本実施形態及び変形例１乃至５と同様な作用効果を奏する。

【２６４６】

具体的には、ぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０に適用した場合において、上記本実施形態の左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２には、例えば、時短中や確変中等であることを示唆する「チャンスゾーン」、「チャンスタイム」といった文字や画像、時短中であることを表示する「時短中」、確変中であることを表示する「確変中」、「高確中」の文字や画像、リーチ中であることを示す「リーチ」の文字や画像、大当たり中であることを示す「大当り中」の文字や画像、保留先読みにより大当りの期待度の高い先読み演出が選択された場合等においてこの状態を示唆する「〇〇ゾーン」といった文字や画像、上述の回胴式遊技機と同様な「デモ中」、「〇〇ステージ」といった文字やこれに対応した画像等等のように内部状態等を報知するための表示が挙げれられ、その他、エラー状態の表示に対応した文字や画像、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する。この場合、上述のように、左向きの矢印や右向きの矢印などを表示する等の表示態様が挙げられる。）に対応した文字や画像、或いは、「甘デジ」、「ミドル」、「１／９９」等の遊技機のスペック等を示す文字や画像、ぱちんこ遊技機の機種名に対応した文字や画像、「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するを行うための、のめりこみ防止を行うための文字や画像等も挙げられる。これについては、変形例１乃至５に係る各特定表示についても同様である。

【２６４７】

また、ぱちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０における第２所定領域ＳＲ２、第３所定領域ＳＲ３に係る表示内容としては、例えば、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）等に対応した文字や画像等が挙げられ、他にも、本日の大当りや確変の継続回数等の遊技履歴に関する情報をに対応した文字や画像、大当たりの連荘数を表示する「３連荘中」といった文字や画像、大当たり終了後の獲得玉数に対応した文字や画像等も挙げられる。

【２６４８】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【２６４９】

（第２３実施形態）

次に、第２３実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとす

る。なお、この第２３実施形態は、他の実施形態に適宜適用することが可能である。また、回胴式遊技機にて例示するが、ぱちんこ遊技機においても適宜実施可能であることを補足しておく。

【２６５０】

第２３実施形態では、サブ入力ボタン（演出ボタン）ＳＢの操作を促すためのボタン操作促進演出について説明する。

【２６５１】

図３９１は、１のゲーム内でリールを停止させるごとにストーリーが進行する演出（１ゲームストーリー演出）における例を示すイメージ図である。

【２６５２】

まず、スタートレバーＤ５０が操作されることにより１ゲームストーリー演出が開始され、「じゃんけんに勝て！！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【２６５３】

次に、第１停止操作として、左リールＭ５１を停止させるための左停止ボタンＤ４１が操作される（遊技機が左停止ボタンＤ４１の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「じゃーん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【２６５４】

次に、第２停止操作として、中リールＭ５２を停止させるための中停止ボタンＤ４２が操作される（遊技機が中停止ボタンＤ４２の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「けーん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【２６５５】

次に、第３停止操作として、右リールＭ５３を停止させるための右停止ボタンＤ４３が操作される（遊技機が右停止ボタンＤ４３の押下を受け付けた）ことにより、１ゲームストーリー演出が１段階進行し、「ぽん！」の文字が演出表示装置Ｓ４０のほぼ中央に表示される。

【２６５６】

演出表示装置Ｓ４０に「ぽん！」の文字が表示された後、１ゲームストーリー演出の結果を報知するために、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すためのボタン操作促進演出が行われる。なお、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにベット処理（ベットボタンＤ２２０の操作によるベット処理、１ベットボタンの操作によるベット処理、及び自動ベットによるベット処理）がなされたとしても当該ボタン操作促進演出の表示を維持するようにしている。また、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにスタートレバーＤ５０が操作されて、次遊技が開始した場合は当該ボタン操作促進演出の表示を中止し当該スタートレバーＤ５０の操作に基づいた新たな演出を実行可能としている。

【２６５７】

ボタン操作促進演出は、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤが発光する「サブ入力ボタン発光」と、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像を表示する「ボタン画像表示（ボタン画像表示の発光態様を点灯態様・点滅態様としてもよい。またボタン画像表示の周辺にエフェクトを表示して点灯態様・点滅態様としてもよい。）」と、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを文字等（図３９１では、「ボタンを押せ！」と表記）により直接示唆する「ボタン操作文字表示」とを備える。

【２６５８】

ボタン画像表示の発光態様とは、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が光っているように見せるための態様であり、点灯態様は、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることを示し、点滅態様とは、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることと、ボタン画像が光っていないように表示（ボタン画像を相対的に暗く表示したり、灰色を基調として表示した

りする等）されることと、を交互に繰り返すことを示す。
【２６５９】
ここでは、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン発光とボタン画像表示及びボタン操作文字表示のいずれも行われている。ボタン画像表示は点灯態様となっている。
【２６６０】
ボタン画像の大きさ（表示面積）は、図３９１にも示すように、サブ入力ボタンＳＢの大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きくなるよう構成されている。ここで、サブ入力ボタンＳＢの遊技者操作面とは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作する（押下する）際に触れる面である。なお、遊技者操作面をサブ入力ボタンＳＢの上面としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢの最も面積の大きい面としてもよい。
【２６６１】
次に、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合、ボタン画像表示の点灯態様は継続する（変化しない）が、サブ入力ボタン発光は点滅態様となる。つまり、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様（点灯態様・点滅態様等）とサブ入力ボタン発光の発光態様（点灯態様・点滅態様等）は異なる。なお、ボタン操作促進演出が表示される場合は、サブ入力ボタンＳＢが有効化される前に導入音を出力し、導入音終了後（導入音の出力時間として、サブ入力ボタンＳＢが無効の状態から開始され終了時にはサブ入力ボタンＳＢが有効になっている程度の時間）からサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでの間は無音とすることで、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を意識させるように構成している。
【２６６２】
次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されると、１ゲームストーリー演出の結果が表示される。ここでは、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果が当りであったために、サブ入力ボタンＳＢの操作を受け付けた直後に演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示をエフェクトを伴わずに消去し、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されている。なお、図３９１では、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときのサブ入力ボタンＳＢの発光態様は消灯となっているが、これに限られず、演出表示装置Ｓ４０に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときはサブ入力ボタンＳＢの発光態様として、レインボーでの点灯態様とすることが考えられる。また、抽選結果がはずれであった場合はサブ入力ボタンＳＢの操作を受け付けた直後に演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示を消去するためのエフェクトを表示し、演出表示装置Ｓ４０に「敗北？」の文字を表示し、サブ入力ボタンＳＢの発光態様として、消灯態様とすることが考えられる。このように構成することで、成功時はボタン画像表示を直ちに消去することで成功演出を際立たせることが可能となり、失敗時にはボタン画像表示を失敗エフェクトを伴って消去することでサブ入力ボタンＳＢを操作した結果はずれを見せていることを遊技者に理解させることが可能となる。また、サブ入力ボタンＳＢを連打させる場合において、サブ入力ボタンＳＢの押下を継続しているときに自動的に連打している状態（所謂オート連打）と同じ演出態様とすることが考えられる。この場合は、サブ入力ボタンＳＢの押下を継続しているときのサブ入力ボタン発光は消灯態様としてもよいし、連打演出に合わせて点滅態様としてもよい。
【２６６３】
次に、上述した構成により発生する効果について説明する。
１．ボタン画像の大きさ（表示面積）は、サブ入力ボタンＳＢの大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きい
この構成により、演出表示装置Ｓ４０において、遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを明確に報知することができる。なお、演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像の大きさとは、エフェクト画像なども含むサブ入力ボタンＳＢの画像全体の大きさとしてもよいし、遊技者操作面に関するボタン画像の表示領域の大きさとしてもよい。
２．遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態

様とサブ入力ボタン発光の発光態様は異なる
　この構成により、遊技者が演出表示装置Ｓ４０とサブ入力ボタンＳＢのいずれを見ていた場合であってもサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを認識可能である。さらに、遊技者が主に視認する演出表示装置Ｓ４０に表示されるボタン画像表示をより明確にすることで、操作を示唆する表示を見落としてサブ入力ボタンＳＢの操作をし忘れることを防止することができる。また、一般的に、サブ入力ボタンＳＢは、その内部のＬＥＤで発光しており、サブ入力ボタンＳＢの周囲は発光していない環境にある一方、ボタン画像表示は、常時発光している演出表示装置Ｓ４０の表示部の一部に表示されており、ボタン画像表示自体が発光しているとともに、ボタン画像表示の周囲の画面においても発光している環境にある。この環境の相違により、ボタン画像表示の方が、サブ入力ボタンＳＢよりも明るくなっている（サブ入力ボタンＳＢは、ボタン画像表示よりも相対的に暗い）。ここで、相対的に暗いサブ入力ボタンＳＢを点滅させることで、サブ入力ボタンＳＢを目立たせて遊技者の目を引き、相対的に明るいボタン画像表示を点灯したままとしてボタン画像表示にも遊技者の目を引くようにするというように、サブ入力ボタンＳＢとボタン画像表示とのそれぞれの上記環境に適した点滅・点灯態様を行うようにすることで、それぞれの環境に適した演出効果を創出することができるとともに、サブ入力ボタンＳＢとボタン画像表示との区別を明確にすることができる。また、サブ入力ボタンＳＢの周囲が発光している環境にある場合には、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤとサブ入力ボタンＳＢの周囲のＬＥＤの発光態様が異なる（例えば、発光色が異なる等）ことにより、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを視覚的に認識できるように差別化され、サブ入力ボタンＳＢが有効であることを示すことができる。このように、サブ入力ボタンＳＢの周囲が比較的明るい場合であっても、適宜サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様を変更することで、サブ入力ボタンＳＢが有効であることを示すことができる。
【２６６４】
（補足・変更例）
　演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像表示の表示位置は、サブ入力ボタンＳＢの設置位置と同様の関係性を有することが好ましい。例えば、サブ入力ボタンＳＢが遊技機本体のほぼ中央（左右方向における中央）に設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置Ｓ４０の表示領域のほぼ中央（左右方向における中央）に表示され、サブ入力ボタンＳＢが遊技機本体の中央より右寄りに設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置Ｓ４０の表示領域の中央より右寄りに表示される。このように構成することにより、サブ入力ボタンＳＢが設けられている位置を直感的に認識し易くすることができ、複数の操作部材が設けられている遊技機においても、遊技者は間違えずにサブ入力ボタンＳＢを操作することができる。なお、上記においてはサブ入力ボタンＳＢを設ける位置とボタン画像表示の表示位置との左右方向の関係性について詳述したが、これには限定されず、上下方向においても同様に、演出表示装置Ｓ４０におけるボタン画像表示の表示位置と、サブ入力ボタンＳＢの設置位置とが同様の関係性を有するよう構成してもよい。
【２６６５】
　ボタン画像表示の点灯態様（点滅態様）とサブ入力ボタン発光の点灯態様（点滅態様）の違いは、点滅速度（点滅の周期）、点灯・点滅の明暗度等の違いであってもよい。例えば、ボタン画像表示の点滅速度はサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの点滅速度よりも速い又は遅い（ボタン画像表示の点滅の周期は、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの点滅の周期よりも短い又は長い）、ボタン画像表示は比較的明るいがサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤは比較的暗い等である。このように構成することでも演出表示装置Ｓ４０に表示されているボタン画像表示を際立たせることが可能となる。
【２６６６】
　第１停止操作、第２停止操作、第３停止操作は、例示した順序に限定されず、異なる順序で停止操作が行われたとしても、リールの停止操作が行われるたびに１ゲームストーリー演出は進行される。
【２６６７】

サブ入力ボタンＳＢは、他のボタンと独立し、別途設けられている必要はなく、主制御基板Ｍが制御するボタンをサブ入力ボタンとして用いる（主制御基板Ｍが制御するボタンにサブ入力ボタンと同様の役割を持たせる）ことも可能である。例えば、ベットボタンＤ２２０は、遊技開始前のベット操作時にはベットボタンとして機能するが、遊技開始後のボタン操作時（上述の例ではボタン操作促進演出が行われているとき）ではサブ入力ボタンとして機能する。現在いずれの機能となっているのか遊技者が認識し易いように、ベットボタンとして機能しているときとサブ入力ボタンとして機能しているときで、ベットボタンＤ２２０に設けられたＬＥＤの発光態様を異ならせたり、発光色を異ならせたりしても良い。例えば、ベットボタンとして機能するときには常に点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには点滅させたり、ベットボタンとして機能するときには赤色で点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには緑色で点灯させたりしてもよい。なお、ベットボタンとサブ入力ボタンを兼用することに限られず、停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）がサブ入力ボタンの機能も兼用する構成等としてもよい。

【２６６８】

ボタン画像の大きさについては、例えば、サブ入力ボタンＳＢと同じ大きさとしても良いし、サブ入力ボタンＳＢよりも小さいものであってもよい。また、ボタン操作文字表示は、ボタン画像表示とあわせてサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを認識可能であればよく、図３９１で示す「ボタンを押せ！」のうち、「ボタンを」の文字がなく、「押せ！」の文字及び記号のみであってもよい。また、ボタン画像の表示と合わせて手指を模した画像を表示して、ボタンを操作することを遊技者に認識させるようにしてもよい。

【２６６９】

（ボタン操作促進演出の終了タイミング）

図３９１において、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作するとすぐにボタン操作促進演出（サブ入力ボタン発光、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示）は終了され、１ゲームストーリー演出の結果表示が行われている。

【２６７０】

ボタン操作促進演出（例えば、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像表示）は、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す表示であり、遊技者はその後の演出に興味を抱いているため、サブ入力ボタンＳＢを操作した後はできるだけ早くボタン操作促進演出を終了させることにより、その後の演出を目立たせることができる。

【２６７１】

後述する押し順正解時のナビ画像の消去時（図３９５参照）等のように、遊技者によりボタン操作（停止ボタンＤ４０）が行われた場合にエフェクト等が発生し、すぐにナビ画像が消去されない場合がある。このような場合と比較すると、サブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン画像表示の消去時間は押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短いといえる。

【２６７２】

また、押し順不正解時には、エフェクト等が発生せず、すぐにナビ画像が消去される構成としてもよいし、押し順正解時と同様に、エフェクト等が発生してすぐにナビ画像が消去されない構成としてもよい。言い換えると、ボタン画像表示の消去時間と押し順不正解時のナビ画像の消去時間とが同じ（略同じ）である構成とすることも可能であるし、ボタン画像表示の消去時間を押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも短い構成とすることもできる。

【２６７３】

演出表示装置Ｓ４０に表示されている画像は、ベットボタンＤ２２０やスタートレバーＤ５０等の操作部材が操作されて次ゲームが開始されることにより消去されるよう構成されているため、これらの操作部材が操作されるとすぐに消去される。つまり、サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とは同じ（略同じ）であるといえる。

【２６７４】
なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じとは、例えば、主制御基板Ｍのタイマ割込み時処理の１又は数周期分（例えば１周期分）のずれを含む。具体的には、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合には、副制御基板Ｓがサブ入力ボタンＳＢの操作があったことを判断してボタン画像を消去するため短時間で処理が可能である一方、ベットボタンＤ２２０やスタートレバーＤ５０が操作された場合には、主制御基板Ｍがベットボタンに２２０やスタートレバーＤ５０の操作があったことを判断し、その旨を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは、コマンドを受信した後にボタン画像を消去するため、ボタン画像を消去するまでに若干時間が必要である。サブ入力ボタンＳＢが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じには、これらの処理の違いによる差分を含む。
【２６７５】
ここで、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果が当りであった場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、すぐにボタン演出画像を消去する一方、抽選（役抽選、ＡＴ抽選等）結果がハズレ等の場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、例えば、「敗北！？」等の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、ボタン画像がエフェクトを伴って消去されることがある。後者の場合、ボタン画像がエフェクトとともに消去するため、前者の場合よりもボタン画像表示の表示時間が長くなることもある。後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間は、押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短く、押し順不正解時のナビ画像の消去時間と同じ（略同じ）になるように構成することもできる。また、後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間を、押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも長くなるように構成することもできる。このように構成することで、サブ入力ボタンＳＢを操作したことにより示される結果としてハズレを示す表示がされていることを遊技者に理解させることが可能となる。
【２６７６】
（ボタン操作を促進させるためのボタン操作促進演出の態様）
次に、図３９２は、図３９１を用いて説明したボタン操作促進演出によるサブ入力ボタンＳＢの操作を促進させるための別の態様を示す図である。
【２６７７】
第３停止操作が行われるまでは図３９１と同様であるため省略する。
【２６７８】
第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３の操作）が行われると、ボタン操作促進演出が行われる。ここでは、サブ入力ボタン発光として、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤの発光態様が点灯態様となっている、ボタン画像表示として、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）が表示されている、ボタン操作文字表示として、「ボタンを押せ！」の文字表示が行われている。
【２６７９】
次に、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合、ボタン画像表示は、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が下方へ下がっている画像（押下時ボタン画像）が表示される。このように、ボタン画像表示は、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢの操作が行われるまで、サブ入力ボタンＳＢを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とサブ入力ボタンＳＢを模した画像が下方へ下がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とが交互に表示される。つまり、サブ入力ボタンＳＢの押下動作（押下態様）を模した表示が繰り返し表示される。
【２６８０】
なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されるまで、サブ入力ボタン発光は点灯態様が継続され、ボタン操作文字表示は「ボタンを押せ！」の文字表示が継続して表示されている。
【２６８１】

なお、サブ入力ボタンＳＢでは、ボタン画像表示と同様の上下する操作を示唆する態様が実行されることはない。言い換えると、サブ入力ボタンＳＢは、上下に繰り返し可動することによって操作を示唆することはない。ただし、サブ入力ボタンＳＢの振動演出により、ソレノイドの駆動による振動は実行可能に構成されていてもよい。この場合、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、まだサブ入力ボタンＳＢが操作されていない場合は、サブ入力ボタンＳＢは振動していないが、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、サブ入力ボタンＳＢが操作された場合は、サブ入力ボタンＳＢが一定時間に亘って上下に振動するように動作する態様となる。

【２６８２】

ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示することで、演出表示装置Ｓ４０の表示領域を大きく使用しなくとも、遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢの操作を明確に促すことができる。また、演出表示装置Ｓ４０の表示領域を大きく使用しなくても済むので、「ボタンを押せ！」の文字表示といったボタン画像表示とは別の他の演出表示に、サブ入力ボタンＳＢの押下動作を模した表示が被ることを防止することができ、サブ入力ボタンＳＢの押下動作を模した表示が、他の演出表示の妨げとなるのを防止することができる。

【２６８３】

（背景画像の視認性）

次に、図３９３は、図３９１を用いて説明したボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の視認性を示す別の図である。

【２６８４】

図３９１では、ボタン操作促進演出が行われるとき、演出表示装置Ｓ４０に表示されるボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、背景画像の「ぽん！」の画像よりも前面側に表示されるため、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の視認性は、背景画像の「ぽん！」の画像の視認性よりも高くなっているが、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の明るさと背景画像の明るさはほぼ同じであるか、それぞれが単に予め設定された明るさで表示されているに過ぎない。

【２６８５】

ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の視認性をより高くするために、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像表示及びボタン操作文字表示を行うときには、背景画像を暗くして背景画像の視認性を低下させ、ボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【２６８６】

例えば、背景画像を暗くする手法としては、半透明のテクスチャを背景画像の「ぽん！」の画像より手前側且つボタン画像表示及びボタン操作文字表示より後ろ側に表示する手法が挙げられる。なお、不透明な黒色のテクスチャにより背景画像を認識不可能としてもよい（背景のブラックアウト）。

【２６８７】

また、背景を白くする（背景のホワイトアウト）ことにより、背景画像を認識不可能としてボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【２６８８】

この構成により、演出表示装置Ｓ４０において遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢを操作すべきことを明確に報知することができる。

【２６８９】

なお、サブ入力ボタン発光は、図３９１と同様に点滅態様としてもよいし、点灯態様としてもよい。

【２６９０】

（背景画像の視認性とゲーム進行状況表示）

図３９４は、ゲーム進行状況表示が行われる場合を示す図である。

【２６９１】

ゲーム進行状況表示とは、ＵＩ（ユーザインタフェース）表示と称することもあり、ボ

ーナスやＡＴにおける払出数を表示する獲得枚数表示、ボーナスゲーム数、ＡＴゲーム数、遊技に用いるポイント数、通常遊技状態ゲーム数、ミニキャラ表示等が含まれる。

【２６９２】

第１停止操作乃至第３停止操作を示す図からわかる通り、ゲーム進行状況表示（ここでは、獲得枚数表示とＡＴのゲーム数が表示されている）は、演出表示装置Ｓ４０において背景画像よりも前面側のレイヤーに表示されているため、ゲーム進行状況表示は背景画像より視認性が高くなるよう構成されている。つまり、ゲーム進行状況表示と背景画像とが重複して表示される場合、遊技者がゲーム進行状況表示を視認可能なように表示される。

【２６９３】

さらに、第３停止操作後であって、ボタン操作促進演出（ボタン画像表示及びボタン操作文字表示）が行われ且つ背景画像の視認性を低下させている（半透明のテクスチャを表示している）場合であっても、ゲーム進行状況表示の視認性は低下することなく表示される。つまり、ゲーム進行状況表示は最前面のレイヤーに表示される。なお、ゲーム進行状況表示については、少なくとも、ボタン画像表示及びボタン操作表示よりも前面側のレイヤーに表示されていれば良く、どのレイヤーに表示されるのかについては特に限定されないことは言うまでもない。

【２６９４】

これは、言い換えると、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の一部の画像（例えば、背景画像）よりも視認性が高い一方、演出表示装置Ｓ４０に表示される他の一部の画像（例えば、ゲーム進行状況表示）よりも視認性が低くなるよう構成されている。

【２６９５】

このように、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、遊技者に対してなるべく視認可能となるよう表示され、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すために優先して表示されるべきである。しかし、ゲームの進行状況を示す表示（ゲーム進行状況表示）は、遊技者の利益に関するものであるため、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示よりもさらに優先して表示される。

【２６９６】

（表示画像の消去タイミング）

図３９５は、演出表示装置Ｓ４０に表示される画像の消去時間を示す図である。なお、図３９５の一部については既に説明しているため適宜説明を省略する。

【２６９７】

図３９５（Ａ）は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合を示す図である。遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すると、サブ入力ボタンＳＢの操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、ＡＴゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。なお、これには限定されず、ボタン操作促進演出が実行された後にサブ入力ボタンＳＢを操作すると、ＵＩ（ユーザインタフェース）表示は消去されないよう構成してもよい。

【２６９８】

サブ入力ボタンＳＢの操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示される。

【２６９９】

図３９５（Ｂ）は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作した場合を示す図である。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作し次ゲームが開始されると、スタートレバーＤ５０の操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、ＡＴゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。

【２７００】

スタートレバーＤ５０の操作前に演出表示装置Ｓ４０に表示されていた画像が消去され

ると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示される。
【２７０１】
図３９５（Ｃ）は、押し順ナビが表示され、対応する停止ボタンが操作された場合を示す図である。ここでは、まず、スタートレバーＤ５０が操作されたことによりゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビが表示されている。
【２７０２】
演出表示装置Ｓ４０に押し順ナビが左から順に「１」、「２」、「３」と表示されており、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順に停止ボタン４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４２）を操作すべきこと示している。なお、「１」、「２」、「３」の表示をナビ画像と称することがあり、「１」、「２」、「３」の数字が表示されている領域のみをナビ画像と称してもよいし、「１」の数字と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称してもよい。なお、次に停止させるべきリールである左リールＭ５１に対応した「１」のナビ画像は、「２」や「３」のナビ画像よりも表示領域が大きくなっている。
【２７０３】
次に、遊技者が左停止ボタンＤ４１を操作した場合、押し順ナビの「１」の周囲に押し順正解時のエフェクトが発生している。
【２７０４】
次に、押し順ナビの「１」と押し順正解時のエフェクトは、時間経過とともに小さくなり、さらに色が薄くなっている。しばらくすると、「１」とエフェクトの表示は完全に消去され（フェードアウトして）、押し順ナビの「２」と「３」の表示が残った状態となっている。
【２７０５】
「１」とエフェクトの表示が完全に消去されると、次に中停止ボタンＤ４２を操作すべきであることを示唆するために、「２」の表示が大きく表示されている。
【２７０６】
このように、押し順正解時には、ナビ画像がすぐに消去されずフェードアウトする。押し順不正解時には、ナビ画像がすぐに消去される構成としてもよいし、押し順正解時よりも短い時間でフェードアウトして消去される構成としてもよい。なお、ナビ画像がすぐに消去される場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間よりも、ナビ画像がフェードアウトする場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間の方が長時間となっている。
【２７０７】
（サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングによって表示される内容の違い）
図３９６は、サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングによって演出表示装置Ｓ４０に表示される内容が異なることを示す図である。なお、サブ入力ボタンＳＢの操作タイミングが異なるとは、例えば、遊技状況が異なる（１のゲーム中と１のゲーム中ではない場合）、所定の契機からの経過時間（第３停止ボタンの操作からの経過時間）が異なる等である。
【２７０８】
図３９６（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢの操作タイミング（「ボタンを押せ！」と演出表示装置Ｓ４０に表示されている状況）でサブ入力ボタンＳＢが操作された場合の演出表示装置Ｓ４０の表示内容を示す図である。なお、図３９６（Ａ）では、全ての停止ボタンが操作された後にボタン画像が表示されているが、これに限られず、全ての停止ボタンが操作される前（スタートレバーＤ５０が操作された後、第１停止操作の後、第２停止操作の後等）にボタン画像を表示してもよい。
【２７０９】
スタートレバーＤ５０の操作により１のゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。
【２７１０】

次に、第１停止操作乃至第３停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示が行われている。ここで、第３停止操作が行われた後にボタン操作促進演出が実行されている間は、１のゲーム中（１のゲーム内）として記載している。

【２７１１】

次に、サブ入力ボタンＳＢが操作され、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す表示が行われている。

【２７１２】

図３９６（Ｂ）は、第３停止操作が行われ、１のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタンＳＢが操作された場合の演出表示装置Ｓ４０の表示内容を示す図である。ここで、１のゲームが終了した場合とは、全ての停止ボタンが操作され、払出処理等の遊技終了処理を実行した後として記載している。１のゲームが終了した時点では当該１のゲームで実行された演出（ボタン操作促進演出を除く）が表示されていても差し支えない。

【２７１３】

１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

【２７１４】

なお、ボタン操作でメニュー画面が表示されることを示す際にボタン画像を用いても良いが、この場合、図３９６（Ａ）のように１のゲーム中にサブ入力ボタンＳＢの操作が有効であることを示すボタン画像表示と比較して同程度か小さいボタン画像を表示するのが好ましい。また、上述したように、演出表示装置Ｓ４０の画面中央に表示しない（当り報知などの重要な情報ではない、あるいは遊技の進行に係る情報ではないため）方が好ましい。

【２７１５】

このように、サブ入力ボタンＳＢは、操作タイミングに応じて異なる内容（意味合いが異なる画像）を表示可能である機能を有している。つまりここでは、１のゲームの実行中にサブ入力ボタンＳＢが操作されると、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す画像が表示され、１のゲームが実行されていないときにサブ入力ボタンＳＢが操作されると、遊技機の演出のカスタマイズ等をするためのメニュー画面が表示されている。

【２７１６】

このように構成することで、操作タイミングや機能ごとに異なるサブ入力ボタンを設ける必要がないため、コストを低下させることができる。

【２７１７】

次に、図３９７は、サブ入力ボタンＳＢの代わりにベットボタンＤ２２０を用いる場合を示す図である。

【２７１８】

図３９７（Ａ）では、図３９６（Ａ）のサブ入力ボタンＳＢに代わり、ベットボタンＤ２２０を用いている。

【２７１９】

具体的には、ボタン操作促進演出として、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像表示及びボタン操作文字表示が行われているが、このとき、ボタン画像表示は、ベットボタンＤ２２０を模したボタン画像が表示されている。

【２７２０】

次に、ベットボタンＤ２２０が操作されたことにより、抽選結果（例えば、当否抽選結果、ＡＴ抽選結果等）を示す表示が行われている。

【２７２１】

図３９７（Ｂ）では、図３９６（Ｂ）のサブ入力ボタンＳＢに代わり、ベットボタンＤ

２２０を用いている。
【２７２２】
ここでは、１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、ベットボタンＤ２２０が操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。
【２７２３】
このように、ベットボタンＤ２２０が、操作されるタイミングに応じて異なる内容を表示可能である機能を有していてもよい。
【２７２４】
なお、サブ入力ボタンＳＢ及びベットボタンＤ２２０は、図３９６及び図３９７で説明したタイミング以外において使用可能であってもよい。例えば、所謂「隠しコマンド」として、ボタン操作促進演出が行われていないときにサブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０を操作することにより、抽選結果を示唆するランプパターンが実行されてもよい。なお、サブ入力ボタンＳＢを操作することによってメニュー画面を表示可能に構成した場合において、隠しコマンドとしてサブ入力ボタンＳＢの操作を有効にする場合には、サブ入力ボタンＳＢを操作してもメニュー画面が表示されない期間（サブ入力ボタンの操作によってメニュー画面への遷移が無効な期間）にて、隠しコマンドとしてサブ入力ボタンＳＢの操作を有効にするよう構成してもよい。
【２７２５】
上述したように、１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されているときにベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示される構成であるが、ベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が０である場合が好ましい。理由としては、クレジット数が１以上であり、１のゲーム中ではないときにベットボタンＤ２２０が操作された場合には、ベットボタンとして機能させるべきであるため、メニュー画面を表示するのは適切ではないためである。また、ベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が遊技状態毎に設定される規定数未満である場合であってもよい。この場合は、３枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が３未満の場合にベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示され、２枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が２未満の場合にベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるようになる。また、自動ベットされている状態や、すでに規定数のベットがされている状態でベットボタンＤ２２０が操作されるとメニュー画面が表示されるように構成していてもよい。この場合は、ベットされている状態であるため、ベットボタンＤ２２０が操作されない時間が所定時間経過してもデモ画面に移行せず、ベットボタンＤ２２０が操作されてからメニュー画面を表示した後所定時間経過してもデモ画面に移行しないことが考えられる。
【２７２６】
なお、メニュー画面を表示する際にサブ入力ボタンＳＢ又はベットボタンＤ２２０が操作された場合、操作されたことを示す操作音を出力するようにしてもよいし、メニュー画面を表示する際には操作音を出力しないようにしてもよい。
【２７２７】
（サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様の違い）
図３９８は、サブ入力ボタンＳＢを操作可能なタイミング（サブ入力ボタンＳＢの操作が有効な状況）によってサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの発光態様が異なることを示す図である。
【２７２８】
図３９８（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。
【２７２９】

まず、スタートレバーＤ５０の操作により１のゲームが開始され、演出表示装置Ｓ４０に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。

【２７３０】

次に、第１停止操作乃至第３停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示及びサブ入力ボタン発光が行われている。

【２７３１】

ボタン操作促進演出は、遊技者がサブ入力ボタンＳＢの操作を行うまで実行され続ける。詳細には、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は表示され続け、サブ入力ボタン発光は、全点灯で継続する。

【２７３２】

このように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが、全点灯で発光される。

【２７３３】

図３９８（Ｂ）は、第３停止操作が行われ、１のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【２７３４】

１のゲームが終了しており、演出表示装置Ｓ４０には通常遊技状態の背景が表示されている。サブ入力ボタンＳＢが操作可能である場合、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合とは異なる発光態様（所定の発光パターン）で発光される。ここではまず、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの左半分が点灯している。なお、図３９６（Ｂ）と同様に、演出表示装置Ｓ４０の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。

【２７３５】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが未だ操作されていないため、ボタン操作促進演出は継続され、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤの右半分が点灯している。

【２７３６】

このように、１のゲームの終了後にサブ入力ボタンＳＢを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが、左半分と右半分とが交互に点灯される点滅態様で発光される。

【２７３７】

なお、他の発光態様の違いとしては、発光色が異なる、点滅（明滅）の速度が異なる、輝度が異なる等が挙げられる。

【２７３８】

このように、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤは、操作可能な状況に応じて異なる発光パターンで発光されることがあり得る。これにより、サブ入力ボタンＳＢを操作することによりどのような機能を実行することが可能であるのかを遊技者が認識し易くすることができる。また、全点灯は点滅態様よりもサブ入力ボタンＳＢのＬＥＤが発光していることを認識し易いため、遊技者は、全点灯はサブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であると、点滅態様はサブ入力ボタンＳＢを操作してもよい状況であると、直感的に区別することができる。

【２７３９】

なお、全点灯と点滅態様が示す機能が上記の説明とは反対であってもよい。つまり、全点灯は、サブ入力ボタンＳＢを操作してもよい状況であることを示し、点滅態様は、サブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であることを示してもよい。

【２７４０】

（サブ入力ボタンが２個ある場合のボタン操作促進演出の違い）

図３９９は、サブ入力ボタンＳＢとサブ入力ボタンＳＢ３とを備える場合における、ボタン操作促進演出の実行態様と実行タイミングの違いを示す図である。なお、図３９９では、図の簡略化のため、サブ入力ボタンＳＢ３がスタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ

４２と同じ部材に取り付けられているように模式的に示しているが、実際には、サブ入力ボタンＳＢ３は、下パネルＤ１４０等に取り付けられているのが好ましい。また、下パネルＤ１４０及び下パネルＤ１４０を支持する支持体等の構造体を含む下パネルユニットを押下可能に構成することで、下パネルユニットをサブ入力ボタンＳＢ３とするようにしても良い。

【２７４１】

図３９９（Ａ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後に、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢが操作可能となった場合に演出表示装置Ｓ４０に表示される表示内容を示す図である。

【２７４２】

遊技者により第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像を表示するボタン画像表示と「ボタンを押せ！」の文字を表示するボタン操作文字表示が行われている。

【２７４３】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【２７４４】

図３９９（Ｂ）は、スタートレバーＤ５０を操作した後に、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となった場合に演出表示装置Ｓ４０に表示される表示内容を示す図である。

【２７４５】

遊技者により第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が行われている。このとき、第３停止操作が行われてからボタン操作促進演出であるサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるタイミングは、図３９９（Ａ）にて示した第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるタイミングよりも遅いタイミングで表示される。なお、図３９９において、図３９９（Ａ）及び（Ｂ）の各図は、左から順に時系列順に記載されているとともに、各図の左右方向の間隔は時間間隔を示している。したがって、図３９９（Ａ）の左から３番目の図と、図３９９（Ｂ）の左から３番目の図とでは、後者の方が右にずれて位置するように記載することで、上記表示タイミングが遅延していることを示している。また、図３９９（Ａ）の一番左の図と、図３９９（Ｂ）の一番左の図とでは、左右方向でみて同じ位置に位置しており、上記表示タイミングが同時であることを示している。これについては、他の図も同様である。他の表示タイミングとして、例えば、図３９９（Ａ）の左から３番目の図と図３９９（Ｂ）の左から３番目の図では、演出表示装置Ｓ４０にボタン画像が表示されるタイミングが異なっている。前者は、第３停止ボタンの操作から第１時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタンＳＢを模した画像）及びボタン操作文字表示が表示されているが、後者は、第３停止ボタンの操作から第２時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタンＳＢ３を模した画像）が表示されている。言い換えると、前者では、第３停止ボタンの操作から第１時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタンＳＢ）の操作の有効期間が開始するが、後者では、第３停止ボタンの操作から第２時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタンＳＢ３）の操作の有効期間が開始する。なお、第１時間は第２時間よりも短い時間である。

【２７４６】

サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となる場合には、第１時間と第２時間との差の時間を利用して、筐体の引き画像（全面表示）からボタン配置箇所を拡大するような表示を行ったり、筐体のランプを用いて、演出表示装置Ｓ４０からサブ入力ボタンＳＢ３の位置までに配置されるランプを順番に光らせて遊技者の視線を誘導するようにすることで、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効になるため、サブ入力ボタンＳＢ３を操作すべきことを認識し易くする構成としてもよい。

【２７４７】

サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合には、ボタン操作文字表示が行われず、ボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されるよう構成してもよい。ここでは、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が、サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるときよりも大きく演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されている。また、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となるとき（図３９９（Ｂ）のとき）は、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるとき（図３９９（Ａ）のとき）には発生しない音声が出力される構成としてもよい。例えば、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるときには、演出表示装置Ｓ４０に表示される文字が音声により出力される（ここでは「ボタンを押せ」）が、サブ入力ボタンＳＢ３の操作が有効となるときには、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効となるときとは異なる「押すんだ」との音声が出力される構成としてもよい。

【２７４８】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢ３が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【２７４９】

なお、図３９９（Ａ）のように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢが操作可能となる場合は、図３９９（Ｂ）のように、１のゲーム内においてサブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合よりも当選期待度（当り期待度、ＡＴ当選期待度）が比較的低くなっている（相対的に低くなっている、当選期待度の平均値が低くなっている）。

【２７５０】

このように、比較的当り期待度が高いサブ入力ボタンＳＢ３の操作が可能となる場合にサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるタイミングと、比較的当選期待度が低いサブ入力ボタンＳＢの操作が可能となる場合にサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるタイミングとが、異なるタイミングで表示されるよう構成すること、換言すれば、第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示されるまでの時間Ａと第３停止操作が行われてからサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が表示されるまでの時間Ｂとを異ならせるよう（時間Ａ＜時間Ｂとしたり、時間Ａ＞時間Ｂとしたりする）構成することで、遊技者がボタン画像の表示タイミングに期待感を持つようになる。

【２７５１】

なお、サブ入力ボタンＳＢが操作されて結果表示が行われるまでの時間とサブ入力ボタンＳＢ３が操作されて結果表示が行われるまでの時間は同じであってもよいし、異なっていてもよい。

（サブ入力ボタンＳＢとボタン画像の表示位置／サブ入力ボタンＳＢ３とボタン画像の表示位置）

【２７５２】

なお、図３９９（Ｂ）に示したように、サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合に、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が大きく表示される構成であってもよいが、この態様には限定されない。

【２７５３】

図４００は、サブ入力ボタンＳＢとサブ入力ボタンＳＢ３とを備える構成において、それぞれのボタンが操作可能である場合に表示されるボタン画像表示の表示態様の別の例を示す図である。

【２７５４】

図４００（Ａ）は、サブ入力ボタンＳＢが操作可能である場合であり、図３９９（Ａ）と同様であるため、説明は省略する。

【２７５５】

図４００（Ｂ）は、サブ入力ボタンＳＢ３が操作可能となる場合であるが、図３９９（Ｂ）とは、ボタン画像表示であるサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像の表示態様及び表示位置が異なっている。

【２７５６】

具体的には、図４００（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が、図３９９（Ｂ）にて説明したサブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像よりも小さくなっている。また、図３９９（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の略中央に表示されていたが、図４００（Ｂ）では、サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。

【２７５７】

このように、サブ入力ボタンＳＢ３が遊技機本体の中央から右寄りに設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢ３を模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示されるよう構成してもよい。

【２７５８】

なお、サブ入力ボタンＳＢが中央に設けられていない場合も想定される。サブ入力ボタンＳＢが中央より右側に設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示される構成としてもよく、サブ入力ボタンＳＢが中央より左側に設けられている場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像）も中央よりも左寄りに表示される構成としてもよい。

【２７５９】

このように、ボタン画像の表示位置と操作すべきサブ入力ボタンの位置を対応させることで、遊技者は、サブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であるのか、それともサブ入力ボタンＳＢ３を操作すべき状況であるのかを直感的に把握することができる。

【２７６０】

（第２４実施形態）

次に、第２４実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第２４実施形態は、他の実施形態に適宜適用することが可能である。

【２７６１】

第２４実施形態では、複数ゲームに亘って継続される連続演出において、連続演出が次ゲームに継続されることを示す又は継続する可能性を示す表示（以下、「継続画像」と称する）の表示態様について説明する。

【２７６２】

（継続画像の表示方法）

図４０１は、継続画像の方法の一例を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「サメを撃退せよ！」の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示され、連続演出が開始されている。

【２７６３】

次に、第１停止操作が行われると、第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。

【２７６４】

次に、第２停止操作が行われると、第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。

【２７６５】

次に、第３停止操作が行われると、第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、サメが泳ぎ続けている演出表示が行われている。

【２７６６】

ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「ＮＥＸＴ」の文字が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。なお、ここでは、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ薄く表示された「ＮＥＸＴ」の文字が移動

するように表示され、右下で視認し易い状態（実体化した状態ともいう）で表示されている。演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動するときは、右下に表示されるときよりも文字が薄い、半透明、エフェクトが発生する等により遊技者が継続画像の文字を視認し難い態様となっており、仮表示画像と称することもある。なお、継続画像は演出表示装置Ｓ４０の下部ではなく上部に表示される構成であってもよく、画像表示装置Ｓ４０の一部（一部の領域）に表示されていればよい。

【２７６７】

次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の２ゲーム目が開始される。ここでは、ヒトが舟に乗ってサメを追っている演出表示が行われている。

【２７６８】

次に、第１停止操作が行われると、２ゲーム目の第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、ヒトとサメとが遭遇したため、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。

【２７６９】

次に、第２停止操作が行われると、２ゲーム目の第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。

【２７７０】

次に、第３停止操作が行われると、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われている。このとき、さらに次ゲーム（３ゲーム目）へと継続する場合には、１ゲーム目と同様に、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ薄く表示された「ＮＥＸＴ」の文字（仮表示画像）が移動するように表示され、右下で実体化した状態で表示されている。

【２７７１】

次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の３ゲーム目が開始される。

【２７７２】

３ゲーム目は、スタートレバーＤ５０操作時、第１停止操作時、第２停止操作時において、２ゲーム目と同様の進行による演出表示を行い、第３停止操作時に抽選結果を示す表示（以下、連続演出結果表示とも称する）が行われる。

【２７７３】

ここでは、第３停止操作時に、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字が表示され、当選であったことを示している。一方、非当選であった場合には、「失敗！？」の文字等が表示され、非当選であったことを示すこととなる。「撃退！」の文字の表示位置と「失敗！？」の文字等の表示位置とは異なる位置に表示されるのが好ましい。これにより、当選であることを示す表示（「撃退！」）と非当選であることを示す表示（「失敗！？」）とを遊技者が認識し易くすることができる。

【２７７４】

なお、ここでは、３ゲーム目まで継続する例を説明したが、必ず３ゲーム目まで継続する必要はなく、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、サメを撃退して抽選結果（当選／非当選）を表示しても良いし、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われ、次ゲームを開始するスタートレバーＤ５０の操作により通常遊技状態の背景画面に戻ることで抽選結果が非当選であったことを示してもよい。

【２７７５】

また、次ゲームへ連続演出が継続する可能性を示すために、継続画像を複数パターン備えていても良い。例えば３ゲーム目まで継続するか否かを２ゲーム目で煽るために、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示において、継続画像を「ＮＥＸＴ」ではなく、

「ＮＥＸＴ？」「ＮＥＸＴ！？」などのように表示してもよい。このような構成において３ゲーム目へ継続する期待度は、ＮＥＸＴ？＜ＮＥＸＴ！？＜ＮＥＸＴ、としてもよい。

【２７７６】

なお、３ゲーム目が２ゲーム目と同様の進行による演出表示である場合を示したが、これに限られず、２ゲーム目と３ゲーム目が異なる演出表示であってもよい。例えば、２ゲーム目でサメを撃退するよりも３ゲーム目でサメを撃退する期待度が高い場合には、３ゲーム目の演出表示を期待度の高い演出表示とすることができ、スタートレバーＤ５０操作時にサメとの距離が近い、第１停止操作時に表示されるサメが小さい、第２停止操作時に表示されるヤリが大きい、等としてもよい。

【２７７７】

このように、継続画像を演出表示装置Ｓ４０にて表示させる際に、遊技者が主に遊技を進行させる動作（スタートレバーＤ５０→左停止ボタンＤ４１→中停止ボタンＤ４２→右停止ボタンＤ４３）の方向（左→右）と同様の方向に表示させることにより、遊技者は違和感なく継続画像を認識することができる。

【２７７８】

（補足）

１ゲーム目、２ゲーム目において第３停止操作がされた後、第３停止操作によって表示された演出表示は、次ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０が操作されるまで継続して表示される。つまり、ベットボタンＤ２２０の操作があった場合でも第３停止操作によって表示された演出表示は消去されず、適切なスタートレバーＤ５０の操作（ベット操作→スタートレバー操作）があった場合に、第３停止操作によって表示された演出表示は消去される。したがって、継続画像も適切なスタートレバーＤ５０の操作があった場合に消去される。

【２７７９】

一方、抽選結果を示す「撃退！」等の表示は、第３停止操作がされた後、ベットボタンＤ２２０が操作された場合に消去する構成してもよいし、継続画像と同様に、適切なスタートレバーＤ５０の操作があった場合に消去する構成としてもよい。

【２７８０】

また、継続画像の表示タイミングとしては、第３停止となる停止ボタンをオンからオフとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ視認し難い態様で「ＮＥＸＴ」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよいし、第３停止となる停止ボタンをオフからオンとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ視認し難い態様で「ＮＥＸＴ」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよい。また、継続画像の表示タイミング（表示契機）を連続演出の種類によって相違させてもよい。

【２７８１】

（変更例）

継続画像（「ＮＥＸＴ」）を左下から右下へ移動するように表示する例を説明したが、これに限定されず、演出表示装置Ｓ４０の右側の画面外から右下に表示されるようにフェードインするように表示してもよい。つまり、左方向へ移動するように表示されてもよい。さらに、演出表示装置Ｓ４０の下方の画面外から下部中央に表示されるようにフェードインした後、他の場所へ移動するように表示してもよい。この場合、遊技者が主に遊技を進行させる動作の方向とは異なる方向に継続画像が移動されるため、遊技者は継続画像の動きにより継続画像に注目し易くなる。

【２７８２】

（連続演出中のＢＧＭの第１の終了タイミング）

次に、図４０２は、連続演出中にデモ画面（デモ演出、デモ表示）／メニュー画面が表示される場合における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示す図である。

【２７８３】

１ゲーム目の演出表示の進行は、図４０１と同様であるため省略するが、まず、遊技者

がスタートレバーＤ５０を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出ＢＧＭの出力が開始される。

【２７８４】

その後、第１停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４１）、第２停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４２）、第３停止操作（ここでは、左停止ボタンＤ４３）が行われるが、連続演出ＢＧＭは継続して出力される。

【２７８５】

第３停止操作が行われた後、次ゲームの開始契機となるスタートレバーＤ５０の操作がされない場合、第３停止操作により表示された演出表示の表示が継続され、連続演出ＢＧＭの出力も継続される。

【２７８６】

第３停止操作が行われてから所定時間（例えば、６０秒）が経過すると、デモ画面が表示される。デモ画面が表示されると、連続演出ＢＧＭの出力は停止され、デモ中ＢＧＭの出力が開始される又はＢＧＭの出力が行われず無音となる。

【２７８７】

一方、第３停止操作が行われてから所定時間が経過する前にサブ入力ボタンＳＢ等が操作されると、メニュー画面が表示される。メニュー画面が表示された場合もデモ画面が表示された場合と同様に、連続演出ＢＧＭの出力は停止され、メニュー中ＢＧＭの出力が開始される又はＢＧＭの出力が行われず無音となる。

【２７８８】

デモ画面又はメニュー画面は、連続演出の演出表示よりも前面側のレイヤーに表示される。つまり、遊技者からはデモ画面又はメニュー画面のみ視認可能であり、連続演出の演出画面は視認不可能であるが、実際には連続演出の演出表示も行われている。

【２７８９】

なお、デモ画面又はメニュー画面が表示される際に、連続演出の演出表示を消去してもよい。

【２７９０】

デモ画面又はメニュー画面の表示が終了すると、デモ画面又はメニュー画面を表示する前に表示されていた連続演出の演出表示が行われる。ただし、連続演出ＢＧＭはこのタイミングでは出力が再開されず、次ゲームの開始となるスタートレバーＤ５０の操作が行われたときに再開される。

【２７９１】

このように、連続演出中はすぐにＢＧＭを停止させることなく、別の表示画面に切り替わるまでＢＧＭを継続して出力することで、遊技者に、有利な状態が生じる可能性のある連続演出の途中で退席せず、遊技を続けた方がよいことを示唆することができる。

【２７９２】

（連続演出中のＢＧＭの第２の終了タイミング）

次に、図４０３は、連続演出の結果表示が行われる場合における、連続演出ＢＧＭの終了タイミングを示す図である。

【２７９３】

演出表示の進行については、図４０１と同様であるため省略する。図４０２で説明した通り、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出ＢＧＭの出力が開始される。

【２７９４】

その後、連続演出が継続しているため連続演出ＢＧＭの出力も継続される。第３ゲーム目の第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３の操作）が行われると、連続演出結果表示（ここでは、「撃退！」の文字表示、キャラクタの勝利ポーズ）が行われる。

【２７９５】

第３停止操作が行われると、連続演出結果表示が行われるとともに連続演出ＢＧＭの出力は停止される。つまり、連続演出結果表示が行われる際には、ＢＧＭは出力されておら

ず、ＳＥ（ｓｏｕｎｄ ｅｆｆｅｃｔ）の出力のみが行われる。
【２７９６】
補足しておくと、ＢＧＭ（ｂａｃｋｇｒｏｕｎｄ ｍｕｓｉｃ）とは、主体となるものの背景として流れる音楽のことである。例えば、１のゲームの開始から再生される通常ゲームＢＧＭ、ビッグボーナス中に再生されるビックボーナス中ＢＧＭ、ＡＴ中に再生されるＡＴ中ＢＧＭ等が含まれる。これらＢＧＭはループ再生される場合が多く、音楽の最後まで再生した後は、再度、最初から再生するものも含まれる。ＳＥとは、効果音ともいい、演出の一環として付け加えられる音、状態を説明するために用いられる音のことである。ＳＥは、短い音のみではなく、ある程度長めの音も含まれる。例えば、大当り終了を示すＳＥ、連荘終了を示すＳＥ、ＡＴ終了を示すＳＥ等がある程度長めの音で構成されていた場合であってもこれらを含むことがある。また、ＳＥにはメロディを含んでもよいが、ループ再生はしないものとなっている。
【２７９７】
なお、連続演出結果表示が行われるとともに抽選結果を示すＳＥの出力が行われるが、抽選結果が当選のときには、当選であることを示すＳＥ（例えば、賑やか、明るい、派手といった印象のＳＥ）が出力され、抽選結果が非当選のときには、非当選であることを示すＳＥ（例えば、寂しい、暗い、地味といった印象のＳＥ）が出力される。賑やか、明るい、派手といった印象のＳＥは一般的に、長調のメロディ、はっきりした音、高音が多い、使われている音の数が多い、テンポが速い等といった特徴がある。一方、寂しい、暗い、地味といった印象のＳＥは一般的に、短調のメロディ、はっきりしていない音、低音が多い、使われている音の数が少ない、テンポが遅い等といった特徴がある。
【２７９８】
このように、連続演出結果表示が行われるとき（第３ゲーム目の第３停止操作時）に連続演出ＢＧＭの出力を停止させることで、ここまでの演出表示（連続演出の途中）とは異なり、連続演出結果表示が表示されることを遊技者は認識し易くなる。
【２７９９】
なお、連続演出結果表示が行われるときにはさらに、遊技機のランプ（例えばＬＥＤ）によっても抽選結果が認識可能である。例えば、抽選結果が当選のときには、遊技機のランプが虹色発光態様となり、抽選結果が非当選のときには、遊技機のランプが全体的に消灯する等である。つまり、抽選結果が当選のときと抽選結果が非当選のときとを比較すると、抽選結果が当選のときは比較的明るく構成され、抽選結果が非当選のときは比較的暗く構成される。
【２８００】
（継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置）
同様に図４０３を用いて、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置について説明する。なお、上述した通り、演出表示の進行については、図４０１と同様であるため省略する。
【２８０１】
１ゲーム目の第３停止操作時及び２ゲーム目の第３停止操作時には、継続画像である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。
【２８０２】
一方、３ゲーム目の第３停止操作時には、連続演出結果表示である「撃退！」の文字が演出表示装置Ｓ４０の左下に表示されている。
【２８０３】
このように、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置とは異なるよう構成されていてもよい。１ゲーム目と２ゲーム目の「ＮＥＸＴ」のように、異なるゲームであっても同じ意味合いを遊技者に示す表示は同じ位置に表示する方が遊技者は認識易く、３ゲーム目は連続演出の最終ゲームであるため、「ＮＥＸＴ」とは異なる表示位置に「撃退！」を表示することで、遊技者は「ＮＥＸＴ」と「撃退！」の意味合いが異なるものであると認識し易くなる。

【２８０４】
（継続画像と連続演出結果表示の表示態様）
次に、図４０３及び図４０４を用いて、各連続演出における継続画像と連続演出結果表示の表示態様について説明する。
【２８０５】
図４０４は、図４０１乃至図４０３を用いて説明した連続演出（第１連続演出：サメ連続演出）とは異なる連続演出（第２連続演出：花連続演出）を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「花を咲かせろ！」の文字が演出表示装置Ｓ４０に表示され、連続演出が開始されている。
【２８０６】
次に、第１停止操作が行われると、第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、地面の下に種がある演出表示が行われている。
【２８０７】
次に、第２停止操作が行われると、第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、発芽している演出表示が行われている。
【２８０８】
次に、第３停止操作が行われると、第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、花が咲かず芽の状態のままである演出表示が行われている。
【２８０９】
ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「ＮＥＸＴ」の文字が演出表示装置Ｓ４０の右下に表示されている。
【２８１０】
次に、遊技者がスタートレバーＤ５０を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の２ゲーム目が開始される。ここでは、雨雲が発生している演出表示が行われている。
【２８１１】
次に、第１停止操作が行われると、２ゲーム目の第１停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第１停止操作として、左停止ボタンＤ４１が操作され、雨が降る演出表示が行われている。
【２８１２】
次に、第２停止操作が行われると、２ゲーム目の第２停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第２停止操作として、中停止ボタンＤ４２が操作され、雨が降り且つ雷が鳴っている演出表示が行われている。
【２８１３】
次に、第３停止操作が行われると、２ゲーム目の第３停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第３停止操作として、右停止ボタンＤ４３が操作され、連続演出結果表示として、花が咲いた演出表示と「開花！」の表示が行われている。
【２８１４】
図示していないが、次に適切なスタートレバーＤ５０の操作が行われ、次ゲームへと遊技が進行すると、前ゲームの連続演出結果表示で当選であることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す演出表示（例えば、「ＢＯＮＵＳ確定」や「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示、遊技機のランプが虹色発光態様となる等）が行われ、前ゲームの連続演出結果表示で非当選であることが報知された後であれば、連続演出が終了したことを示す移行表示（例えば、ブラックアウトの表示、モチーフキャラクタの表示、遊技機のランプが消灯）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。
【２８１５】
第１連続演出と第２連続演出の継続画像の表示態様を比較してみると、第１連続演出に

おいて表示される継続画像（「ＮＥＸＴ」）と第２連続演出において表示される継続画像（「ＮＥＸＴ」）とは同じ表示となっている。

【２８１６】

一方、第１連続演出と第２連続演出の連続演出結果表示の表示態様を比較してみると、第１連続演出において表示される連続演出結果表示（「撃退！」）と第２連続演出において表示される連続演出結果表示（「開花！」）とは異なる表示となっている。

【２８１７】

このように、連続演出は他の演出と比較して比較的当選である期待度が高いため、異なる連続演出であっても共通の態様を用いることで、当該遊技機のルールを遊技者が把握し易くなり、表示される演出に注目し易くなる。演出結果表示では、連続演出における最終的な結果表示であるため、その連続演出に合わせた表示を行うことで、遊技者は当選か非当選かを把握し易くなる。

【２８１８】

（連続演出の継続回数と当選期待度）

図４０３等を用いて説明した第１連続演出（サメ連続演出）では、最大２回の継続画像が表示され得る。一方、図４０４を用いて説明した第２連続演出（花連続演出）では、最大１回の継続画像が表示され得る。

【２８１９】

当選期待度は、第１連続演出の方が第２連続演出よりも高くなるよう構成されている。

【２８２０】

また、第１連続演出において、継続画像が２回表示されるときの当選期待度は、継続画像が１回表示されるときの当選期待度よりも高くなるように構成されている。

【２８２１】

このように、継続画像の回数が多いほど当選期待度が高くなるよう構成されている。

【２８２２】

継続画像の最大回数が異なる連続演出を備えることで、遊技者はいずれの連続演出が表示されるかについてのみだけでなく、継続画像が何回表示されるのかについても期待するようになる。

【２８２３】

（継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度）

次に、図４０５を用いて、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度について説明する。演出表示の進行については、図４０１と同様であるため省略する。

【２８２４】

図４０５では、図４０１で表示されていなかったゲーム進行状況表示が行われており、ここでは、演出表示装置Ｓ４０の左下に獲得枚数表示、演出表示装置Ｓ４０の右下にＡＴゲーム数が行われている。

【２８２５】

ゲーム進行状況表示は、他の表示（例えば、演出表示、継続画像、連続演出結果表示等）よりも表示優先度が高く設定されている。具体的には、継続画像である「ＮＥＸＴ」の表示位置とゲーム進行状況表示のＡＴゲーム数の表示の表示位置が重複しているが、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される（前面側のレイヤーに表示される）ため、ＡＴゲーム数の表示は遊技者が全て視認可能となっているが、「ＮＥＸＴ」の一部は遊技者が視認不可能となっている。

【２８２６】

このように、遊技者が獲得した利益（例えば、獲得枚数表示）や利益に関する情報（例えば、ＡＴゲーム数）を表示する場合には、他の表示よりも優先して表示することで、他の表示に隠れて利益を認識することができないといった状況を防止することが可能となる。

【２８２７】

なお、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複して表示される場合において、継続画像の表示優先度を高く設定し、優先して表示する構成としてもよい。これにより、次ゲームへ

と続くことを示す継続画像を明確に認識させることができる。
【２８２８】
ここでは、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複する構成を説明したが、いずれの表示の視認性も下げないように、ゲーム進行状況表示と継続画像とが重複しない位置に表示してもよい。例えば、ゲーム進行状況表示より上部に継続画像が表示されてもよい。この場合、継続画像は、ゲーム進行状況表示との距離は問わず、ゲーム進行状況表示から離隔した任意の位置に表示することができる。
【２８２９】
（テロップ表示と継続画像の表示領域）
次に、図４０６を用いて、テロップ表示と継続画像の表示領域について説明する。演出表示の進行については、図４０１と同様であるため省略する。
【２８３０】
図４０６では、図４０１等で表示されていなかった連続演出に関するテロップ表示が行われている。テロップ表示は、連続演出の何ゲーム目のいずれの停止操作（第１停止操作乃至第３停止操作）であるかに対応して表示が行われる。
【２８３１】
テロップ表示は、演出表示装置Ｓ４０の下部に表示され、表示される文字数により表示領域の大きさが異なる。
【２８３２】
テロップ表示と継続画像は重複しないよう構成するのが好ましい。具体的には、第１停止操作時及び第２停止操作時には、継続画像は表示されないため、第３停止操作時よりも長い文字数を表示することが可能である。一方、第３停止操作時には、継続画像が表示されるため、第１停止操作時及び第２停止操作時よりも比較的短い文字数で表示され、継続画像と重複しないよう構成される。
【２８３３】
第３停止操作時に表示されるテロップ表示の文字数が多い遊技機では、第３停止操作後、まずテロップ表示を行い、テロップ表示を消去した後、継続画像を表示する構成とするのが好ましい。すなわち、テロップ表示の開始から終了までの期間と、継続画像の表示の開始から終了までの期間を互いに異なるようにする（テロップ表示のタイミングと継続画像の表示のタイミングとが互いに異なるようにする）ことが好ましい。このように構成することで、テロップ表示と継続画像の双方とも視認性が低下することなく、遊技者はそれぞれの表示を明確に視認することができる。
【２８３４】
なお、テロップ表示と継続画像とが重複し、継続画像を優先的に表示する構成としてもよい。上述した通り、一般的に連続演出は継続するほど当選期待度が高くなっているため、次ゲームへと続くことを示す継続画像は、演出表示としての重要度が高い。したがって、遊技者が明確に認識可能なように表示優先度を高くしておくのが好適である。
【２８３５】
（継続画像の表示態様）
次に、図４０７を用いて、第３停止操作後の継続画像の表示態様について説明する。演出表示の進行については、図４０６と同様であるため省略する。
【２８３６】
図４０７では、１ゲーム目の第３停止操作（ここでは、右停止ボタンＤ４３）が行われた後（図４０７において、上段の一番右の図参照）、２ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０の操作が行われていない（図４０７において、中段の各図参照）。
【２８３７】
演出表示装置Ｓ４０では、１ゲーム目の第３停止操作である右停止ボタンＤ４３が行われると第３停止操作に対応するテロップ表示と継続画像が表示される。背景には、サメが泳いでいる演出表示がされている。
【２８３８】

その後、２ゲーム目を開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされていないため、時間経過に伴い、サメが左右に泳いでいる表示と継続画像である「ＮＥＸＴ」を強調するエフェクト表示が変化している。

【２８３９】

「ＮＥＸＴ」を強調するエフェクト表示は、「ＮＥＸＴ」の文字の周囲を光が右回転するような表示である。

【２８４０】

なお、テロップ表示は、第３停止操作時からの時間経過に伴って変化しないため、第３停止操作時に表示された「できるか！？」が表示され続けている。

【２８４１】

演出表示（サメが左右に泳いでいる表示、継続画像（「ＮＥＸＴ」）及び継続画像を強調するエフェクト表示、テロップ表示等）は、次のゲームを開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされるまで、デモ画面になるまで又はメニュー画面になるまで継続して表示される。なお、第３停止後（第３停止となる停止ボタンのオン→オフとなったタイミング、遊技メダルの払出終了後、リプレイに関する自動ベット終了後）から所定時間の経過によってデモ画面が表示される場合を例示したが、遊技状態によって第３停止後からの時間経過によってデモ画面が表示される場合と表示されない場合とを有するよう構成してもよい。

【２８４２】

このように、次ゲームへの開始操作が行われていないときには、次ゲームへ継続すること又は継続する可能性があることを示す継続画像をエフェクト等により強調することで、遊技者が当選期待度の高い連続演出中に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。

【２８４３】

なお、継続画像を強調する表示はこれに限られず、エフェクトにより継続画像が点灯・点滅する、エフェクトにより継続画像の周囲が点灯・点滅する、継続画像が動く（例えば、左右に動く）、継続画像が変化する（例えば、大小に変化する）等であってもよい。

【２８４４】

（連続演出中のテロップ表示と継続画像の表示タイミング）

次に、図４０８を用いて、第３停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングについて具体的に説明する。連続演出の開始から１ゲーム目の第２停止操作までは図４０６と同様であるため説明は省略する。

【２８４５】

１ゲーム目の第３停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第３停止操作である右停止ボタンＤ４３の操作が行われると、「できるか！？」のテロップ表示が継続画像の表示に先立ち行われており、図４０６等で示した「ＮＥＸＴ」はまだ表示されていない。

【２８４６】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「ＮＥＸＴ」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【２８４７】

２ゲーム目も同様に、第３停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第３停止操作である右停止ボタンＤ４３の操作が行われると、「ダメか・・・」のテロップ表示が継続画像に先立ち行われており、「ＮＥＸＴ」はまだ表示されていない。

【２８４８】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「ＮＥＸＴ」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【２８４９】

このように、第３停止操作時に、まずテロップ表示を行った後、継続画像を行う構成と

することで、遊技者が次ゲームへと継続する可能性が示される継続画像に注目するようになる。

【２８５０】

なお、演出表示装置Ｓ４０に表示される演出表示（背景画像、テロップ表示、継続画像）は、次のゲームを開始するためのスタートレバーＤ５０の操作がされるまで、デモ画面になるまで又はメニュー画面になるまで継続して表示される。例えば、第３停止操作後、特定期間（例えば、２０秒）が経過した場合であっても、所定期間（例えば、６０秒）を経過していない場合にはデモ画面が表示されないので、演出表示は継続して表示され、演出表示が視認不可能とはならない。

【２８５１】

（継続画像が表示されるまでの表示態様）

図４０９（Ａ）は、演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動するように文字等を視認可能に表示することなく、何かが移動していることのみが視認可能な移動時画像を演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【２８５２】

第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ１が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の左下に移動時画像（ここでは、「ＮＥＸＴ」の文字であると認識不可能であり、何かが移動している様子のみを遊技者が認識可能である画像）が表示される。

【２８５３】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ２が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の中央付近に移動時画像が表示される。

【２８５４】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ３が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に移動時画像が表示される。

【２８５５】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ４が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に、移動時画像が消去されて継続画像が表示される。

【２８５６】

次に、図４０９（Ｂ）は、継続画像とは異なる画像（何が移動しているのかを遊技者が認識可能である「変化前画像」）を演出表示装置Ｓ４０の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【２８５７】

第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ１が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の左下に変化前画像（ここでは、野球ボール画像）が表示される。

【２８５８】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ２が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の中央付近に変化前画像が表示される。

【２８５９】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ３が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に変化前画像が表示される。

【２８６０】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから時間ｔ４が経過すると、演出表示装置Ｓ４０の右下に、変化前画像が消去されて継続画像が表示される。

【２８６１】

このように構成することで、移動する移動時画像や変化前画像に遊技者の注意が向けられるため、その後表示される継続画像を遊技者が認識しやすくなる。

【２８６２】

なお、図４０９（Ａ）及び図４０９（Ｂ）で説明した移動時画像又は変化前画像の表示開始位置は上述した位置に限られず、演出表示装置Ｓ４０の表示領域外から左下へフェー

ドインするように移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。また、演出表示装置Ｓ４０の中央の下部から右下に向けてフェードインするよう移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。つまり、移動時画像や変化前画像の開始位置は、演出表示装置Ｓ４０の領域内又は領域外のいずれの箇所であっても良い。

【２８６３】

図４０９（Ａ）及び図４０９（Ｂ）で説明した移動時画像又は変化前画像の表示態様は、本明細書内において、矛盾が生じない範囲で適宜用いることができる。例えば、図４０１乃至図４０８において「ＮＥＸＴ」が表示される際に移動時画像や変化前画像を用いることができる。

【２８６４】

次に、図４０９（Ｃ）を用いて、変化前画像（又は移動時画像）と押し順ナビの表示位置について説明する。

【２８６５】

まず、変化前画像の表示開始位置における変化前画像の表示領域は、左停止ボタンＤ４１に対応する押し順ナビである左停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【２８６６】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから第１所定時間（例えば、時間ｔ２）が経過したときの変化前画像の表示領域は、中停止ボタンＤ４２に対応する押し順ナビである中停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【２８６７】

次に、第３停止操作又はスタートレバーＤ５０の操作が行われてから第２所定時間（例えば、時間ｔ３）が経過したときの変化前画像の表示領域は、右停止ボタンＤ４３に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【２８６８】

なお、継続表示の表示領域と右停止ボタンＤ４３に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域は、少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。

【２８６９】

ただし、第３停止操作後に押し順ナビが消去された後に、移動時画像又は変化前画像の表示が開始されるため、第３停止操作後からゲームのスタートレバーＤ５０の操作前までの間において、押し順ナビ（左停止ナビ、中停止ナビ、右停止ナビ）と移動時画像、変化前画像又は継続表示が重複して表示されることはない。

【２８７０】

このように、移動時画像又は変化前画像の表示領域と押し順ナビの表示領域は重複し得るが、第３停止操作後に移動時画像又は変化前画像の表示開始とすることで、押し順ナビの視認性と移動時画像又は変化前画像の視認性のいずれも低下させることがない構成とすることができる。

【２８７１】

なお、図４０６を用いて説明したテロップ表示が行われる場合、テロップ表示は、第３停止操作後も継続して表示され続けるため、移動時画像又は変化前画像と重複して表示され得る。テロップ表示と移動時画像又は変化前画像とが重複して表示される場合には、テロップ表示が優先して表示されても、移動時画像又は変化前画像が優先して表示されてもよい。

【２８７２】

本態様（１）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠ＭＷ）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯ＭＯ）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第１図柄（例えば、白セブン図柄）と、第２図柄（例えば、ベル図柄）と、を少なくとも有し、

前記第１図柄の最大横幅値は前記第２図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、
前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第２図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第１図柄が配置されておらず、
前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７３】
本態様（２）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部（例えば、傾斜面Ｈ６４）が設けられており、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７４】
本態様（３）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７５】
本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７６】
本態様（５）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されており、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーＳＢ２）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が

経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
　前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第１所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７７】
　本態様（６）に係る遊技機は、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　前記主遊技部と電気的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）と
を備え、
　前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、
　前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、
　前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７８】
　本態様（７）に係る遊技機は、
　複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
　各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）と、
　所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
　遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
　演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　役の抽選を実行する役抽選手段と、
　前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と
を備え、
　前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、
　遊技媒体の払出を実行する払出処理と
を実行可能であり、
　リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、
　貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄

組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、
主遊技部は、
前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、
副遊技部は、
前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが１増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを１枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がＡ（Ａは自然数）となってからＡ＋１となるまでの時間値と、Ｎ（Ｎは自然数であり、２≦Ｎ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、Ｍ（Ｍは自然数であり、１≦Ｍ≦（Ｎ－１））個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からＭ＋１個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している
ことを特徴とする遊技機である。
【２８７９】
本態様（８）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、
設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示ＬＥＤ）と
を備え、
遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図７７における要素６）を複数有しており、
前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図７７における要素５）を複数組み合わせて構成されており、
前記点灯態様は、点灯色（例えば、図７７における要素１）と点灯時間パターン（例えば、図７７における要素４）との組み合わせであり、
前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図７７における要素２）と消灯時間（例えば、図７７における要素３）との組み合わせであり、
前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、
前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第１点灯パターンと、設定値表示

部に設定値が表示されている場合に実施し得る第２点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第３点灯パターンと、を少なくとも有しており、
前記第１点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第２点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、
前記第２点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第１点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２８８０】
本態様（９）に係る遊技機は、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電気的に貯留可能となっている）と、
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
所定の遊技状態における１遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ（例えば、３ベットランプＤ２１３）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
当選役を決定可能な役決定手段と
を備え、
役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、
前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯する
ことを特徴とする遊技機である。

【２８８１】
本態様（１０）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２８８２】
本態様（Ａ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、

遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
　所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８８３】
　本態様（Ａ２）に係る遊技機は、
　複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
　内部抽せん手段と、
　前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
　電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
　前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
　所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８８４】
　本態様（Ａ３）に係る遊技機は、
　複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２

、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている。
【２８８５】
本態様（Ａ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価

値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている。
【２８８６】
本態様（Ａ５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２８８７】
本態様（Ａ６）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８８８】
本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作

として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
　前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８８９】
　本態様（Ａ８）に係る遊技機は、
　複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
　演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
　内部抽せん手段と、
　前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
　前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
　所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
　特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、
　前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、Ｎ－１番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成さ

れている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９０】
本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９１】
本態様（Ａ１０）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９２】
本態様（Ａ１１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊

技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９３】
本態様（Ａ１２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには

前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており
　前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９４】
　本態様（Ａ１３）に係る遊技機は、
　複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
　内部抽せん手段と、
　前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
　遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
　遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
　前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
　所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
　前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
　特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、
　特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、
　特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９５】

本態様（Ａ１４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９６】
本態様（Ａ１５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作

として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９７】
本態様（Ａ１６）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９８】
本態様（Ａ１７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実

行され得ないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２８９９】
本態様（Ａ１８）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９００】
本態様（Ａ１９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０１】
本態様（Ａ２０）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０２】
本態様（Ａ２１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第２の役抽選状態に移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０３】
本態様（Ｂ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０４】
本態様（Ｂ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０５】
本態様（Ｂ３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。
【２９０６】
本態様（Ｂ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、
前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０７】
本態様（Ｂ５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０８】
本態様（Ｃ１）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも１つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９０９】
本態様（Ｃ２）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも１つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有している
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１０】
本態様（Ｃ３）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも１つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有しており、
前記特定条件として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを設定している状況下において、ある遊技が実行された後、所定の遊技状態であり且つ当該特定条件を満たした場合には、打ち止め処理を実行しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。
【２９１１】
本態様（Ｃ４）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
打ち止め処理を実行して遊技の進行を停止しているときであっても、所定のエラーに係る判定処理は実行可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１２】
本態様（Ｃ５）に係る遊技機は、
所定条件Ａを満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
所定条件Ｂを満たすと自動精算機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件Ａを満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
自動精算機能が有効であるときに特定条件Ｂを満たすと自動精算処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件Ａ候補の中から少なくとも１つの特定条件Ａ候補を前記特定条件Ａとして設定可能であるよう構成されており、
複数種類の特定条件Ｂ候補の中から少なくとも１つの特定条件Ｂ候補を前記特定条件Ｂとして設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件Ａ候補と前記特定条件Ｂ候補とは、少なくとも１つが同一であり、
前記特定条件Ａと前記特定条件Ｂとは異なる条件を設定可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１３】
本態様（Ｄ１）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が１００ｍｍ以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１４】
本態様（Ｄ２）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が１００ｍｍ以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
錠部は、前扉の上下方向の中心よりも下方に配置されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１５】
本態様（Ｄ３）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が１００ｍｍ以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
基体の背面部には、第二開口部が形成され、この第二開口部を介して基体の外部から移動部材を視認可能としている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１６】
本態様（Ｄ４）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
基体の底面部に載置された遊技媒体払出装置と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が１００ｍｍ以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
遊技媒体払出装置の高さは、底面部から第一開口部の下端までの高さよりも低く、
前扉が閉鎖状態にある状況下において、遊技媒体払出装置と移動部材との間には空隙が形成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１７】
本態様（Ｄ５）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が１００ｍｍ以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
錠部は、前扉の裏面側から固定されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１８】
本態様（Ｄ６）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９１９】
本態様（Ｄ７）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
投入口と、

遊技媒体払出装置と、
前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２０】
本態様（Ｄ８）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
投入口と、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、
前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２１】
本態様（Ｄ９）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、

を備え、
リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２２】
本態様（Ｄ１０）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、
前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２３】
本態様（Ｄ１１）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
投入口と、
遊技媒体払出装置と、
前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、
前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２４】
本態様（Ｄ１２）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第１片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、第１片と第２片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２５】
本態様（Ｄ１３）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定

距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第１片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状況の状況下で、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係であり、
前扉が所定の開放状態の状況下でも、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、第１片と第２片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２６】
本態様（Ｄ１４）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
投入口と、
遊技媒体払出装置と、
前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第１片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、第１片と第２片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２７】
本態様（Ｄ１５）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
投入口と、
遊技媒体払出装置と、
前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特

定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、
前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、
特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第１片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状況の状況下で、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係であり、
前扉が所定の開放状態の状況下でも、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、
前扉が閉鎖状態の状況下で、第１片と第２片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２８】
本態様（Ｅ１）に係る遊技機は、
有利区間と、通常区間とがあり、
前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、
前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、
前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、
所定のカウンタを有しており、
前記有利状態にある第Ｘ回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第Ｘ＋１回目の前記有利区間における所定タイミングまでに亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９２９】
本態様（Ｅ２）に係る遊技機は、
有利区間と、通常区間とがあり、
前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、
前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、
前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、
所定のカウンタを有しており、
前記有利状態にある第Ｘ回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第Ｘ＋１回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、
前記所定期間において、Ｘ回目の前記有利区間にて前記通常状態に移行してから前記通常区間が終了するまでの期間よりも、第Ｘ＋１回目の前記有利区間に移行してから前記所

定タイミングまでの期間の方が、１回の遊技における前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値の変化量の度合いが大きい
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３０】
本態様（Ｅ３）に係る遊技機は、
有利区間と、通常区間とがあり、
前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、
前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、
前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、
所定のカウンタを有しており、
前記有利状態にある第Ｘ回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第Ｘ＋１回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、
前記所定期間においては、第Ｘ回目の前記有利区間でも、前記通常区間でも、第Ｘ＋１回目の前記有利区間でも、前記所定演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３１】
本態様（Ｅ４）に係る遊技機は、
遊技に関する制御を行う主制御手段と、
演出に関する制御を行う副制御手段と
を備え、
有利区間と、通常区間とがあり、
前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、
前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、
前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、
所定のカウンタを有しており、
前記有利状態にある第Ｘ回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第Ｘ＋１回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、
主制御手段は、所定情報を副制御手段に送信可能であり、
副制御手段に、前記所定情報がある場合には前記所定情報に基づいて前記所定のカウンタのカウンタ値を更新し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３２】
本態様（Ｅ５）に係る遊技機は、
遊技に関する制御を行う制御手段
を備え、
制御手段は、
所定遊技回数における投入数と払出数とに関する演算結果に基づいて有利遊技の管理に関する制御を実行可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３３】
本態様（Ｅ６）に係る遊技機は、
遊技に関する制御を行う制御手段を備え、
制御手段は、
所定遊技回数における投入数と払出数とに関する所定の演算結果に基づいて有利遊技の

管理に関する制御を実行可能であり、
　所定遊技回数における投入数に所定値を乗算する所定値乗算処理と、前記所定値乗算処理の演算結果に、所定遊技回数における払出数を除算する除算処理とで、前記所定の演算結果を導出可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３４】
　本態様（Ｅ７）に係る遊技機は、
　遊技待機中に表示されるデモ表示を画像表示手段に表示可能であり、
　前記画像表示手段の所定領域には、第１情報が表示され得るように構成されており、
　前記デモ表示が表示されている場合にも、前記デモ表示が表示されていない場合にも、前記所定領域には第１情報が表示され得るように構成されており、
　前記デモ表示が表示されており前記所定領域に第１情報が表示されている状況において、前記画像表示手段の特定領域に第２情報が表示され得るように構成されており、
　前記特定領域には、第２情報が表示され得るように構成されており、
　第１情報に含まれる所定の記号情報の視認性と、第２情報に含まれる特定の記号情報の視認性とは、異なるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３５】
　本態様（Ｆ１）に係る遊技機は、
　通常区間と有利区間とを備え、
　有利区間には、第１状態と第１状態よりも出玉率の低い第２状態とを有しており、
　第２状態では、所定のポイントを付与可能であり、
　第２状態において、付与した所定のポイントが所定値以上である場合に、第１状態へ移行し得るよう構成されており、
　第２状態において、付与した所定のポイントが所定値に達しても、第２状態が継続し得るよう構成されている
　ことを特徴とする遊技機である。
【２９３６】
　本態様（Ｆ２）に係る遊技機は、
　遊技に関する報知を実行する報知手段を備え、
　ポイントを付与するためのポイント付与抽選を実行可能であり、
　報知手段は、所定の遊技におけるポイント付与に関するポイント付与情報を報知可能に構成されており、
　ポイント付与情報は、所定の遊技よりも前の遊技における所定のタイミングにて決定可能に構成されており、
　報知手段は、所定のタイミングで決定されたポイント付与情報を、所定の遊技よりも前の特定のタイミングにて報知可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３７】
　本態様（Ｆ３）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　リールを制御するリール制御手段と、
　ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
　リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、

リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別図柄組み合わせを停止させずに、規定数未満の払い出しを伴う所定図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、
報知手段は、特定の結果が決定されている遊技において、第２操作態様を報知可能に構成されており、
遊技者が第２操作態様を行ったことに基づいて、遊技者にとって有利な所定の特典を付与可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３８】
本態様（Ｆ４）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態を有し、
リール制御手段は、内部抽選により特定の結果が決定されている特定の遊技では、複数のストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第１操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１図柄組み合わせが停止するよう構成され、複数のストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第２操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
報知手段は、特定の遊技では、第１操作態様を報知可能に構成されており、
特定の遊技より前の所定のタイミングで、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補を決定可能に構成されており、
所定のタイミング後から特定の遊技におけるストップスイッチへの最初の操作が受け付けられる前までのいずれかの特定のタイミングにて、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補をそれぞれ報知可能に構成されており、
特定の遊技において、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補のうち、報知手段によって報知された第１操作態様にてストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第１操作態様に応じた有利状態への移行に関する内容の候補を、有利状態への移行に関する内容として決定するように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９３９】
本態様（Ｆ５）に係る遊技機は、
通常区間と有利区間とを備え、
通常区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行不可能であり、
有利区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行可能であり、
有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を記憶可能に構成されており、
所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶された遊技に関する所定の情報に基づいて、指示遊技を含む有利状態に関する内容を決定し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４０】
本態様（Ｆ６）に係る遊技機は、
第１特別遊技状態及び第２特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、
第１特別遊技状態に移行可能な第１特別役と、第２特別遊技状態に移行可能な第２特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、Ｘ枚賭けの遊技とＹ枚賭けの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
第１特別役は、通常遊技状態においてＸ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第２特別役は、通常遊技状態においてＹ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第１特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＡとし、
第２特別役が当選している状況下にてＸ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＢとし、
第２特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＣとしたとき、
Ａ＜Ｂ、Ａ＜Ｃが成立する
ことを特徴とする遊技機である。

【２９４１】

本態様（Ｆ７）に係る遊技機は、
第１特別遊技状態及び第２特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、
第１特別遊技状態に移行可能な第１特別役と、第２特別遊技状態に移行可能な第２特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、
通常遊技状態では、Ｘ枚賭けの遊技とＹ枚賭けの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
第１特別役は、通常遊技状態においてＸ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第２特別役は、通常遊技状態においてＹ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第１特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＡとし、
第２特別役が当選している状況下にてＸ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＢとし、
第２特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＣとしたとき、
Ａ＜Ｂ、Ａ＜Ｃ、Ｂ＜Ｃが成立する
ことを特徴とする遊技機である。

【２９４２】

本態様（Ｆ８）に係る遊技機は、
第１特別遊技状態及び第２特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、
第１特別遊技状態に移行可能な第１特別役と、第２特別遊技状態に移行可能な第２特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、
通常遊技状態では、Ｘ枚賭けの遊技とＹ枚賭けの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
第１特別役は、通常遊技状態においてＸ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第２特別役は、通常遊技状態においてＹ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第１特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＡとし、
第２特別役が当選している状況下にてＸ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＢとし、
第２特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をＣとしたとき、
Ａ＜Ｂ、Ａ＜Ｃ、Ｂ＜Ｃが成立するように構成されており、
第２特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合における第２特別役に対応した第２図柄組み合わせを表示可能な割合よりも、第１特別役が当選している状況下にてＸ枚賭けで任意の操作手順でストッ

プスイッチを操作する遊技を行った場合における第１特別役に対応した第１図柄組み合わせを表示可能な割合の方が高い
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４３】
本態様（Ｆ９）に係る遊技機は、
第１特別遊技状態及び第２特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、
第１特別遊技状態に移行可能な第１特別役と、第２特別遊技状態に移行可能な第２特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、
通常遊技状態では、Ｘ枚賭けの遊技とＹ枚賭けの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
第１特別役は、通常遊技状態においてＸ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第２特別役は、通常遊技状態においてＹ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
通常遊技状態からＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を開始してから所定遊技回数行われた場合の出玉率をαとし、
第１特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を開始してから所定遊技回数行われた場合の出玉率をβとした場合、
α＞βが成立する
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４４】
本態様（Ｆ１０）に係る遊技機は、
第１特別遊技状態及び第２特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、
第１特別遊技状態に移行可能な第１特別役と、第２特別遊技状態に移行可能な第２特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、
通常遊技状態では、Ｘ枚賭けの遊技とＹ枚賭けの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
第１特別役は、通常遊技状態においてＸ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第２特別役は、通常遊技状態においてＹ枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第１特別役が当選している状況下にてＹ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技が行われた場合において、この遊技が所定回数行われた場合の出玉率の分散は、第２特別役が当選している状況下にてＸ枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技が行われた場合において、この遊技が所定回数行われた場合の出玉率の分散よりも小さい
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４５】
本態様（Ｇ１）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
報知手段は、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせを停止可能な操作態様と第２図柄組み合わせを停止可能な操作態様とを報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４６】
本態様（Ｇ２）に係る遊技機は、

複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせとこの第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、
特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第２図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４７】
本態様（Ｇ３）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせとこの第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、
特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第２図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４８】
本態様（Ｇ４）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
有利区間と
を備え、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
報知手段は、有利区間における所定の状況下では、特定役が決定されている遊技であっても、ストップスイッチの操作態様の報知を実行しない
ことを特徴とする遊技機である。
【２９４９】
本態様（Ｇ５）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
演出表示装置と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、所定の操作態様にて複数のリールが停止された場合には、第２図柄組み合わせが停止し得るように構成されており、
演出表示装置にてストップスイッチの操作態様に関する表示を実行可能であり、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、第２図柄組み合わせが停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知状態に関する特典を付与し得るように構成される
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５０】
本態様（Ｇ６）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
特典を付与する特典付与手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせが停止されると、第１値が付与されるように構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第２組図柄み合わせが停止されると、第１値よりも大きな第２値を付与されるように構成されており、
特典付与手段は、付与された値が所定値に到達したことを条件に報知状態に関する特典を付与し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５１】
本態様（Ｇ７）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成

されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第１図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第２図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第１操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第１の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合の出玉率は、前記所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第２操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第２の遊技方法で前記所定回数の遊技を行った場合の出玉率よりも小さい
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５２】
本態様（Ｇ８）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第１操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第１図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第２操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第２図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、
複数の設定値のうち第１設定値であり報知状態ではない状況下で、特定役が決定されている遊技では第１操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第１の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第２設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第１遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差は、
複数の設定値のうち第１設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第２操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第２の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第２設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第２遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差よりも小さい
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５３】
本態様（Ｇ９）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と

を備え、
　ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　特定役が決定されている遊技において、図柄判定処理の後であり払出処理の前に、報知状態に関する抽選と当該抽選結果に関する演出コマンドの生成を実行可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５４】
　本態様（Ｇ１０）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
　遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、
　有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
　遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせた停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知態様に関する特典を付与し得るように構成されており、
　特定役の当選確率は、複数の設定値のうち第１設定値よりも第２設定値の方が高い
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５５】
　本態様（Ｇ１１）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせと遊技媒体の払い出しを伴わない第３図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
　特定役が決定されている遊技では、第３図柄組み合わせが停止されたことに基づいて遊技者に有利な特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５６】
　本態様（Ｇ１２）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第１特定役を決定可能に構成されており、
　内部抽選手段は、第３図柄組み合わせと当該第３図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第４図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第２特定役を決定可能に

構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第１特典を付与し得るように構成されており、
　第２特定役が決定されている遊技では、第４図柄組み合わせた停止された場合よりも、第３図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第２特典を付与し得るように構成されており、
　第１特定役の決定確率よりも第２特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、
　第１特典よりも第２特典の方が有利に構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第２特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機である。
【２９５７】
　本態様（Ｇ１３）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
を備え、
　内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第１特定役を決定可能に構成されており、
　内部抽選手段は、第３図柄組み合わせと当該第３図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第４図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第２特定役を決定可能に構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせた停止された場合よりも、第１図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第１特典を付し得るように構成されており、
　第２特定役が決定されている遊技では、第４図柄組み合わせた停止された場合よりも、第３図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第２特典を付与し得るように構成されており、
　第１特定役の決定確率よりも第２特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、
　第１特典よりも第２特典の方が有利に構成されており、
　第１特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第２特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されており、
　特定の状況下において、第１特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されており、
　特定の状況下において、第２特定役が決定されている遊技では、第３図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５８】
　本態様（Ｇ１４）に係る遊技機は、
　複数のリールと、
　複数のストップスイッチと、
　内部抽選手段と、
　遊技の進行を制御する主制御基板と、
　演出を制御する副制御基板と
を備え、

内部抽選手段は、第１特定役及び第２特定役を決定可能に構成されており、
第１特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度及び特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、
第２特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度及び特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、
主制御基板は、副制御基板に演出グループ情報を送信可能に構成されており、
第１特定役に対応する演出グループ情報は所定値となっており、第２特定役に対応する演出グループ情報は前記所定値となっており、
内部抽選手段により、演出グループ情報として前記所定値に対応する結果が決定された遊技においては、ストップスイッチに対する所定の操作態様で遊技した場合と、ストップスイッチに対する特定の操作態様で遊技した場合とで、遊技者の有利度が同一となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９５９】
本態様（Ｇ１５）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
内部抽選手段は、第１図柄組み合わせと当該第１図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第２図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第１図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様と第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様とを報知可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態である状況下において、特定役が決定されている遊技では、第２図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９６０】
本態様（Ｈ１）に係る遊技機は、
加算可能な第１値及び減算可能な第２値と、
第１値が、第２値に到達したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と
を備え、
所定の条件を満たすことで、第１値の加算及び第２値の減算を行うように構成されており、
第１値が第２値に到達しても特典付与手段による特典付与が行われなかった場合、第１値を第２値よりも少ない値にセットするよう構成されており、
第１値が第２値に到達しても特典付与手段による特典付与が行われなかった場合、第２値がそのまま持ち越されるよう構成されており、
第１値が第２値よりも少ない値にセットされた後であってかつ第２値が持ち越された状況下で、第１値の加算を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９６１】
本態様（Ｈ２）に係る遊技機は、
複数のリールと、

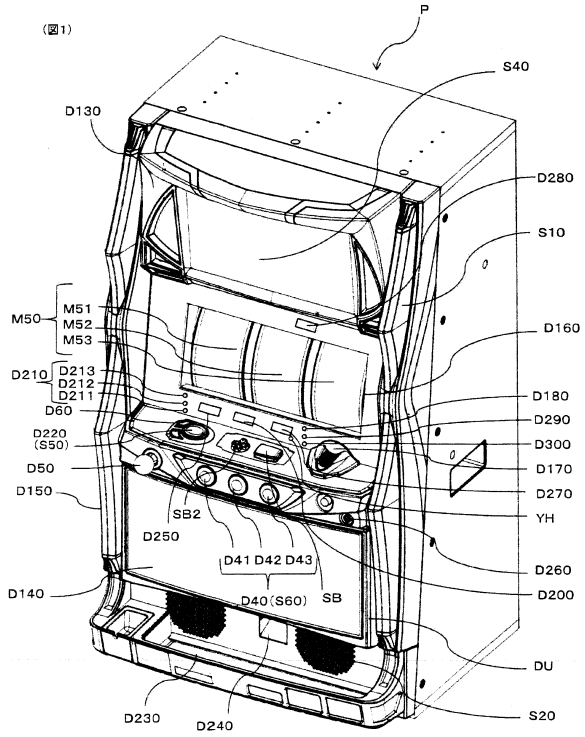
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態と、第２遊技状態とを有し、
内部抽選手段は、所定役及び特定役を決定可能に構成されており、
所定役は、ストップスイッチに対する所定の操作態様に応じて所定数の遊技媒体の払い出しを伴う所定図柄組み合わせを有しており、
特定役は、ストップスイッチに対する特定の操作態様に応じて所定数よりも少ない遊技媒体の払い出しを伴う特定図柄組み合わせを有しており、
報知手段は、第１状態では、所定の操作態様及び特定の操作態様の報知を行い得るよう構成され、
報知手段は、第２状態では、所定の操作態様及び特定の操作態様の一方の報知を行い得るが、他方の報知は行わないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９６２】
本態様（Ｈ３）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
内部抽選手段は、所定役及び特定役を決定可能に構成されており、
所定役は、ストップスイッチに対する所定の操作態様に応じて入賞し得る所定図柄組み合わせを有しており、
特定役は、ストップスイッチに対する前記所定の操作態様に応じて入賞し得る特定図柄組み合わせを有しており、
報知手段による前記所定の操作態様の報知態様は、所定役が当選している状況下と、特定役が当選している状況下とでは、互いに異なるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。
【２９６３】
本態様（Ｈ４）に係る遊技機は、
演出制御手段と、
演出表示手段と
を備え、
遊技状態として、所定の有利状態と、特定の有利状態と、所定の有利状態の継続に関する所定の継続値に対する所定の上乗せ値を加算する上乗せを行う上乗せ状態とを有しており、
演出制御手段は、上乗せ状態において、上乗せ値を演出表示手段に表示可能であり、
演出制御手段は、上乗せ状態において、所定の継続値と所定の上乗せ値の総数とを合算した値が所定値以上である場合に、上乗せ値を表示しないよう構成されており、
上乗せ値を表示可能な状況下で、上乗せ状態が終了した後は、所定の有利状態に移行するよう構成されており、
上乗せ値を表示していない状況下で、上乗せ状態が終了した後は、特定の有利状態に移行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９６４】
本態様（Ｈ５）に係る遊技機は、
遊技状態として、有利状態と、有利状態の継続に関する継続値の上乗せを行う上乗せ状態とを有し、

上乗せ状態における単位遊技あたりの遊技媒体の増加期待値は、有利状態における単位遊技あたりの遊技媒体の増加期待値よりも少なくなるよう構成されており、
上乗せ状態における上乗せ値は、有利状態の増加期待値で上乗せ状態を行ったと仮定した場合における上乗せ値よりも大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２９６５】
本態様（Ｈ６）に係る遊技機は、
演出制御手段と、
演出表示装置と
を備え、
演出制御手段は、少なくとも演出表示を演出表示装置に表示可能であり、
演出表示装置における表示領域として、少なくとも所定領域を有しており、
所定領域に所定情報が表示されている状況において、所定の条件を満たした場合、特定情報が表示され得るよう構成されており、
所定領域に所定情報が表示されている状況において、特定情報が表示される場合、所定領域の所定情報が、特定情報の表示によって遮蔽されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【符号の説明】
【２９６６】
Ｐ　回胴式遊技機、ＤＵ　前扉（ドア）
Ｄ　扉基板、Ｄ１０ｓ　投入受付センサ
Ｄ２０ｓ　第１投入センサ、Ｄ３０ｓ　第２投入センサ
Ｄ４０　停止ボタン、Ｄ４１　左停止ボタン
Ｄ４２　中停止ボタン、Ｄ４３　右停止ボタン
Ｄ５０　スタートレバー、Ｄ６０　精算ボタン
Ｄ７０　表示パネル、Ｄ８０　扉スイッチ（開閉検知装置）
Ｄ９０　コインシュータ、Ｄ１００　ブロッカ
Ｄ１３０　上パネル、Ｄ１４０　下パネル
Ｄ１５０　装飾ランプユニット、Ｄ１６０　リール窓
Ｄ１７０　メダル投入口、Ｄ１８０　スタートランプ
Ｄ２９０　再遊技ランプ、Ｄ３００　投入可能ランプ
Ｄ２００　クレジット数表示装置、Ｄ２１０　投入数表示灯
Ｄ２２０　ベットボタン、Ｄ２３０　メダル受け皿
Ｄ２４０　放出口、Ｄ２５０　特別遊技状態表示装置
Ｄ２６０　鍵穴、Ｄ２７０　払出数表示装置（押し順表示装置）
Ｄ２８０　ＡＴカウンタ値表示装置
Ｄ３１０　リール窓枠ランプ
Ｄ３４０　メダル返却部材（所定連絡通路）
Ｄ３４１　メダル受入口
Ｄ３４２　メダル落下面
Ｄ３４３　メダル非落下面
Ｍ　主制御基板
Ｍ２０　設定キースイッチ、Ｍ３０　設定／リセットボタン
Ｃ　主制御チップ、Ｍ５０　リール
Ｍ５１　左リール、Ｍ５２　中リール
Ｍ５３　右リール、Ｍ６０　ＡＴカウンタ
Ｍ７０　遊技間隔最小タイマ
Ｓ　副制御基板、Ｓ１０　ＬＥＤランプ
Ｓ２０　スピーカ、Ｓ３０　回胴バックライト
Ｓ４０　演出表示装置、ＳＣ　副制御チップ

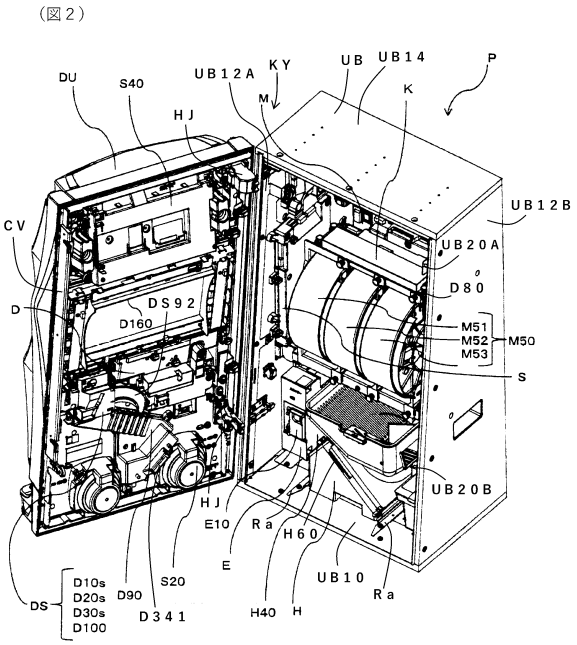
Ｅ　電源基板、Ｅ１０　電源スイッチ
Ｈ　メダル払出装置（遊技媒体払出装置）、Ｈ１０ｓ　第１払出センサ
Ｈ２０ｓ　第２払出センサ、Ｈ４０　ホッパ
Ｈ５０　ディスク、Ｈ５０ａ　ディスク回転軸
Ｈ６０　遊技メダル出口、Ｈ７０　放出付勢手段
Ｈ８０　ホッパモータ
Ｓ５０　ベットボタンランプ、Ｓ６０　停止ボタンランプ
Ｋ　回胴基板、Ｋ１０　回胴モータ
Ｋ２０　回胴センサ
ＩＮ　中継基板、ＳＢ　サブ入力ボタン
ＫＨｃ　高確保障カウンタ、ＹＫｃ‐１　有利区間残りゲーム数カウンタ
ＦＺｔ　フリーズ実行タイマ
ＲＵ　リールユニット、ＢＵ　台座部、Ｈ６２　排出案内部、Ｈ６４　傾斜面
ＨＳ　メダル補助タンク、ＢＳ　ビス、ＤＥ　満杯検知電極
Ｍ５５　第１の端部、Ｍ５７　第２の端部、Ｍ５８　重畳部分、Ｍ５９　切れ目
ＭＷ　リール枠、ＭＯ　リール帯
Ｍ　主制御基板
ＭＮ１１ｔａ－Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル、ＭＮ１１ｔａ－Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１ｔａ－Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル、ＭＮ４１ｔａ－Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１ｔａ－Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ４１ｔａ－Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ５１ｔａ－Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１ｔａ－Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル
ＭＮ５１ｔａ－Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＰ１１ｔ－Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ
ＭＰ１１ｔ－Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ２２ｔ－Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ
ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ、ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ
ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ、ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ
Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置
Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部
Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口
Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部
Ｃ　第１・第２主遊技共用周辺機器、Ｃ１０　第１大入賞口
Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物
Ｃ２０　第２大入賞口、Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置
Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物、Ｄ３０　遊技領域
Ｄ４４　発射ハンドル
Ｄ３２　外レール、Ｄ３４　内レール
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＧ　演出表示装置
ＳＧ１０　表示領域、ＳＧ１１　装飾図柄表示領域

ＳＧ１２　第１保留表示部、ＳＧ１３　第２保留表示部
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置、ＫＥ１０　払出ユニット
Ｄ１６　透明板、ＫＲ　賞球レール
ＫＴ　賞球タンク、ＫＨ　賞球払出制御基板
Ｅａ　電源スイッチ、Ｄ４２　発射装置
Ｅ　電源供給ユニット、Ｄ４０　発射制御基板
ＤＬ１０　左打ち領域、ＤＲ１０　右打ち領域
ＭＬ１０　左打ちルート（第１流下ルート）、ＭＲ１０　右打ちルート（第２流下ルート）
Ｄ５０　右打ちルート流出口　ＮＫｃ　入球数カウンタ
Ｐ１０　左一般入賞口、Ｐ２０　右一般入賞口
ＨＳｃ　左打ち指示カウンタ、ＭＳｃ　右打ち指示カウンタ
ＭＰ５１ｃ　確変回数カウンタ、ＭＮ５２ｃ　限定頻度カウンタ
ＭＰ４１ｔ　小当り遊技用タイマ、ＭＰ４１ｔ‐２　排出待機タイマ
Ｃ２２　特定領域（Ｖ入賞口）、Ｃ２０‐１　箱状部材
Ｃ２３　第２大入賞口排出口、Ｃ２３ｓ　第２大入賞口排出検出装置
Ｃ２４　上遮蔽部材、Ｃ２５　下遮蔽部材
Ｃ２２ｓ　Ｖ入賞口入球検出装置
ＳＭ２６ｃ　先読み演出実行カウンタ　ＳＭ２４ｔ　電源投入タイマ
ＳＭ２３ｃ　滞在ステージ管理カウンタ、ＳＭ２３ｃ２　連荘回数カウンタ
ＳＢ　サブ入力ボタン、ＳＢｓ　サブ入力ボタン入力検出装置
ＫＨ　賞球払出制御基板、ＫＥ　賞球払出装置
３１００　送受信制御手段
３１１０　受信制御手段、３１１１メイン側受信情報一時記憶手段
３１１２　ＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段、３２１０　送信制御手段
３３００　払出制御手段、　３３１０払出処理関連情報一時記憶手段
３３１１ａ　第１主遊技始動口入賞カウンタ、３３１１ｂ　第２主遊技始動口入賞カウンタ
３３１１ｃ　第１大入賞口入賞カウンタ、３３１１ｄ　第２大入賞口入賞カウンタ
３３１１ｅ　一般入賞口入賞カウンタ、３３１２　持ち球数カウンタ
３３１３　封入遊技球数カウンタ、３４００　発射制御手段
３４１０　発射制御関連情報一時記憶手段、３５００　電断時・電断復帰時初期処理制御手段
３５１０　電断時情報一時記憶手段
４０　発射制御装置、４２　発射装置
ＫＳ　賞球許可センサ類、ＥＵ　ＥＣＯユニット
５０　操作部装置、２１２１　通常入賞検出装置
２１２２　通常電動役物、２２２１　振分入賞検出装置
２２２２　振分電動役物、２２２４ａ　遮蔽部材
２２２４‐１　特定領域入球検出装置、２２２４‐２　排出球検出装置
Ｍ４０　主基板ケース、Ｍ８０　ゲート部
ＣＰＵＭＣ　マイクロプロセッサ、ＳＨ　性能表示装置
ＳＨ１０　識別セグ、ＳＨ２０　比率セグ
Ｍ９０　設定表示ＬＥＤ
ＫＹ　筐体、ＵＢ　裏箱（基体）、ＵＢ１７　第一開口部、ＵＢ１８　第二開口部
ＤＪ１０　錠前部、ＤＪ１４　第一移動部材（移動部材）
ＤＪ３０　錠部、ＤＳ９２　メダルシュータ（特定連絡通路）
ＤＵ１０ａ　左横板部材（第２片）、ＤＵ１０ｂ　右横板部材（第２片）
ＤＵ１０ｃ　上縦板部材（第２片）、ＤＵ１０ｄ　下縦板部材（第２片）
ＤＵ１１ａ　左横板部材（第２片）、ＤＵ１１ｂ　右横板部材（第２片）
ＤＵ１１ｃ　上縦板部材（第２片）、ＤＵ１１ｄ　下縦板部材（第２片）
ＵＢ１５ａ　左縦板部材（第１片）、ＵＢ１５ｂ　右縦板部材（第１片）

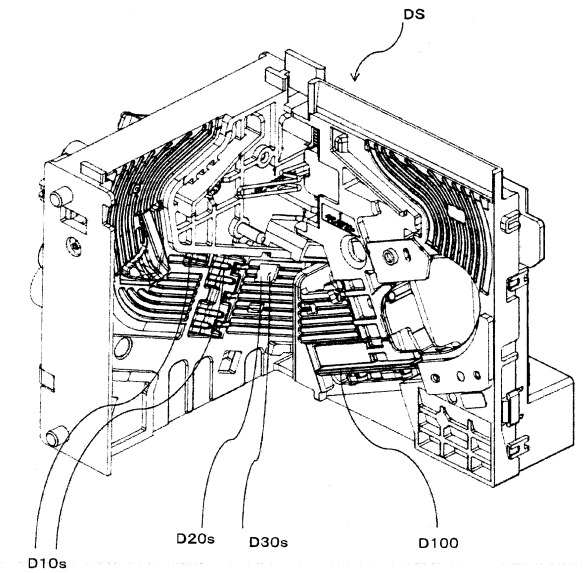
ＵＢ１５ｃ　上横板部材（第１片）、ＵＢ１５ｄ　下横板部材（第１片）
ＳＲ１　第１所定領域、ＳＲ２　第２所定領域、ＳＲ３　第３所定領域
ＣＴ　キャラクタ表示（演出表示）、ＳＦ　セリフ表示（演出表示）
【図面】
【図１】



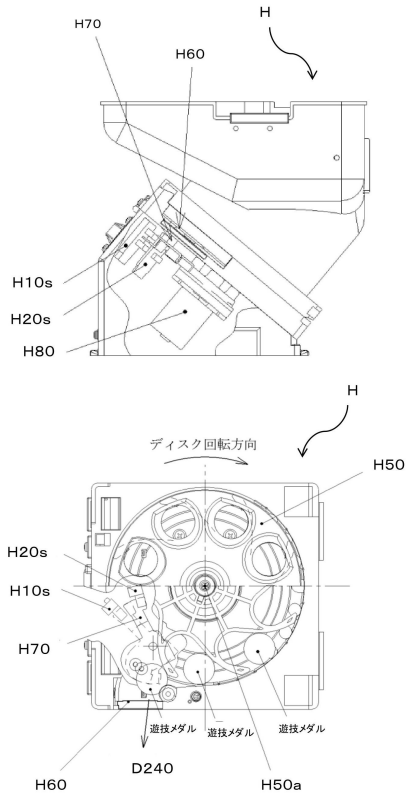
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

（図5）

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

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

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図６】

（図6）

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	Ⓡ リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	Ⓡ リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー
15	Ⓡ リプレイA	ベル	ベル
14	♡ ブランク	チェリー	Ⓡ リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	青 リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー
10	白セブン	ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	Ⓡ リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	青 リプレイB	スイカA	♡ ブランク
6	ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー
5	Ⓡ リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	Ⓡ リプレイA
3	羊	羊	青 リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	♡ ブランク
5	ベル
6	Ⓡ リプレイA
7	青 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図７】

（図7）

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2	黒セブン	黒セブン	黒セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4	Ⓡ リプレイA	Ⓡ リプレイA	青 リプレイA	再遊技０１	再遊技	
5	青 リプレイB	Ⓡ リプレイA	Ⓡ リプレイA	再遊技０１	再遊技	
6	スイカB	Ⓡ リプレイA	黒セブン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカB	Ⓡ リプレイA	白セブン	再遊技０２	再遊技	
8	スイカB	Ⓡ リプレイA	羊	再遊技０２	再遊技	
9	スイカB	Ⓡ リプレイA	♡ ブランク	再遊技０２	再遊技	
10	ベル	Ⓡ リプレイA	青 リプレイB	再遊技０３	再遊技	
11	ベル	Ⓡ リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
12	スイカA	Ⓡ リプレイA	青 リプレイB	再遊技０３	再遊技	
13	スイカA	Ⓡ リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
14	黒セブン	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15	チェリー	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16	スイカB	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17	ベル	-	黒セブン	再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	ベル	-	白セブン	再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19	ベル	-	羊	再遊技０５	再遊技	
20	ベル	-	♡ ブランク	再遊技０５	再遊技	

【図８】

（図8）

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
21	羊	Ⓡ リプレイA	ベル	入賞０１	11	
22	スイカA	Ⓡ リプレイA	ベル	入賞０１	11	
23	ベル	-	ベル	入賞０３	11	
24	ベル	スイカB	青 リプレイB	入賞０３	11	
25	ベル	スイカB	スイカA	入賞０３	11	
26	ベル	チェリー	青 リプレイB	入賞０３	11	
27	ベル	チェリー	スイカA	入賞０３	11	
28	♡ ブランク	スイカA	ベル	入賞０４	11	
29	♡ ブランク	スイカB	ベル	入賞０４	11	
30	♡ ブランク	チェリー	ベル	入賞０４	11	
31	♡ ブランク	ベル	ベル	入賞０５	11	
32	ベル	ベル	青 リプレイB	入賞０６	11	
33	ベル	ベル	スイカA	入賞０６	11	
34	ベル	スイカA	青 リプレイB	入賞０８	11	
35	ベル	スイカA	スイカA	入賞０５	11	
36	黒セブン	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
37	青 リプレイB	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
38	スイカB	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
39	スイカB	ベル	青 リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル誤し用
40	羊	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル誤し用

【図９】

(図9)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41				入賞０８	1	押し順ベル誘い目用
42				入賞０８	1	押し順ベル誘い目用
43				入賞０９	1	押し順ベル誘い目用
44				入賞０９	1	押し順ベル誘い目用
45				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
46				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
47				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
48				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
49				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
50				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
51				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
52				入賞１０	1	押し順ベル誘い目用
53				入賞１１	1	押し順ベル誘い目用
54				入賞１１	1	押し順ベル誘い目用
55				入賞１１	1	押し順ベル誘い目用
56				入賞１１	1	押し順ベル誘い目用
57				入賞１２	11	
58				入賞１２	11	
59				入賞１３	11	
60				入賞１４	11	
61				入賞１４	11	
62				入賞１４	11	
63				入賞１５	11	
64				入賞１５	11	
65				入賞１６	11	
66				入賞１６	11	
67				入賞１７	11	

【図１０】

(図10)

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	引出玉グループ番号	役割	条件装置(名称)	条件装置
							-
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	
1	0	1	1	13	通常リプレイ	再遊技－A	再遊技01,02,03
2	0	2	2	1	強押し目リプレイ	再遊技－B	再遊技01,02,03,05
3	0	3	3	1	順押し目リプレイ	再遊技－C	再遊技01,05
4	0	4	4	2	RT1移行(RT1-3G)	再遊技－D1	再遊技01,02,03,04
5	0	5	4	2	RT1移行(RT1-3G)	再遊技－D2	再遊技01,02,04
6	0	6	4	2	RT1移行(RT1-3G)	再遊技－D3	再遊技01,03,04
7	0	7	5	2	押し順ベル123(6枚)	入賞－A1	入賞01,08,09,10
8	0	8	5	2	押し順ベル132(6枚)	入賞－A2	入賞01,08,09,11
9	0	9	5	2	押し順ベル213(6枚)	入賞－A3	入賞02,08
10	0	10	5	2	押し順ベル231(6枚)	入賞－A4	入賞02,08,09
11	0	11	5	2	押し順ベル312(6枚)	入賞－A5	入賞03,08,09,10,11
12	0	12	5	2	押し順ベル321(6枚)	入賞－A6	入賞03,08,09,10
13	0	13	6	0	共通ベル	入賞－B	入賞04～07
14	0	14	7	12	チェリー	入賞－C	入賞12,13
15	0	15	8	3	スイカA(主に中打ち誘い)	入賞－D	入賞14,15
16	0	16	9	4	スイカB(主に弱め誘い)	入賞－E	入賞14,15,16
17	0	17	10	5	BB中弱レア小役(弱めベル誘い)	入賞－H	入賞02
18	0	18	11	6	BB中強レア小役(Vチベル誘い)	入賞－I	入賞06,17
19	1	0	0	8		1種BB－A	1種BB－A
20	2	0	0	8		1種BB－B	1種BB－B
21	2	1	7	9		1種BB－B1+入賞－C	1種BB－B1+入賞12,13
22	2	2	8	10		1種BB－B1+入賞－D	1種BB－B1+入賞14,15
23	2	3	9	11		1種BB－B1+入賞－E	1種BB－B1+入賞14,15,16
24	3	0	0	8		1種BB－C	1種BB－C
25	3	1	7	9		1種BB－C1+入賞－C	1種BB－C1+入賞12,13
26	3	2	8	10		1種BB－C1+入賞－D	1種BB－C1+入賞14,15
27	3	3	9	11		1種BB－C1+入賞－E	1種BB－C1+入賞14,15,16

【図１１】

(図11)

【小役、再遊技役及びボーナス当選率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A, B, C
0	ハズレ		37748	11152	3425	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	5000	8000	
2	再遊技－B	強押し目7狙いリプレイ		400	1	
3	再遊技－C	順押し目7狙いリプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT1移行(RT1-3G)		10000	1500	
5	再遊技－D2	RT1移行(RT1-3G)		10000	1500	
6	再遊技－D3	RT1移行(RT1-3G)		10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル123(6枚)	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6枚)	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6枚)	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル231(6枚)	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル312(6枚)	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6枚)	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52035
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に中打ち誘い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に弱め誘い)	300	300	300	
17	入賞－H	BB中弱レア小役(弱めベル誘い)				13000
18	入賞－I	BB中強レア小役(Vチベル誘い)				100
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B1+入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B1+入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B1+入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C1+入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C1+入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C1+入賞－E		40	40	40	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	8094	35800	12501
1種BB	18464	18464	8464
分母	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511231934	4.737915039	3.871337146
1遊技あたりのメダル増減期待値	1.170430931	1.579305013	1.223780487

【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3804
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び変確準状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A出現率】

1種BB－A (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C(含む)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB-B(含む)の出現率は設定値によって相違する

【1種BB－B出現率】

1種BB－Bを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

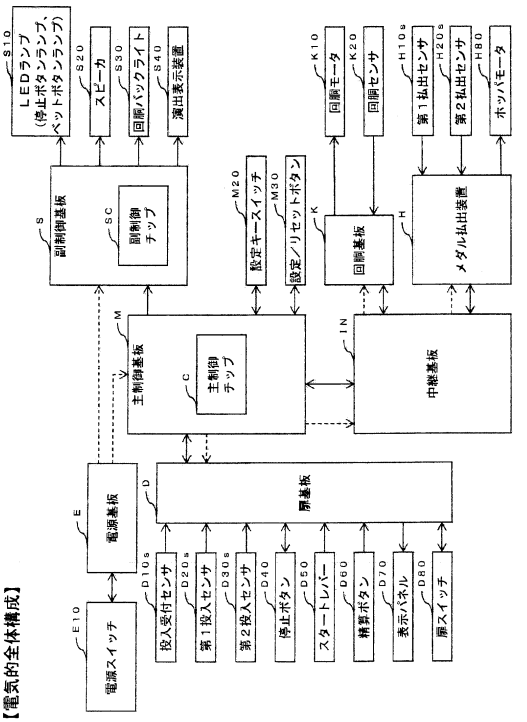
【1種BB－C出現率】

1種BB－Cを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

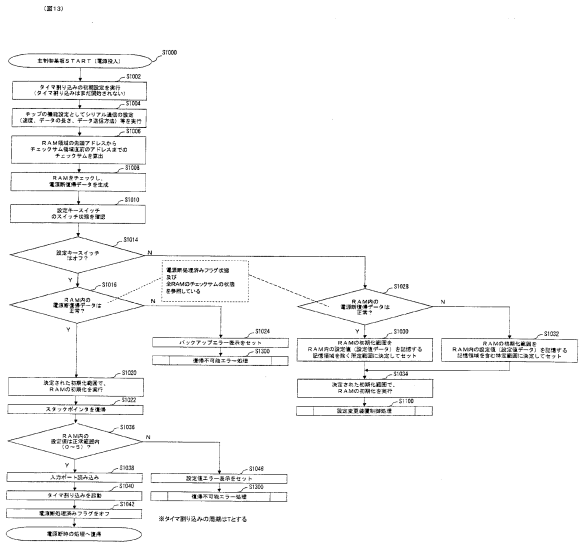
【図１２】

(図12)

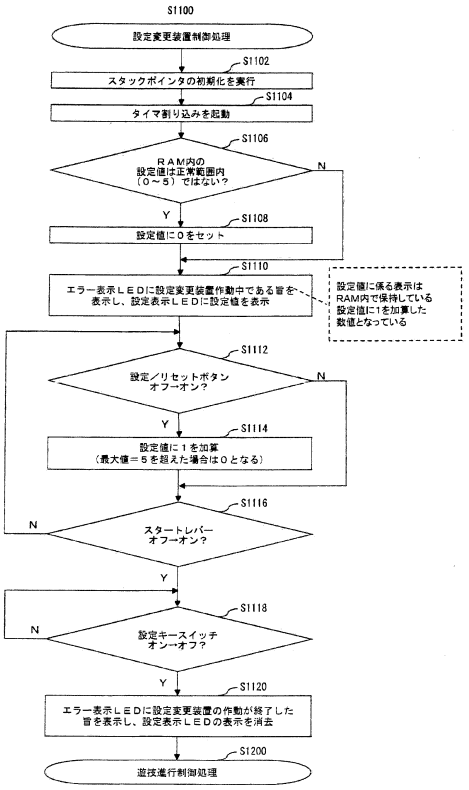
【電気的全体構成】



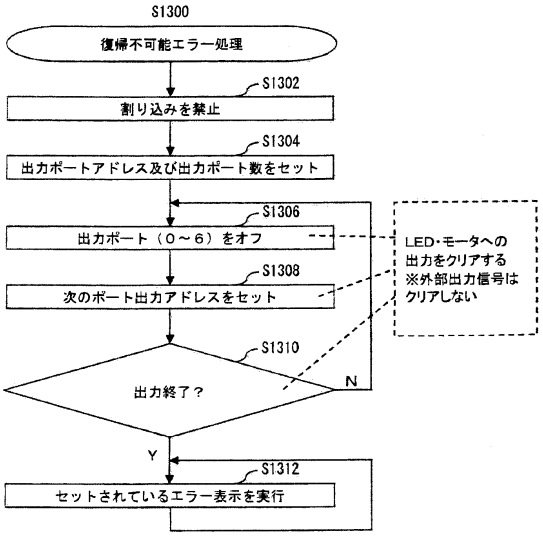
【図１３】



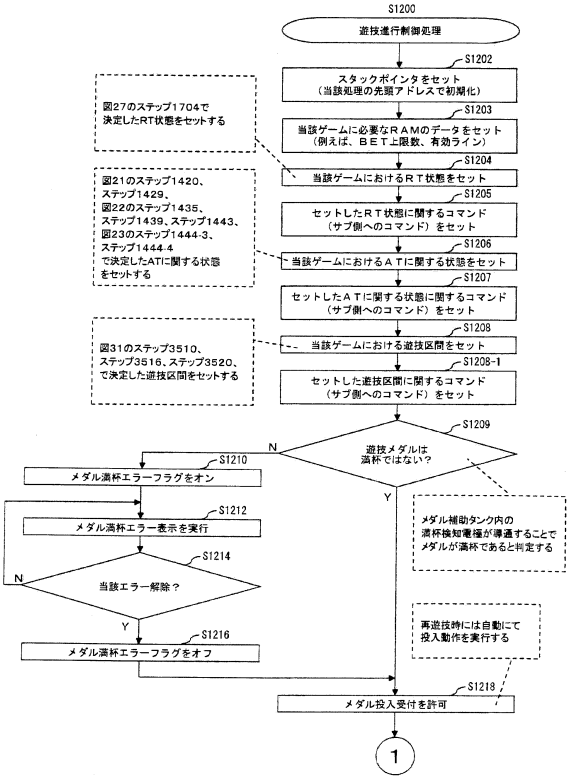
【図１４】



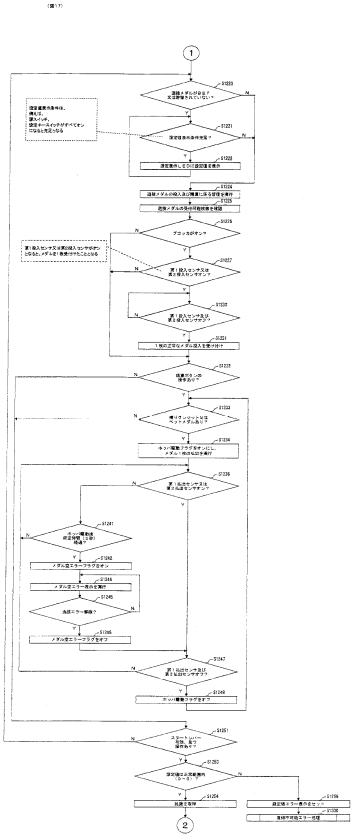
【図１５】



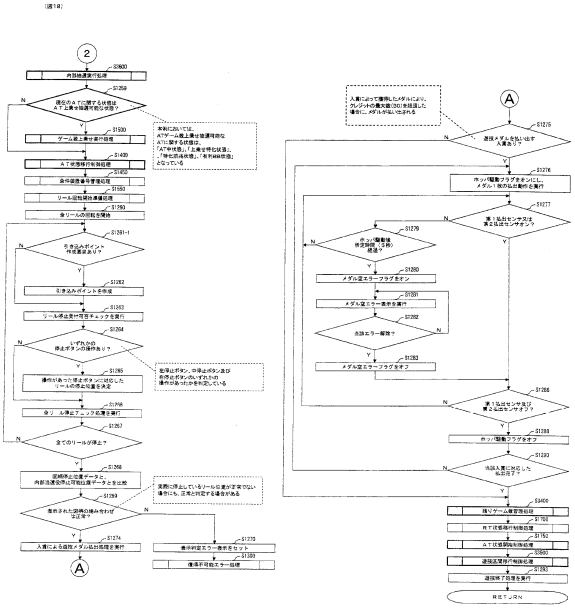
【図１６】



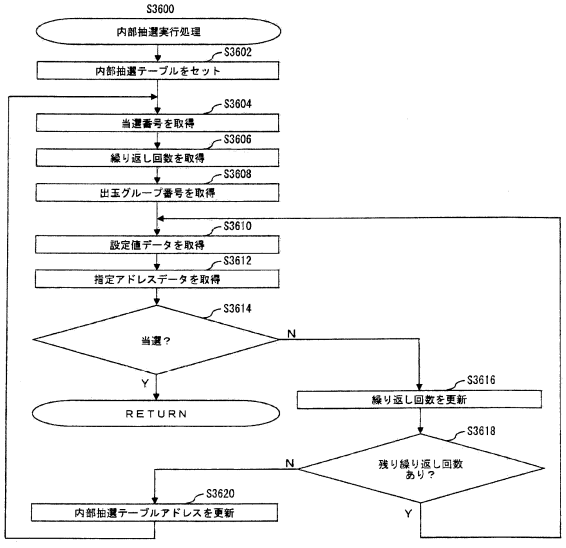
【図１７】



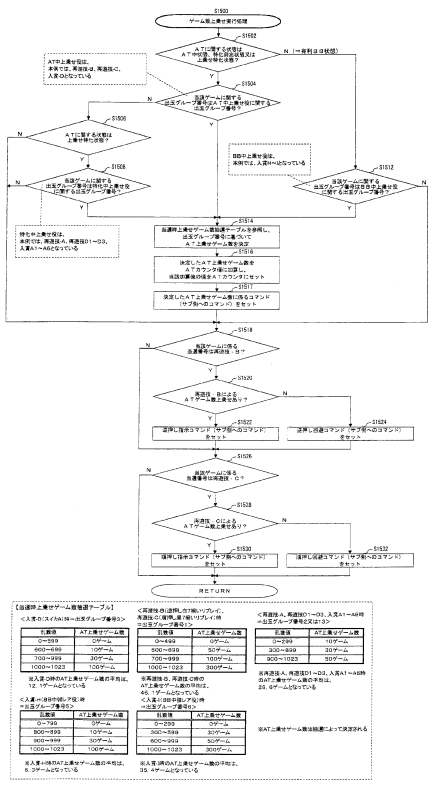
【図１８】



【図１９】



【図２０】



10

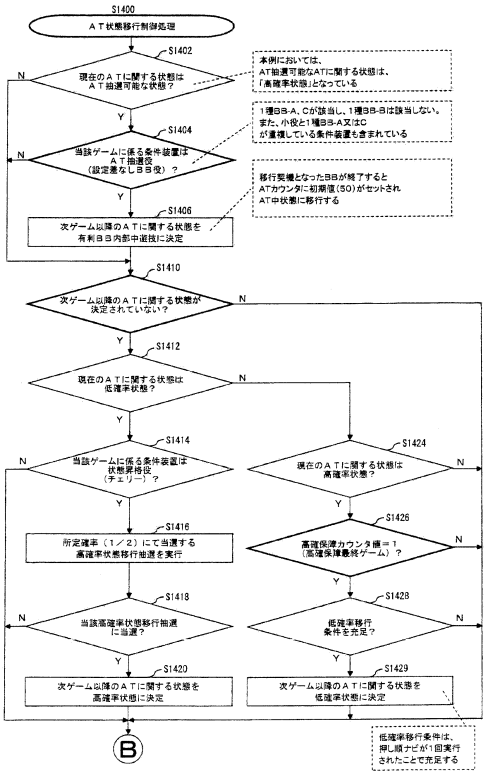
20

30

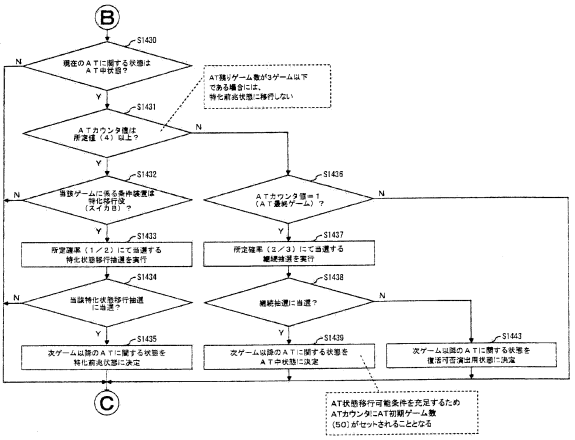
40

50

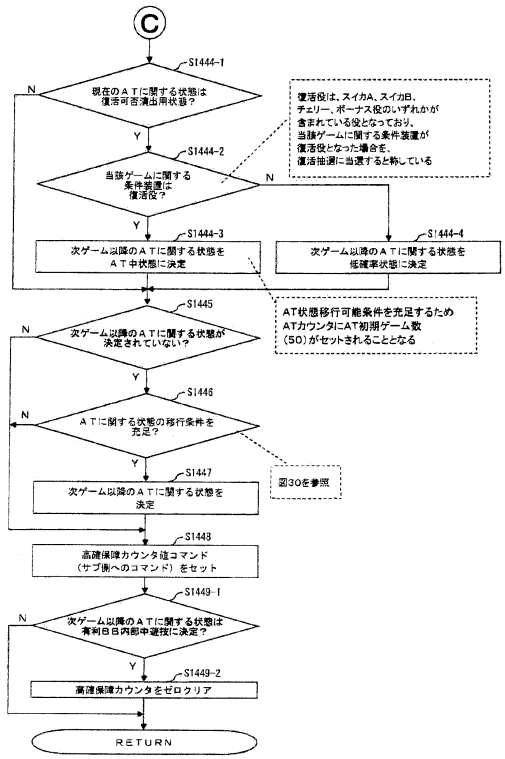
【図２１】



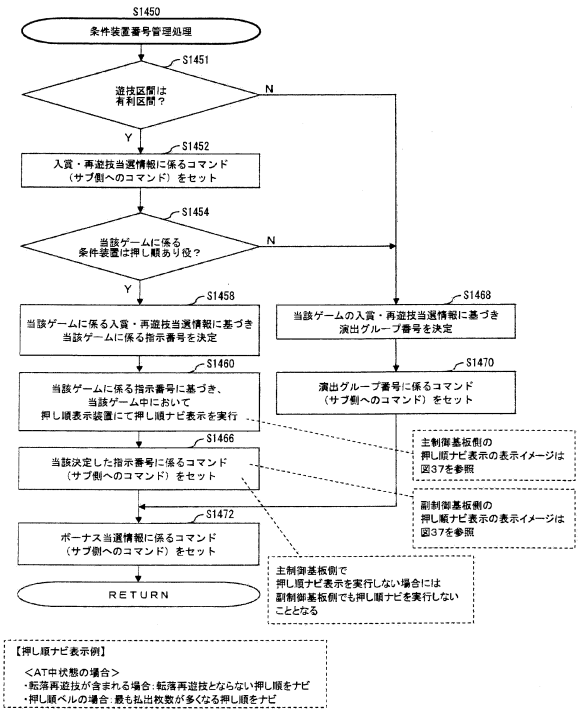
【図２２】



【図２３】

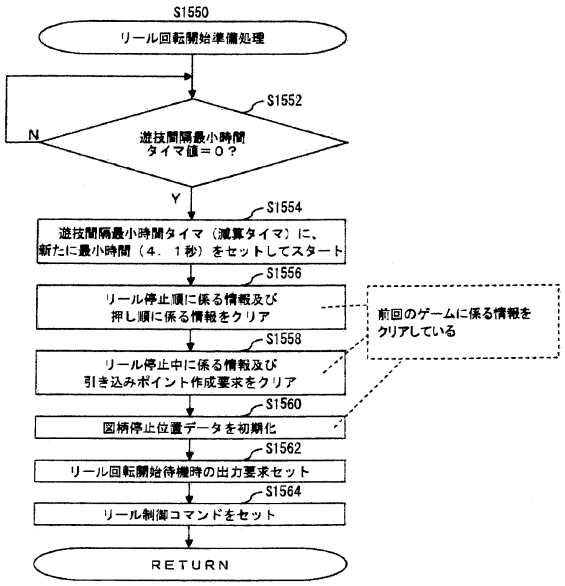


【図２４】



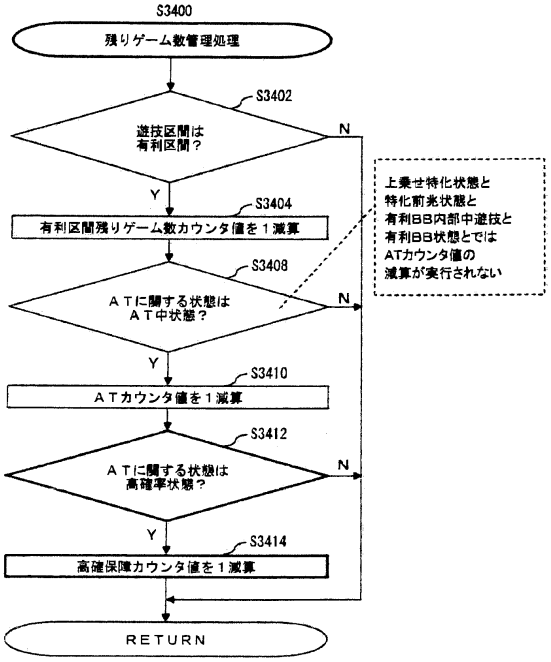
【図２５】

（図25）



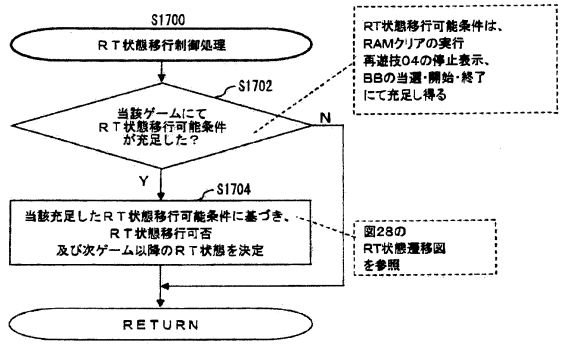
【図２６】

（図26）



【図２７】

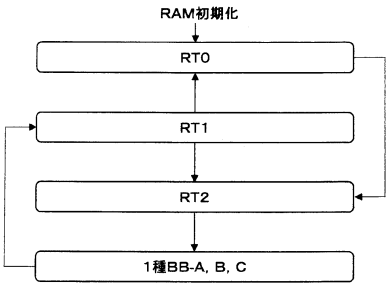
（図27）



【図２８】

（図28）

【RT状態遷移図】

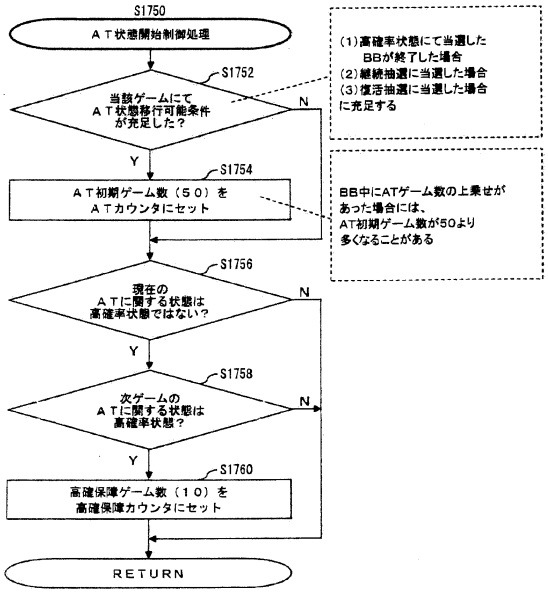


【RT状態の変動条件】

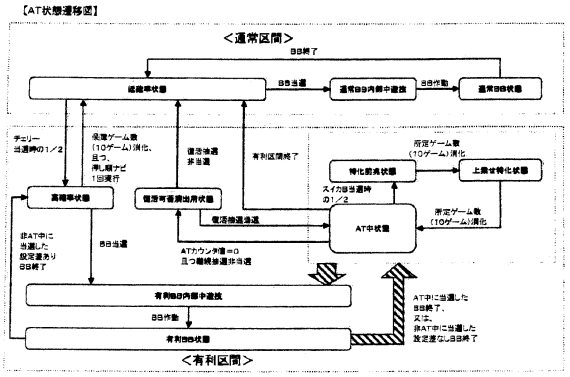
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A, B, C 作動終了	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
			再遊技04図柄表示	RT0
RT2	∞	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C
1種BB-A, B, C	—	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C 作動終了	RT1

【図２９】

(図29)

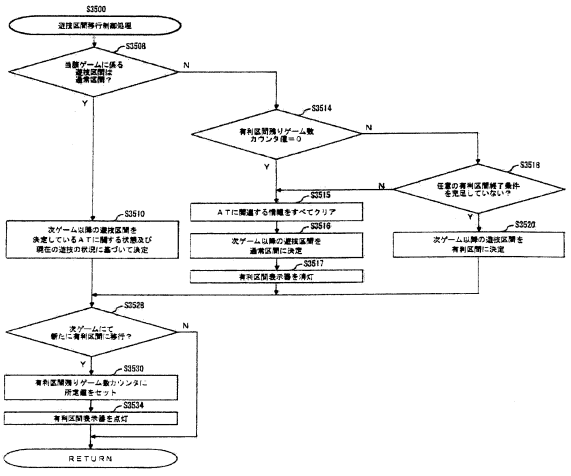


【図３０】



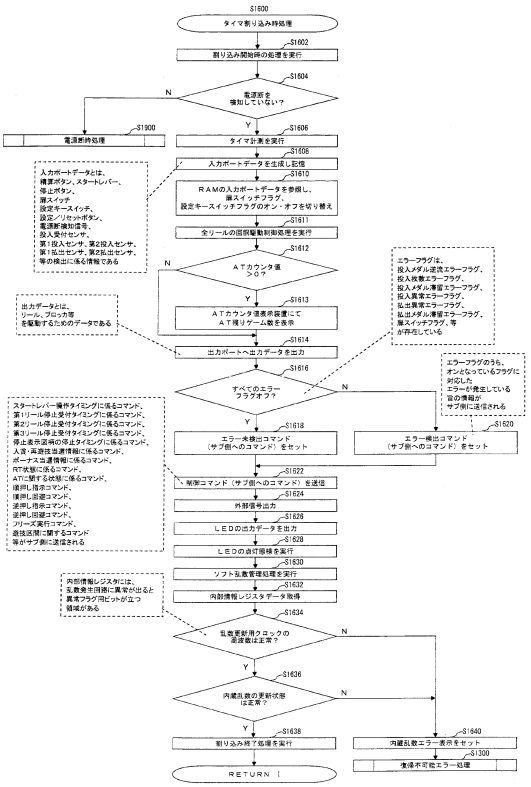
【図３１】

(図31)



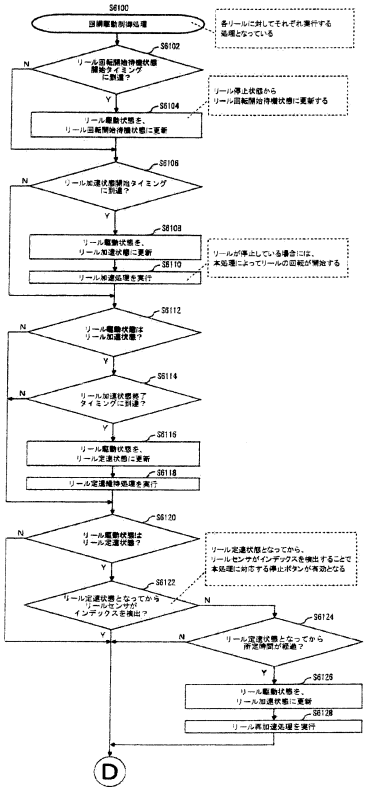
【図３２】

(図32)



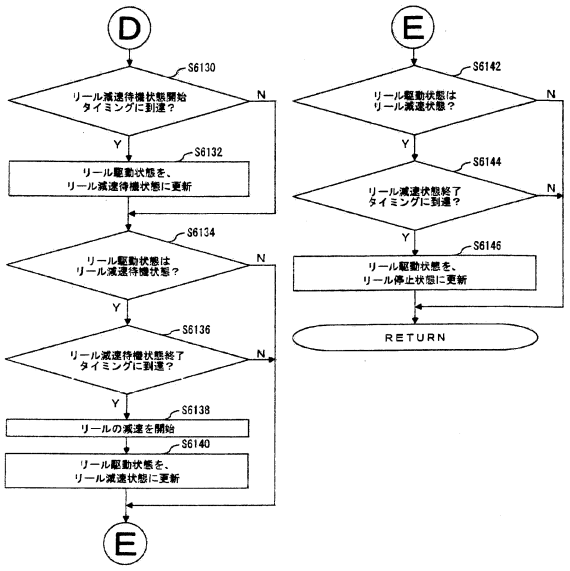
【図３３】

(図33)



【図３４】

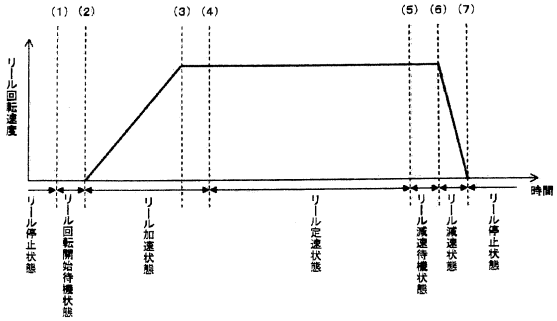
(図34)



【図３５】

(図35)

<リール回転速度イメージ>



<ステップモータ励磁イメージ>

(リール加速状態)

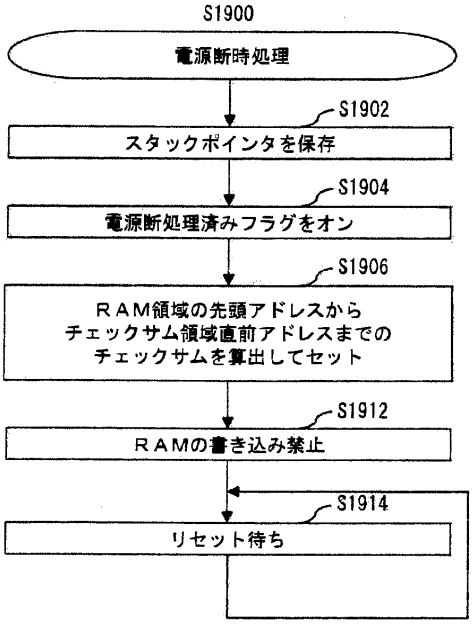
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

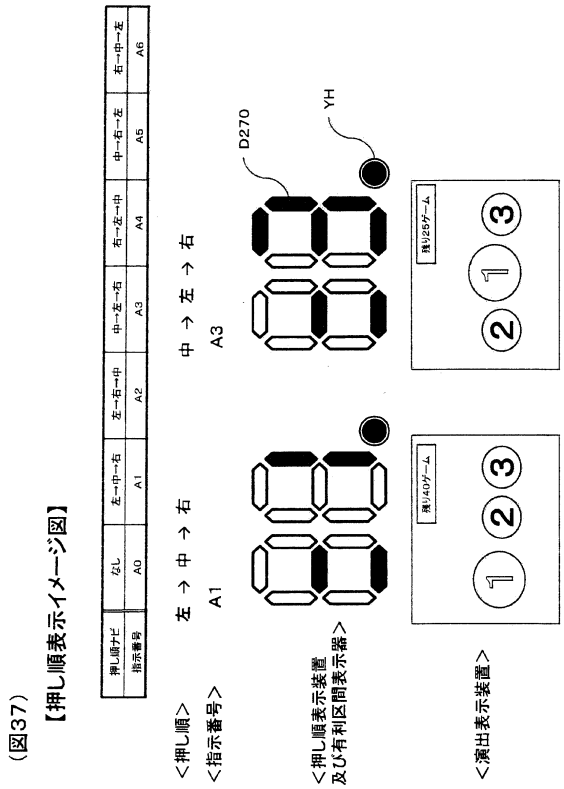
	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

【図３６】

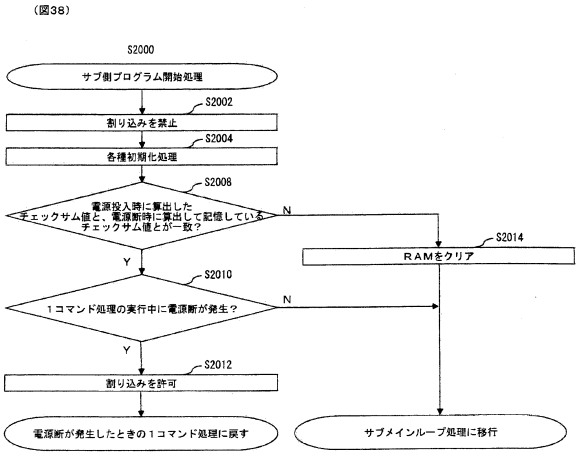
(図36)



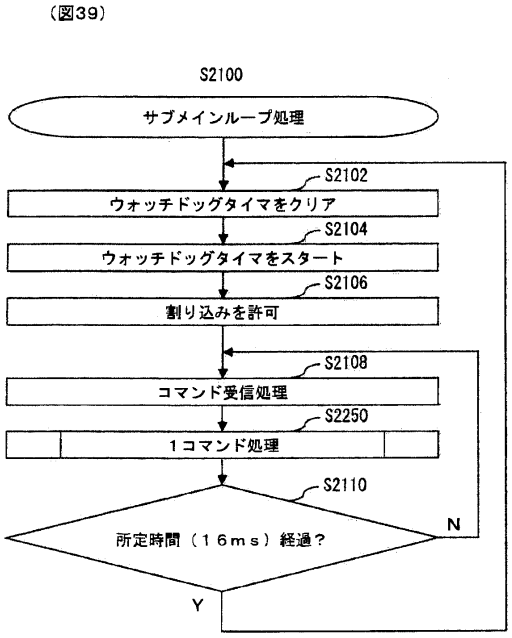
【図３７】



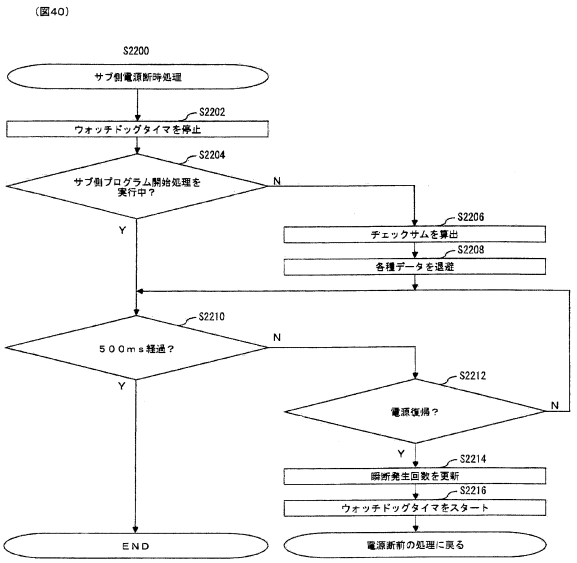
【図３８】



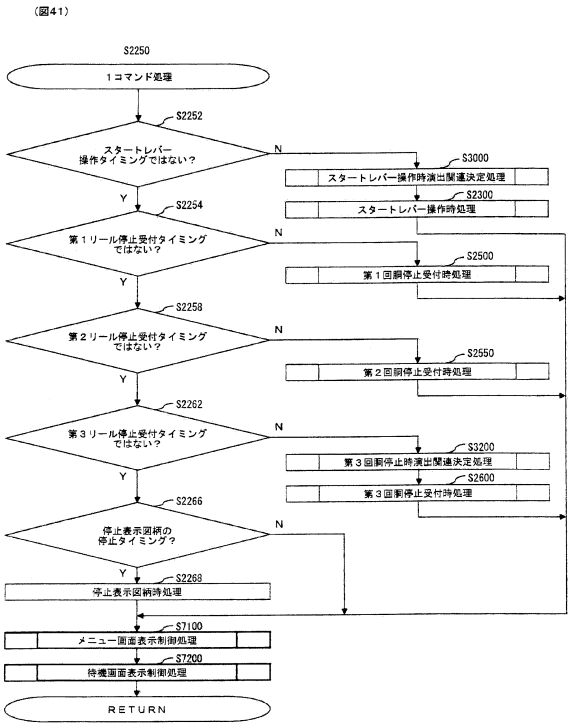
【図３９】



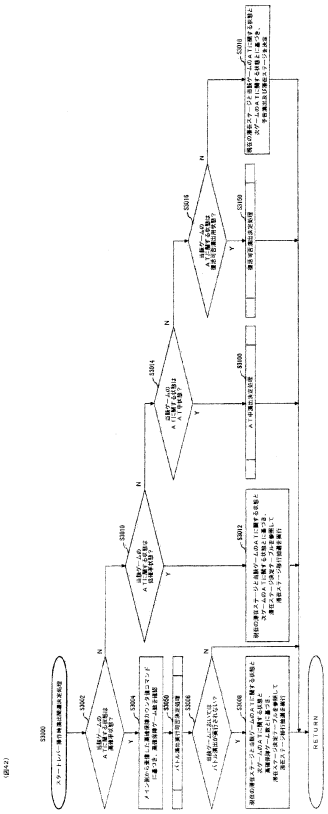
【図４０】



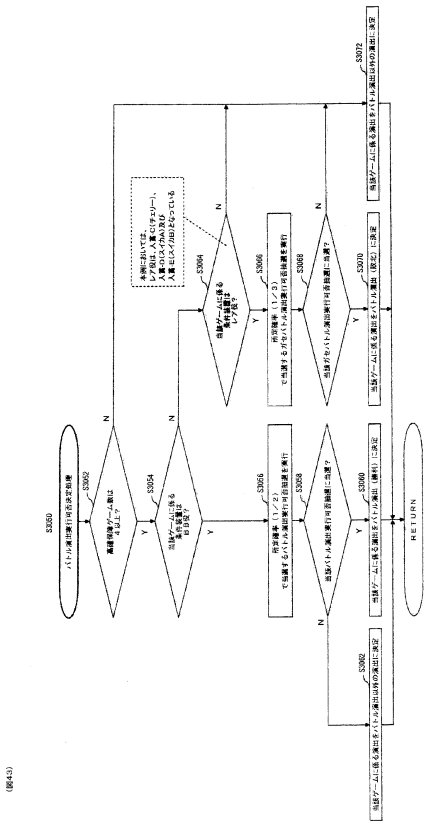
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

(図44)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	選数
砂漠ステージ	低確率状態又は通常回胴内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂漠ステージ	高確率状態	砂漠ステージのまま	0～249
		砂漠ステージ→街ステージ	250～499
		砂漠ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂漠ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

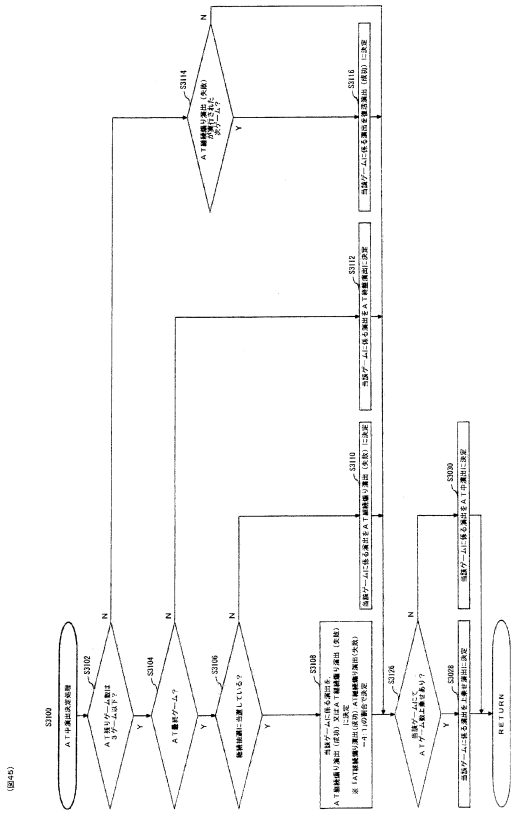
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	選数
砂漠ステージ	砂漠ステージのまま	0～879
	砂漠ステージ→街ステージ	880～929
	砂漠ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂漠ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂漠ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂漠ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	洞窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

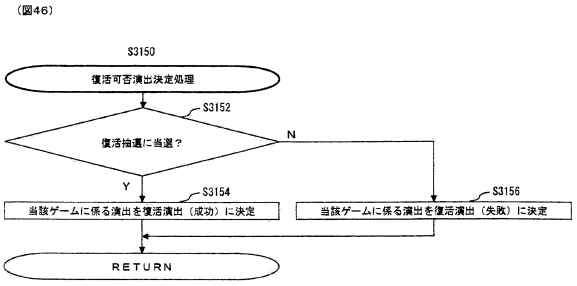
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	選数
砂漠ステージ	高確率状態又は有利区間内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂漠ステージ	低確率状態	砂漠ステージのまま	0～499
		砂漠ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

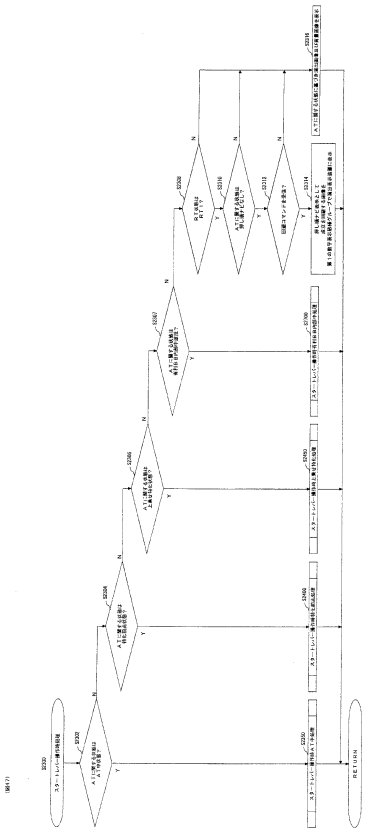
【図４５】



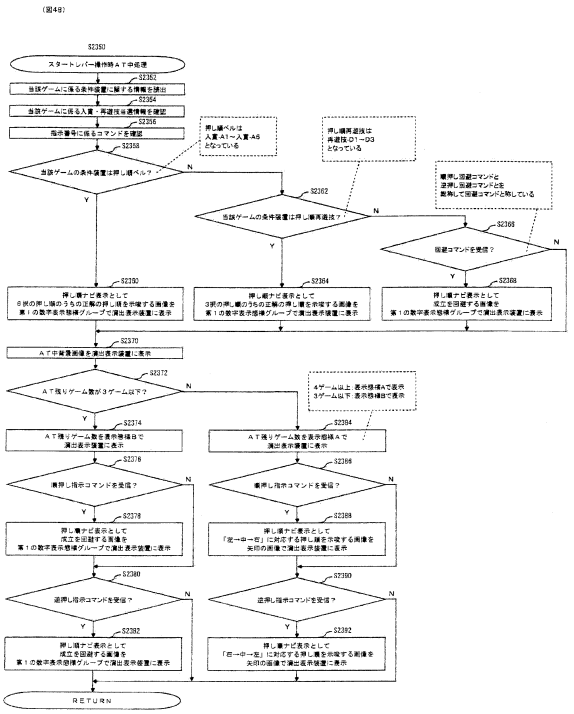
【図４６】



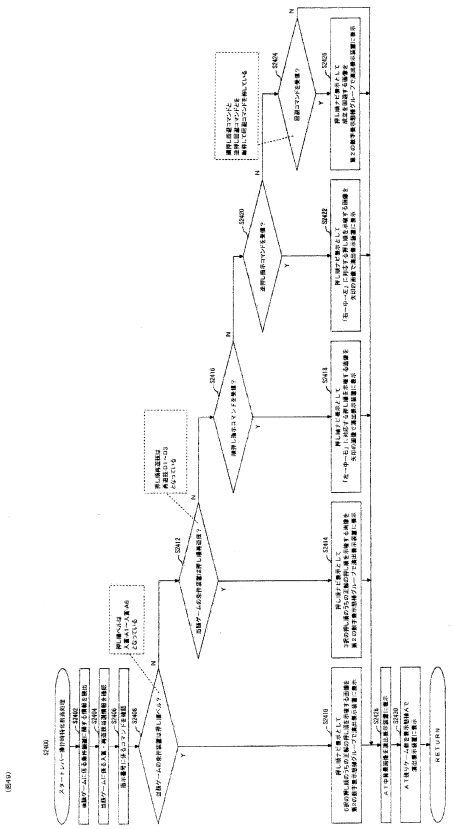
【図４７】



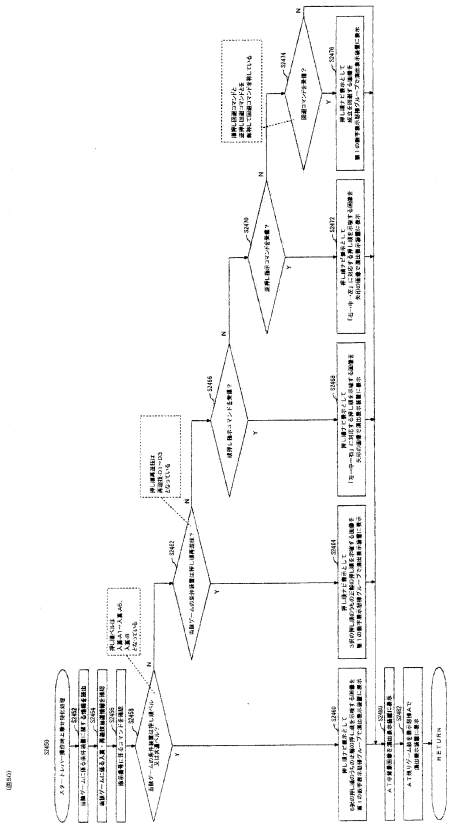
【図４８】



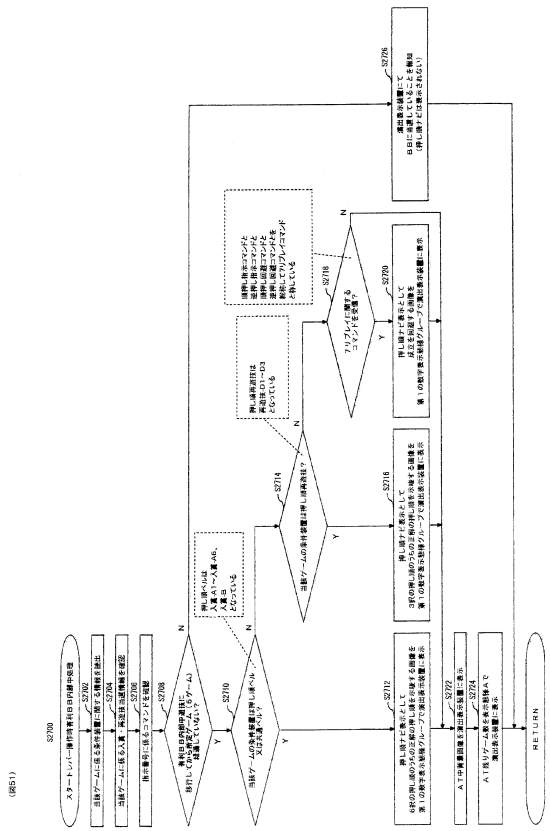
【図４９】



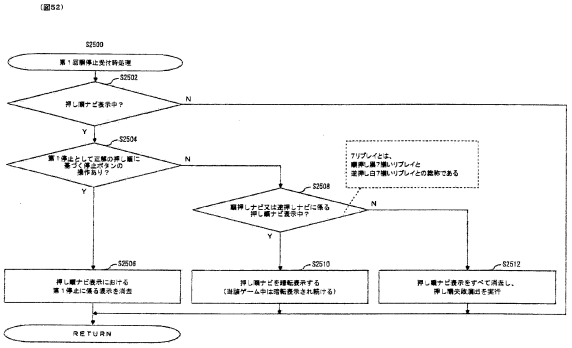
【図５０】



【図５１】

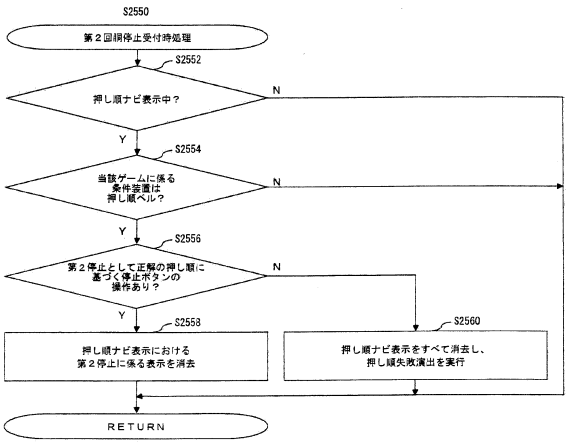


【図５２】



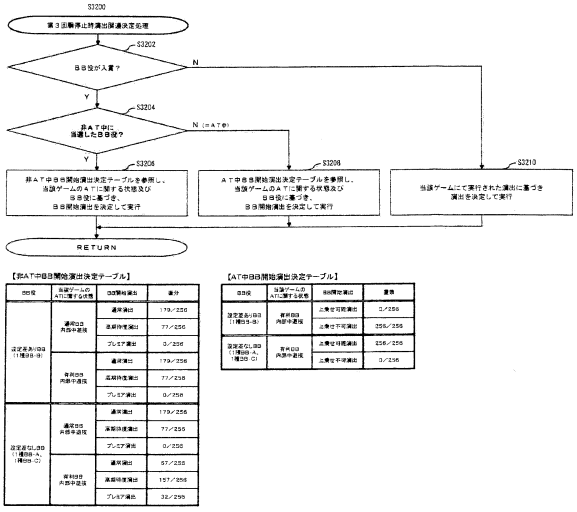
【図５３】

(図53)



【図５４】

(図54)



【非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

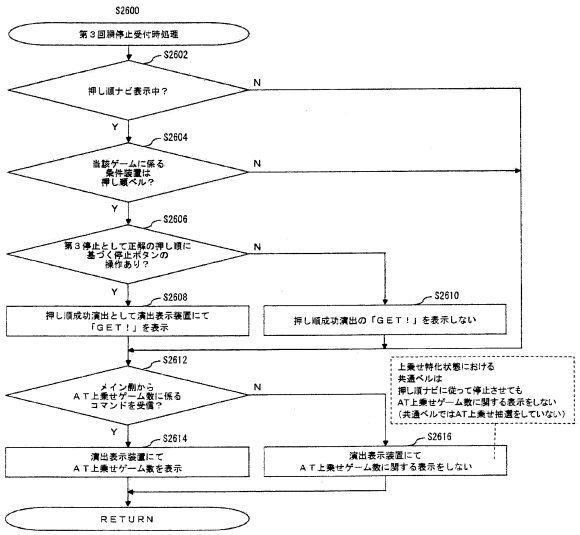
ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	割合
設定差あり(ＢＢ１確率ＢＢ)	通常ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
設定差なし(ＢＢ１確率ＢＢ−Ａ、ＢＢ１確率ＢＢ−Ｂ)	通常ＢＢ内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遊技	通常演出	57／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

【ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	割合
設定差あり(ＢＢ１確率ＢＢ)	有利ＢＢ内部中遊技	上乗せ可能演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
設定差なし(ＢＢ１確率ＢＢ−Ａ、ＢＢ１確率ＢＢ−Ｃ)	有利ＢＢ内部中遊技	上乗せ可能演出	256／256
		上乗せ不可演出	0／256

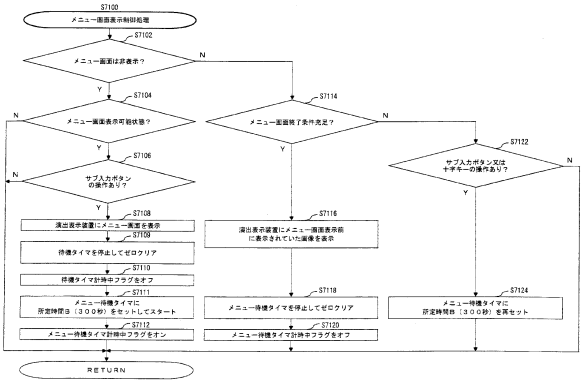
【図５５】

(図55)



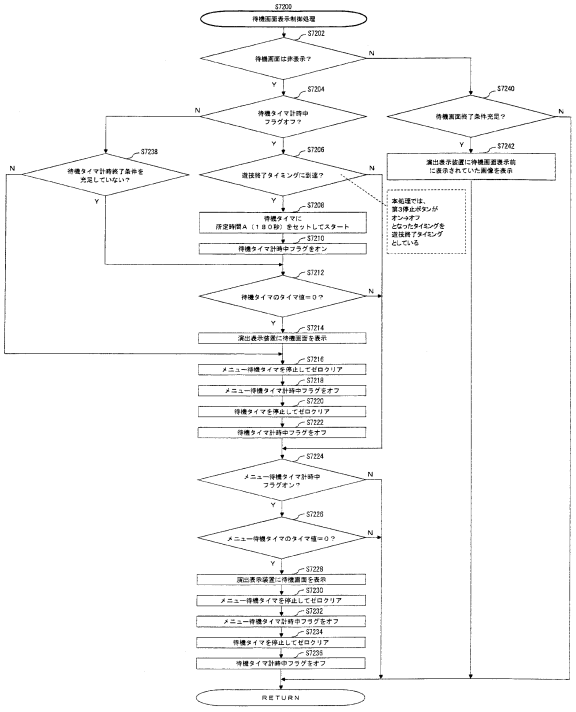
【図５６】

(図56)

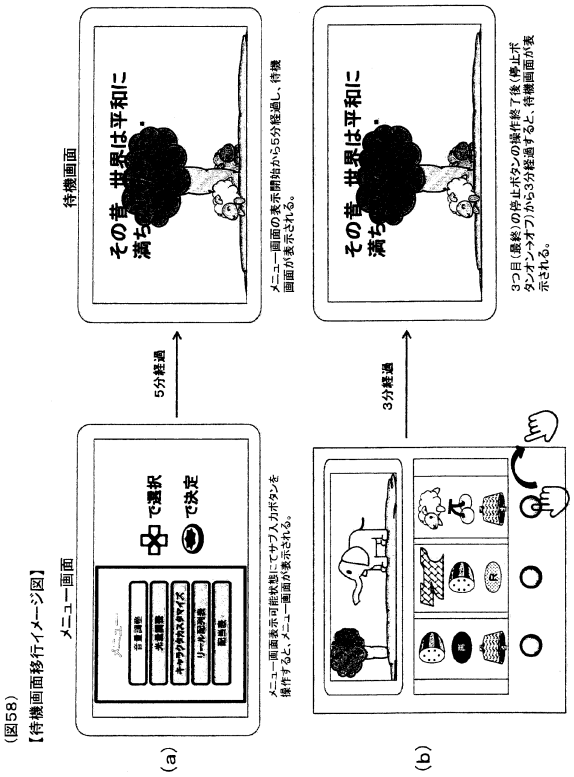


【図５７】

(図57)



【図５８】



(図58)
【待機画面移行イメージ図】
メニュー画面

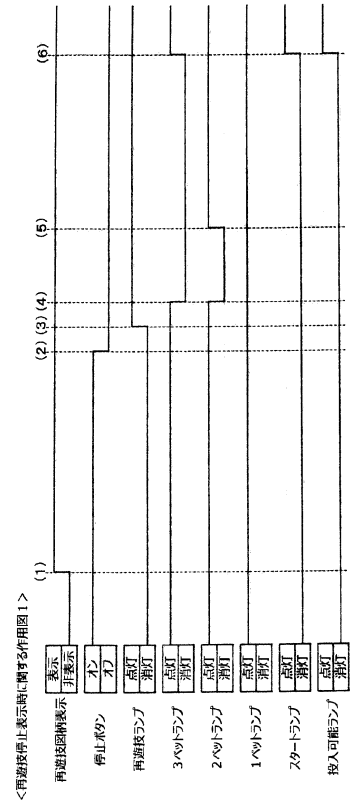
【図５９】

(図59)

アドレス	RAM名称		RAM内容
7F00H	・		
7F01H	・		
7F02H	設定値データ	(1)	設定の段階を管理する番号に係るデータ
・	・		
・	・		
・	・		
7FC0H	外部信号系データ	(2)	外部信号出力に関係するデータ
・	・		
・	・		
7FCEH	ＲＡＭチェックサムデータ	(3)	電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
・	・		
・	・		
7FD0H	制御コマンドバッファ	(4)	副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FD1H			
7FD2H			
7FD3H			
7FD4H			
7FD5H			
・	・		
・	・		
7FE0H	スタックポインター時保存バッファ	(5)	電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
・	・		
・	・		
7FF7H	未使用領域	(6)	遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8		
7FF9H	退避データ7		
7FFAH	退避データ6		
7FFBH	退避データ5	(7)	ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ
7FFCH	退避データ4		
7FFDH	退避データ3		
7FFEH	退避データ2		
7FFFH	退避データ1		
8000H	スタックポインタ		

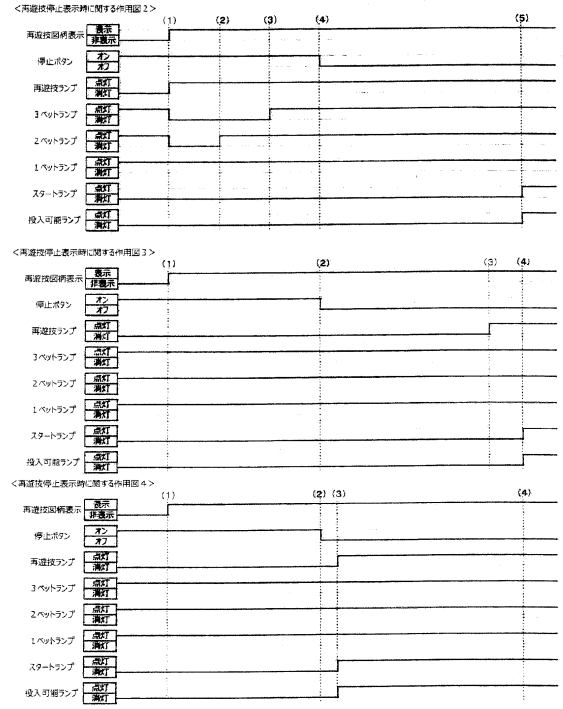
【図６０】

(図60)



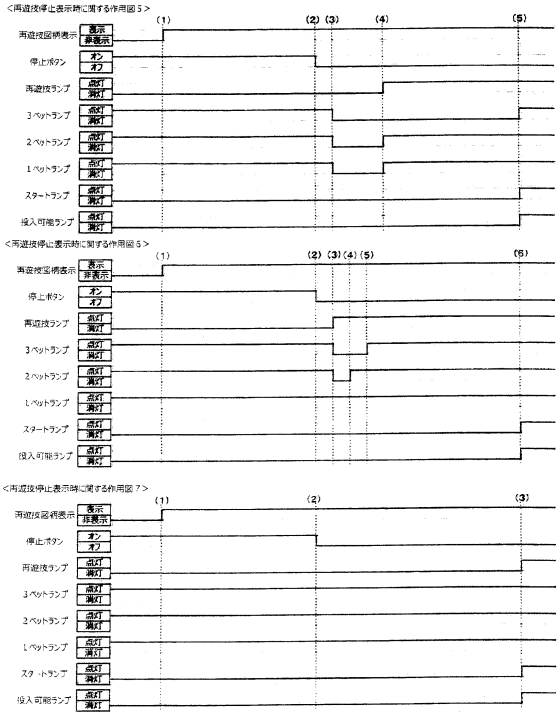
【図６１】

(図61)



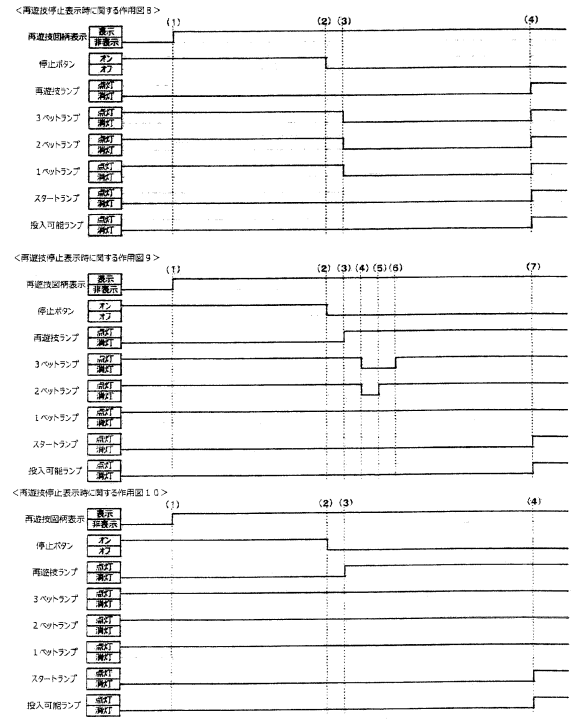
【図６２】

(図62)



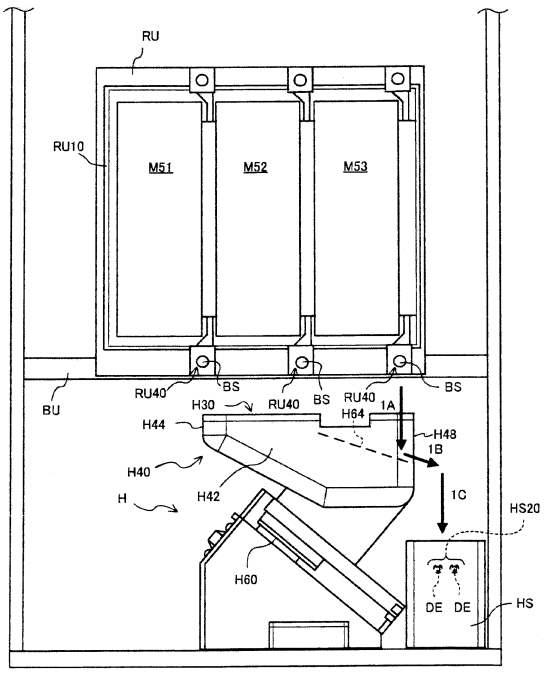
【図６３】

(図63)



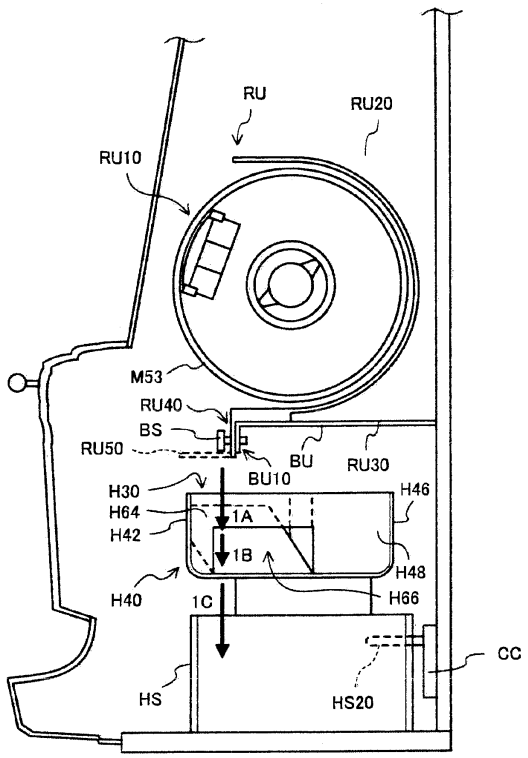
【図６４】

(図64)



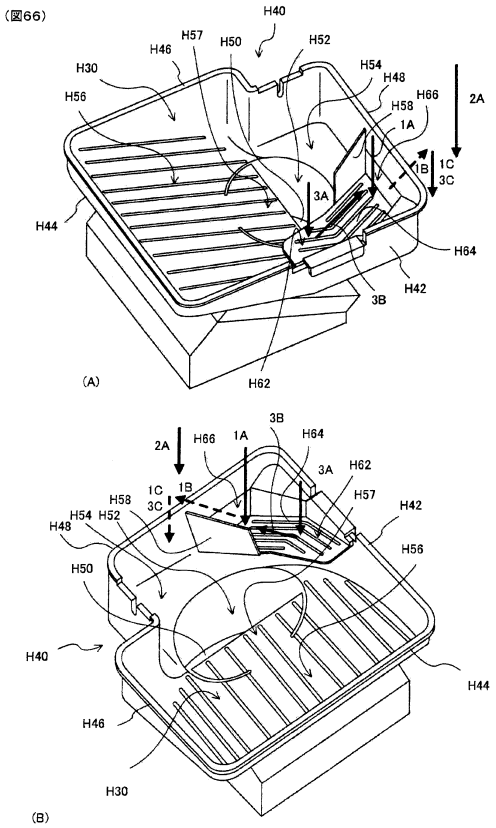
【図６５】

(図65)



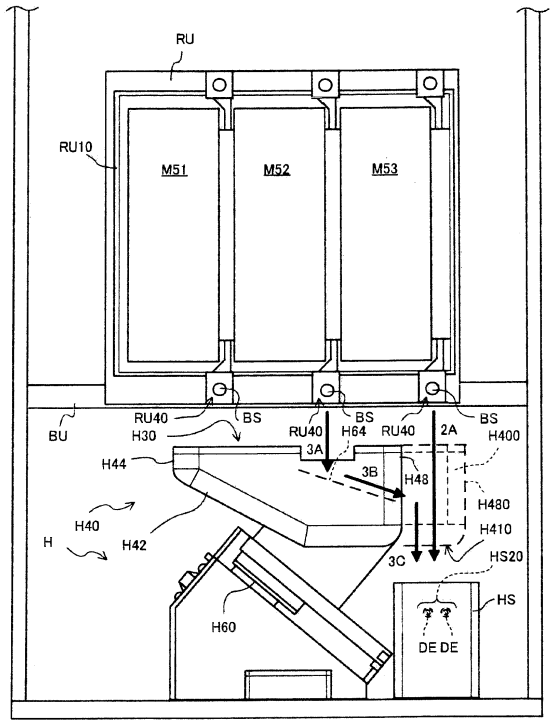
【図６６】

(図66)



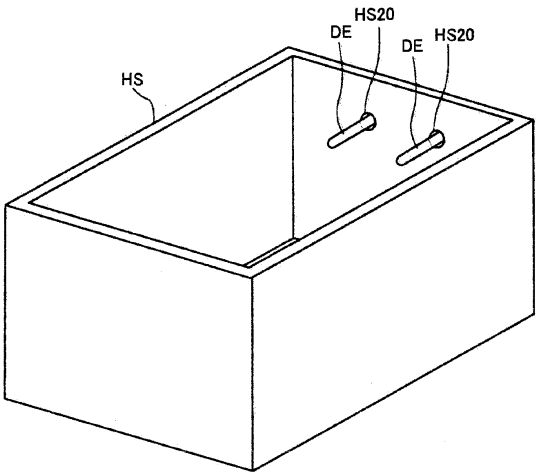
【図６７】

(図67)



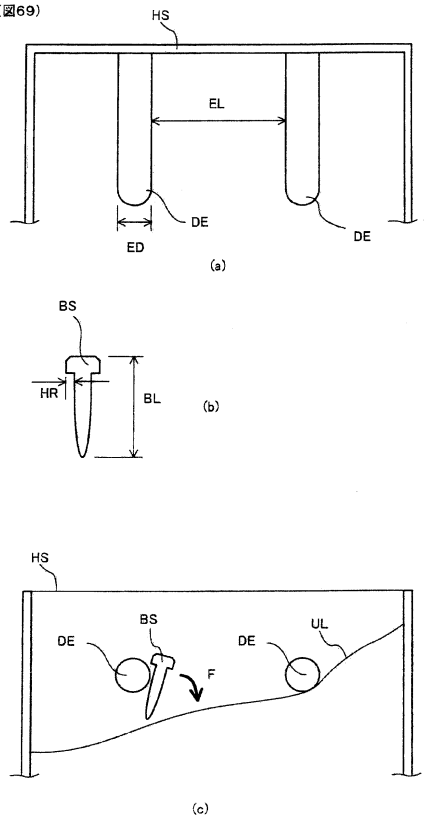
【図６８】

(図68)



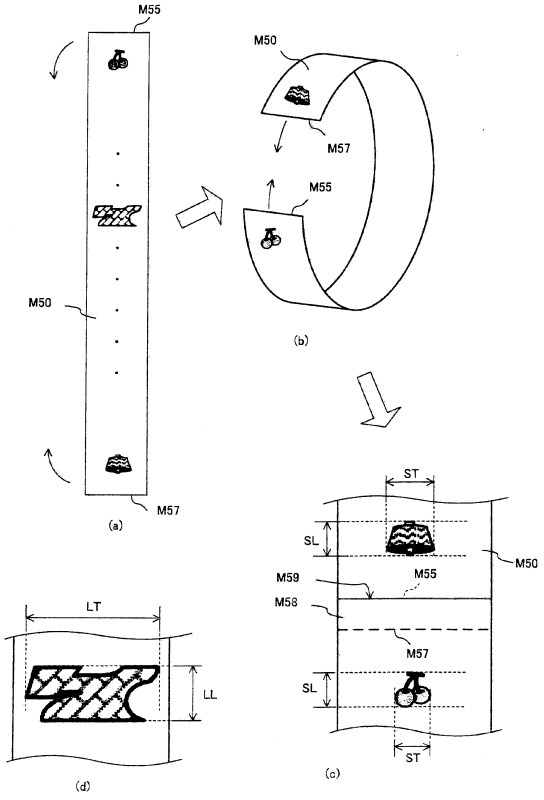
【図６９】

(図69)



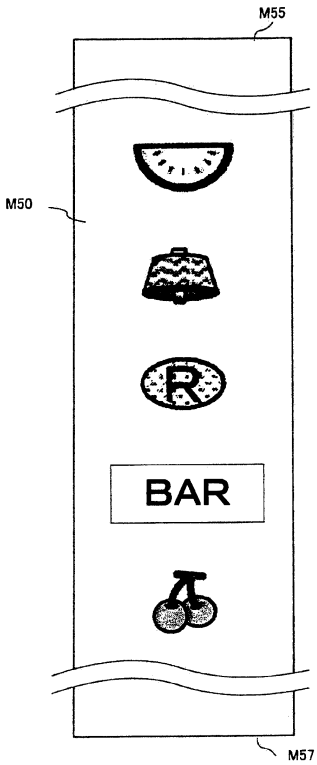
【図７０】

(図70)



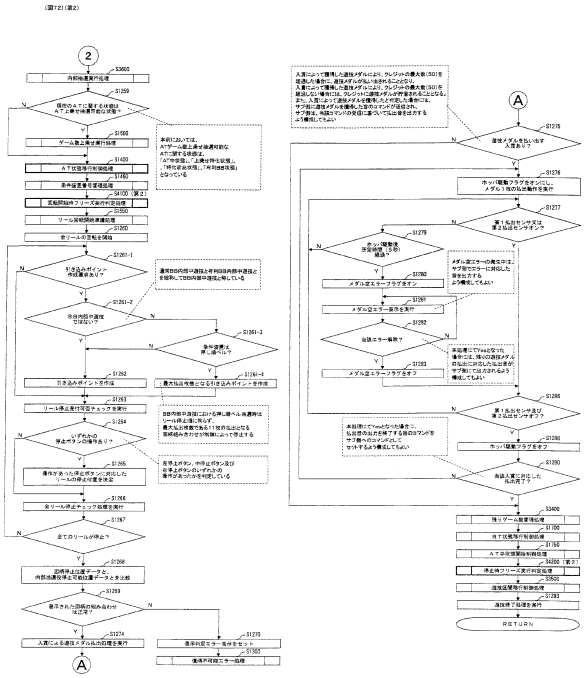
【図７１】

(図71)



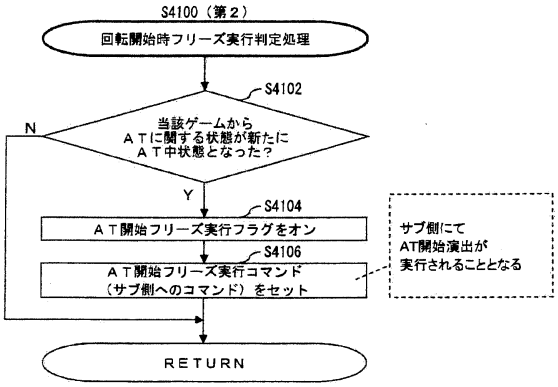
【図７２】

(図72)



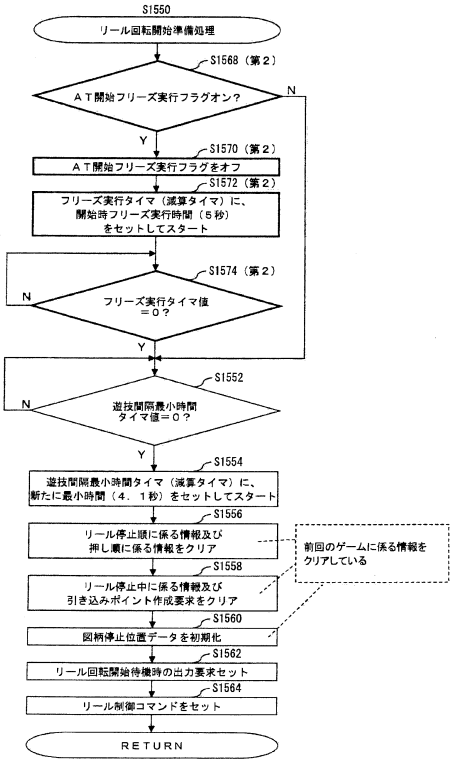
【図７３】

(図73)(第2)



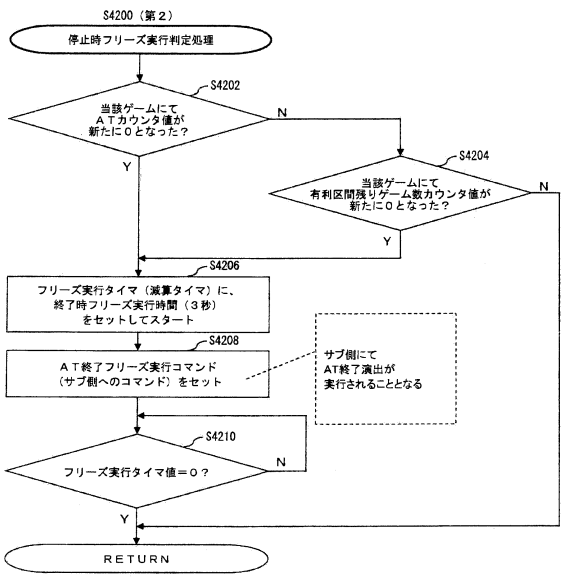
【図７４】

(図74)(第2)

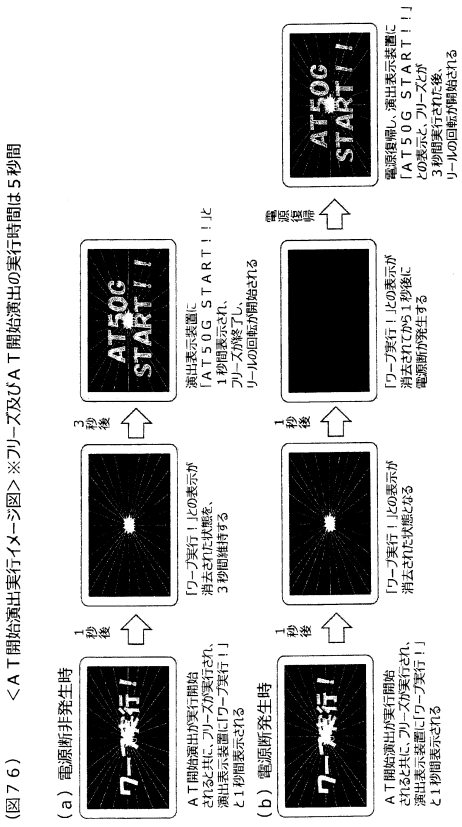


【図７５】

(図75)(第2)



【図７６】



(図７６)　＜ＡＴ開始演出実行イメージ図＞※フリーズ及びＡＴ開始演出の実行時間は５秒間

【図７７】

（図７７）

<ランプユニット点灯構成イメージ>※一部抜粋

要素１（点灯色）
赤色
青色
緑色
白色
赤色＋緑色
青色＋緑色
青色＋白色
色なし

要素２（点灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素３（消灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
消灯なし

要素４（点灯時間パターン）
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素５（点灯要素）	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒白色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色＋白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時赤色点灯
l	常時青色点灯
m	常時緑色点灯
n	常時白色点灯
o	常時赤色＋緑色点灯
p	常時青色＋白色点灯
q	常時青色＋白色点灯
r	常時消灯（色なし）

要素６（点灯パターン）	
点灯パターン種別	点灯パターン内容
パターン１	a→a→a→a
パターン２	b→b→b→b
パターン３	a→b→a→b
パターン４	a→a→g→g
パターン５	g→f→j
パターン６	i→h→b
パターン７	g→f→b
パターン８	i→j→g
パターン９	g→g→g
パターン１０	k
パターン１１	l
パターン１２	m
パターン１３	n
パターン１４	o
パターン１５	p
パターン１６	q
パターン１７	r

※アルファベットは点灯要素種別

【図７８】

（図７８）

<<状況別報知態様の一例>>

<構成１>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	通常時よりも光量小	エラー音
電源投入時	パターン１３	消灯	電源投入音を所定時間出力
待機画面表示中	パターン１１	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１２	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン９	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

<構成２>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	非点灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	特殊点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

<構成３>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１３	点灯	なし
待機画面表示中	パターン５	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

<構成４>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１４	消灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン３	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン３	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

<構成５>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１３	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	点灯→消灯	なし
待機画面表示中	パターン１７	消灯	なし
設定確認モード中	パターン１３	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン１３	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

<構成６>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン４	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン４	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

※通常遊技中における点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなる

【図７９】

（図７９）

<<払出に関する構成の一例>>

<構成１>

通常	前扉	前扉：閉鎖中	
	音Ａ	なし	
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中	前扉：開放中
	音Ａ	なし	前扉の異常報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中	前扉：開放中
	音Ａ	なし	前扉の異常報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし

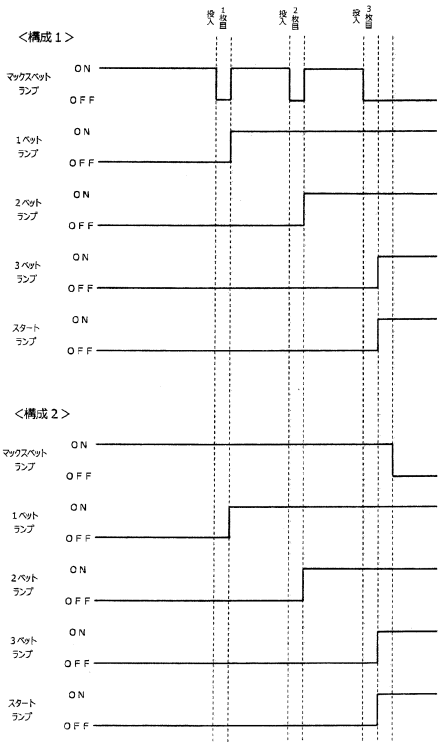
<構成２>

通常	前扉	前扉：閉鎖中	
	音Ａ	なし	
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中	前扉：開放中
	音Ａ	なし	前扉の異常報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中	前扉：開放中
	音Ａ	なし	前扉の異常報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
	音Ｂ	なし	払出賞 / なし

【図８０】

（図８０）

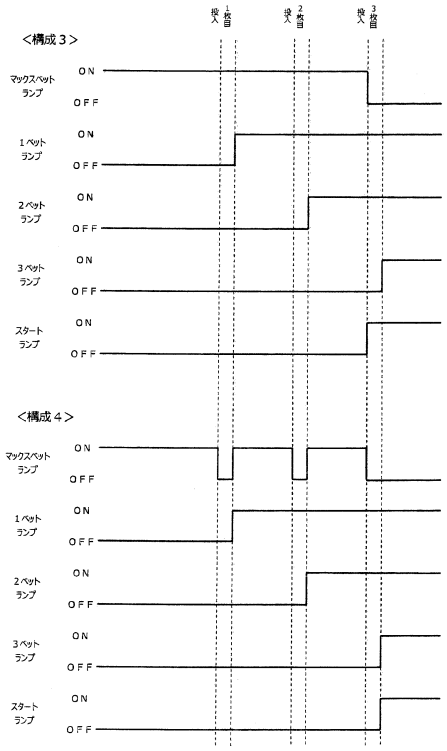
<<マックスベットランプの点灯態様の一例１>>



【図８１】

(図８１)

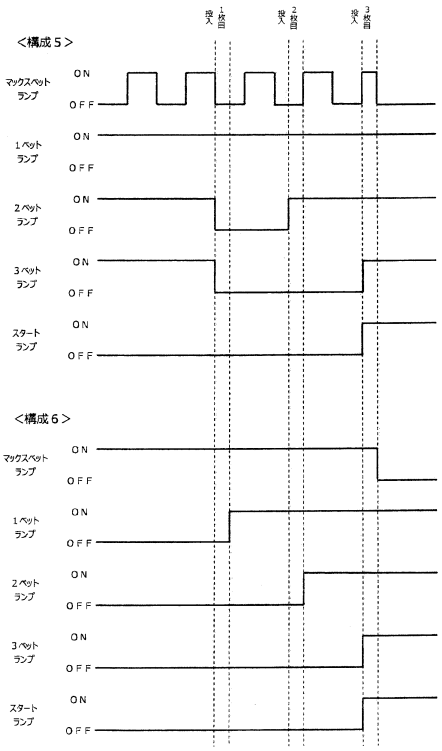
<<マックスベットランプの点灯態様の一例２>>



【図８２】

(図８２)

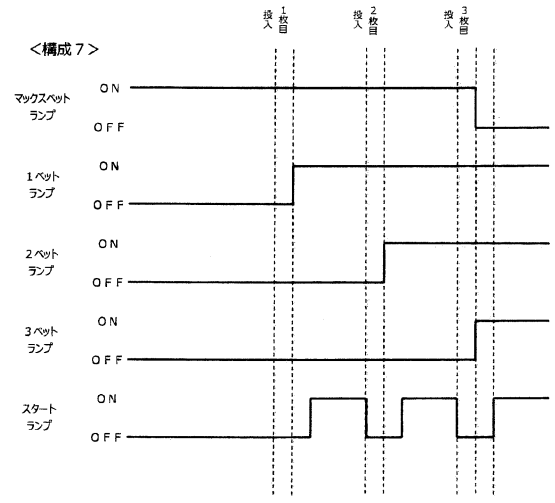
<<マックスベットランプの点灯態様の一例３>>



【図８３】

(図８３)

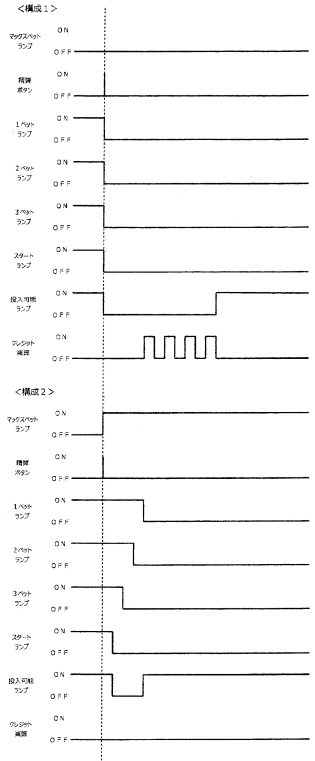
<<マックスベットランプの点灯態様の一例４>>



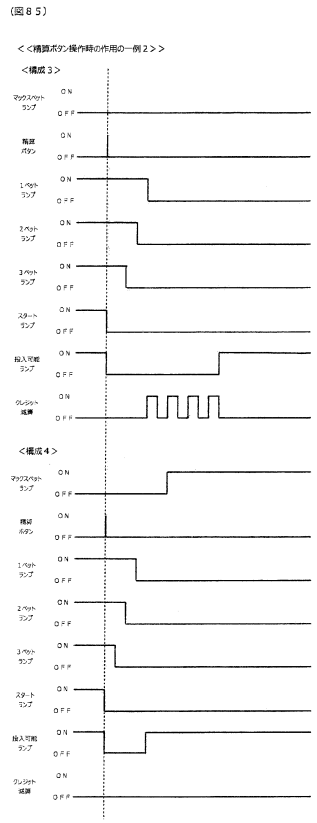
【図８４】

(図８４)

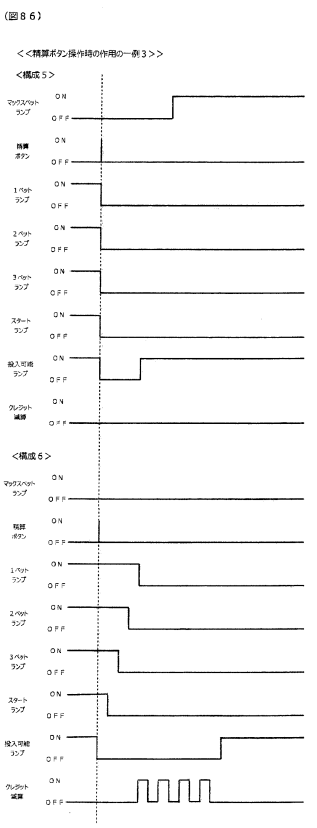
<<精算ボタン操作時の作用の一例１>>



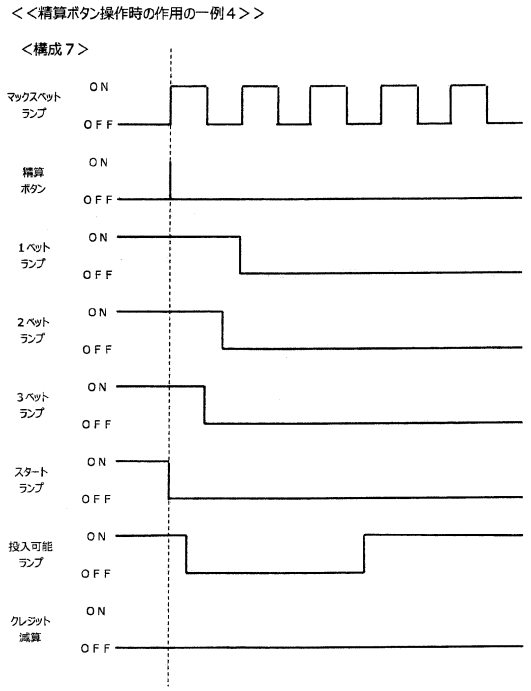
【図８５】



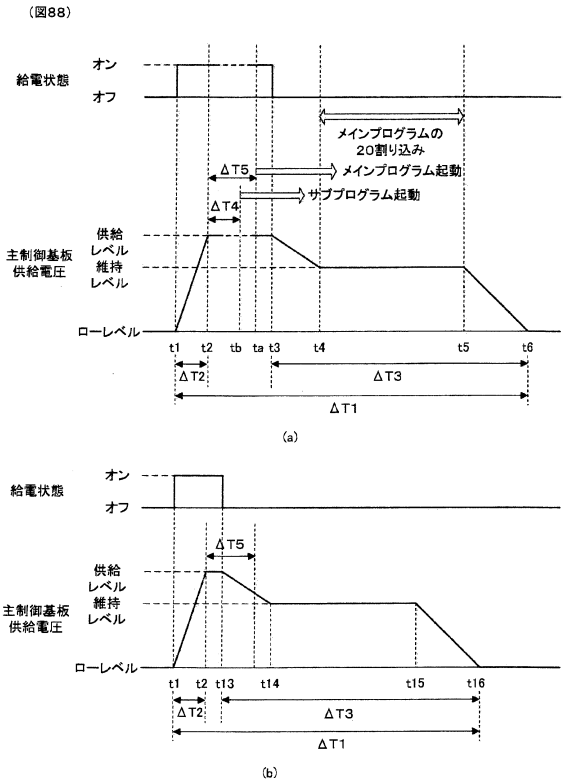
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

（図89）

（第1の態様）

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5		オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

(a)

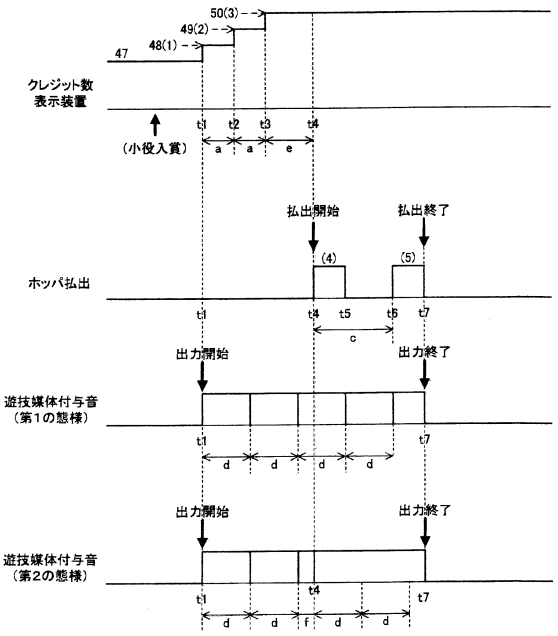
（第2の態様）

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4		オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5		オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

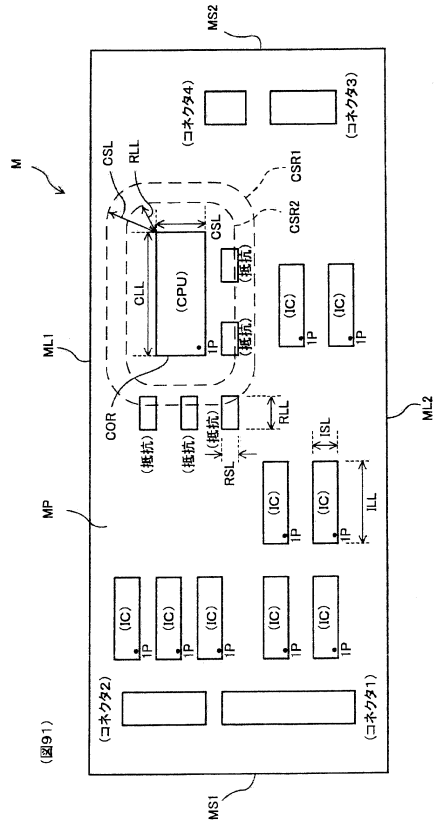
(b)

【図９０】

（図90）

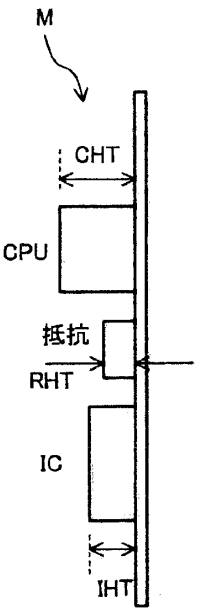


【図９１】

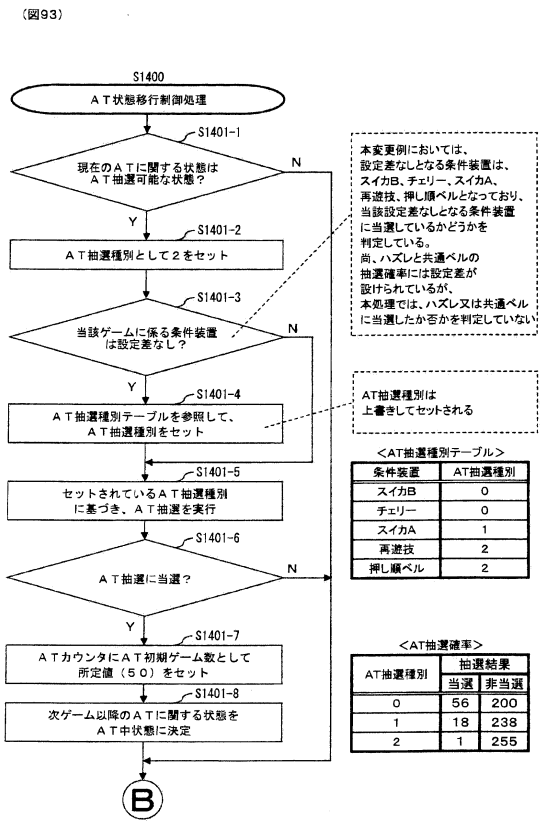


【図９２】

（図92）



【図９３】



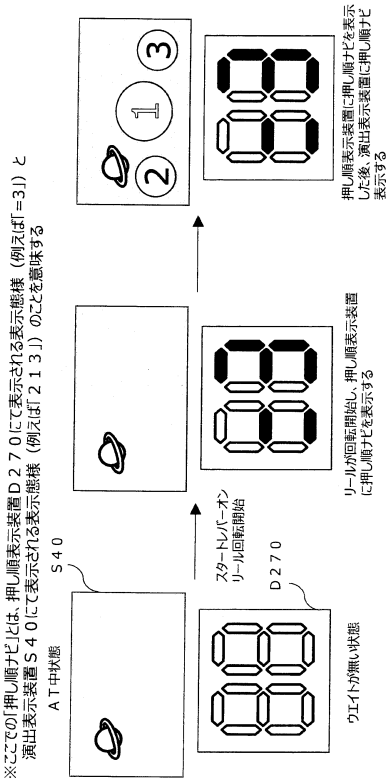
<AT抽選種別テーブル>

条件装置	AT抽選種別
スイカB	0
チェリー	0
スイカA	1
再遊技	2
押し順ベル	2

<AT抽選確率>

AT抽選種別	抽選結果	
	当選	非当選
0	56	200
1	18	238
2	1	255

【図９４】



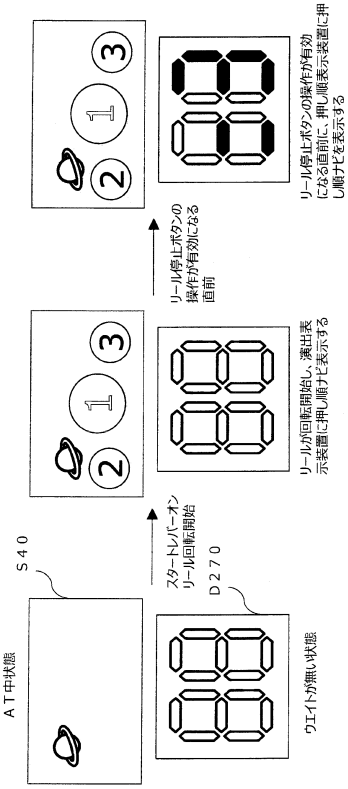
（図９４）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイト無し　パターン１）

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置Ｄ２７０にて表示される表示態様（例えば「＝３」）と
演出表示装置Ｓ４０にて表示される表示態様（例えば「２１３」）のことを意味する

押し順表示装置：　リール回転開始時に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝３」が表示される
演出表示装置：　リール加速状態に更新後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図９５】

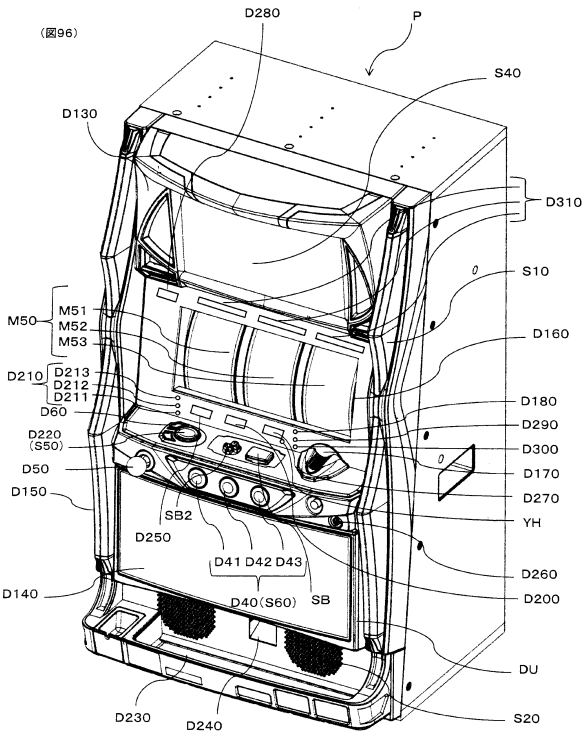


（図９５）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイト無し　パターン２）

演出表示装置：　リール加速状態に更新後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：　リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝３」が表示される

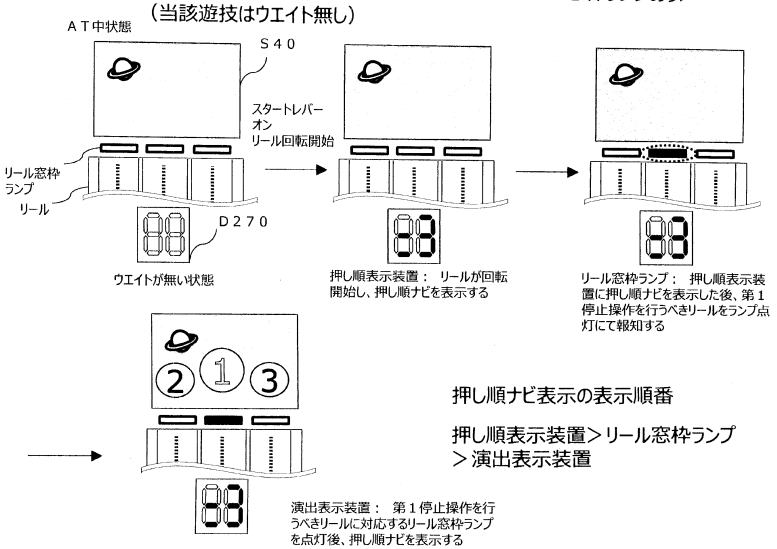
※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図９６】



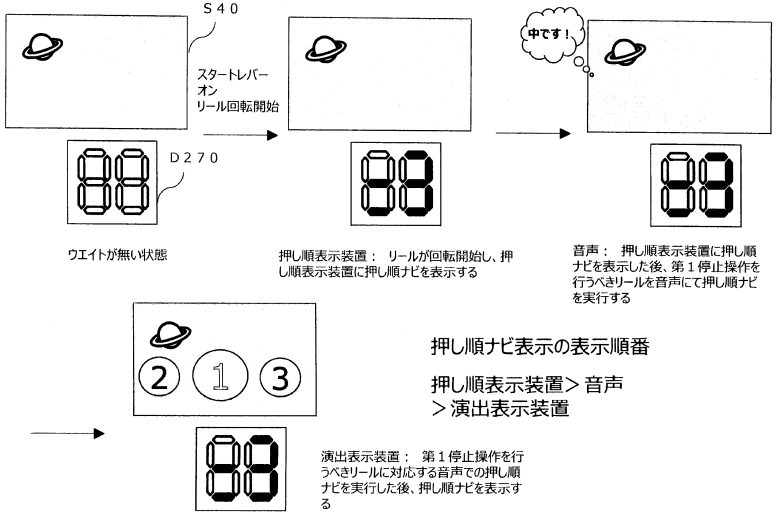
【図９７】

（図９７）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　リール窓枠ランプあり＞
（当該遊技はウエイト無し）



【図９８】

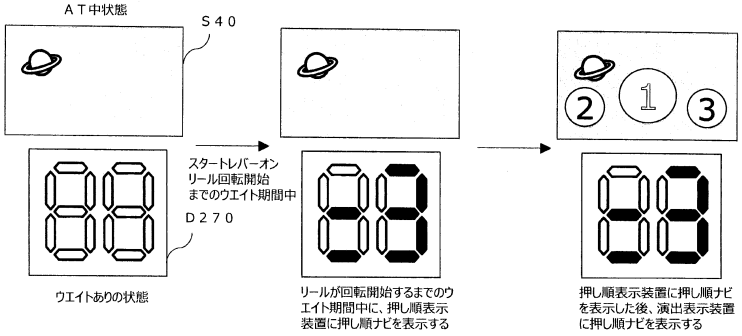
（図９８）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　音声あり＞
（当該遊技はウエイト無し）



【図９９】

（図９９）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン１）

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置Ｄ２７０にて表示される表示態様（例えば「＝3」）と
演出表示装置Ｓ４０にて表示される表示態様（例えば「２１３」）のことを意味する

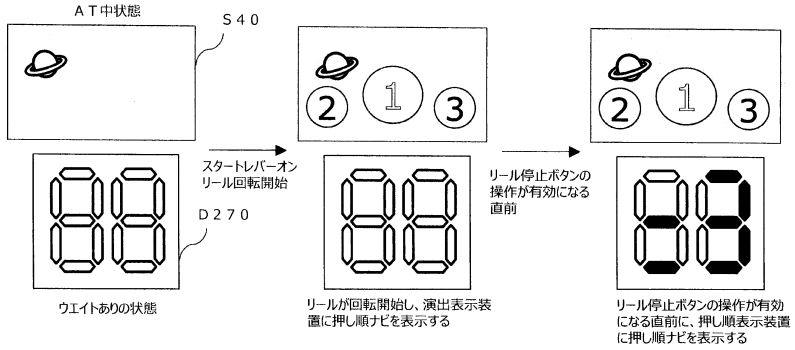


押し順表示装置：　スタートレバーオン且つリール回転開始までのウエイト期間中に、
押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
演出表示装置：　押し順表示装置に押し順ナビを表示した後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１００】

（図１００）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン２）

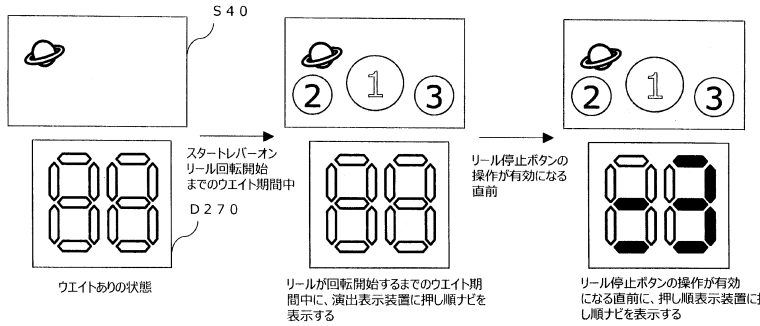


演出表示装置：　リール加速状態に更新後、押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：　リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１０１】

（図１０１）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング＞
（当該遊技はウエイトあり　パターン３）

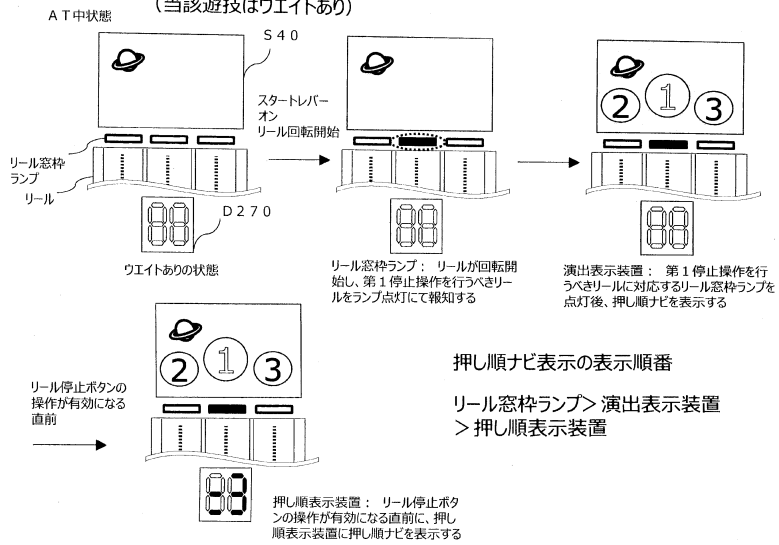


演出表示装置：　スタートレバーオン且つリール回転開始までのウエイト期間中に、
押し順「２１３」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順 「中左右」を示す押し順ナビ 「＝3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図１０２】

（図１０２）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　リール窓枠ランプあり＞
（当該遊技はウエイトあり）

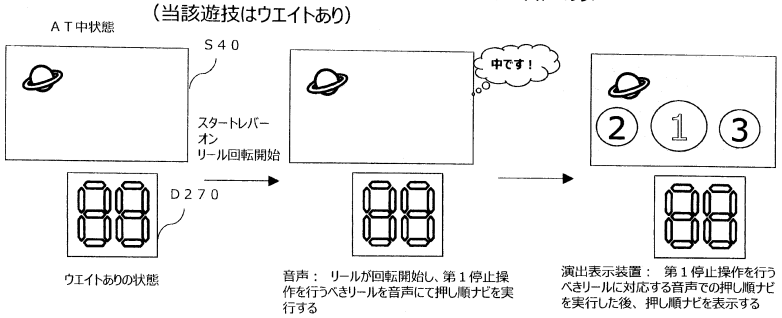


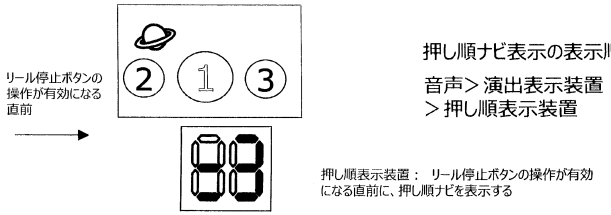
押し順ナビ表示の表示順番

リール窓枠ランプ＞演出表示装置
＞押し順表示装置

【図１０３】

（図１０３）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの開始タイミング　音声あり＞
（当該遊技はウエイトあり）





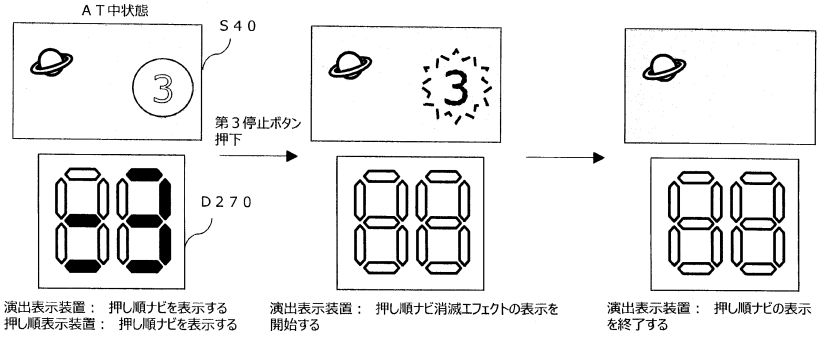
押し順ナビ表示の表示順番

音声＞演出表示装置
＞押し順表示装置

【図１０４】

（図１０４）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン１）

※当該遊技の第２停止操作まで完了されており、
第３停止操作を行うタイミングからの説明

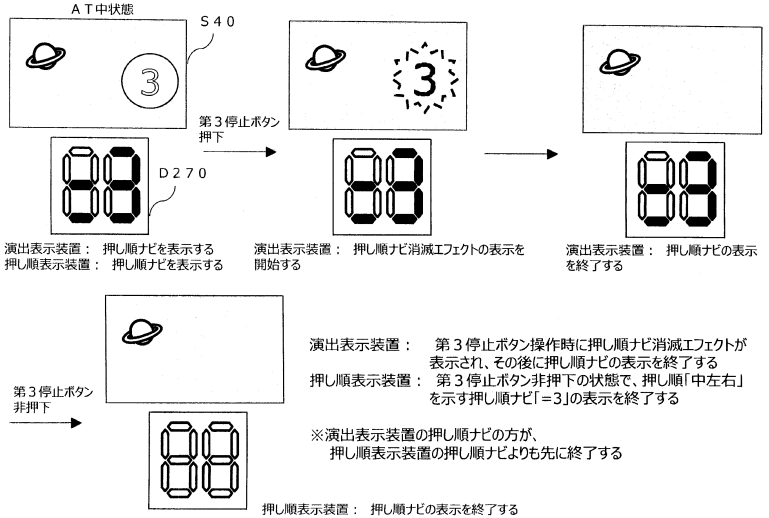


演出表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順ナビ消滅エフェクトが表示され、その後に押し順ナビの表示を終了する
押し順表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝3」の表示を終了する

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に終了する

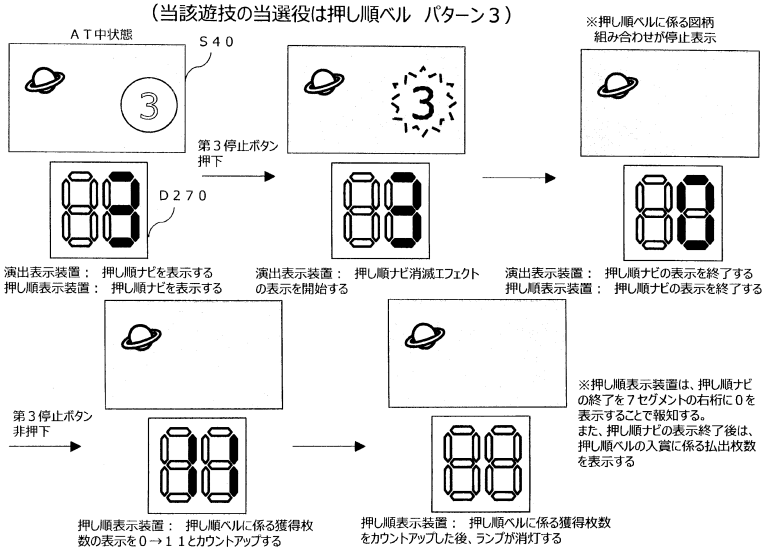
【図１０５】

（図１０５）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン２）



【図１０６】

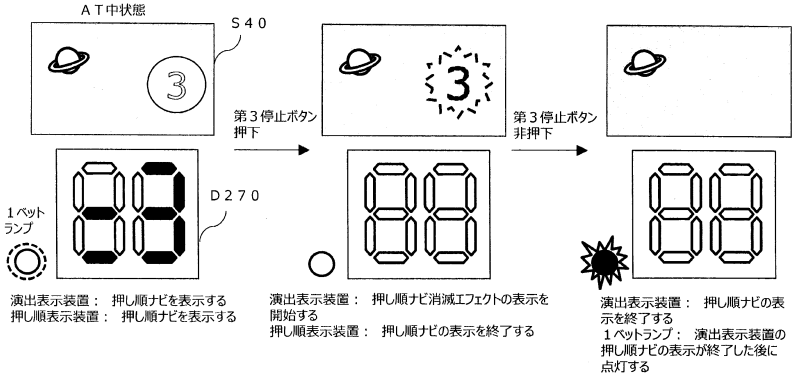
（図１０６）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順ベル　パターン３）



【図１０７】

（図１０７）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順リプレイ　パターン１）

※当該遊技の第２停止操作まで完了されており、
第３停止操作を行うタイミングからの説明

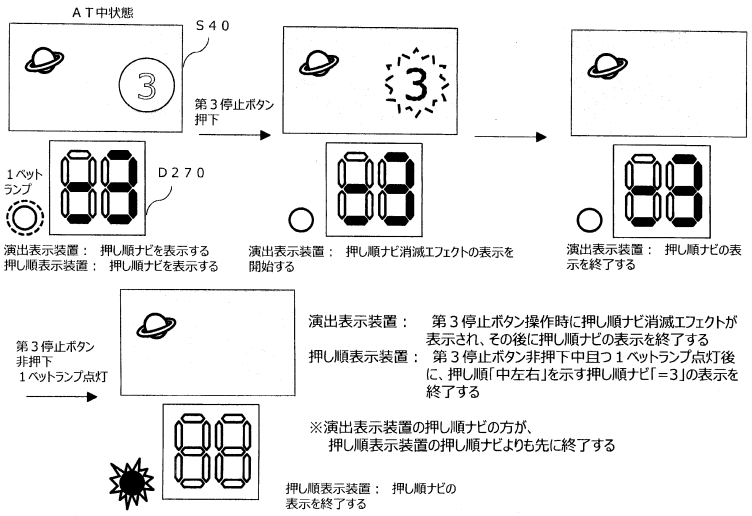


演出表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順ナビ消滅エフェクトが表示され、その後に押し順ナビの表示を終了する
押し順表示装置：　第３停止ボタン操作時に押し順「中左右」を示す押し順ナビ「＝3」の表示を終了する

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に終了する

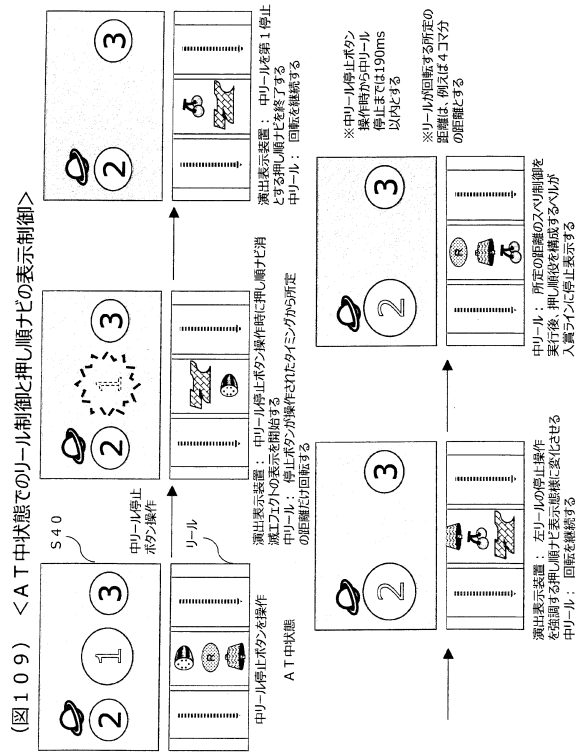
【図１０８】

（図１０８）　＜ＡＴ中状態での押し順ナビの終了タイミング＞
（当該遊技の当選役は押し順リプレイ　パターン２）

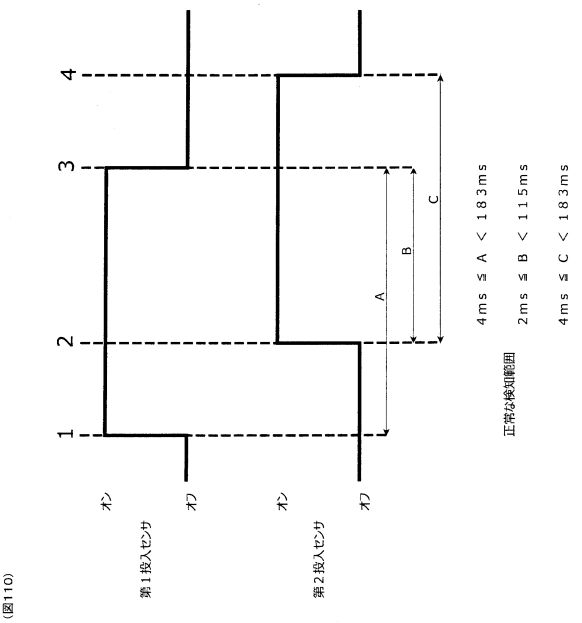


10　20　30　40　50

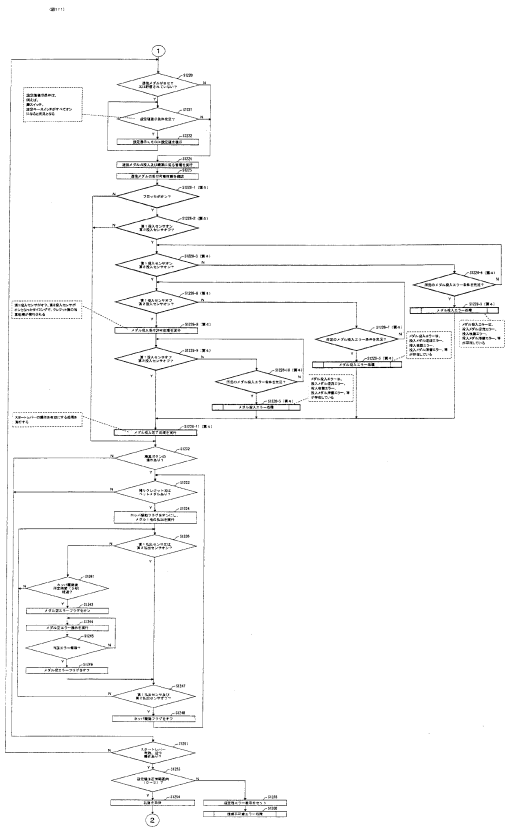
【図１０９】



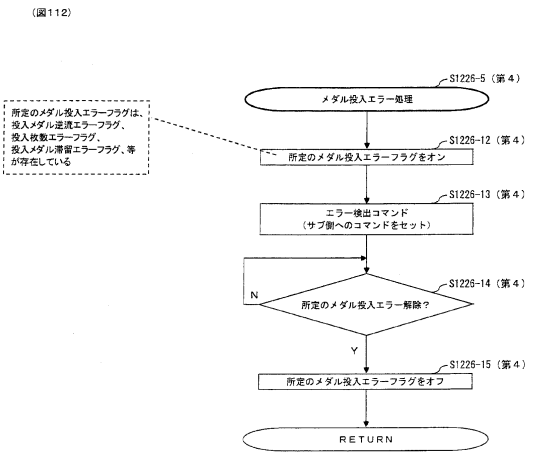
【図１１０】



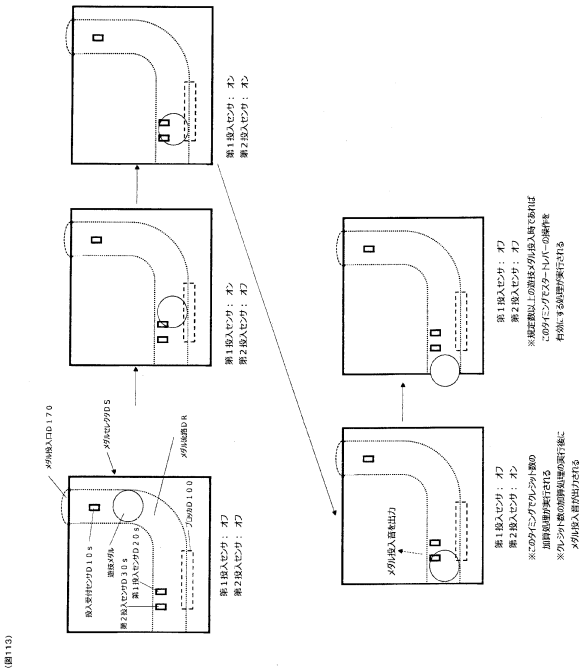
【図１１１】



【図１１２】

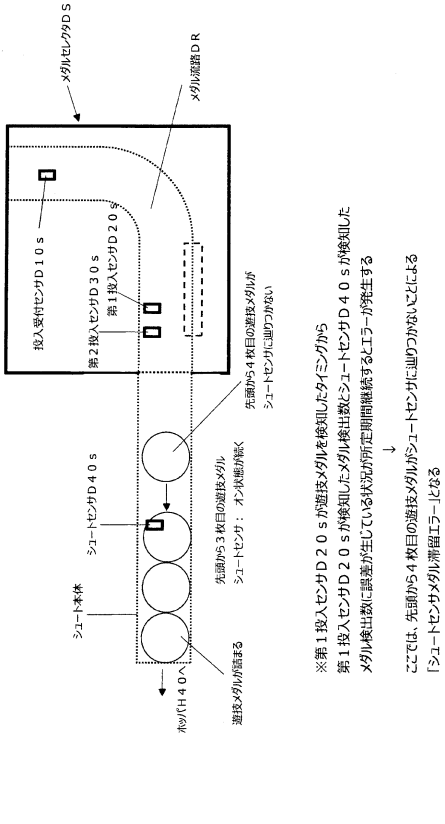


【図１１３】



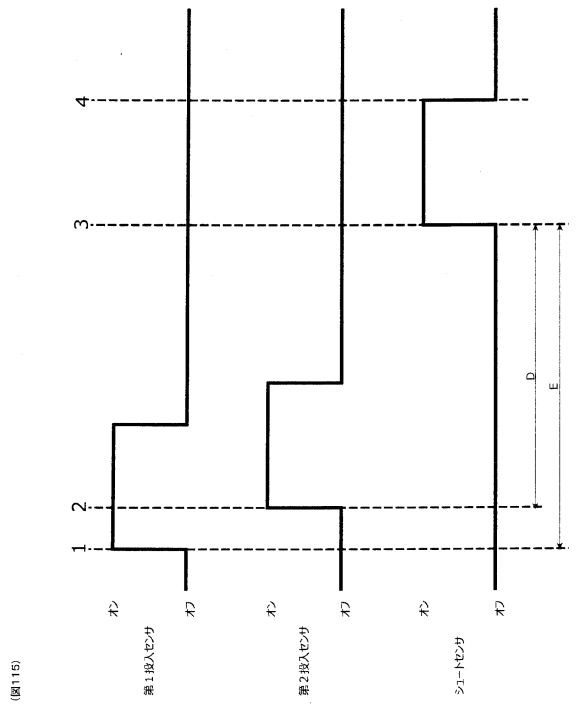
(図113)

【図１１４】



(図114)

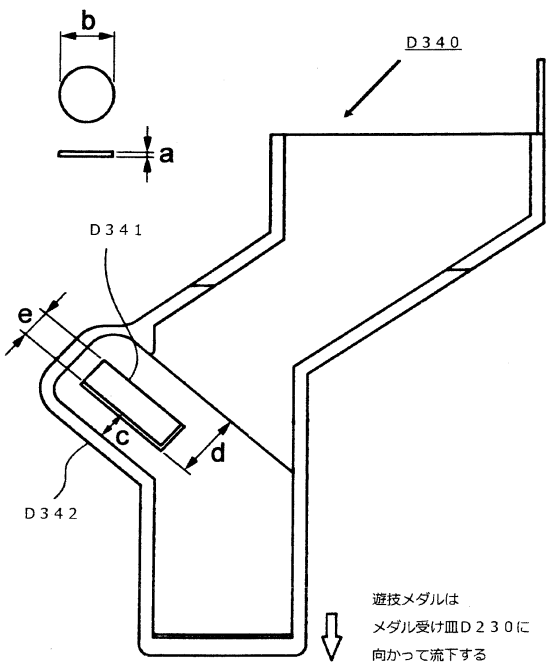
【図１１５】



(図115)

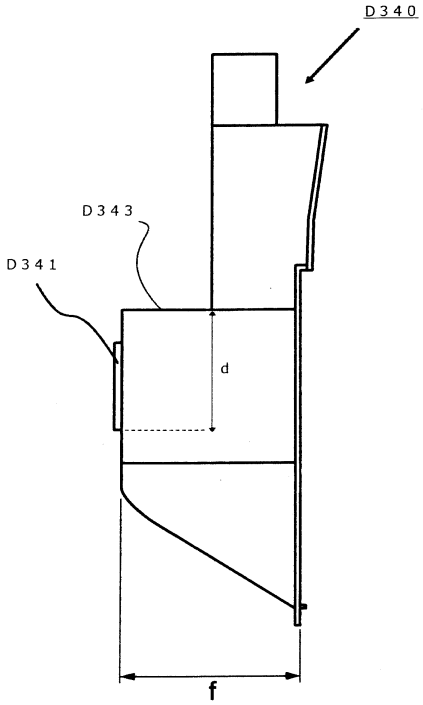
【図１１６】

(図１１６)



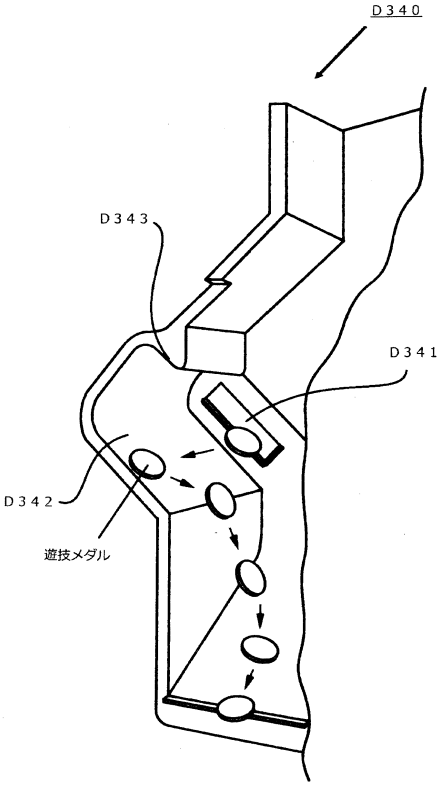
【図１１７】

(図１１７)



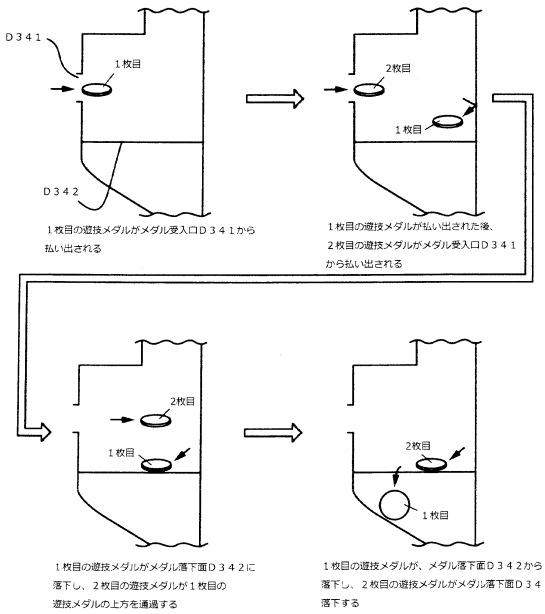
【図１１８】

(図１１８)

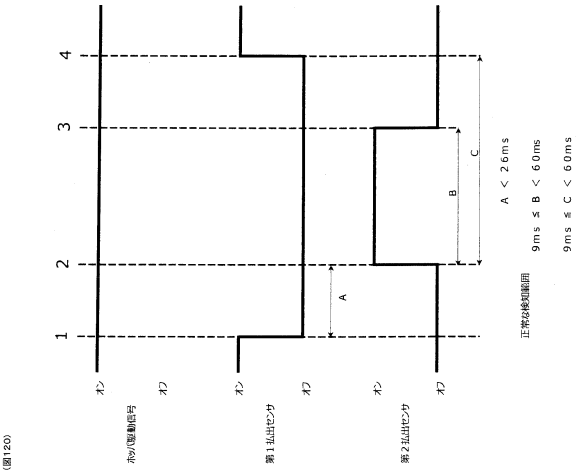


【図１１９】

(図１１９)



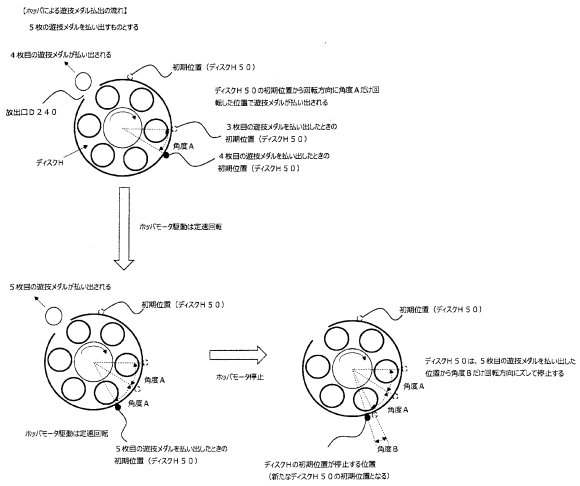
【図１２０】



(図120)

【図１２１】

（図121）



【図１２２】

（図122）

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン１】

Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目は、同一のチャンネルにて精算に対応する精算中の音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
Ｎ遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第１リール停止受付に係るコマンド	第１リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第２リール停止受付に係るコマンド	第２リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第３リール停止受付に係るコマンド	第３リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
Ｎ＋１遊技目	10	精算の開始に係るコマンド	Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する Ｎ遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を開始する
	11	精算の終了に係るコマンド	Ｎ＋１遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了する

処理の流れ

【図１２３】

（図123）

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン２】

精算に対応する払出音を出力するチャンネルは、所定のエラー（ドア開放エラー）フラグ検出時に出力されるエラー音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
Ｎ遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第１リール停止受付に係るコマンド	第１リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第２リール停止受付に係るコマンド	第２リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	8	第３リール停止受付に係るコマンド	第３リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
Ｎ＋１遊技目	10	ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド	ドア開放エラー報知音を、精算に対応する精算中の音と同チャンネルにて出力する Ｎ遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目に係るドア開放エラー報知音の出力を開始する

処理の流れ

【図１２４】

（図124）

【ウエイト処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理】

Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目は、同一のチャンネルにてスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
Ｎ遊技目	1	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
		副制御基板側のスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	主制御基板側からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力し続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	4	第１リール停止受付に係るコマンド	第１リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	5	第２リール停止受付に係るコマンド	第２リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	6	第３リール停止受付に係るコマンド	第３リール停止受付に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	7	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
Ｎ＋１遊技目	8	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を出力する
	9	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	Ｎ遊技目とＮ＋１遊技目とで、スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を同チャンネルにて出力する Ｎ遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を終了し、Ｎ＋１遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を開始する

処理の流れ

【図１２５】

（図125）

【払出処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン１】

ホッパからのメダル払出音を出力するチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
N＋1遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する メダル払出音を出力する
	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）を、メダル払出音と同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N＋1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウエイト音）の出力を開始する

処理の流れ

【図１２６】

（図126）

【払出処理中の主制御基板⇒副制御基板　通信不可時の処理　パターン２】

N遊技目とN＋１遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N＋1遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	＼	主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	N遊技目とN＋1遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N＋1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する

処理の流れ

【図１２７】

（図127）

ＢＢ非作動時

条件装置	投入数	払出数	面数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値	
1種ＢＢ単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0	
1種ＢＢ＋チェリー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0	
2種ＢＢ単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0	再遊技なし
2種ＢＢ＋チェリー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0	入賞ＯＵＴ 1.2372589
再遊技	3	3	9000	0.137329102	1	0.411987305	0.411987305	入賞出玉率 222.8%
ベル	3	7	19400	0.138691406	1	0.476074219	1.11083984	再遊技込み
スイカ	3	15	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01487732	入賞ＯＵＴ 1.6492462
シンボル	3	14	65	0.000991821	1	0.002975464	0.013885	入賞出玉率 170.5%
チェリー	3	4	1600	0.024414063	1	0.073242188	0.09765625	
ハズレ	3	0	43606	0.665374756	1	1.996124268	0	
1種合算	3	22.5	400	0.006103516	24	0.439453125	3.29589844	1種合算出玉率 750.0%
2種合算	3	22.5	400	0.006103516	8	0.146484375	1.09863281	2種合算出玉率 750.0%
内部中	3	0	290	0.004425049	1	0.013275146	0	
					合計	3.599212646	8.04377747	
					合計出玉率		167.9%	

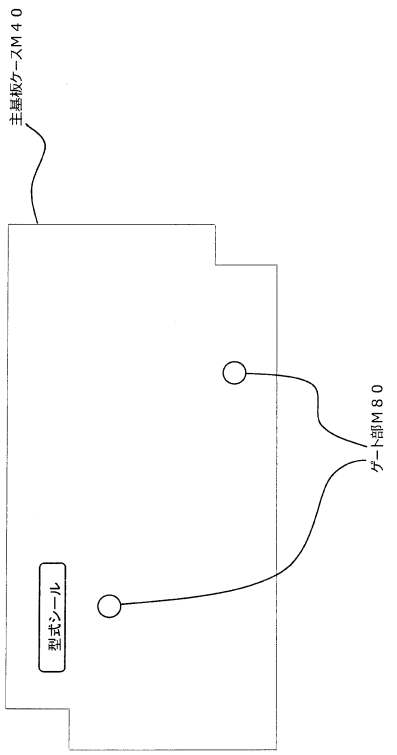
１種ＢＢ作動中

条件装置	投入数	払出数	面数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種ＢＢ単独	2	0	0	0	1	0	0
1種ＢＢ＋チェリー	2	0	0	0	1	0	0
2種ＢＢ単独	2	0	0	0	1	0	0
2種ＢＢ＋チェリー	2	0	0	0	1	0	0
再遊技	2	0	0	0	1	0	0
ベル	2	15	63416	0.967651367	1	1.935302734	14.5147705
スイカ	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
シンボル	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
チェリー	2	15	2000	0.030517578	1	0.061035156	0.45776367
ハズレ	2	0	0	0	0	0	0
						2	15
						750%	限定数３枚時 払出数期待値 22.5

２種ＢＢ作動中

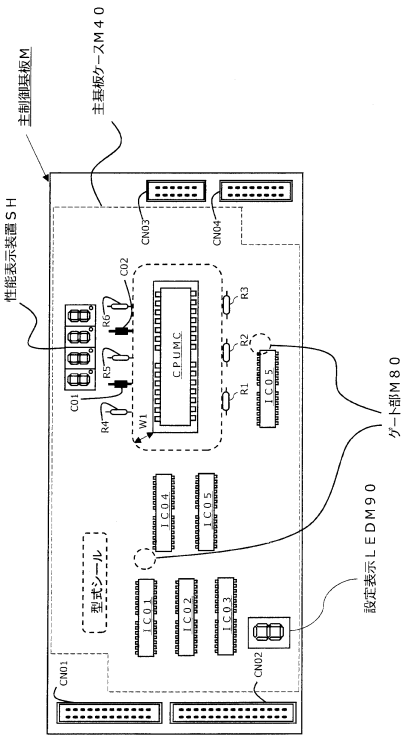
条件装置	投入数	仮想払出数	面数（分母65536）	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
ベル	2	15	65536	1	1	2	15
						2	15
						750%	限定数３枚時 払出数期待値 22.5

【図１２８】



（図128）

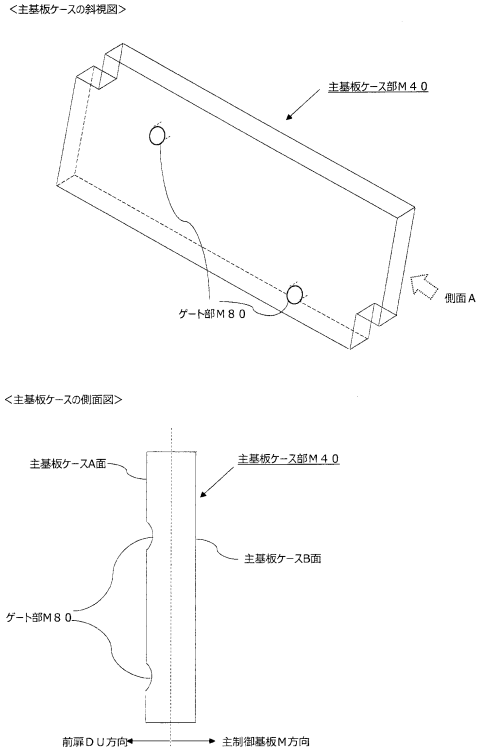
【図１２９】



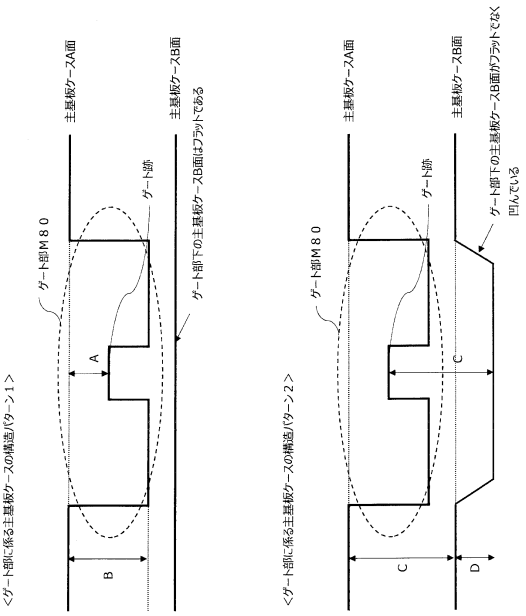
(図129)

【図１３０】

(図130)

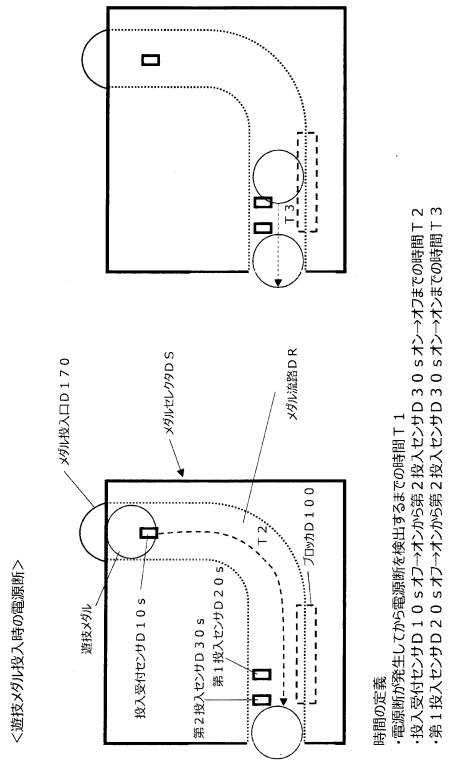


【図１３１】



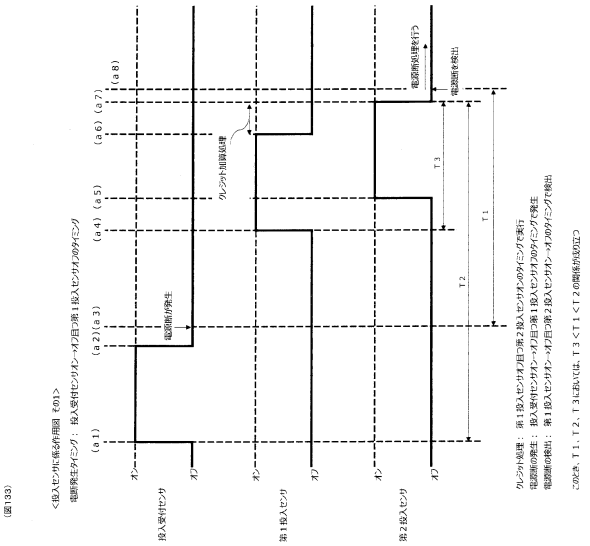
(図131)

【図１３２】

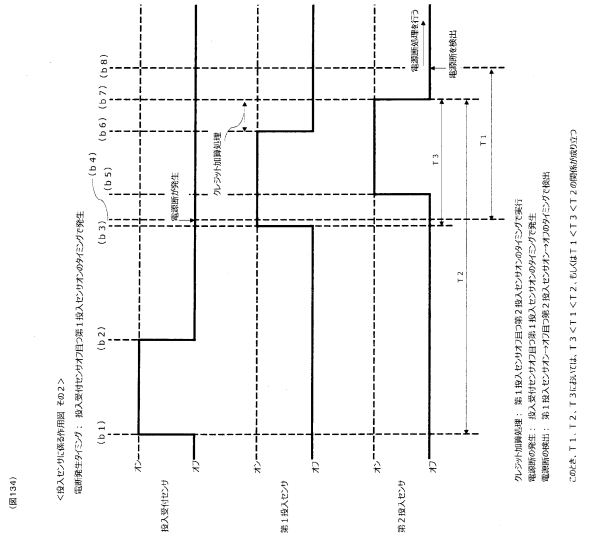


(図132)

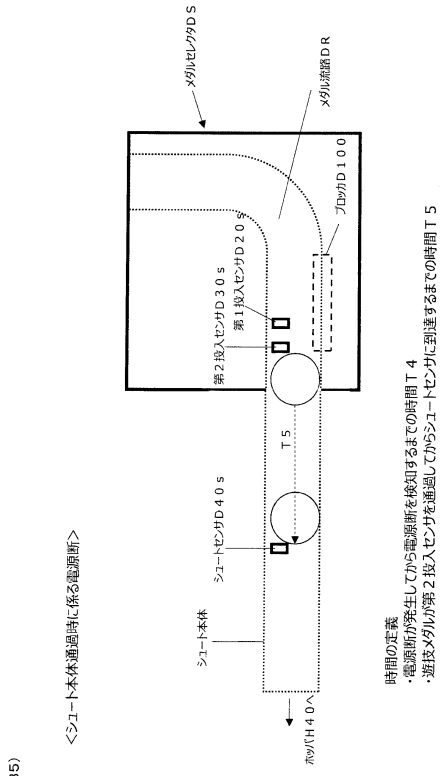
【図１３３】



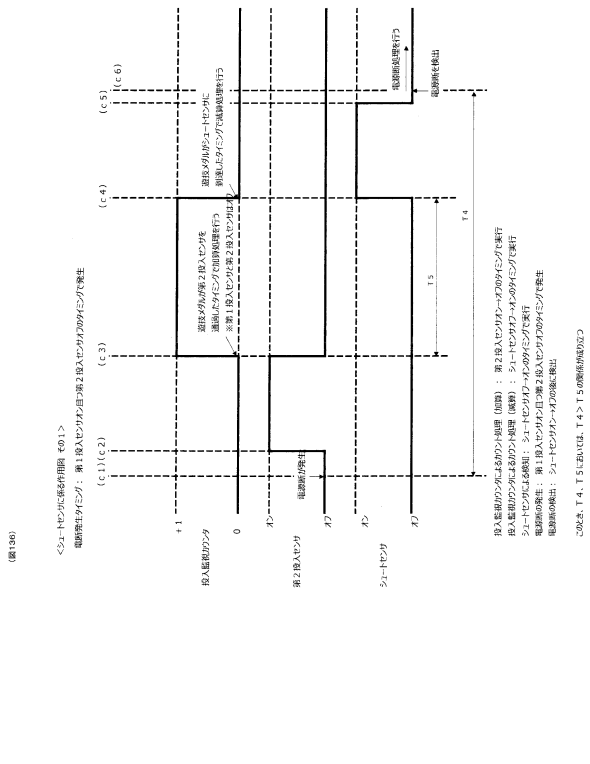
【図１３４】



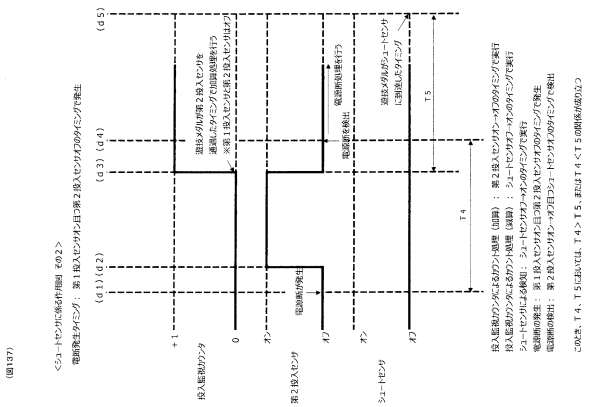
【図１３５】



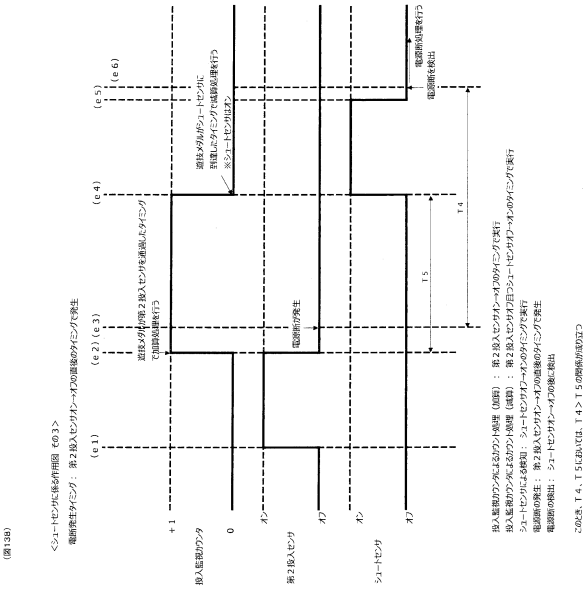
【図１３６】



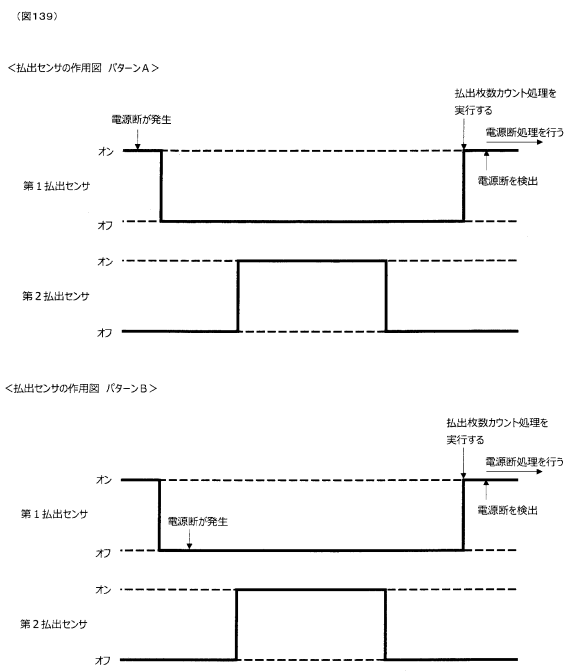
【図１３７】



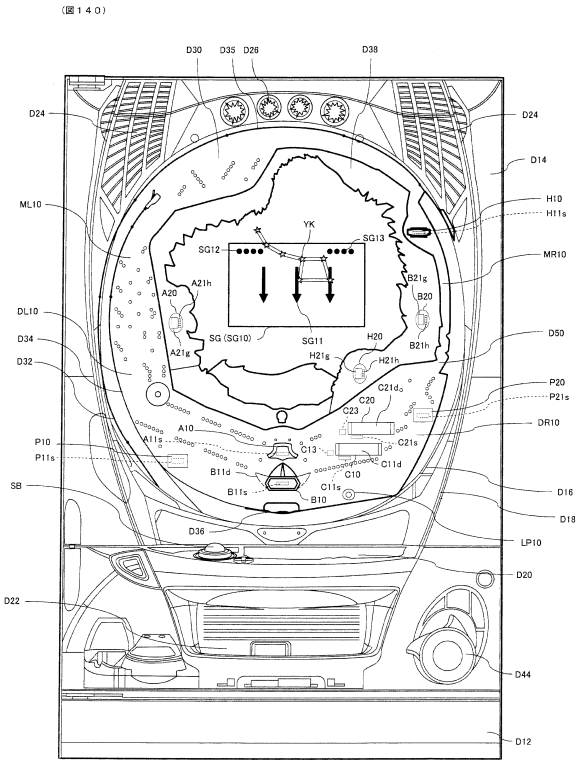
【図１３８】



【図１３９】

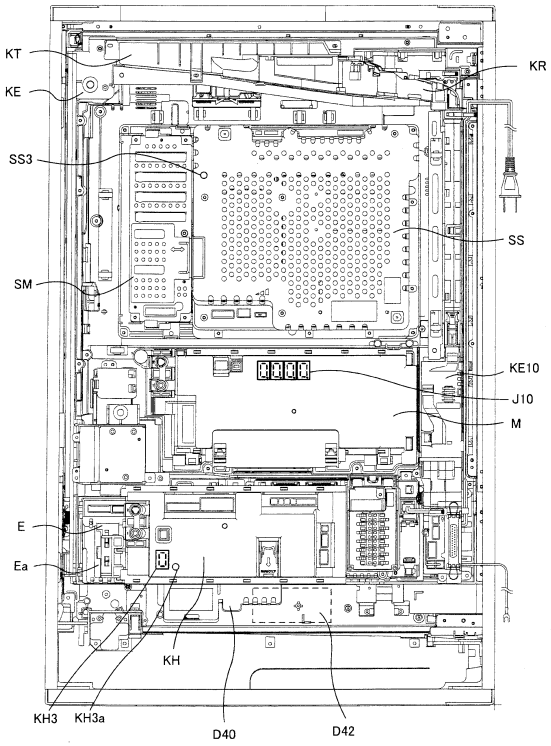


【図１４０】



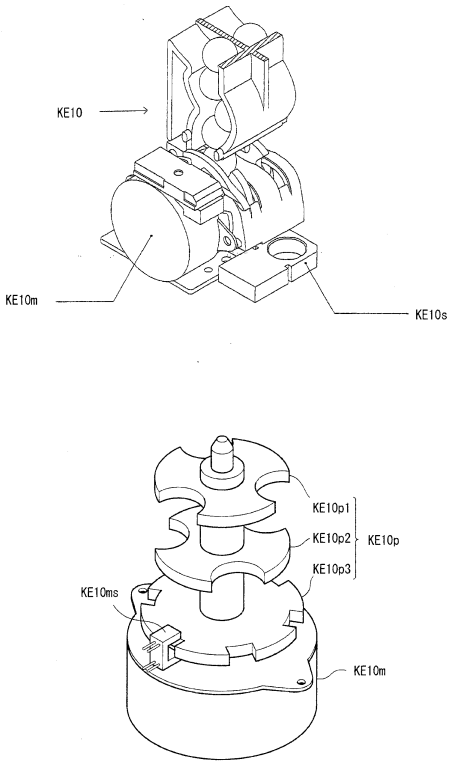
【図１４１】

（図141）



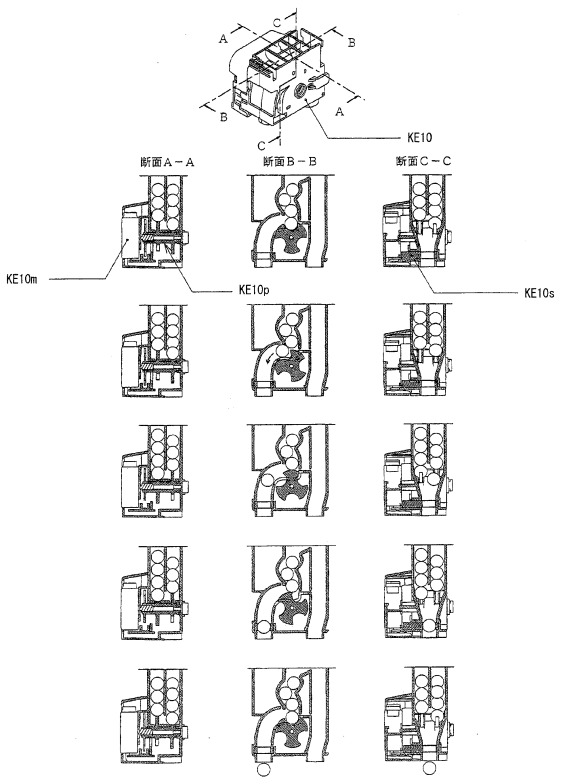
【図１４２】

（図１４２）

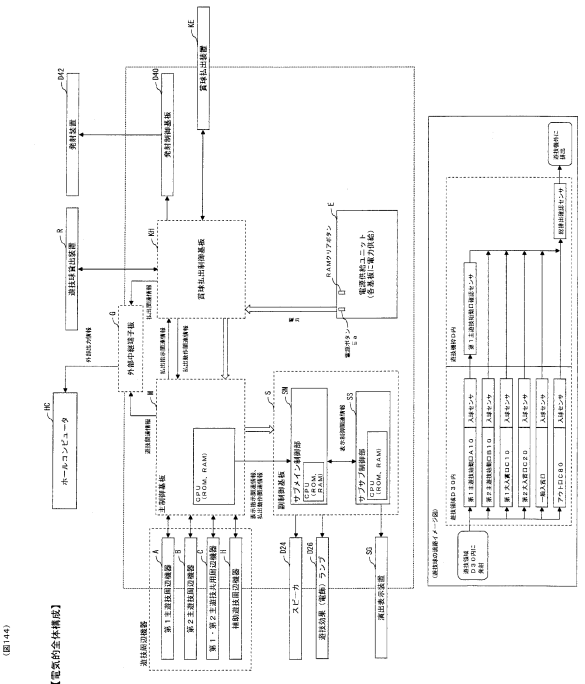


【図１４３】

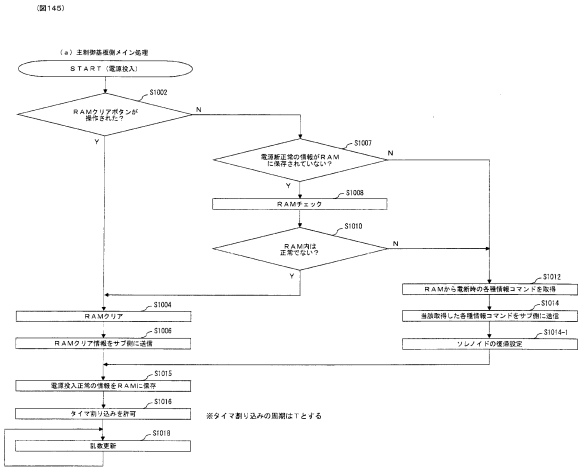
（図１４３）



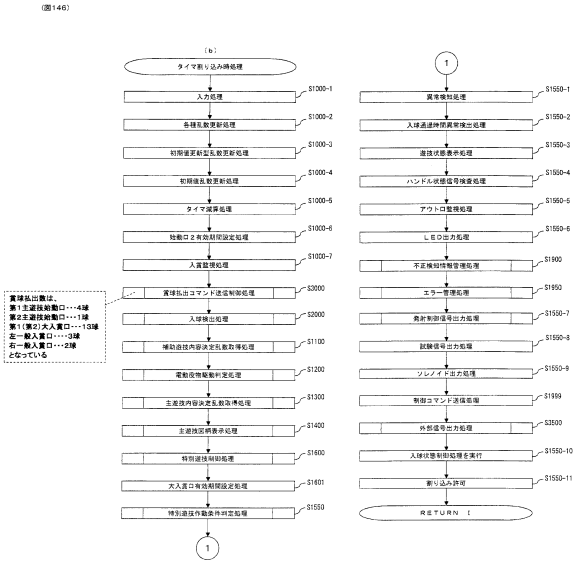
【図１４４】



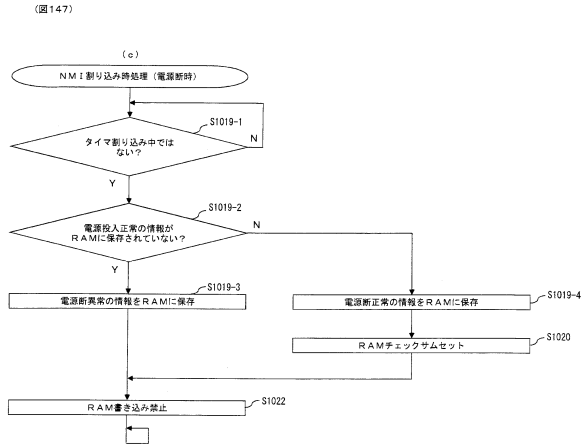
【図１４５】



【図１４６】

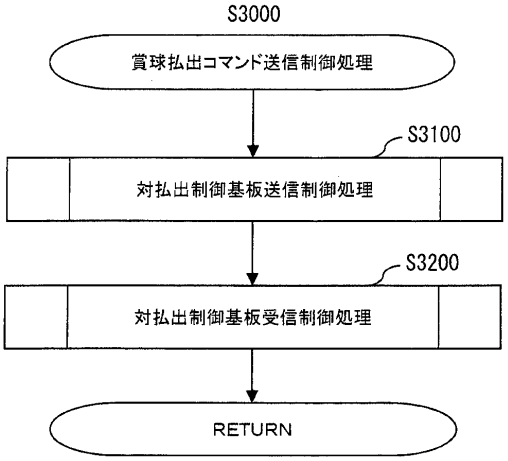


【図１４７】



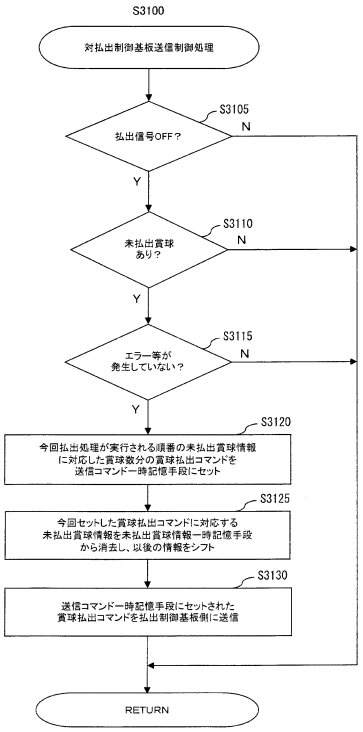
【図１４８】

（図148）



【図１４９】

（図149）



【図１５０】

（図150）

賞球払出コマンド

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	A			

払出関連情報

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー
0	無
1	有

F	賞球装置エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タンエラー
0	無
1	有

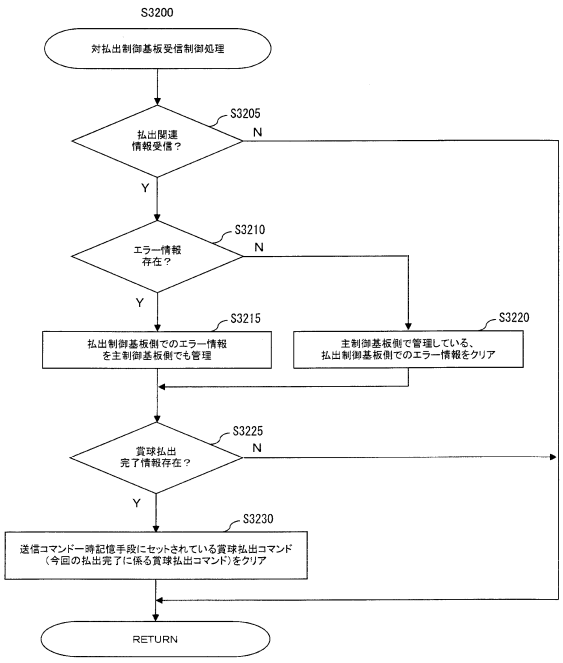
D	球経路エラー
0	無
1	有

H	払出状態
0	払出完了
1	払出未完了

E	払出モータエラー
0	無
1	有

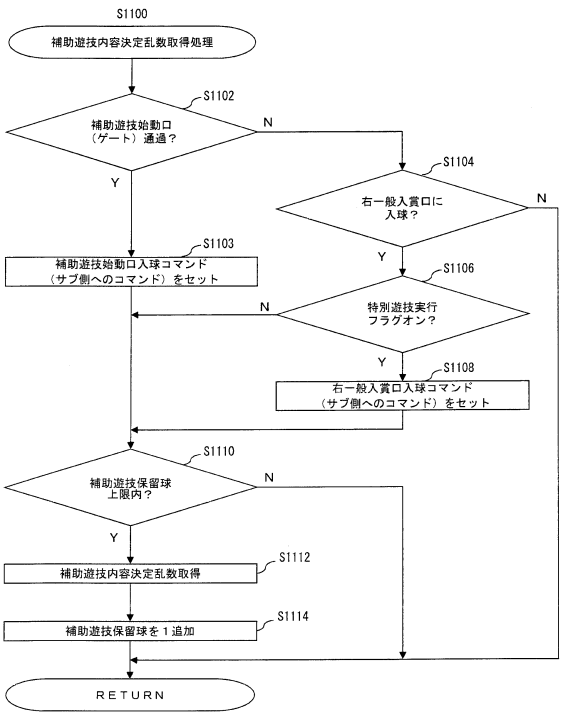
【図１５１】

（図151）



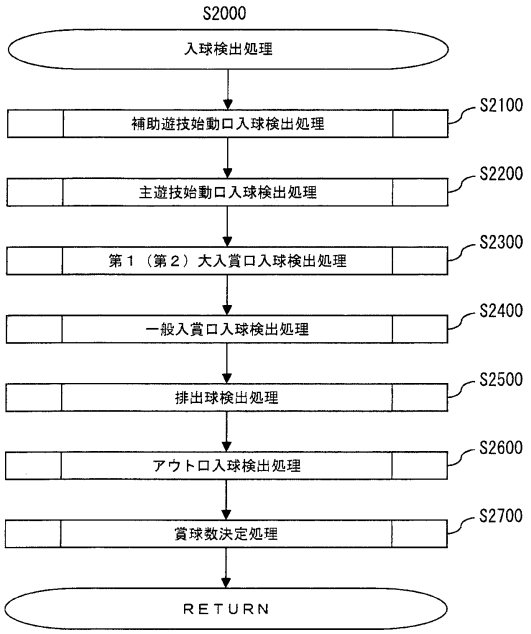
【図１５２】

（図152）



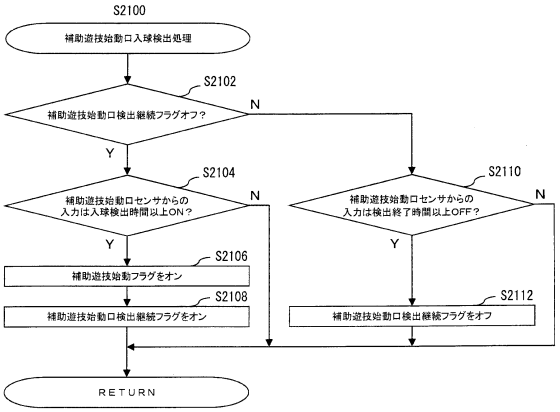
【図１５３】

（図153）



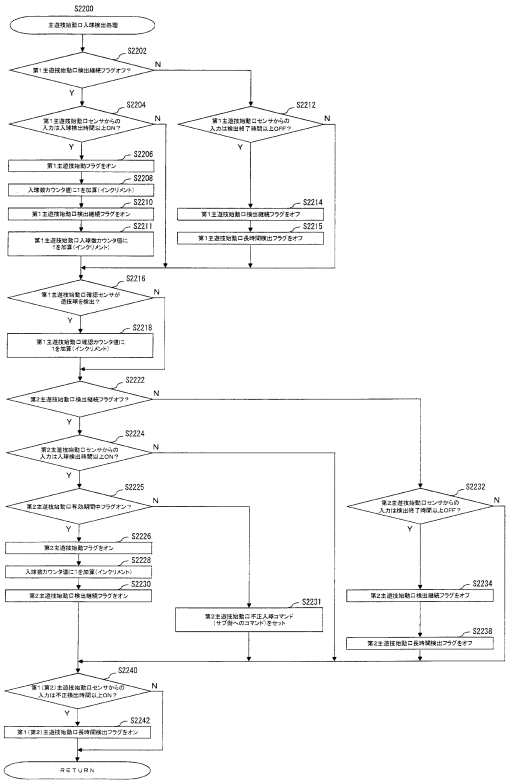
【図１５４】

（図154）



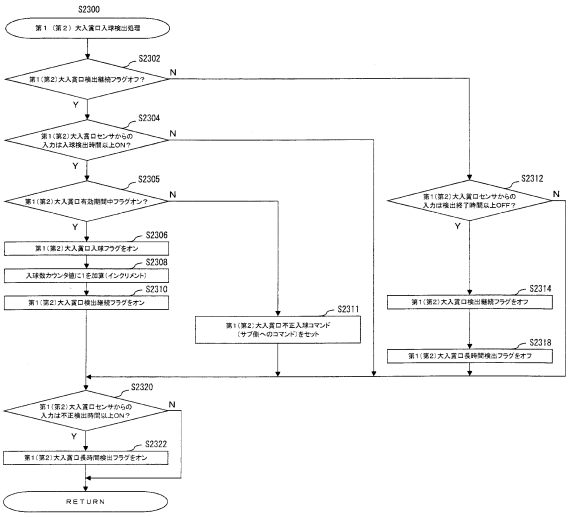
【図１５５】

（図155）



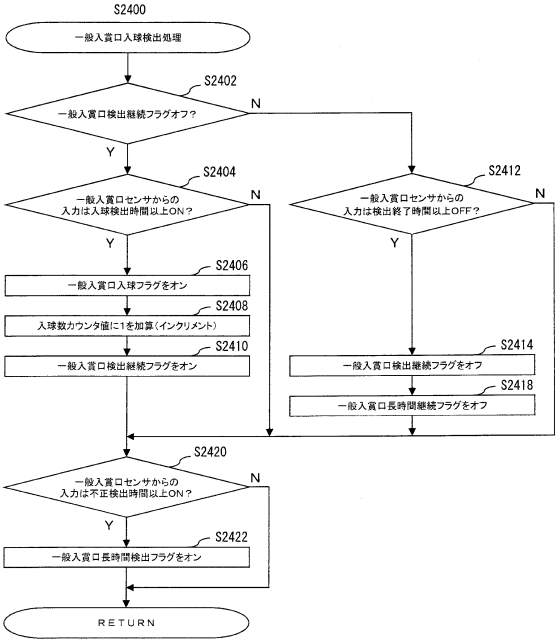
【図１５６】

（図156）



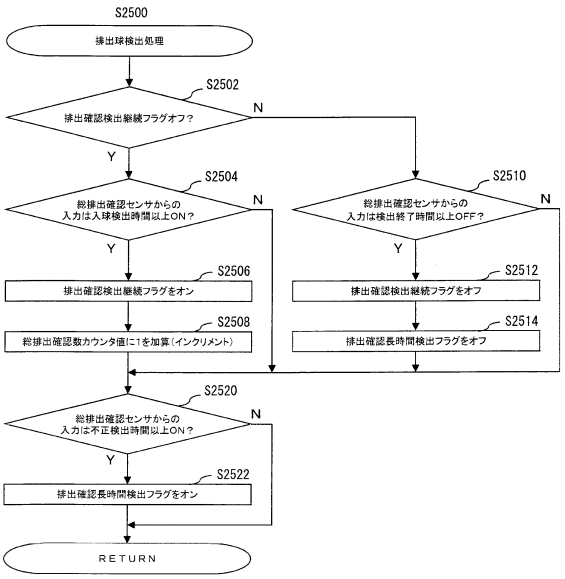
【図１５７】

（図157）



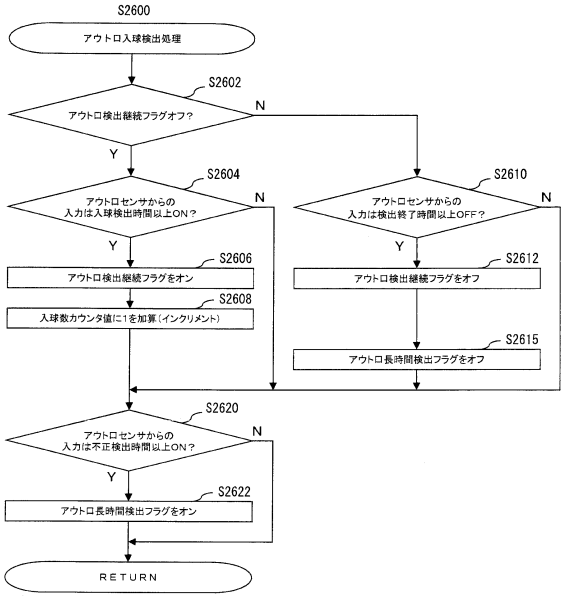
【図１５８】

（図158）



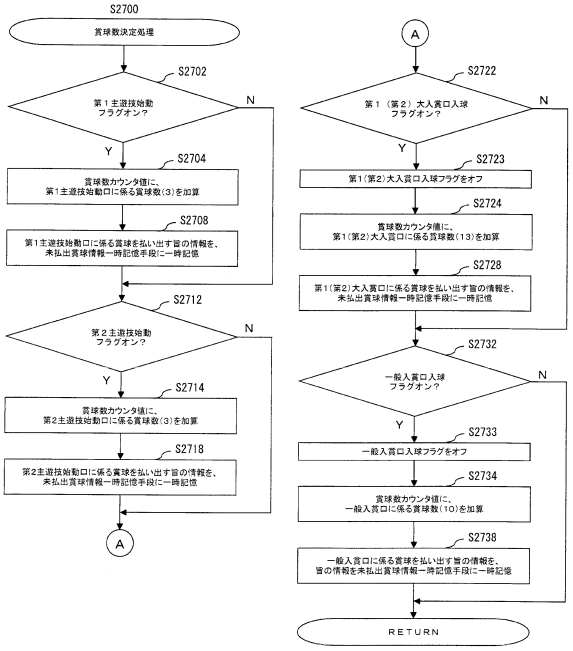
【図１５９】

（図159）



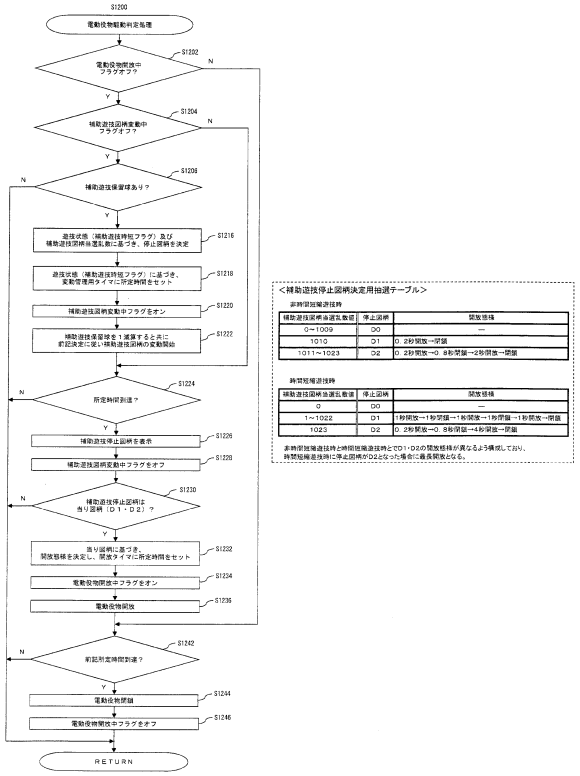
【図１６０】

（図160）



【図１６１】

（図161）



<補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

非時間短縮遊技時

補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0～1009	D0	—
1010	D1	0．2秒開放→閉鎖
1011～1023	D2	0．2秒開放→0．8秒閉鎖→2秒開放→閉鎖

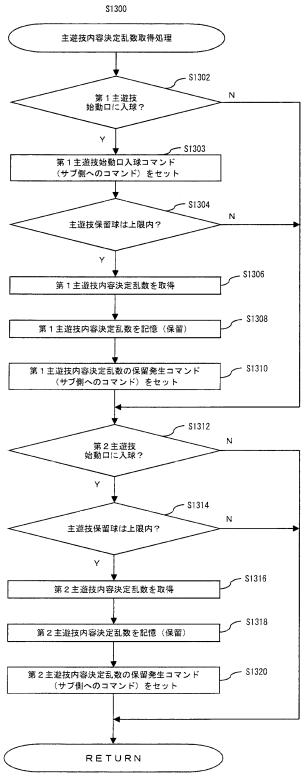
時間短縮遊技時

補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0	D0	—
1～1022	D1	1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→閉鎖
1023	D2	0．2秒開放→0．8秒閉鎖→4秒開放→閉鎖

非時間短縮遊技時と時間短縮遊技時とでD1・D2の開放態様が異なるよう構成しており、時間短縮遊技時に停止図柄がD2となった場合に最長開放となる。

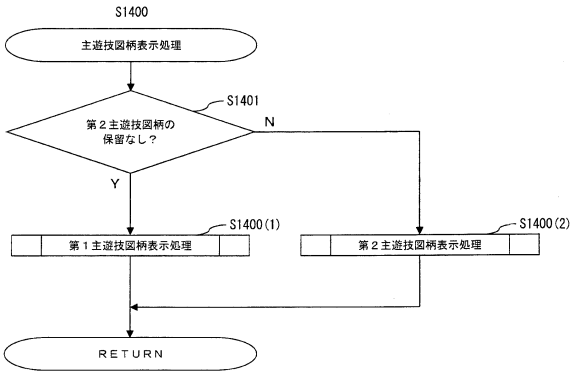
【図１６２】

（図162）



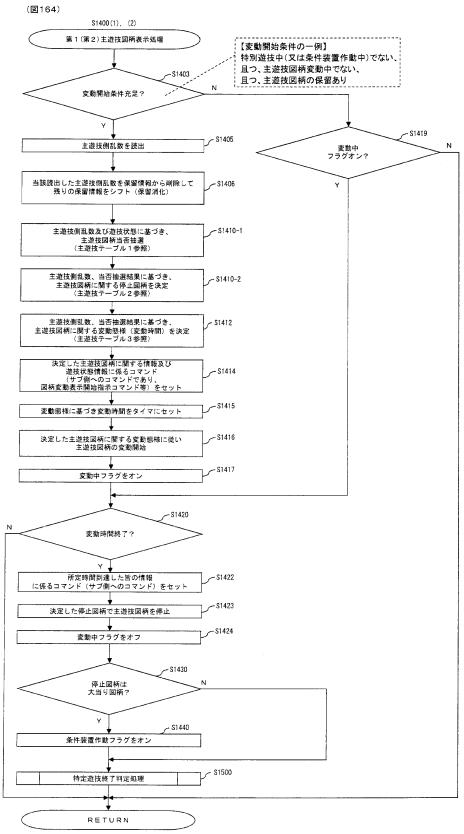
【図１６３】

（図163）

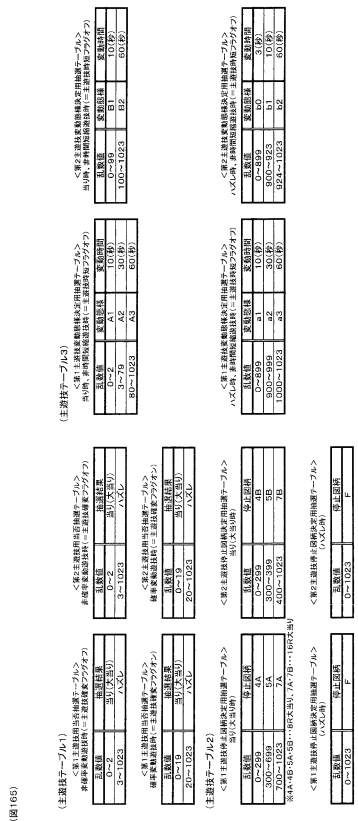


【図１６４】

（図164）

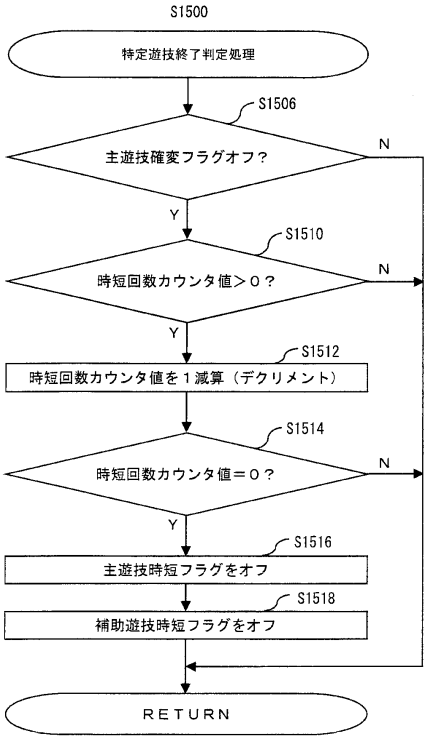


【図１６５】



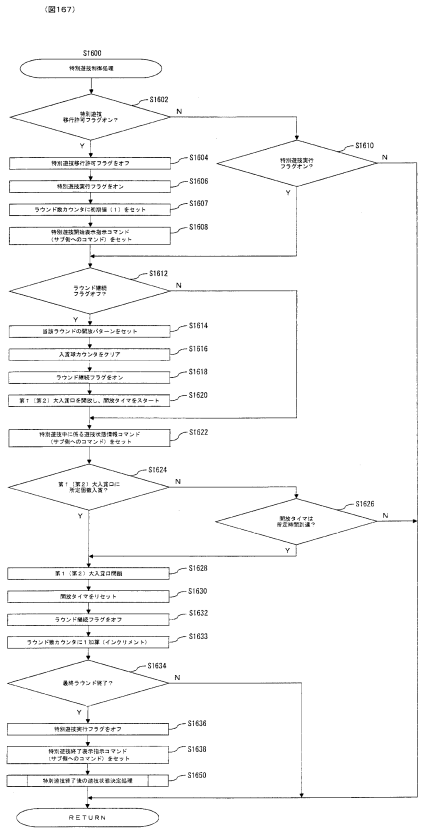
【図１６６】

（図166）



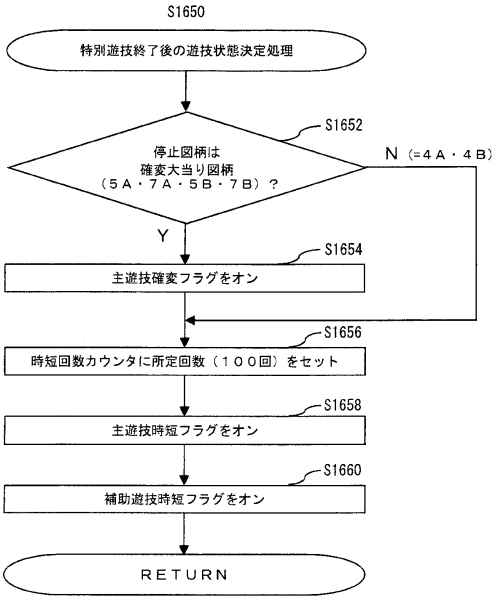
【図１６７】

（図167）



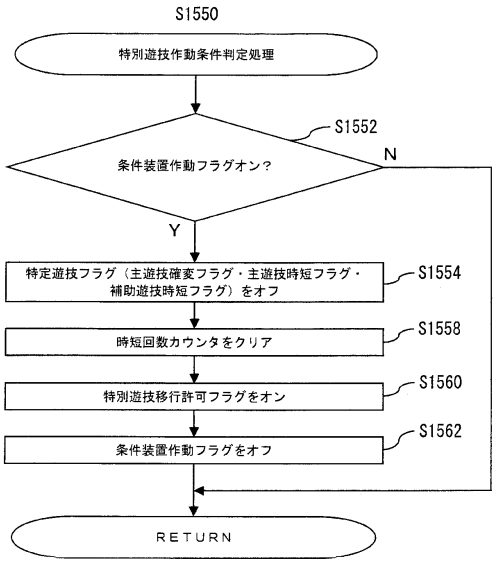
【図１６８】

（図168）



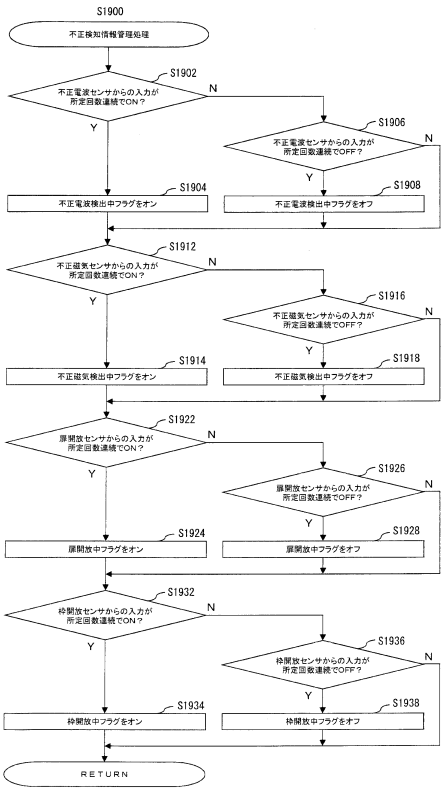
【図１６９】

（図169）



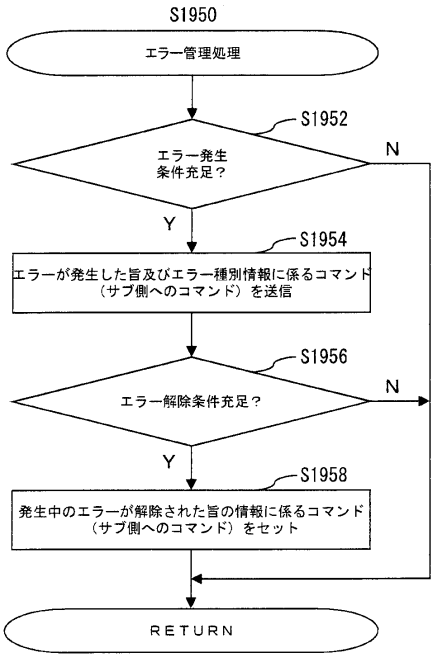
【図１７０】

（図170）



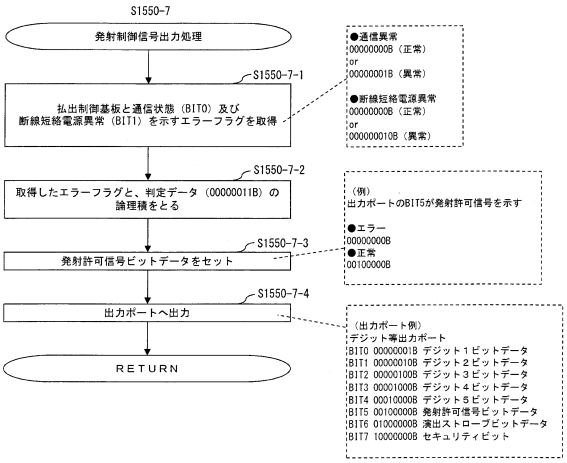
【図１７１】

（図171）

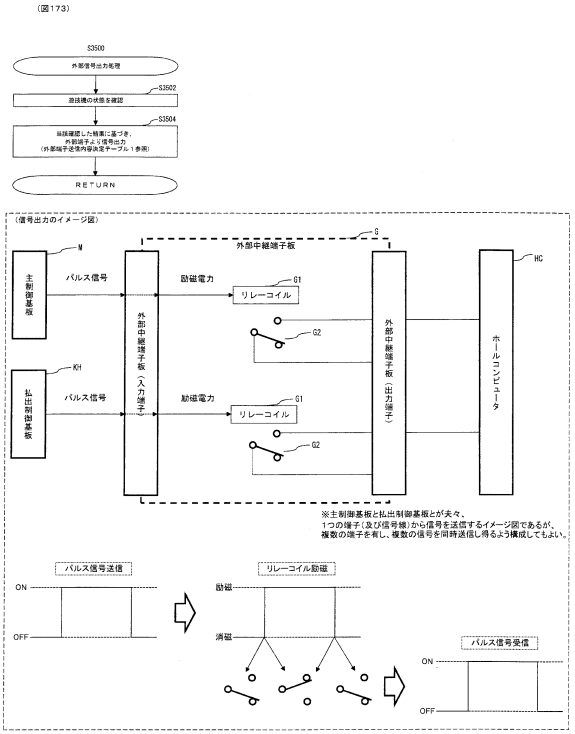


【図１７２】

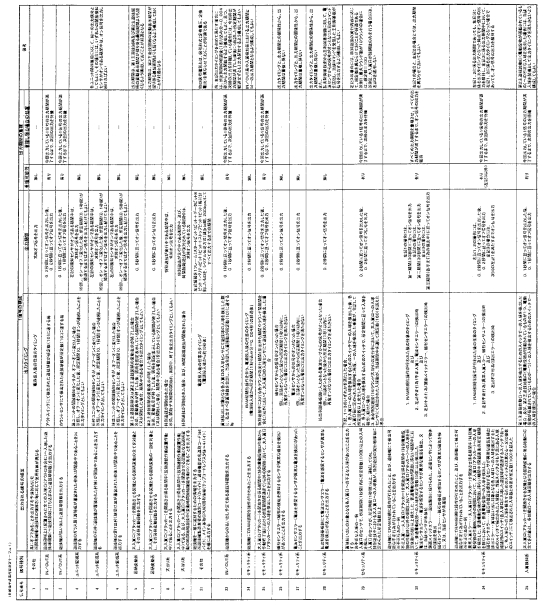
（図172）



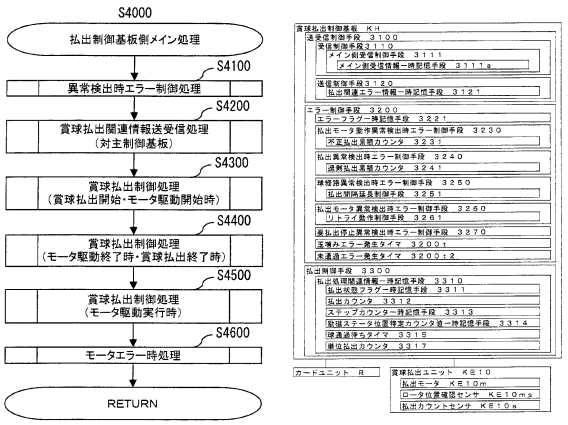
【図１７３】



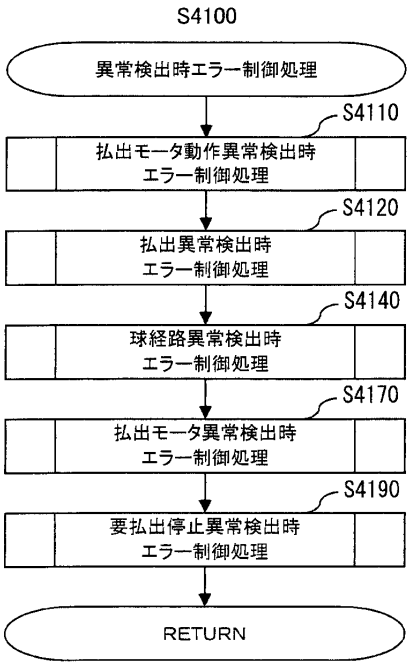
【図１７４】



【図１７５】

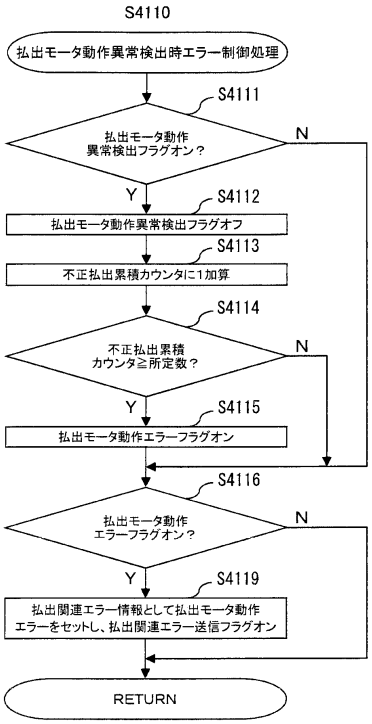


【図１７６】



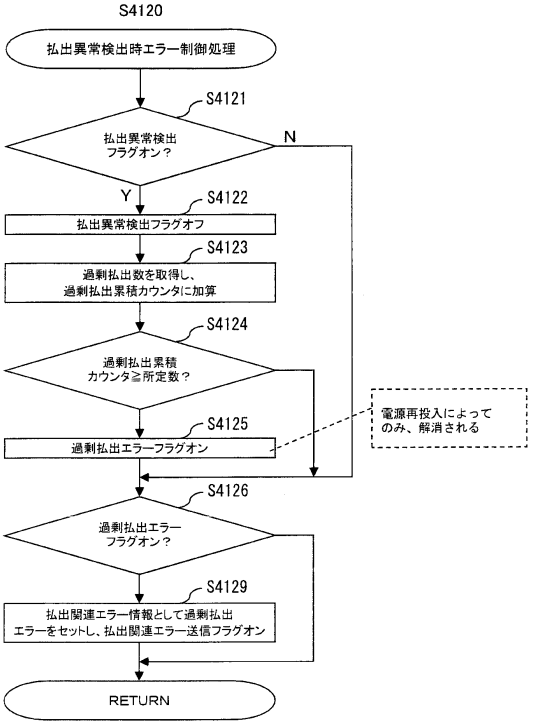
【図１７７】

（図177）



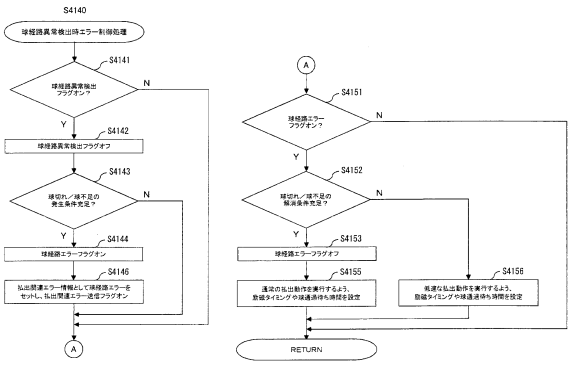
【図１７８】

（図178）



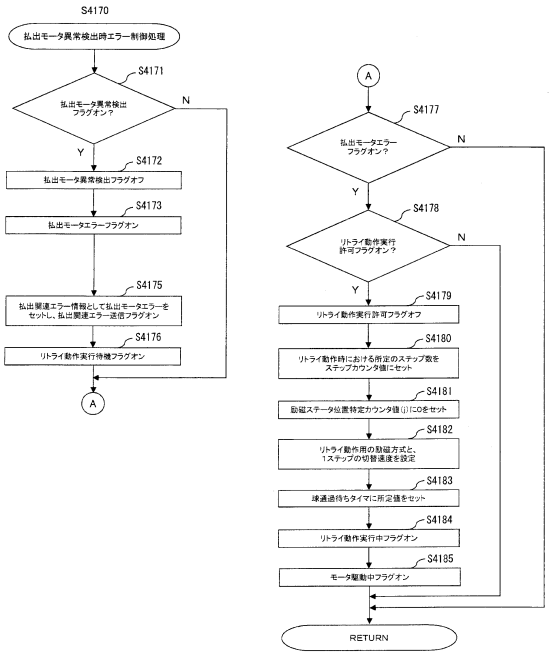
【図１７９】

（図179）

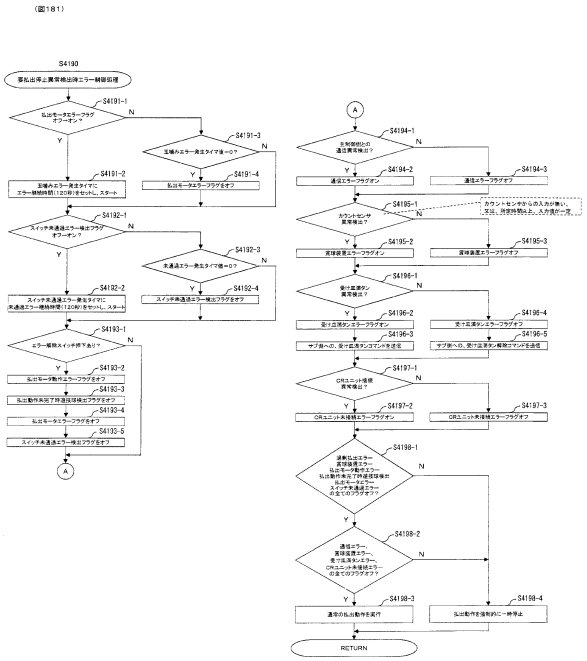


【図１８０】

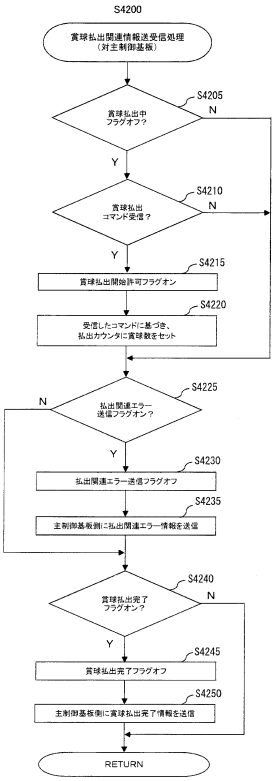
（図180）



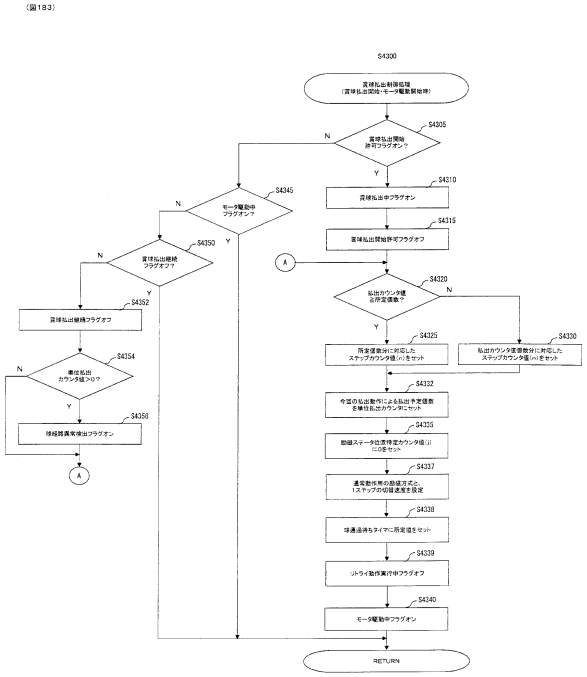
【図１８１】



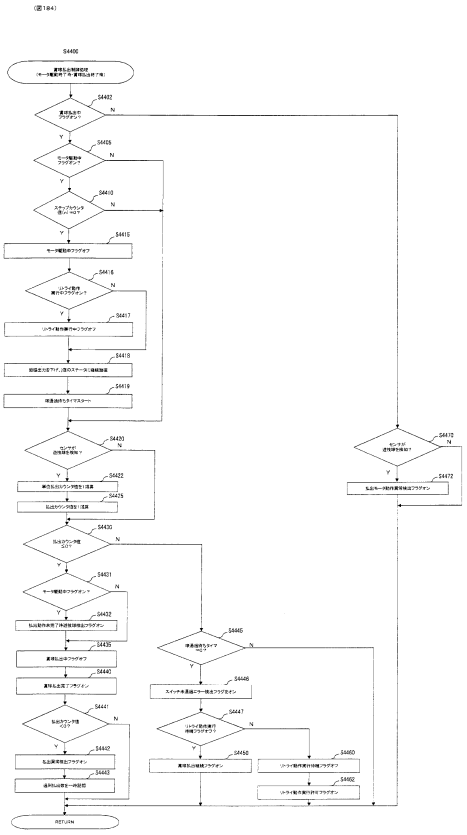
【図１８２】



【図１８３】

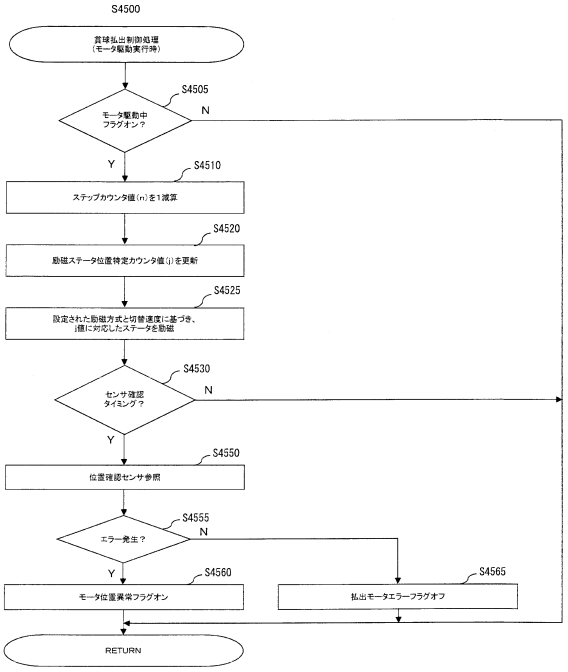


【図１８４】



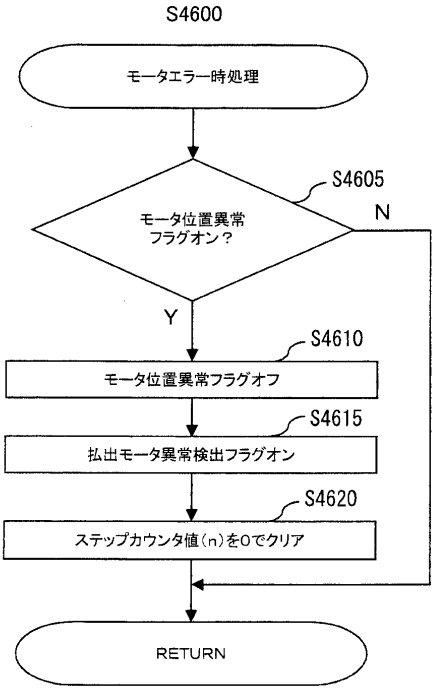
【図１８５】

(図185)



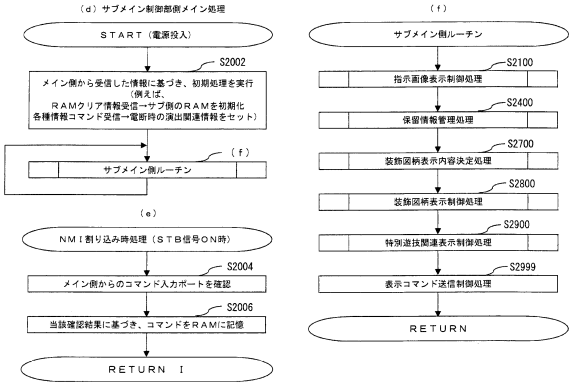
【図１８６】

(図186)



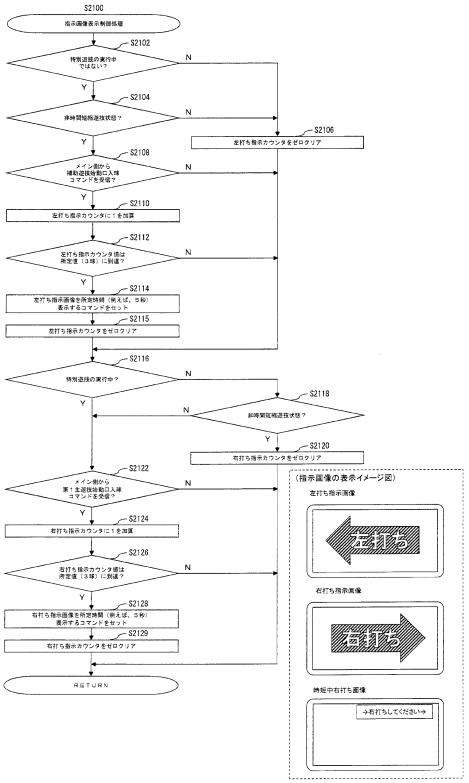
【図１８７】

(図187)



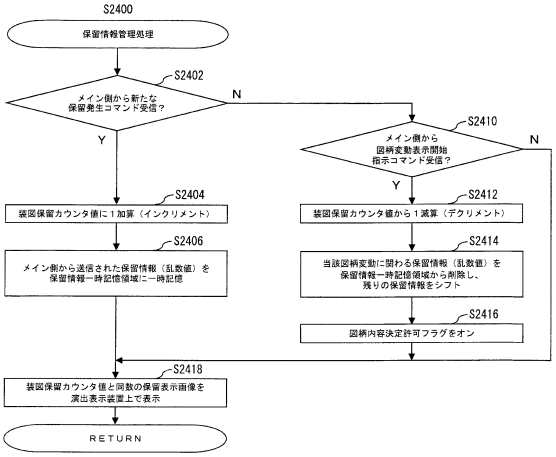
【図１８８】

(図188)



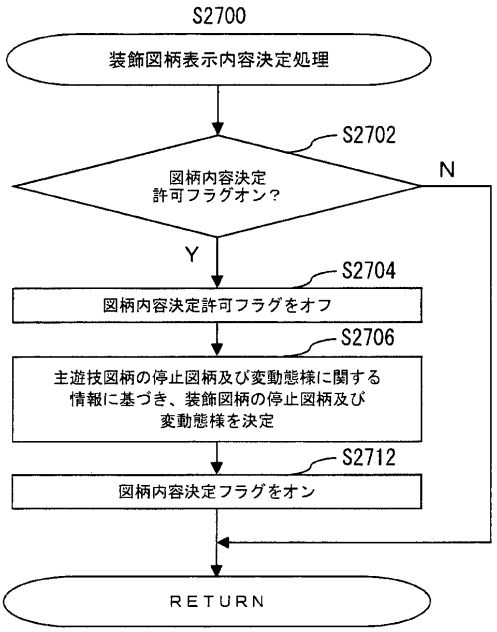
【図１８９】

（図189）



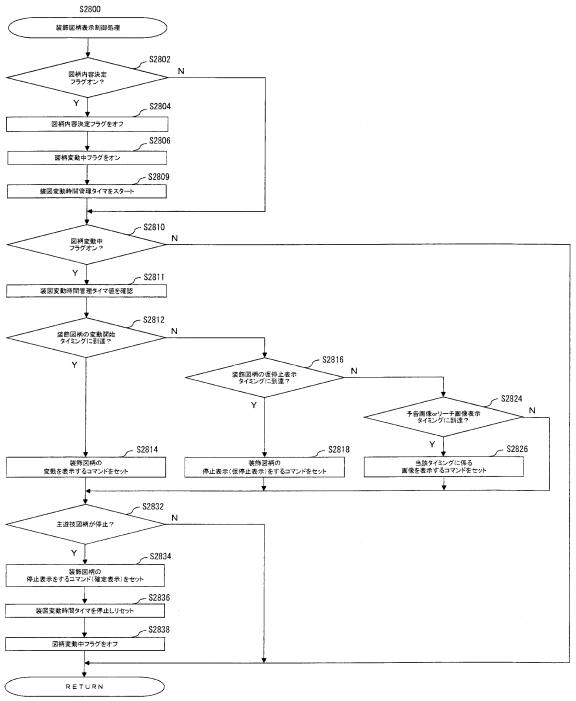
【図１９０】

（図190）



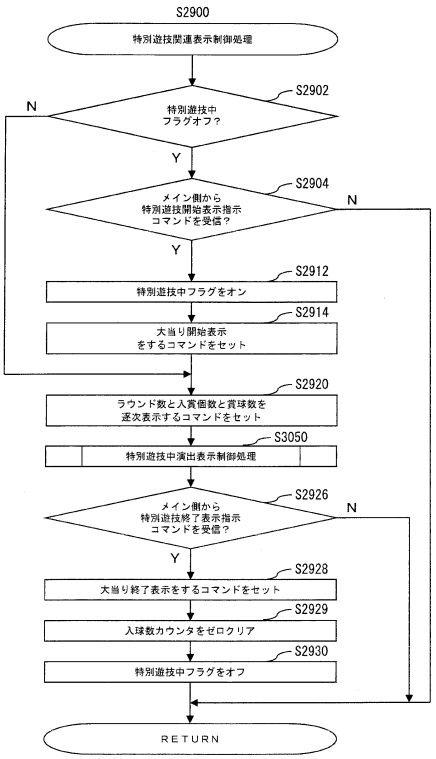
【図１９１】

（図191）



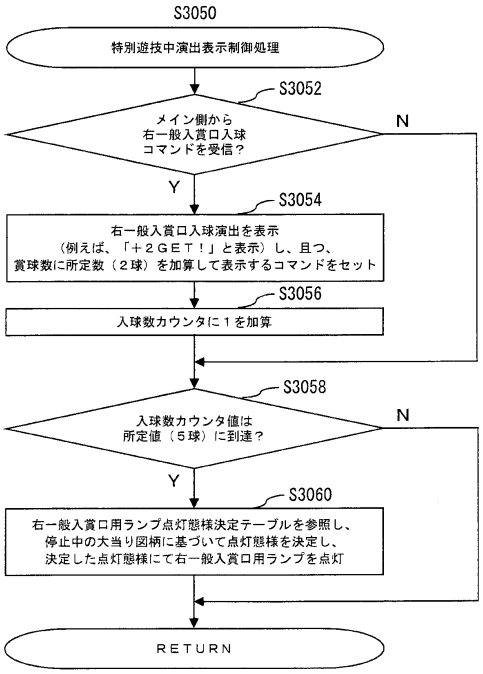
【図１９２】

（図192）



【図１９３】

（図193）



【図１９４】

（図194）

【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

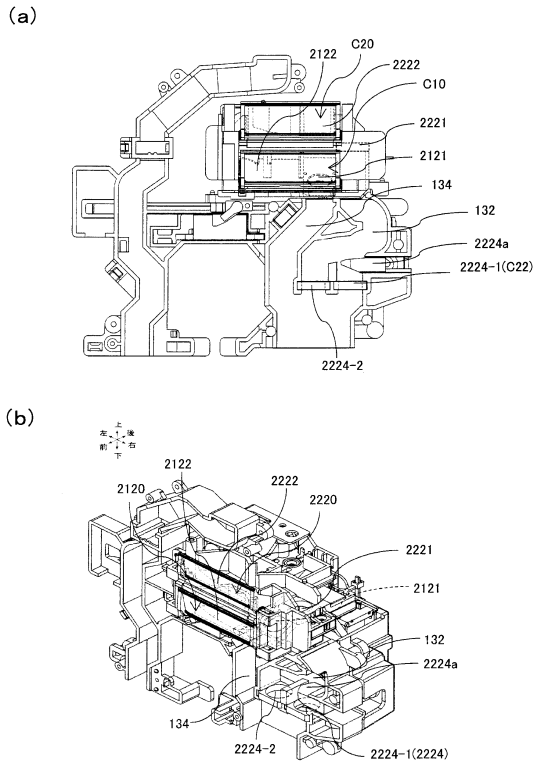
【確変大当り図柄停止時（5A、7A、5B、7B）】【非確変大当り図柄停止時（4A、4B）】

置数	点灯態様
0～29	虹色
30～429	赤色
430～749	緑色
750～949	青色
950～999	白色

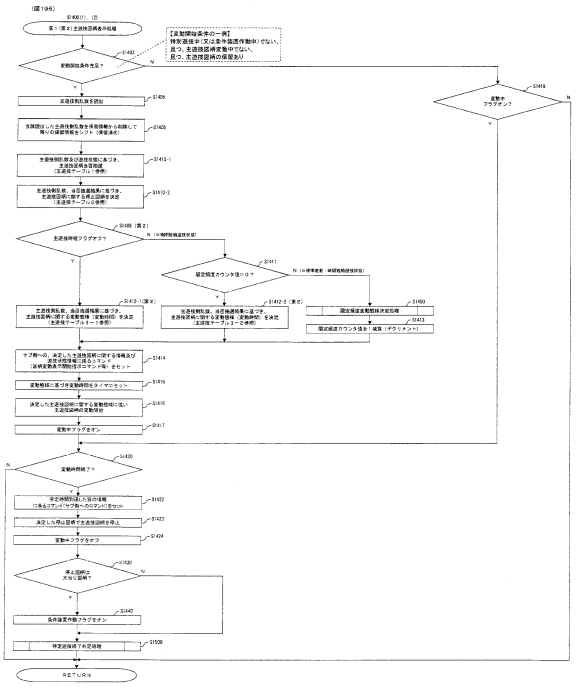
置数	点灯態様
—	虹色
0～99	赤色
100～299	緑色
300～649	青色
650～999	白色

【図１９５】

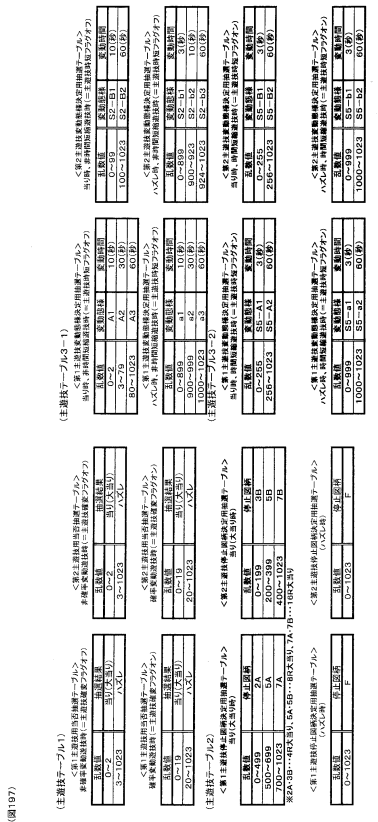
（図195）



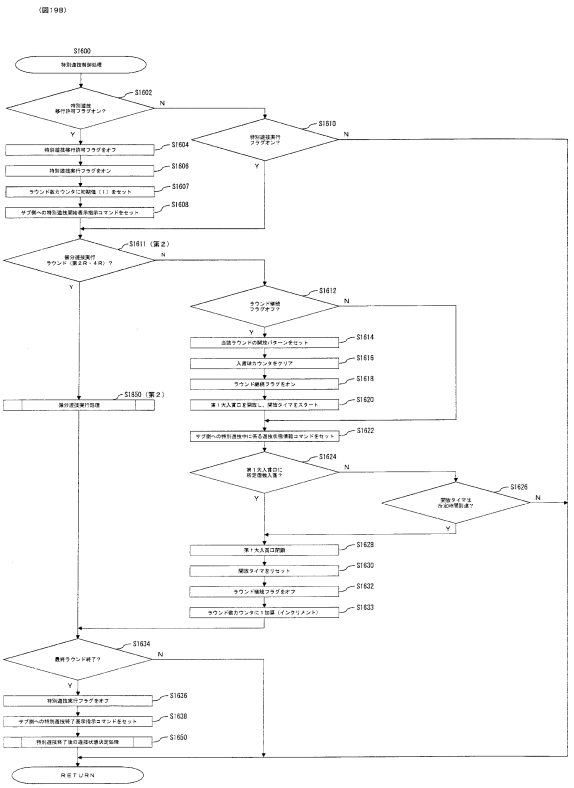
【図１９６】



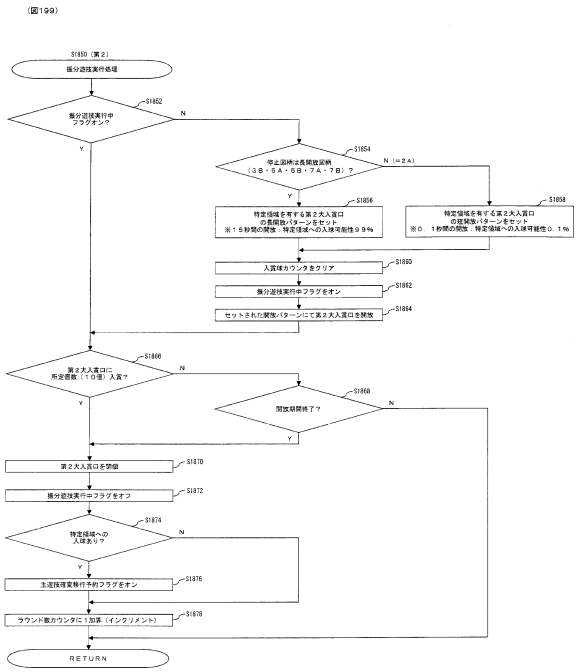
【図１９７】



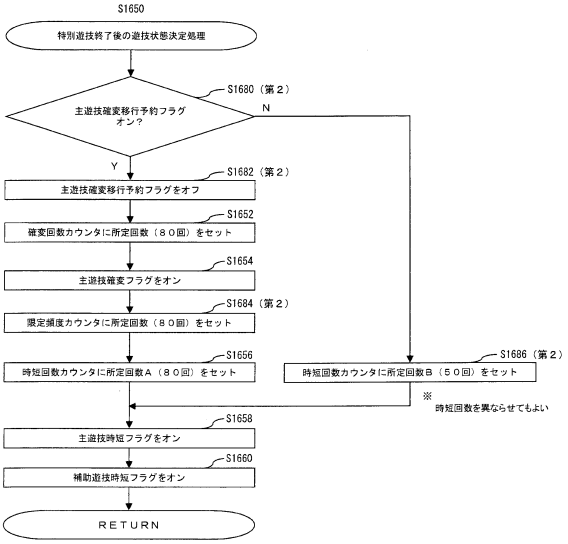
【図１９８】



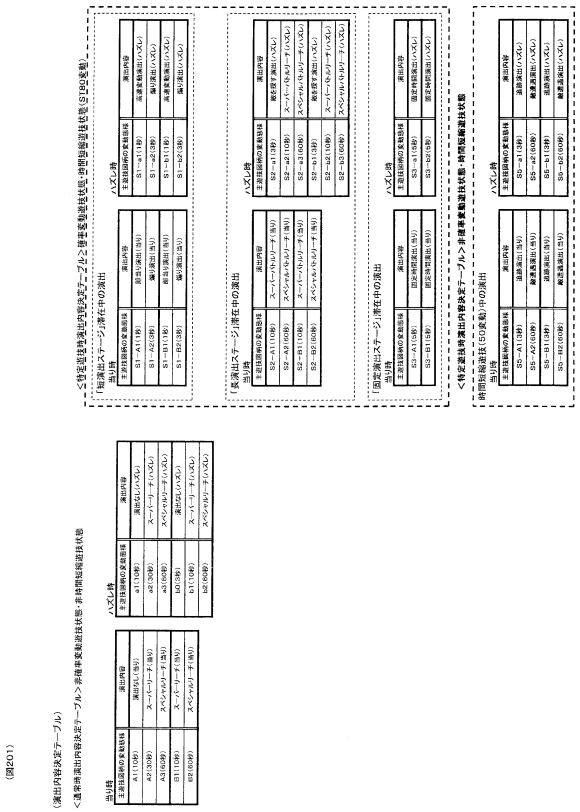
【図１９９】



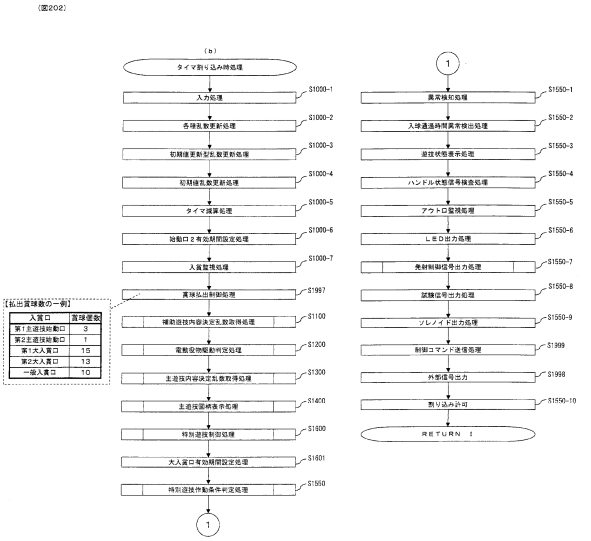
【図２００】



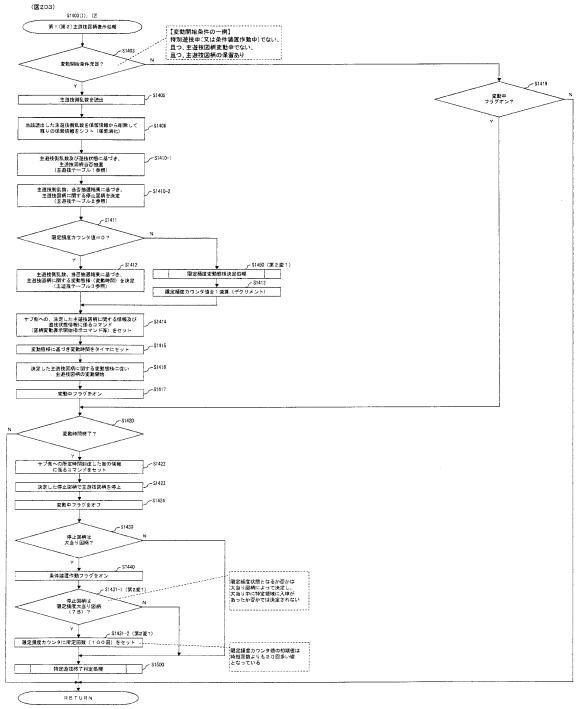
【図２０１】



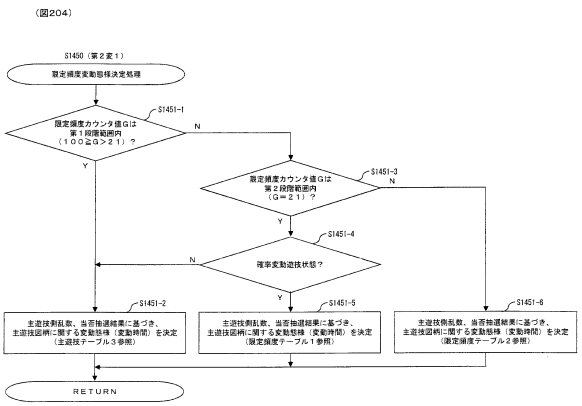
【図２０２】



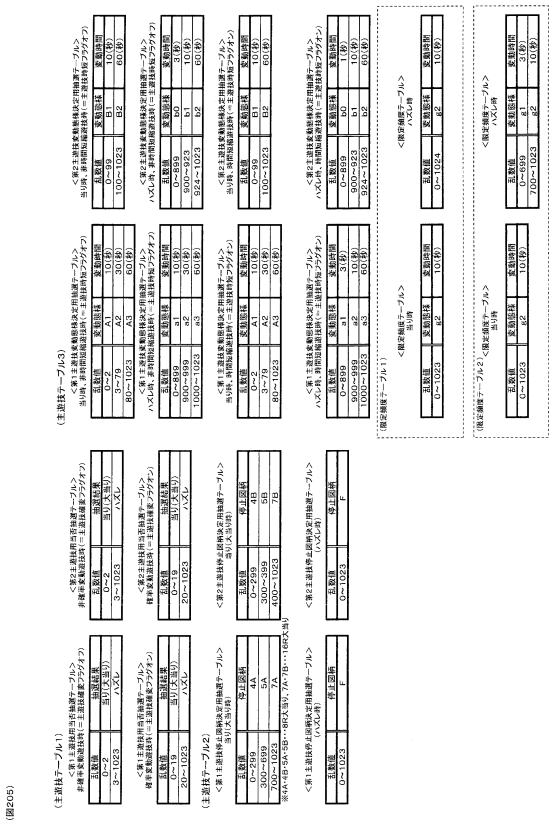
【図２０３】



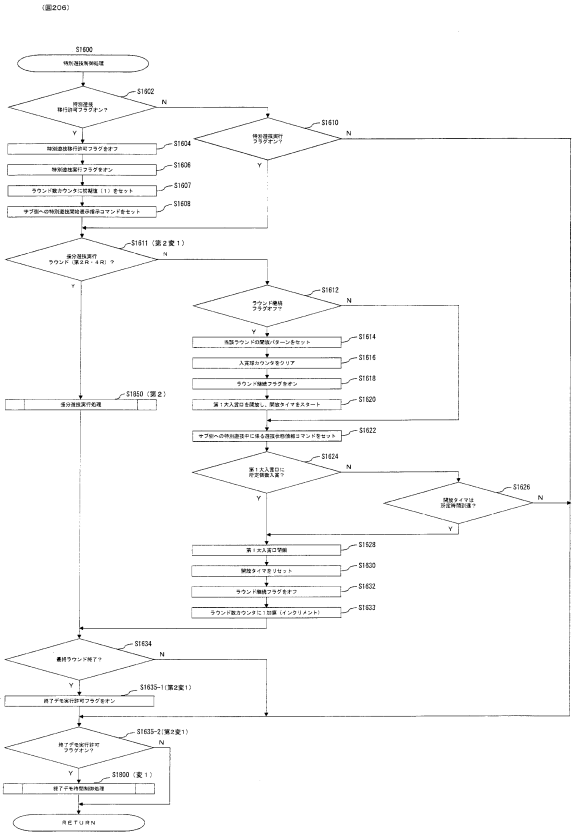
【図２０４】



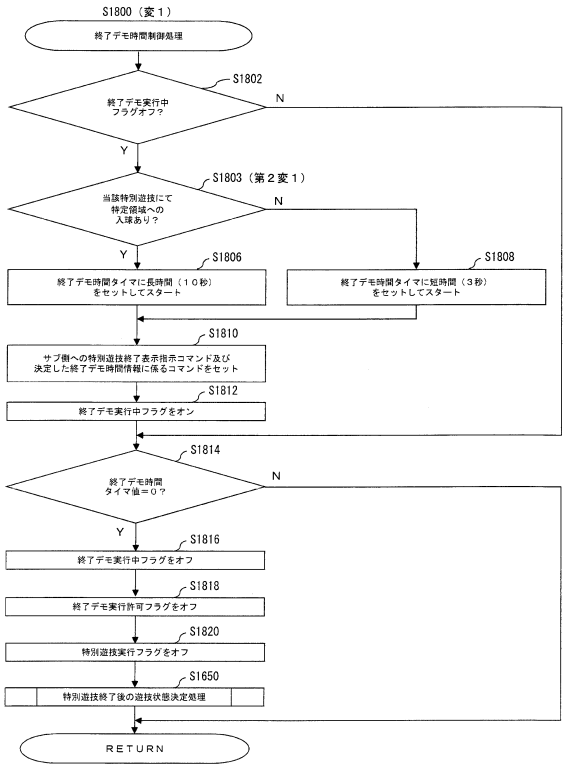
【図２０５】



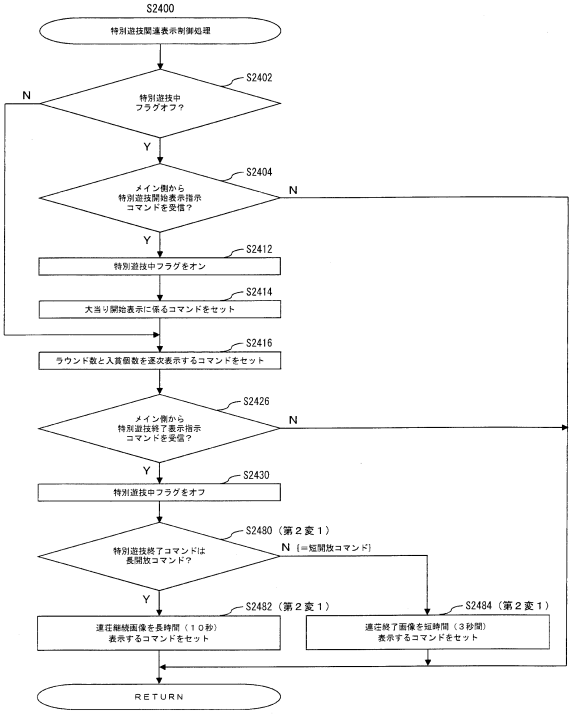
【図２０６】



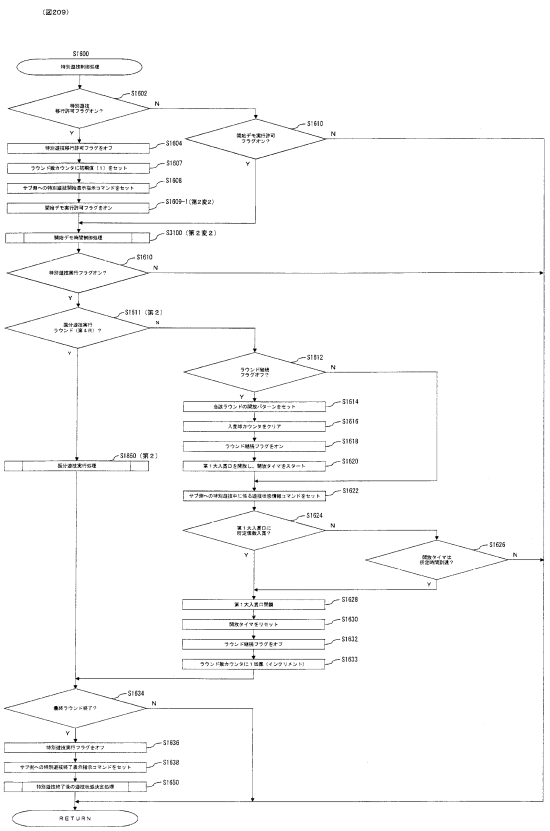
【図２０７】



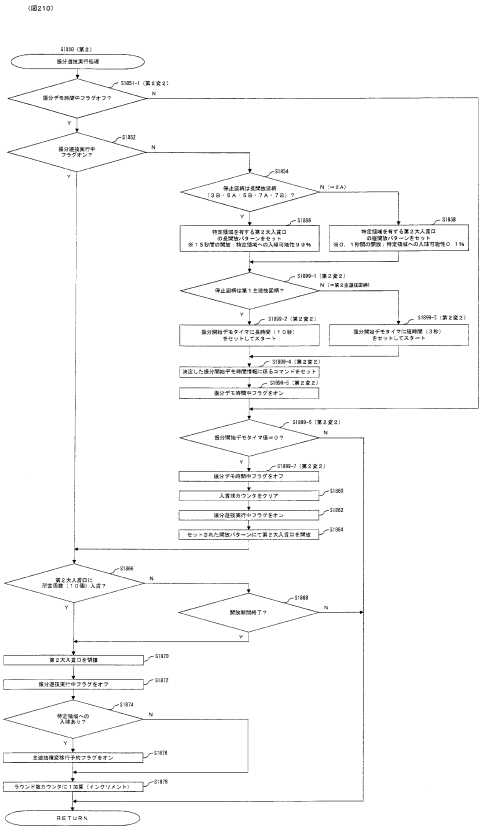
【図２０８】



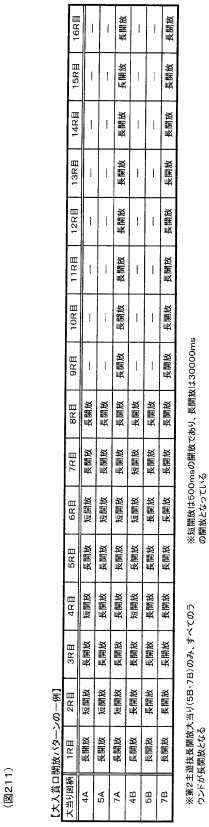
【図２０９】



【図２１０】



【図２１１】



【大入賞口開放パターンの一例】

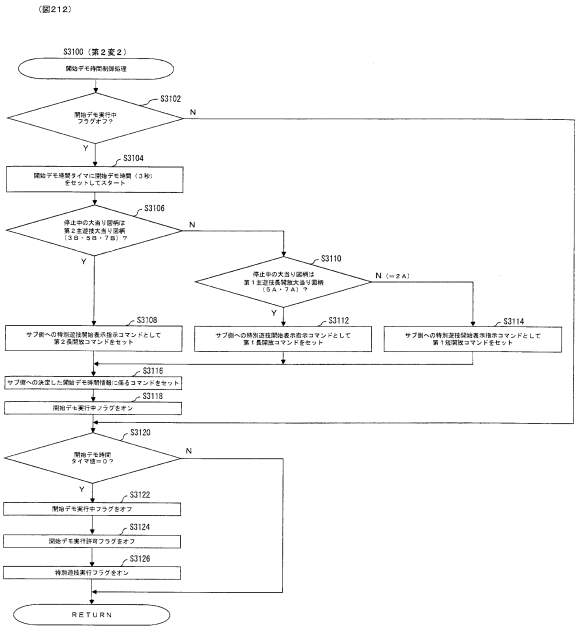
大当り種別	1R目	2R目	3R目	4R目	5R目	6R目	7R目	8R目	9R目	10R目	11R目	12R目	13R目	14R目	15R目	16R目
5A	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放
7A	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放
4B	長開放	長開放	長開放	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放
5B	長開放	長開放	長開放	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放
7B	長開放	長開放	長開放	長開放	短開放	長開放	短開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放	長開放	—	長開放	長開放

※短開放は500msの開放であり、長開放は30000msの開放となっている

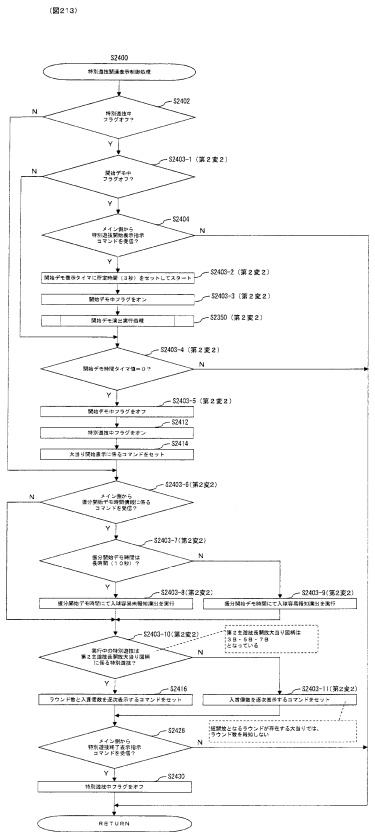
※第2主遊技長開放大当り（5B・7B）のみ、すべてのラウンドが長開放となる

※振分遊技実行ラウンドは4R目となっており、第2大入賞口が開放する。また、その他のラウンドにおいては第1大入賞口が開放する。

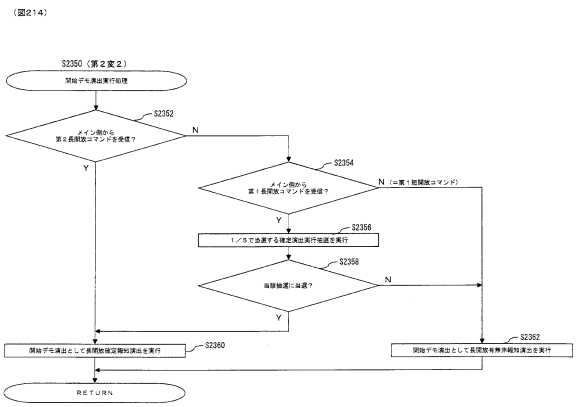
【図２１２】



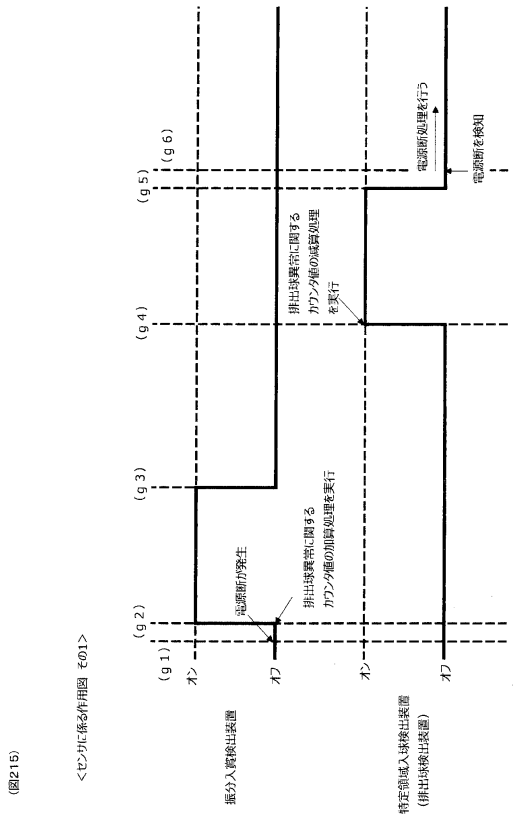
【図２１３】



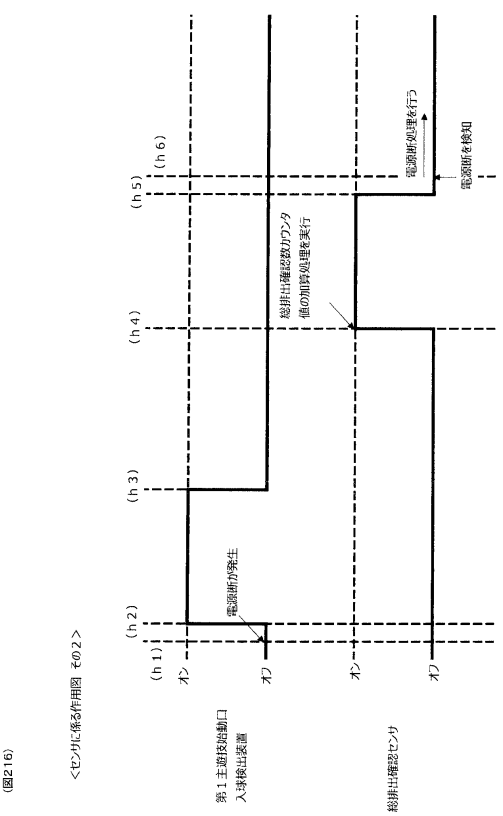
【図２１４】



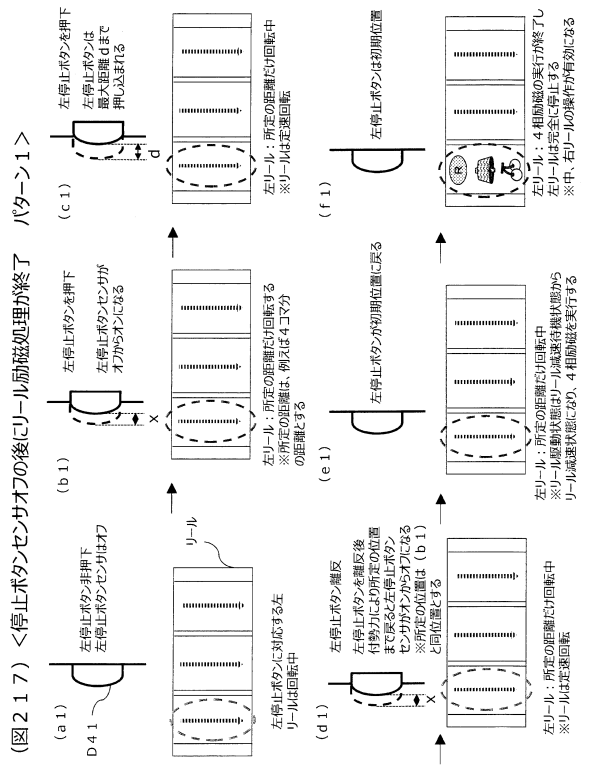
【図２１５】



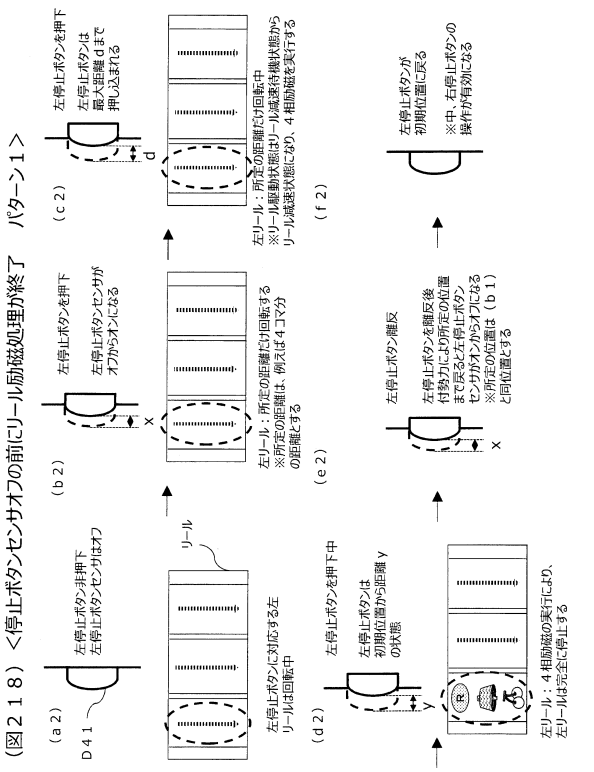
【図２１６】



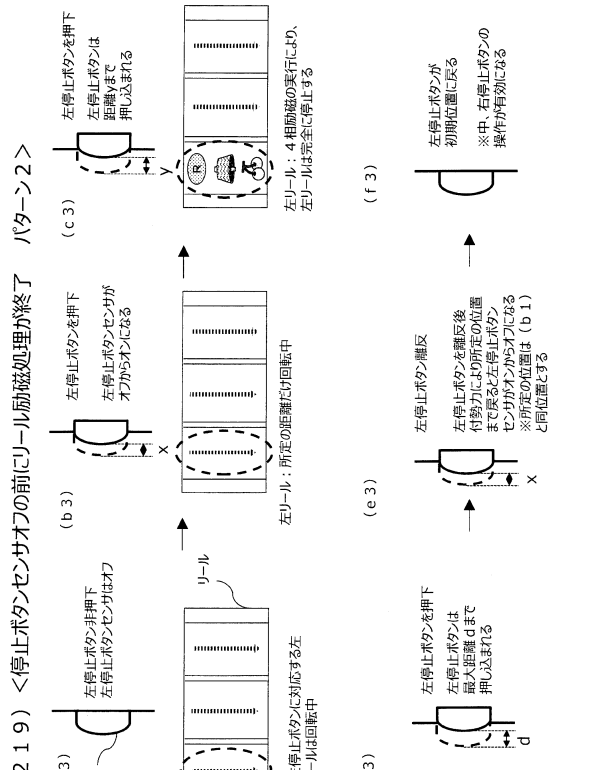
【図２１７】



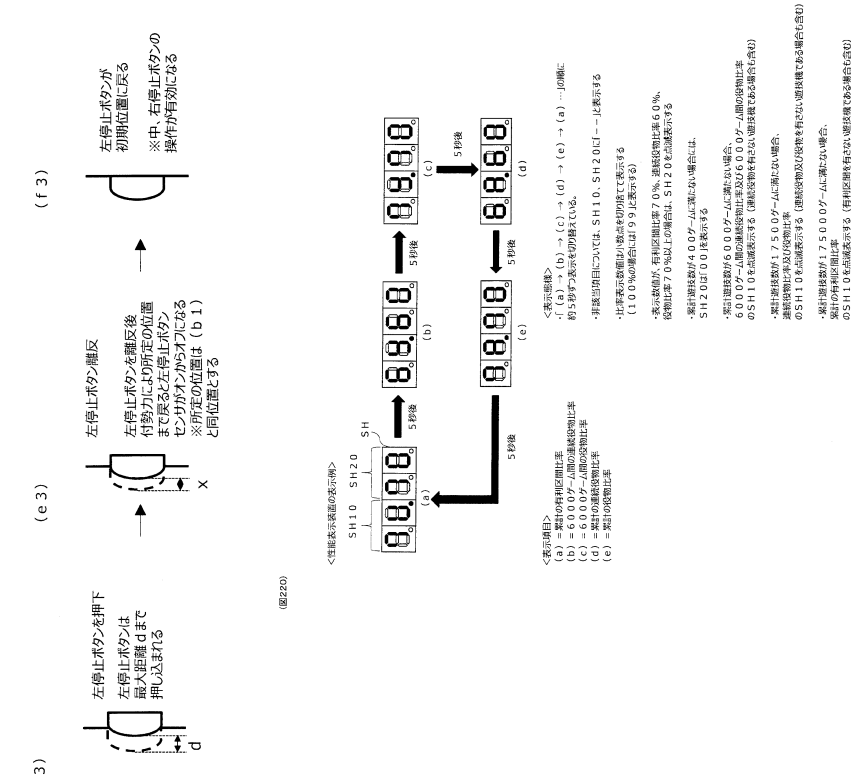
【図２１８】



【図２１９】



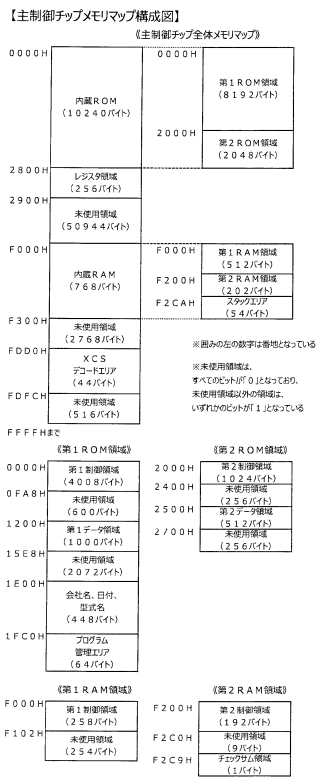
【図２２０】



【図２２０】

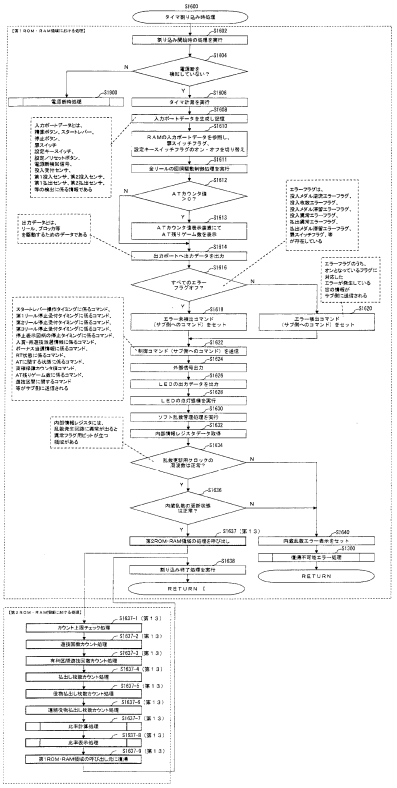
【図２２１】

（図221）



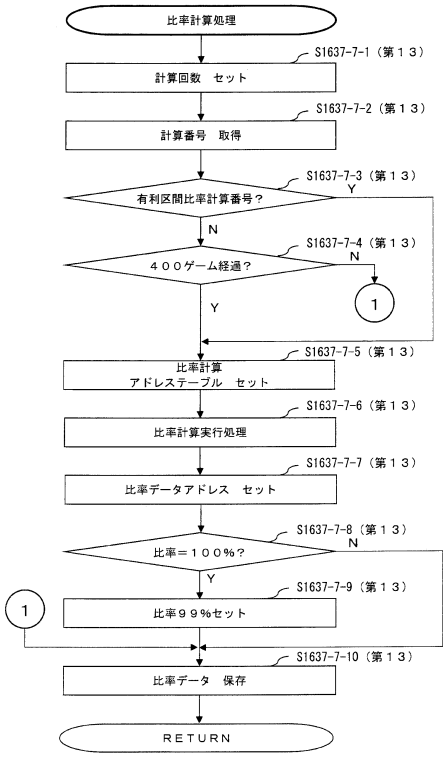
【図２２２】

（図222）



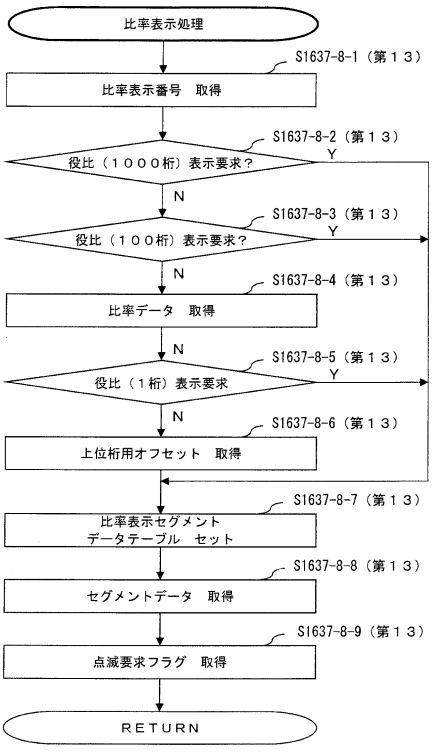
【図２２３】

（図223）

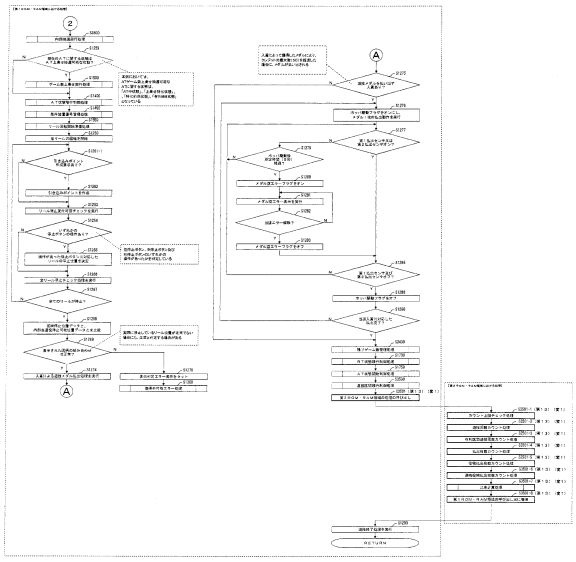


【図２２４】

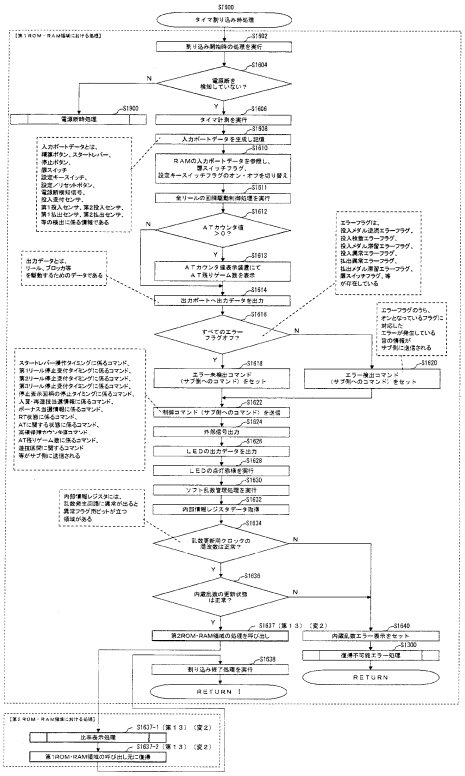
（図224）



【図２２５】



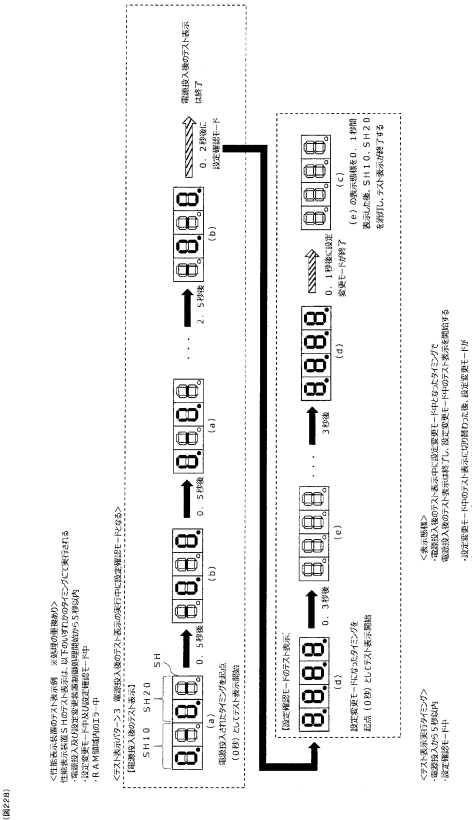
【図２２６】



【図２２７】



【図２２８】



【図２２９】

（図２２９）

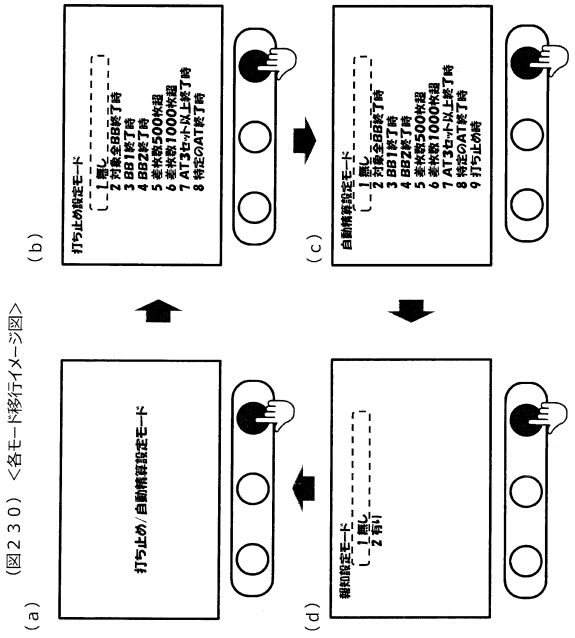
＜＜打ち止め・自動精算に係る構成＞＞

所定の条件	1	無し
	2	対象全ＢＢ終了時
	3	ＢＢ１終了時
	4	ＢＢ２終了時
	5	差枚数５００枚超
	6	差枚数１０００枚超
	7	ＡＴ３セット以上終了時
	8	特定のＡＴ終了時
特定の条件	1	無し
	2	対象全ＢＢ終了時
	3	ＢＢ１終了時
	4	ＢＢ２終了時
	5	差枚数５００枚超
	6	差枚数１０００枚超
	7	ＡＴ３セット以上終了時
	8	特定のＡＴ終了時
	9	打ち止め時

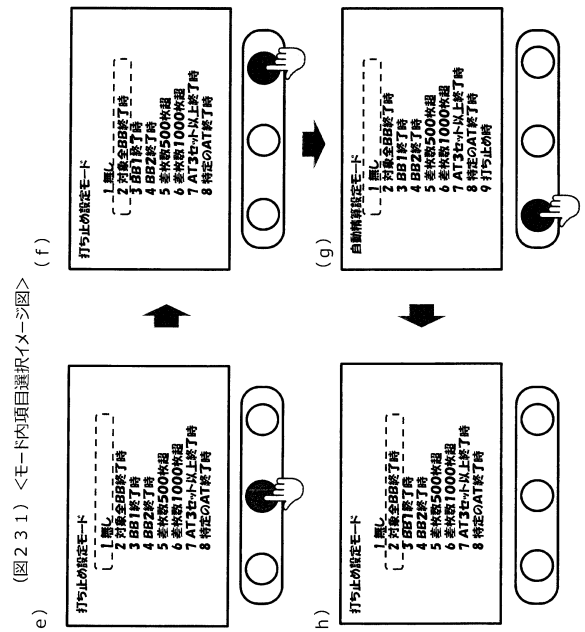
＜決定方法＞
・電源投入時に特定のＲＡＭ領域を参照して決定する。

＜設定の変更方法＞
・設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することで、
打ち止め・自動精算を設定可能

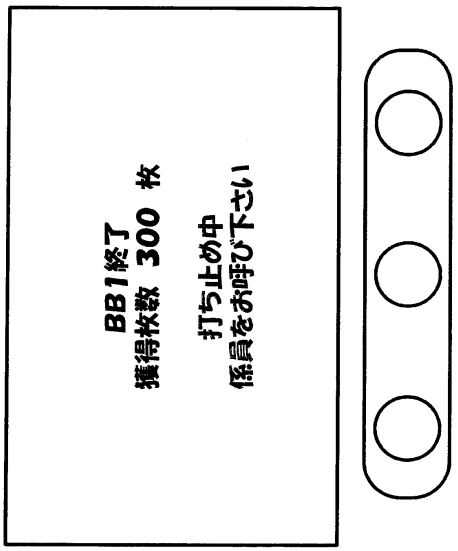
【図２３０】



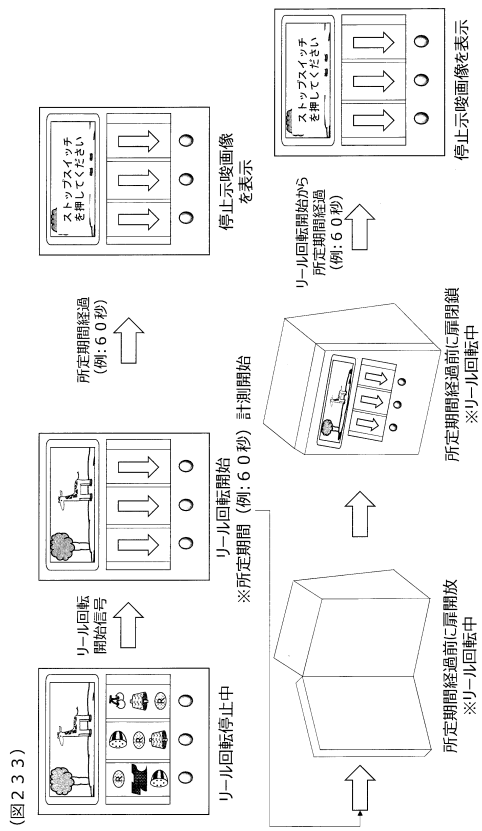
【図２３１】



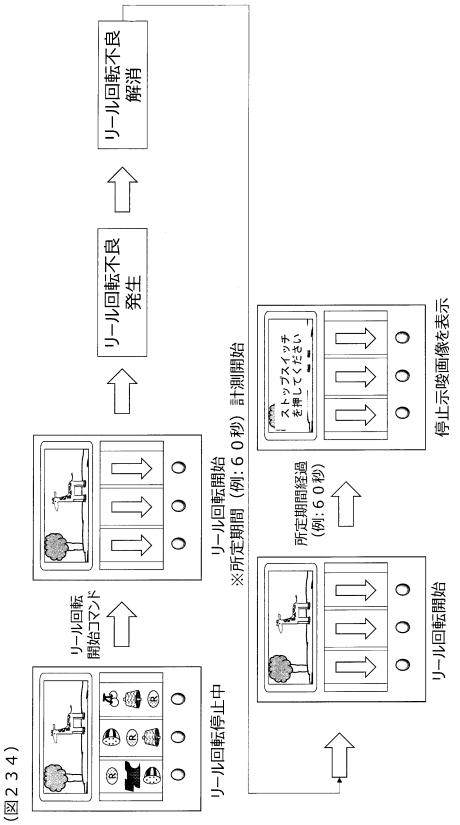
【図２３２】



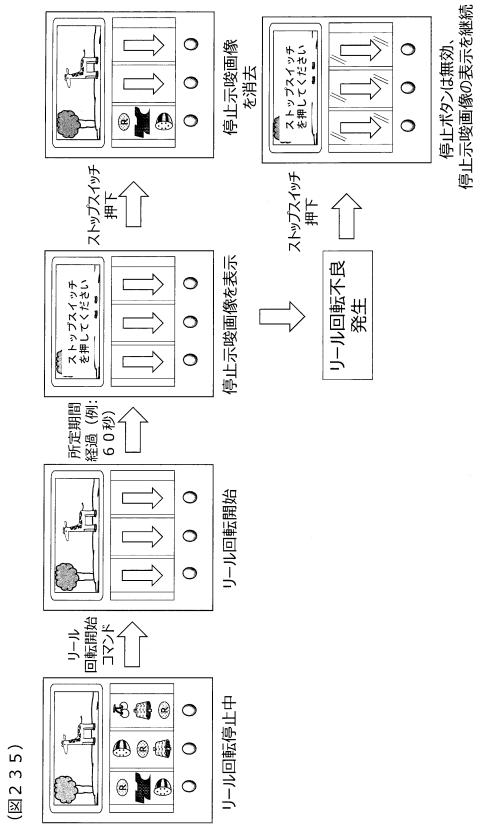
【図２３３】



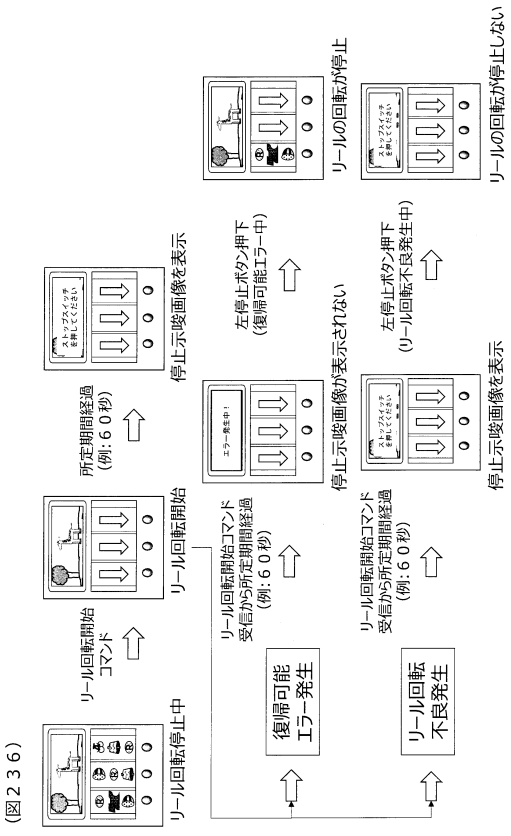
【図２３４】



【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】

（図237）

（A）設定／リセットボタンがON（ドア開閉中のON）のときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開閉中）

	マックスベットボタン	1ベットボタン	メダル投入	自動ベット	スタートレバー	左停止ボタン	中停止ボタン	右停止ボタン	精算ボタン
パターン１	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	無効
パターン２	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン３	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	無効
パターン４	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン５	無効	無効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン６	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン７	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン８	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	有効
パターン９	無効	無効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン１０	無効	無効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	有効
パターン１１	有効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン１２	有効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効	有効

（B）設定／リセットボタンがONのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）

	マックスベットボタン	1ベットボタン	メダル投入	自動ベット	スタートレバー	左停止ボタン	中停止ボタン	右停止ボタン	精算ボタン
パターン１	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン２	無効	無効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン３	無効	無効	有効	有効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効
パターン４	１回のみ有効	１回のみ有効	有効	無効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効	１回のみ有効

（C）マックスベットボタンがONのときの各種操作部材操作時の挙動

	スタートレバー	左停止ボタン	中停止ボタン	右停止ボタン	精算ボタン	設定／リセットボタン（エラー解除）
パターン１	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン２	有効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン３	無効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン４	無効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン５	有効	無効	無効	無効	有効	有効
パターン６	有効	無効	無効	無効	無効	有効
パターン７	無効	無効	無効	有効	有効	有効
パターン８	無効	無効	無効	無効	無効	有効

（D）スタートレバーがONのときの各種操作部材操作時の挙動

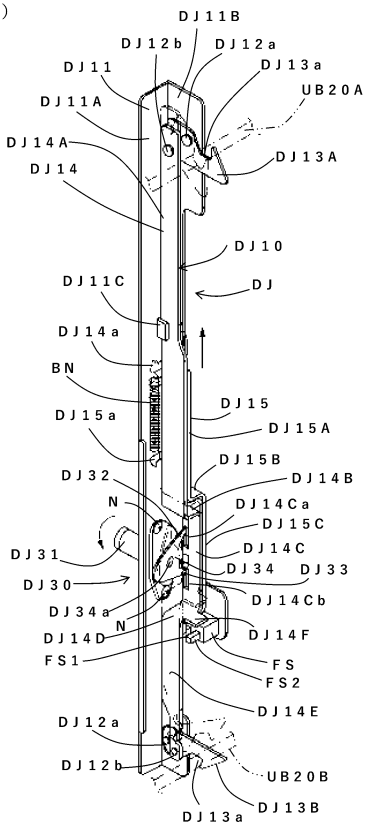
	マックスベットボタン	左停止ボタン	中停止ボタン	右停止ボタン	精算ボタン	設定／リセットボタン（エラー解除）
パターン１	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン２	有効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン３	無効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン４	無効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン５	有効	無効	無効	無効	有効	有効
パターン６	有効	無効	無効	無効	無効	有効
パターン７	無効	無効	無効	無効	有効	有効
パターン８	無効	無効	無効	無効	無効	有効

（E）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がONのときの各種操作部材操作時の挙動

	スタートレバー	マックスベットボタン	左停止ボタン	中停止ボタン	右停止ボタン	精算ボタン	設定／リセットボタン（エラー解除）
パターン１	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン２	有効	有効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン３	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン４	無効	無効	有効	有効	有効	無効	有効
パターン５	有効	有効	無効	無効	無効	有効	有効
パターン６	有効	有効	無効	無効	無効	無効	有効
パターン７	無効	無効	無効	無効	無効	有効	有効
パターン８	無効	無効	無効	無効	無効	無効	有効

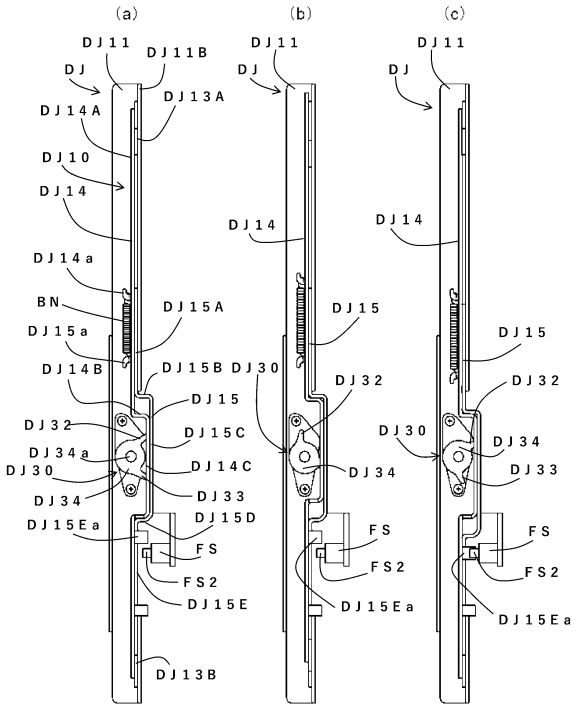
【図２３８】

（図２３８）



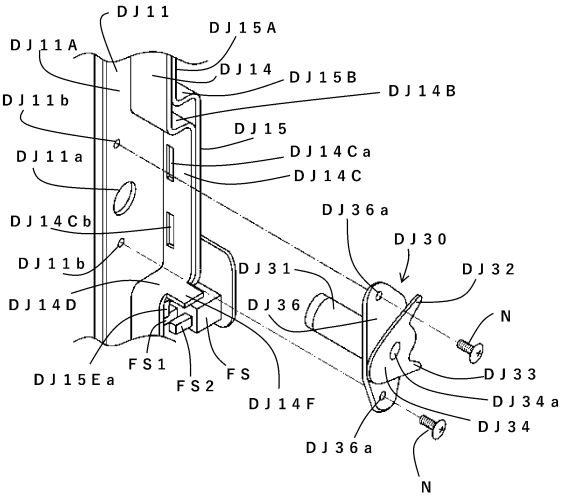
【図２３９】

（図２３９）



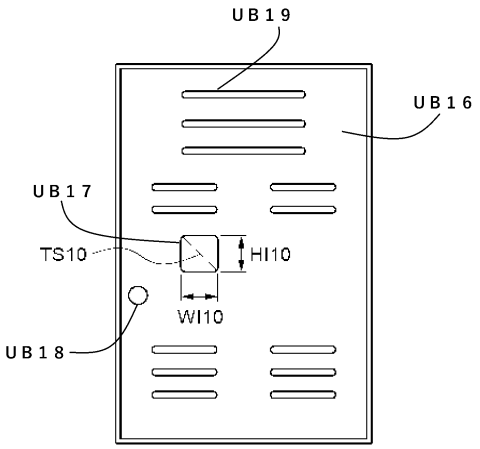
【図２４０】

（図２４０）



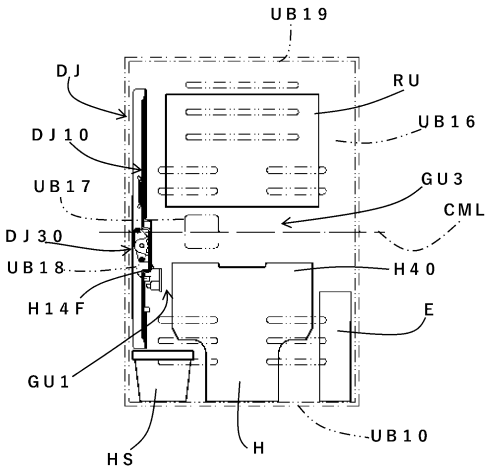
【図２４１】

(図２４１)



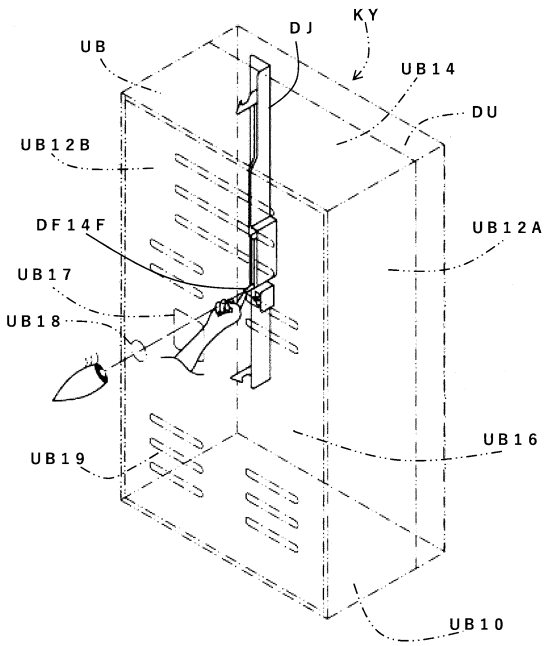
【図２４２】

(図２４２)



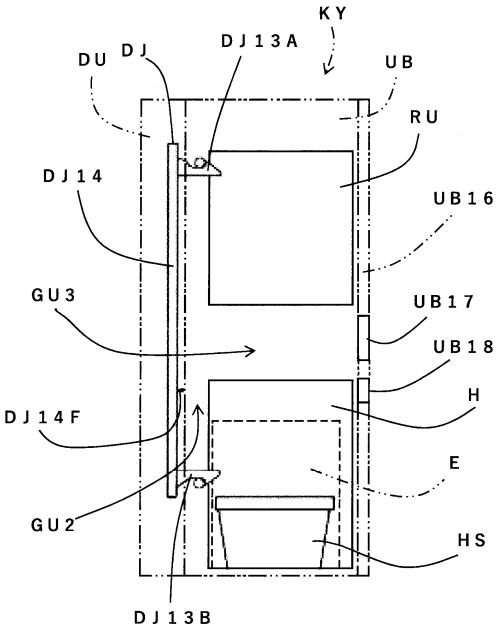
【図２４３】

(図２４３)



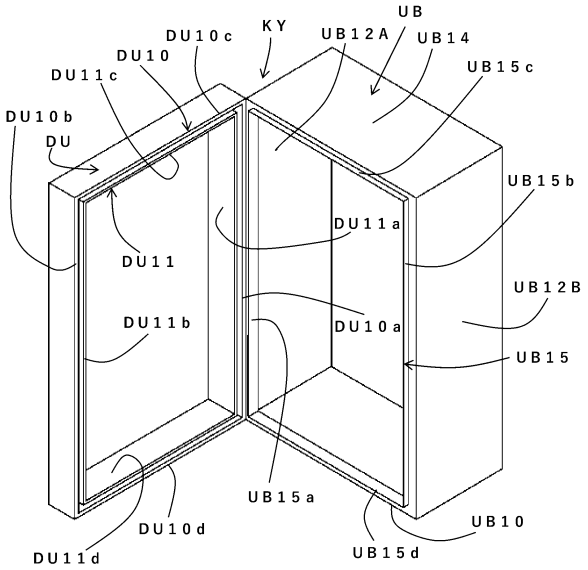
【図２４４】

(図２４４)



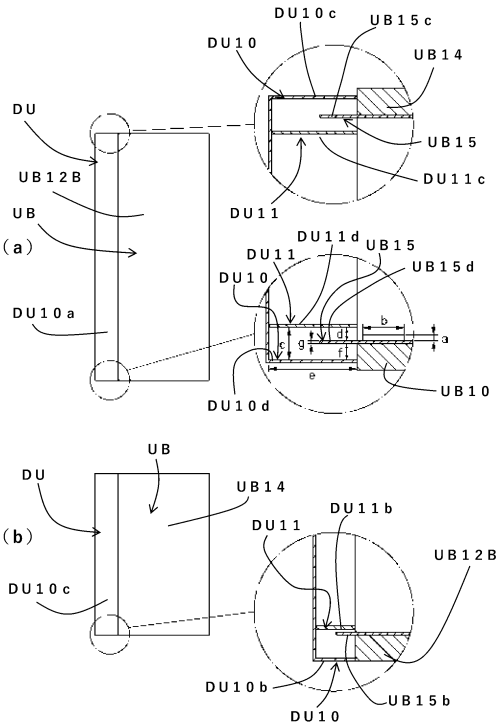
【図２４５】

(図２４５)



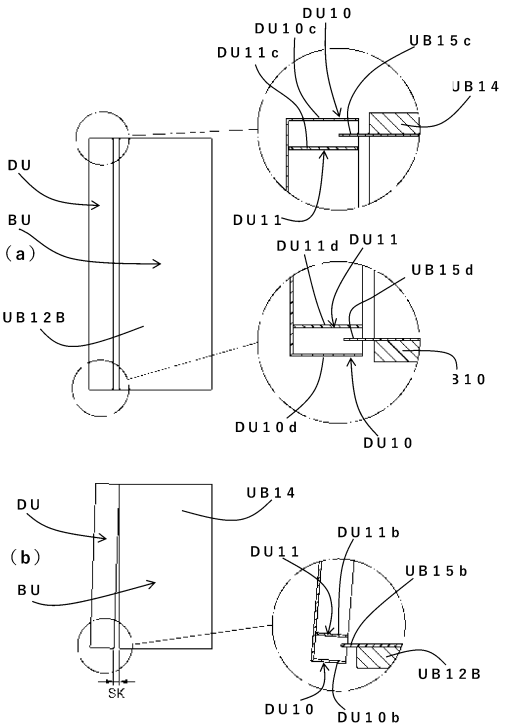
【図２４６】

(図２４６)



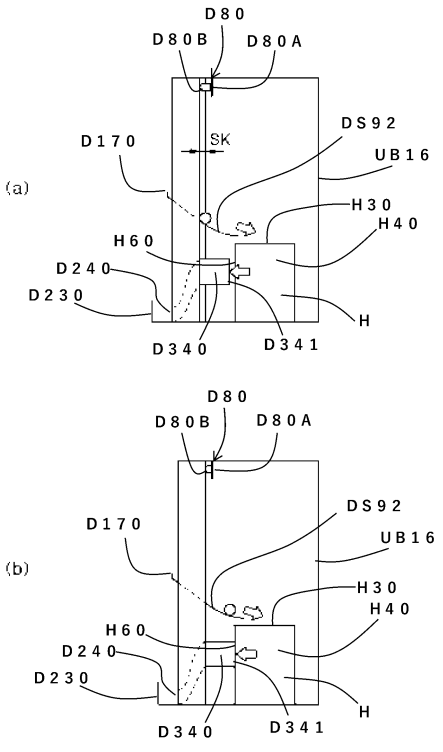
【図２４７】

(図２４７)

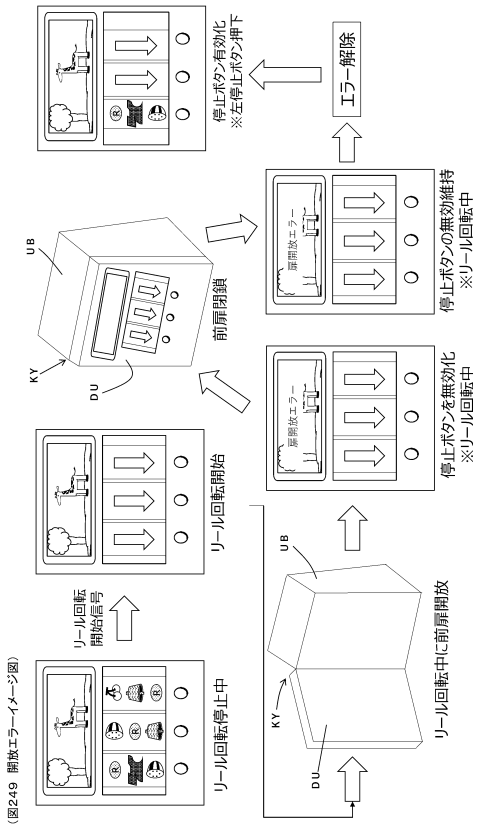


【図２４８】

(図２４８)



【図２４９】



（図249 開放エラーイメージ図）

【図２５０】

（図250）

【メイン遊技状態番号の変動条件】

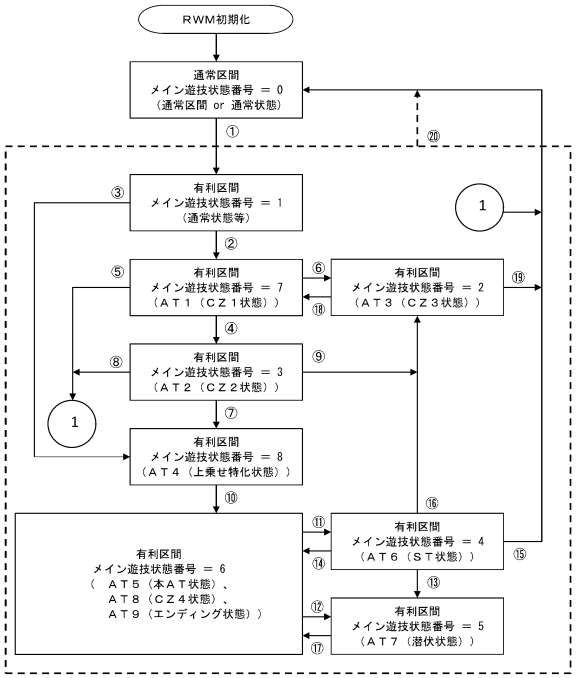
メイン遊技状態番号	概要	変動契機		移行先
			契機番号	メイン遊技状態番号
0	通常状態（サブ通常状態等）	開始	(5)	—
			(8)	—
			(15)	—
			(18)	—
			(20)	—
		終了	(1)	1
1	通常状態（サブ通常状態等）	開始	(1)	—
		終了	(2)	7
			(3)	8
			(20)	0
2	AT3（CZ3状態）	開始	(6)	—
			(9)	—
			(16)	—
		終了	(18)	7
			(19)	0
			(20)	0
3	AT2（CZ2状態）	開始	(4)	—
		終了	(7)	8
			(8)	0
			(9)	2
			(20)	0
4	AT8（ST状態）	開始	(11)	—
		終了	(13)	5
			(14)	8
			(15)	0
			(16)	2
			(20)	0
5	AT7（潜伏状態）	開始	(12)	—
			(13)	—
		終了	(17)	8
			(20)	0
6	AT5、AT8、AT9（本AT状態、前兆状態、エンディング状態）	開始	(10)	—
			(14)	—
			(17)	—
		終了	(11)	4
			(12)	5
			(20)	0
7	AT1（CZ1状態）	開始	(2)	—
			(18)	—
		終了	(4)	3
			(5)	0
			(8)	2
			(20)	0
8	AT4（上乗せ特化状態）	開始	(3)	—
			(7)	—
		終了	(10)	6
			(20)	0

※有利区間（メイン遊技状態番号＞0）において、
リミッタ到達（有利区間クリアカウンター0又はＭＹカウンタ＞2400）した場合は、
有利区間が終了し、通常区間（メイン遊技状態番号＝0）に移行する

（１）有利区間当選（有利区間移行フラグ＝1）
（２）ゲーム数カウンター0，ゲーム数カウンタ契機番号＝2
（３）ゲーム数カウンター0，ゲーム数カウンタ契機番号＝2
（４）ＣＺ１ゲーム数カウンター0，ＣＺ１突破チャレンジ成功フラグ＝1
（５）ＣＺ１ゲーム数カウンター0，ＣＺ１突破チャレンジ成功フラグ＝0，ＣＺ１チャレンジカウンター0，引き戻し番号＝0
（６）ＣＺ１ゲーム数カウンター0，ＣＺ１突破チャレンジ成功フラグ＝0，ＣＺ１チャレンジカウンター0，引き戻し番号＝1，2
（７）ＣＺ２ゲーム数カウンター0，ＣＺ２突破フラグ＝1
（８）ＣＺ２ゲーム数カウンター0，ＣＺ２突破フラグ＝0，引き戻し番号＝0
（９）ＣＺ２ゲーム数カウンター0，ＣＺ２突破フラグ＝0，引き戻し番号＝1，2
（１０）ナビ回数カウンター0
（１１）ナビ回数カウンター0，Ｖセット数カウンター0，潜伏番号＝0
（１２）ナビ回数カウンター0，Ｖセット数カウンター0，潜伏番号＝1，2
（１３）ＳＴ終了フラグ＝1，前兆ゲーム数カウンター0またはＳＴゲーム数カウンター1，潜伏番号＝1，2
（１４）ＳＴ終了フラグ＝1，前兆ゲーム数カウンター0またはＳＴゲーム数カウンター1，潜伏番号＝0
（１５）ＳＴゲーム数カウンター0，引き戻し番号＝0
（１６）ＳＴゲーム数カウンター0，引き戻し番号＝1，2
（１７）ＳＴゲーム数カウンター0
（１８）ゲーム数カウンター0，引き戻し番号＝2
（１９）ゲーム数カウンター0，引き戻し番号＝1
（２０）有利区間クリアカウンター0またはＭＹカウンタ＞2400

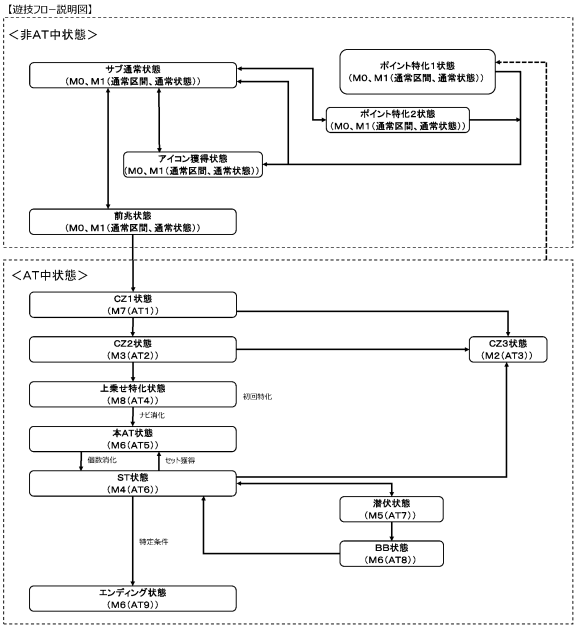
【図２５１】

（図251）



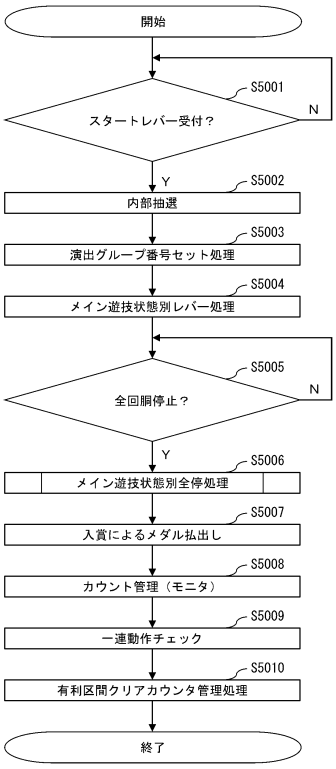
【図２５２】

（図252）



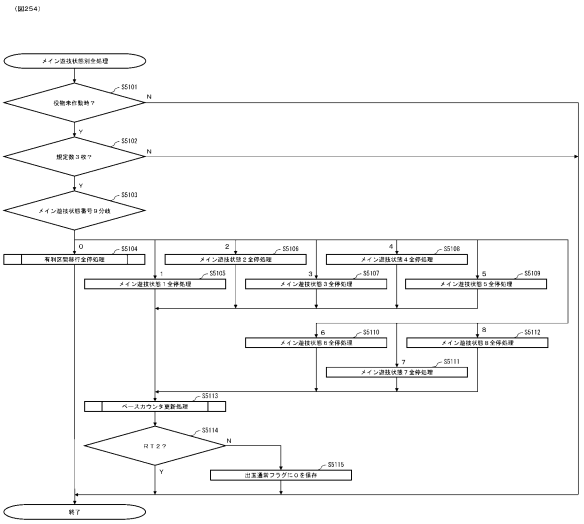
【図２５３】

（図253）



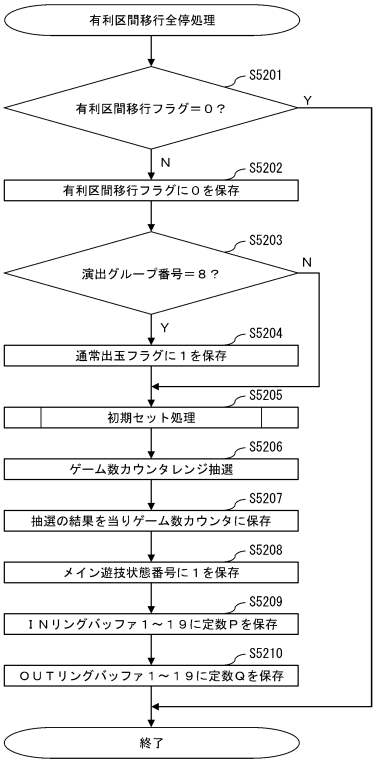
【図２５４】

（図254）



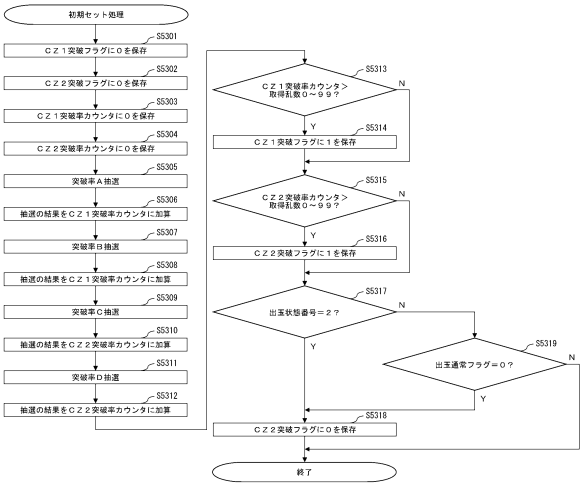
【図２５５】

（図255）



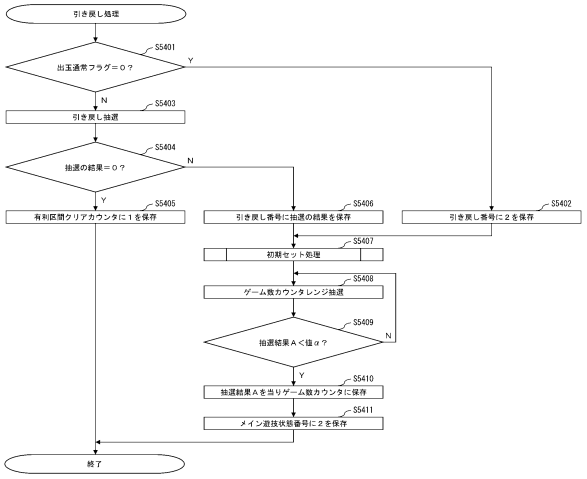
【図２５６】

（図256）



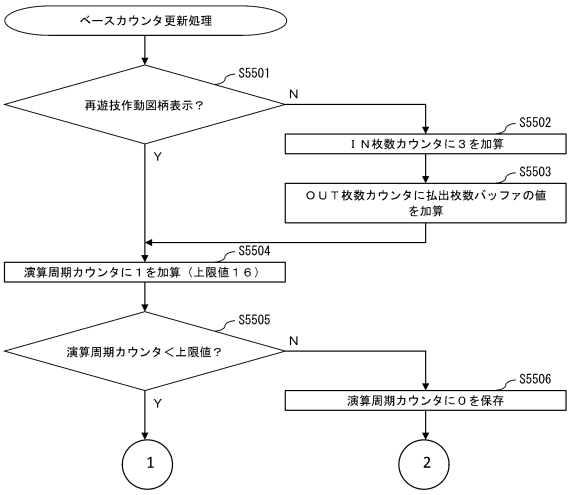
【図２５７】

（図257）



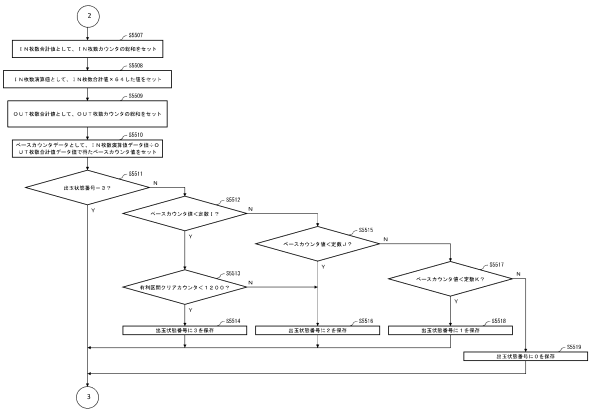
【図２５８】

（図258）



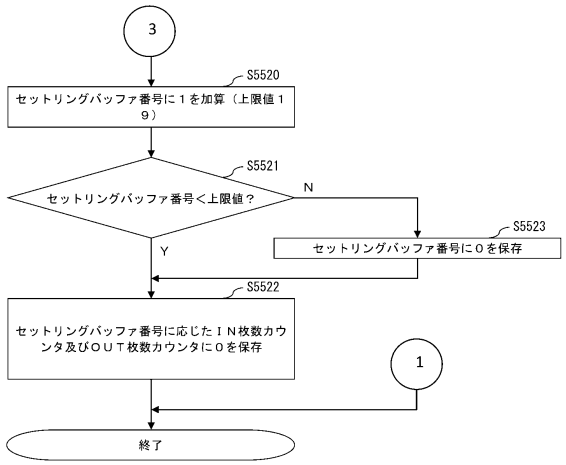
【図２５９】

（図259）



【図２６０】

（図260）



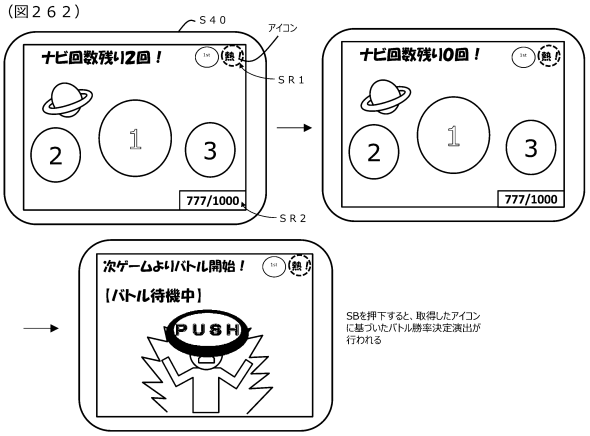
【図２６１】

（図２６１）

定数X	監視出率	出玉状態	
25	256.00%	出玉状態３	
26	246.15%	出玉状態３	
27	237.04%	出玉状態３	
28	228.57%	出玉状態３	
29	220.69%	出玉状態３	
30	213.33%	出玉状態２	→定数Ｉとして記憶
31	206.45%	出玉状態２	
32	200.00%	出玉状態２	
33	193.94%	出玉状態２	
34	188.24%	出玉状態１	→定数Ｊとして記憶
35	182.86%	出玉状態１	
36	177.78%	出玉状態１	
37	172.97%	出玉状態１	
38	168.42%	出玉状態１	
39	164.10%	出玉状態１	
40	160.00%	出玉状態１	
41	156.10%	出玉状態０	→定数Ｋとして記憶
・	・	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
150	42.67%	出玉状態０	
151	42.38%	出玉状態０	
152	42.11%	出玉状態０	
153	41.83%	出玉状態０	
154	41.56%	出玉状態０	
155	41.29%	出玉状態０	
156	41.03%	出玉状態０	
157	40.76%	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
174	36.78%	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	
・	・	出玉状態０	

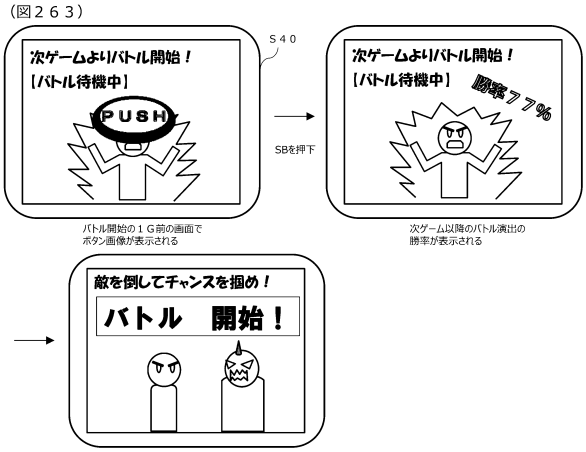
【図２６２】

（図２６２）



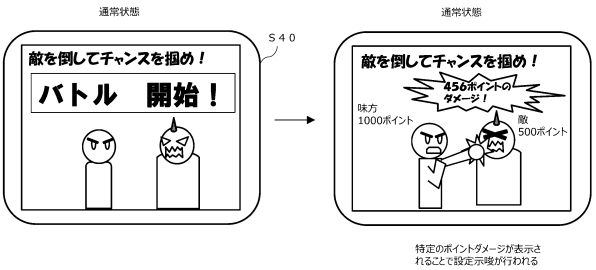
【図２６３】

（図２６３）



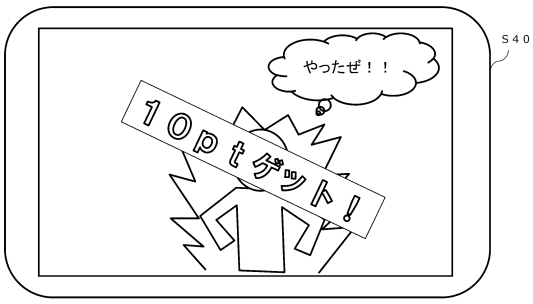
【図２６４】

（図２６４）



【図２６５】

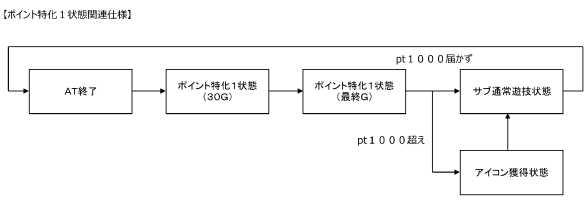
（図２６５）



ポイントを獲得した内容が表示される

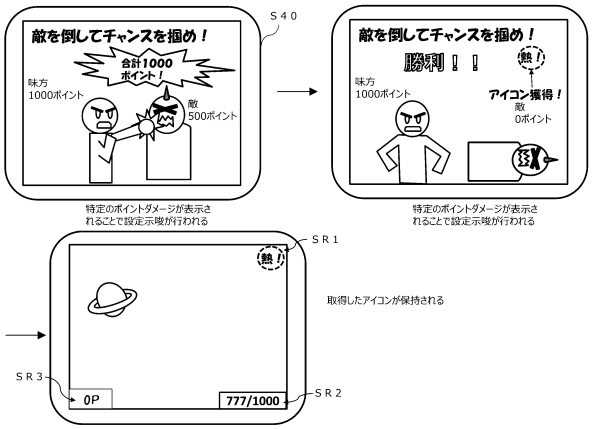
【図２６６】

（図266）



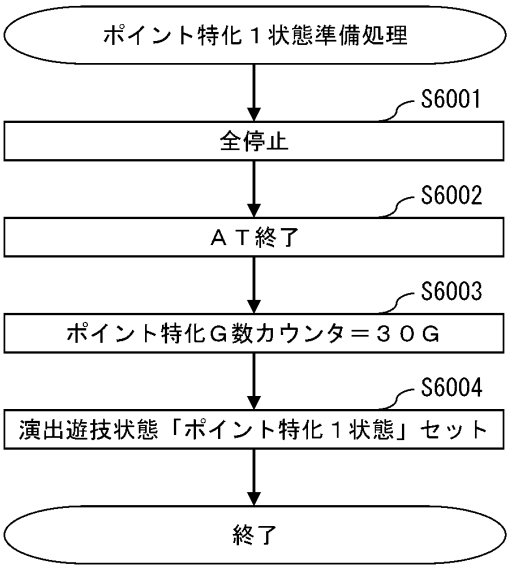
【図２６７】

（図２６７）



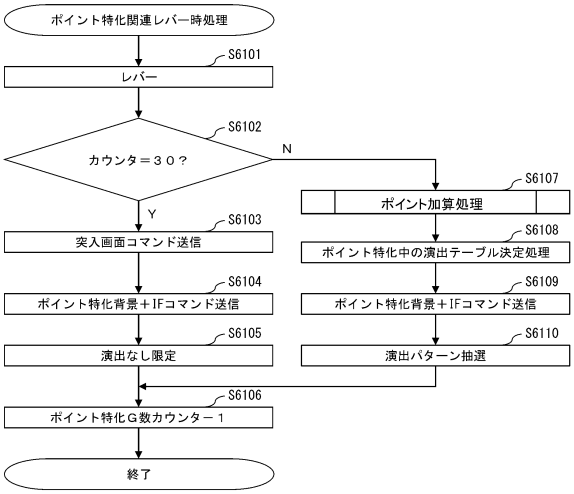
【図２６８】

（図268）



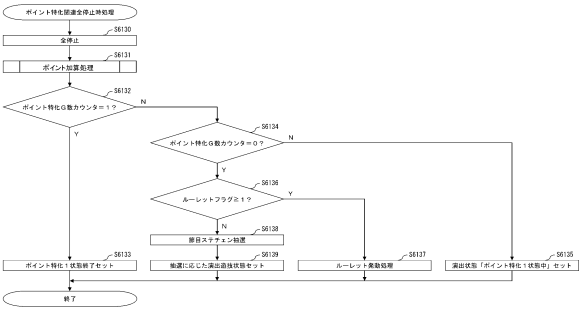
【図２６９】

（図269）



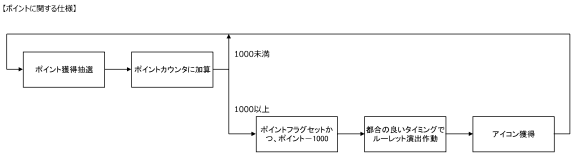
【図２７０】

（図270）



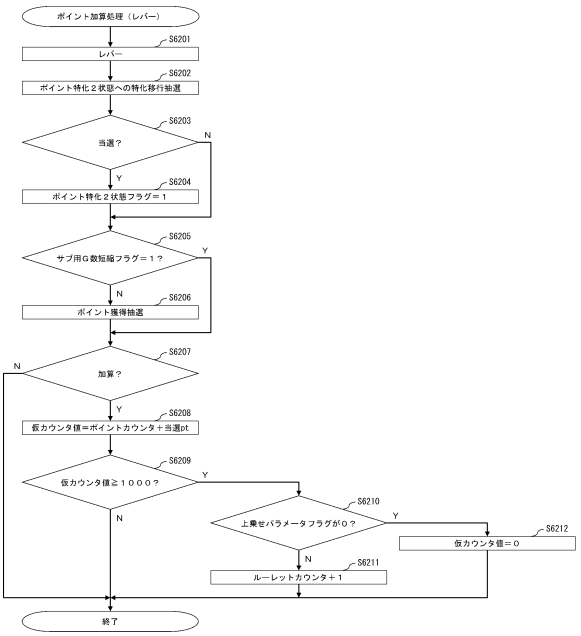
【図２７１】

（図271）



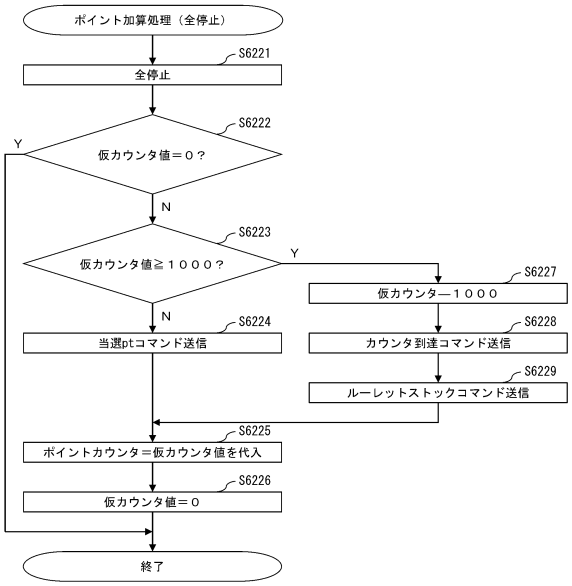
【図２７２】

（図272）



【図２７３】

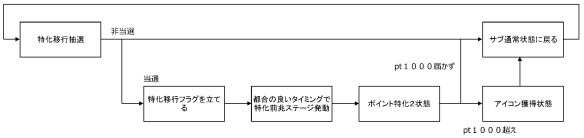
（図273）



【図２７４】

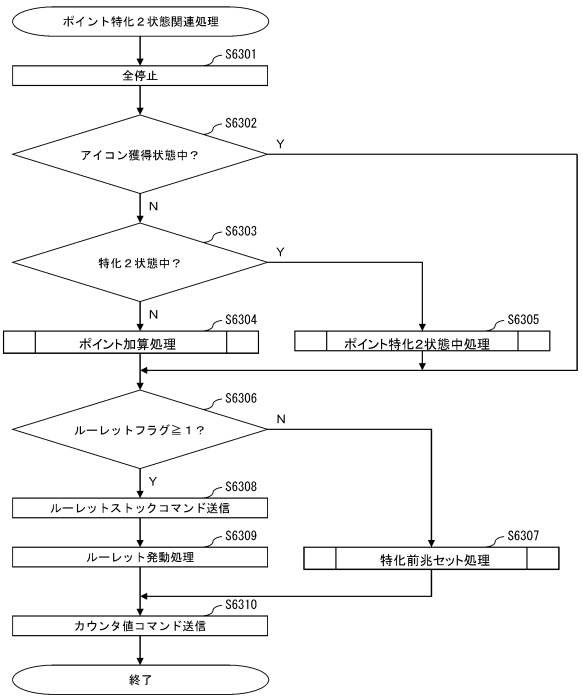
（図274）

【ポイント獲得特化仕様】



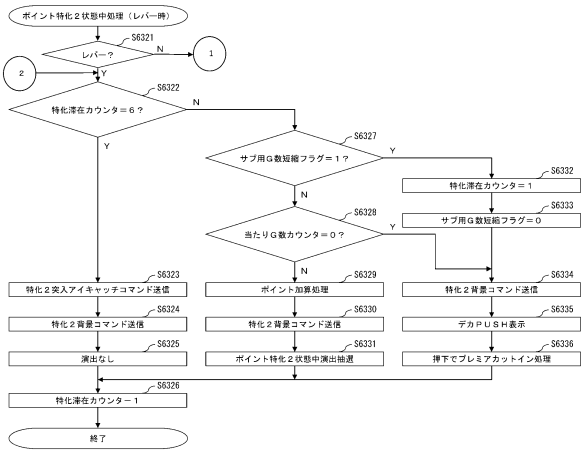
【図２７５】

（図275）



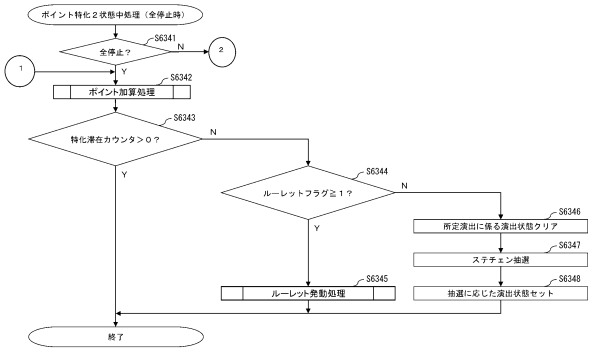
【図２７６】

（図276）



【図２７７】

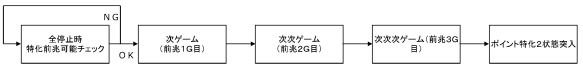
（図277）



【図２７８】

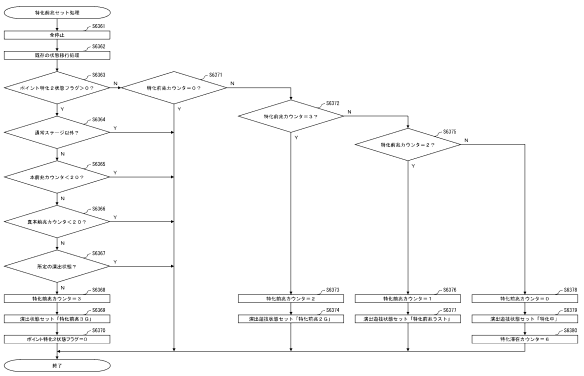
（図278）

【特化前兆シナリオ仕様】



【図２７９】

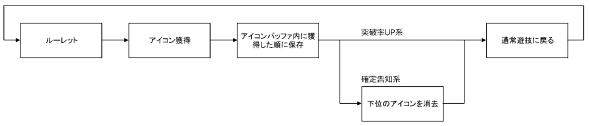
（図279）



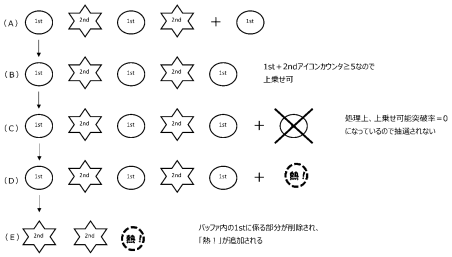
【図２８０】

（図280）

【アイコンに関する仕様】

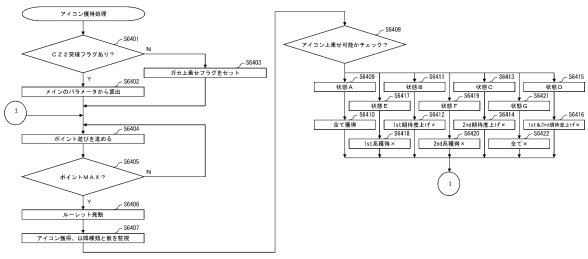


【アイコン表示例；アイコンバッファ内のイメージ】



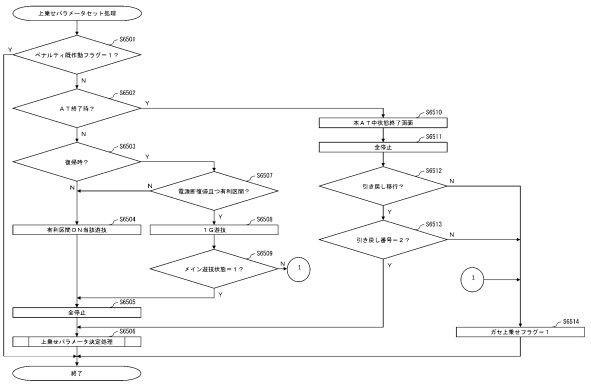
【図２８１】

（図281）



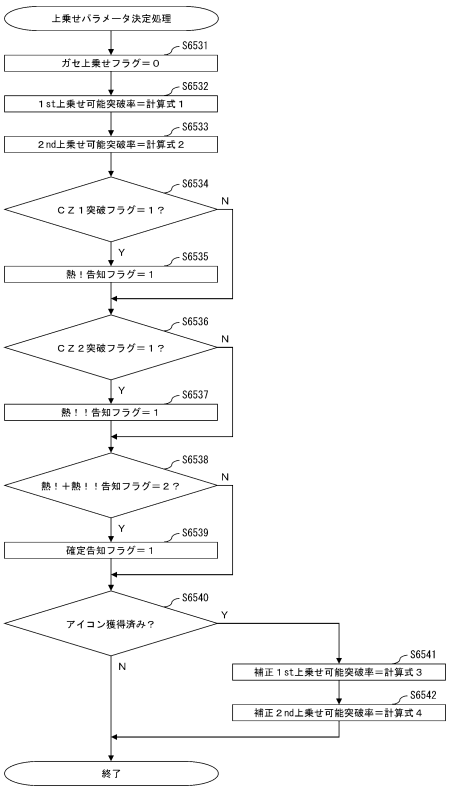
【図２８２】

（図282）



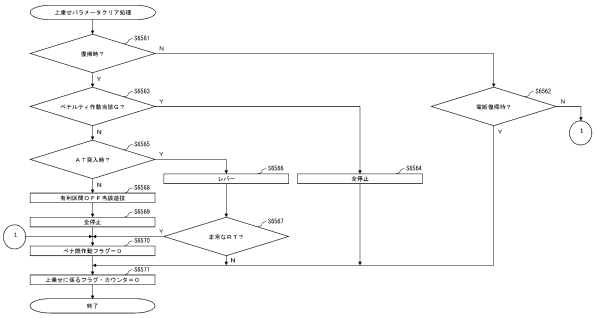
【図２８３】

（図283）



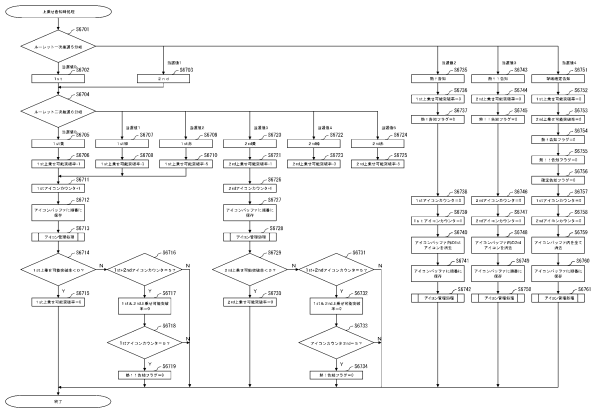
【図２８４】

（図284）



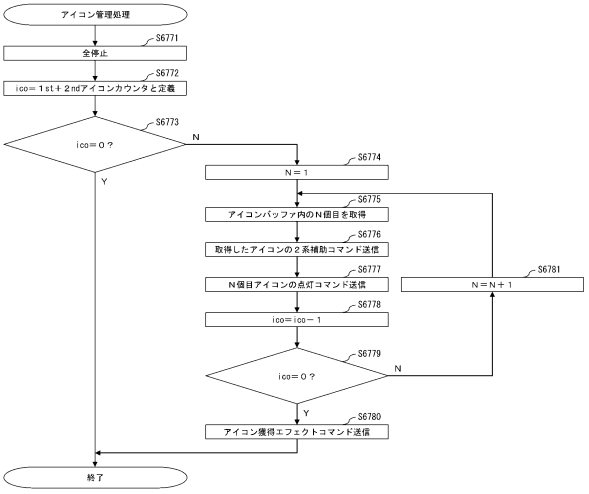
【図２８５】

（図285）



【図２８６】

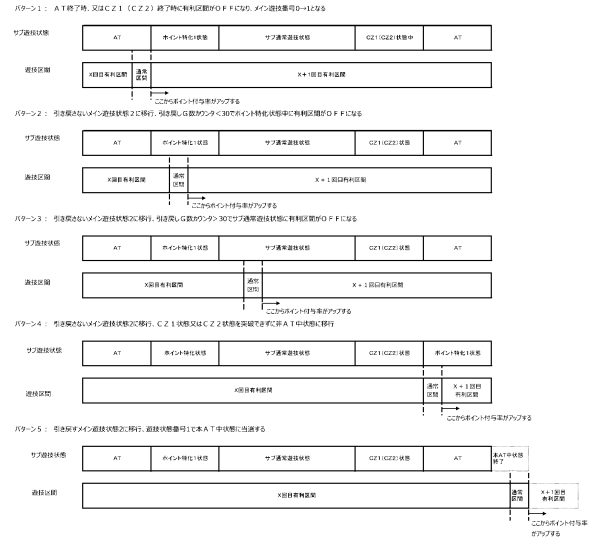
（図286）



【図２８７】

（図２８７）

<遊技状態タイミングチャート>

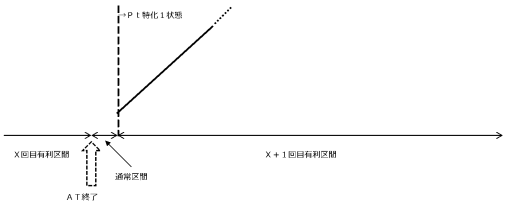


【図２８８】

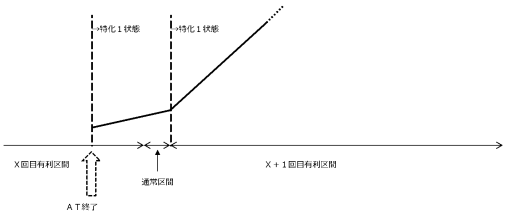
（図２８８）

<ポイント累積獲得イメージ>

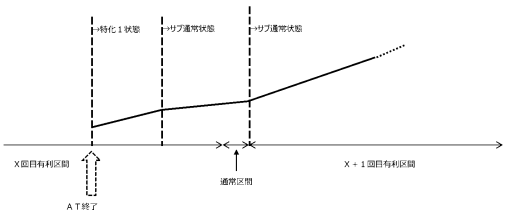
パターン１のポイント累積イメージ



パターン２のポイント累積イメージ



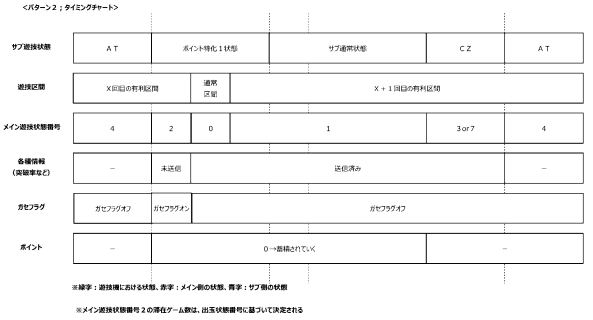
パターン３のポイント累積イメージ



【図２８９】

（図２８９）

<パターン２；タイミングチャート>



※緑字：遊技機における状態、赤字：メイン側の状態、青字：サブ側の状態

※メイン遊技状態番号２の滞在ゲーム数は、出玉状態番号に基づいて決定される

【図２９０】

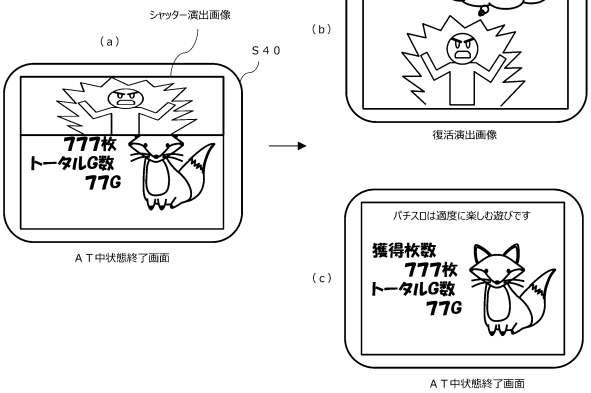
（図２９０）

<パターン３；タイミングチャート>



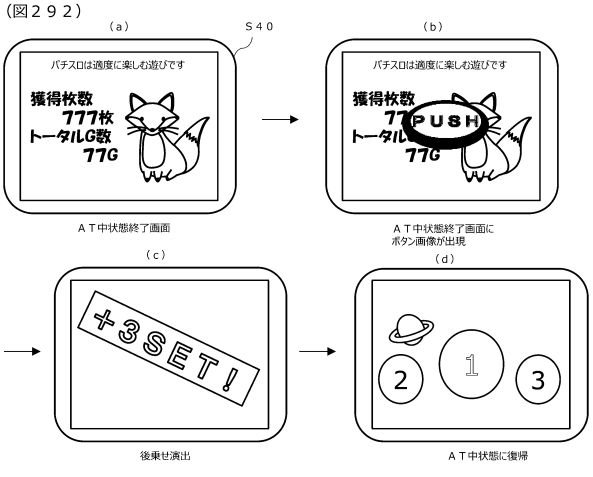
【図２９１】

(図２９１)



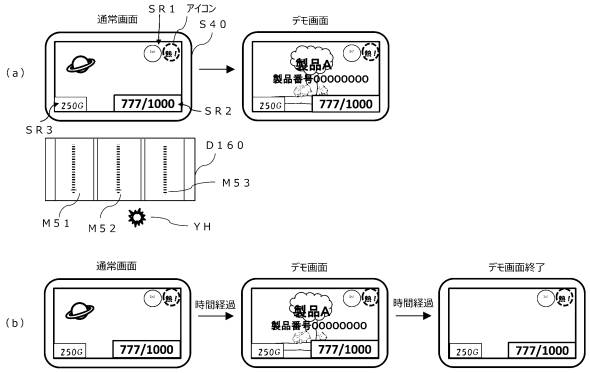
【図２９２】

(図２９２)



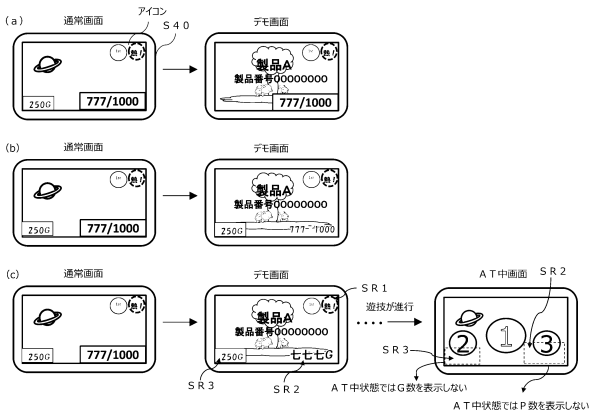
【図２９３】

(図２９３)



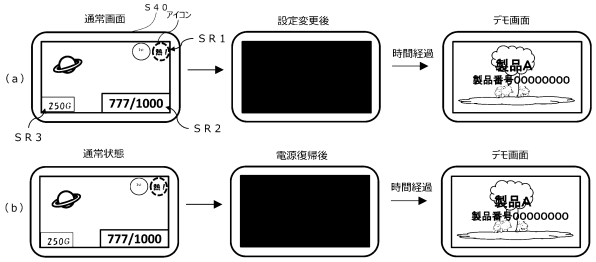
【図２９４】

(図２９４)



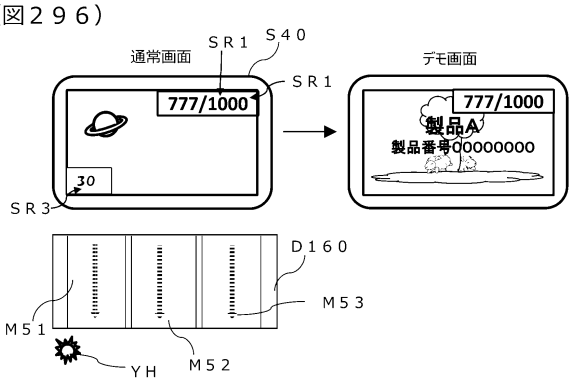
【図２９５】

（図２９５）



【図２９６】

（図２９６）



【図２９７】

（図２９７）

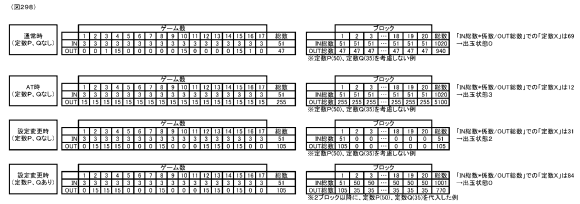
		有利区間移行抽選	AT抽選	有利区間クリアカウンタ	AT当選ゲーム数カウンタ
規定数2	非内部中	×	×	○	×
	BB-A内部中	×	×	○	×
	BB-B内部中	×	×	○	×
	BB-C内部中	×	×	○	×
	BB-D内部中	×	×	○	×
規定数3	非内部中	○	×	○	×
	BB-A内部中	○	×	○	×
	BB-B内部中	○	×	○	×
	BB-C内部中	○	○	○	○
	BB-D内部中	○	×	○	×
	BB-A作動中	×	×	○	×
	BB-B作動中	×	×	○	×
	BB-C作動中	×	×	○	×
	BB-D作動中	×	×	○	×

※
当選確率：
BB-A、B>BB-C、D
獲得期待値：
BB-A、B<BB-C、D

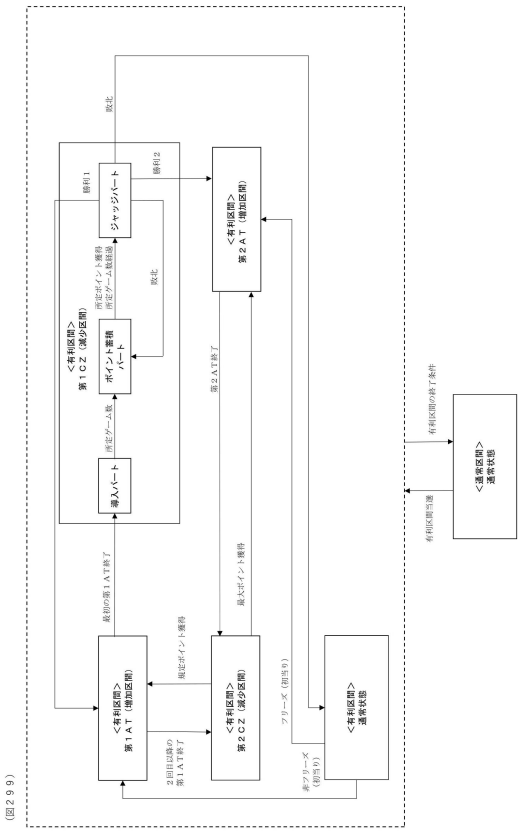
※1
○：抽選あり
×：抽選なし

※2
○：カウントあり
×：カウントなし

【図２９８】

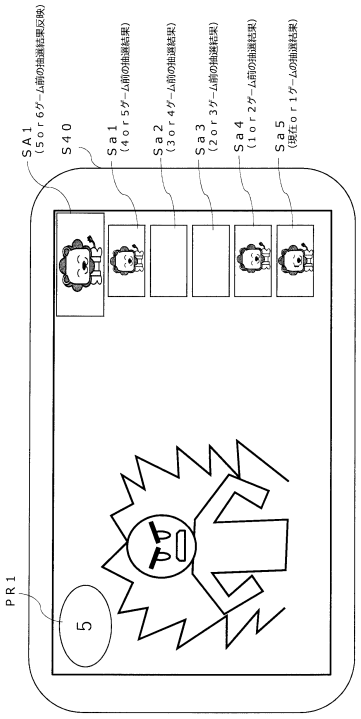


【図２９９】



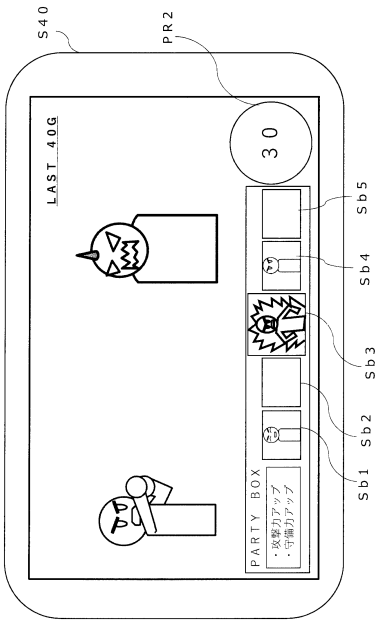
（図２９９）

【図３００】



（図３００）

【図３０１】



（図３０１）

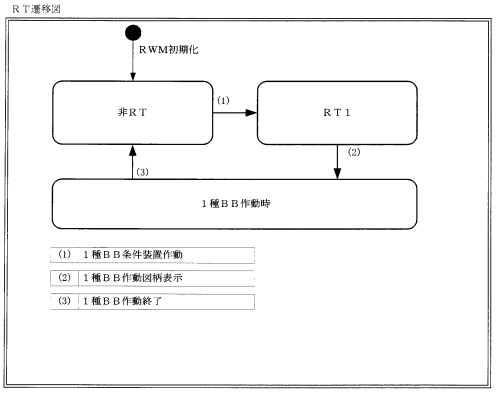
【図３０２】

（図３０２）

（１）　ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	－
		終了	１種ＢＢ条件装置作動	ＲＴ１
ＲＴ１	∞	開始	１種ＢＢ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ作動図柄表示	１種ＢＢ作動時
１種ＢＢ作動時	∞	開始	１種ＢＢ作動図柄表示	－
		終了	１種ＢＢ作動終了	非ＲＴ

（２）　ＲＴ遷移図



【図３０３】

（図３０３）

配列及び図柄名称

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
20	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
19	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
18	青ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
17	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ
16	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
15	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
14	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
13	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
12	ｽｲｶ	黒ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ
11	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
10	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
8	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
7	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	黒ﾊﾞｰ
6	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
5	黒ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
4	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
3	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
2	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ
1	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA

【図３０４】

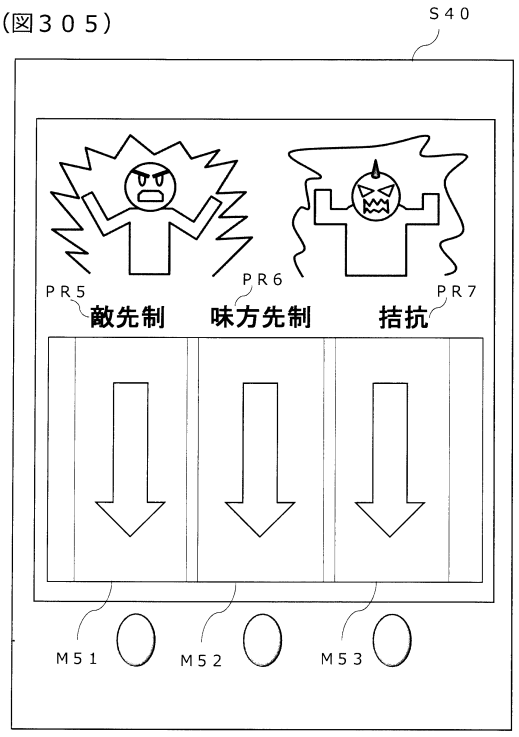
（図３０４）

当選	制御関連
押し順ベル群123	123（左中右）：バトル目１（見た目上、中段揃い・ブランク）の１枚役 132（左右中）：非バトル目の１枚役 2--（中１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス 3--（右１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群132	123：非バトル目の１枚役 132：バトル目１の１枚役 2--：入賞なしor１枚役orボーナス 3--：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群213	1--（左１ｓｔ）：入賞なしor１枚役orボーナス 213（中左右）：バトル目２（見た目上、右上がり揃い・ブランク）の１枚役 231（中右左）：非バトル目の１枚役 3--：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群231	1--：入賞なしor１枚役orボーナス 213：非バトル目の１枚役 231：バトル目２（見た目上左上がり揃い）の１枚役 3--：入賞なしor１枚役orボーナス
押し順ベル群312	1--：入賞なしor１枚役orボーナス 2--：入賞なしor１枚役orボーナス 312（右左中）：バトル目２（見た目上、右上がり揃い）の１枚役 321（右中左）：入賞37-38000）
押し順ベル群321	1--：入賞なしor１枚役orボーナス 2--：入賞なしor１枚役orボーナス 312：非バトル目の１枚役 321：バトル目２（見た目上、右上がり揃い）の１枚役

・上記押し順ベルＣ群（ボーナス回避１枚役）の当選確率は、約１／８
・このボーナス回避１枚役の当選時の約１／２４でバトル目が停止する押し順をナビする。
・バトル目１：有効ライン（左下、中中、右下）に、「リプレイ・ブランク・スイカ」が停止、見た目上は、中段にブランク図柄が揃う
・バトル目２：有効ラインに、「黒バー・ブランク・リプレイ」又は「ブランク・ブランク・リプレイ」が停止、見た目上は、右上がりにブランクが揃う
・非バトル目の１枚役：「リプレイ・ブランク・リプレイ」、「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」、「黒バー・ベルＡ・リプレイ」
・１枚役：「チェリー・赤セブン／青セブン／黒バー／金バー」、「青セブン／金バー・赤セブン／青セブン・金バー／黒バー」等
・ボーナス：「青セブン／金バー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン」

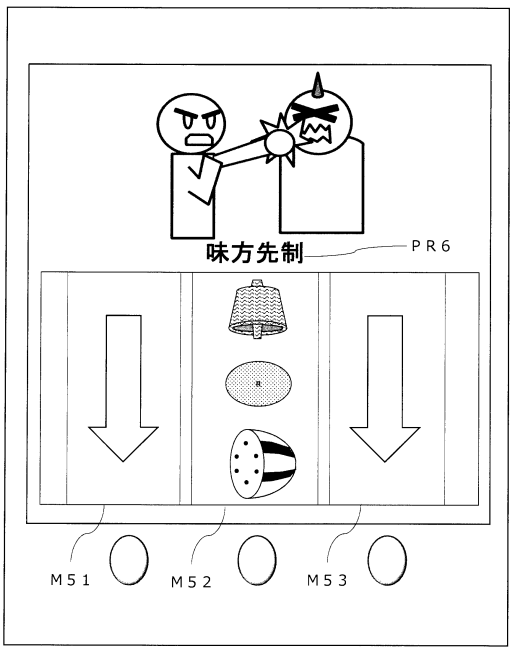
【図３０５】

（図３０５）



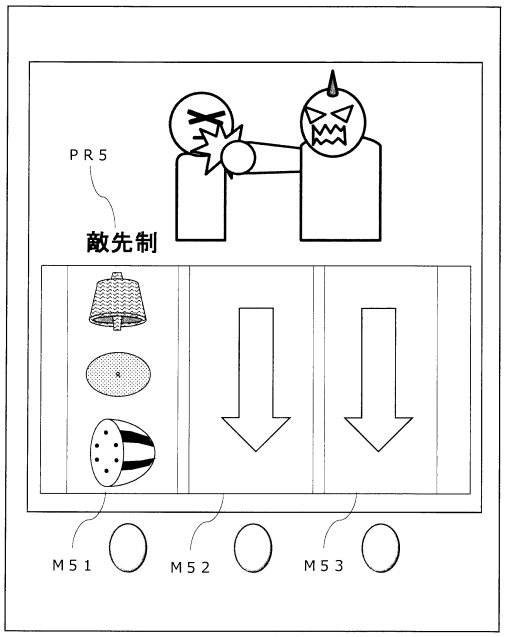
【図３０６】

（図３０６）



【図３０７】

（図３０７）



【図３０８】

（図３０８）

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾟﾗﾝｸB
19	ﾍﾟﾗ	ﾍﾟﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ
18	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ
17	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾍﾟﾗ
16	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	箱
15	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾟﾗﾝｸA
14	ﾍﾟﾗ	ﾍﾟﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ
13	黒ｾﾌﾞﾝ	黒ｾﾌﾞﾝ	黒ｾﾌﾞﾝ
12	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾍﾟﾗ
11	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	箱
10	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾟﾗﾝｸA
9	ﾍﾟﾗ	ﾍﾟﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ
8	緑ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ
7	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾍﾟﾗ
6	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	箱
5	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾟﾗﾝｸA
4	ﾍﾟﾗ	ﾍﾟﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ
3	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ
2	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾍﾟﾗ
1	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	箱

【図３０９】

（図３０９）
規定数毎の図柄の組み合わせ

表内の遊技状態は、下記のとおりに分類。
(1)　役物未作動時
(2)　役物未作動時
(3)　ＲＢ－Ａ作動時
(4)　ＲＢ－Ｂ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態			
					3枚 (1)	2枚 (2)	3枚 (3)	3枚 (4)
1	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ０１作動図柄	１種ＢＢ	—	—	—
2	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ０２作動図柄	１種ＢＢ	—	—	—
3	白ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ０３作動図柄	—	１種ＢＢ	—	—
4	赤ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ０４作動図柄	—	１種ＢＢ	—	—
5	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
6	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
7	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
8	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
9	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
10	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
11	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
12	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
13	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
14	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０３作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
15	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	—	—	—
16	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	—	—	—
17	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	—	—	—
18	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	—	—	—
19	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
20	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
21	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
22	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
23	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾌﾟﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
24	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾌﾟﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０５作動図柄	再遊技	—	—	—
25	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	ﾍﾟﾗ	再遊技０６作動図柄	再遊技	—	—	—
26	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾟﾗ	箱	再遊技０７作動図柄	再遊技	—	—	—
27	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾟﾗ	箱	再遊技０７作動図柄	再遊技	—	—	—
28	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾟﾗ	箱	再遊技０７作動図柄	再遊技	—	—	—
29	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾟﾗ	箱	再遊技０７作動図柄	再遊技	—	—	—

【図３１０】

（図３１０）

30	白ｾﾌﾞﾝ	箱	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
31	白ｾﾌﾞﾝ	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
32	白ｾﾌﾞﾝ	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
33	白ｾﾌﾞﾝ	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
34	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
35	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
36	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
37	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
38	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
39	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
40	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
41	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
42	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
43	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
44	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
45	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	—	—	—
46	白ｾﾌﾞﾝ	箱	箱	入賞０１入賞図柄	15	3	15	15
47	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	箱	入賞０２入賞図柄	15	3	15	15
48	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	箱	入賞０３入賞図柄	15	3	15	15
49	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	箱	入賞０４入賞図柄	15	3	15	15
50	箱	白ｾﾌﾞﾝ	箱	入賞０５入賞図柄	15	3	15	15
51	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	箱	入賞０６入賞図柄	15	3	15	15
52	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	箱	入賞０７入賞図柄	15	3	15	15
53	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	箱	入賞０８入賞図柄	15	3	15	15
54	箱	箱	白ｾﾌﾞﾝ	入賞０９入賞図柄	15	3	15	15
55	箱	箱	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１０入賞図柄	15	3	15	15
56	箱	箱	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１１入賞図柄	15	3	15	15
57	箱	箱	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１２入賞図柄	15	3	15	15

【図３１１】

（図３１１）

58	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
59	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
60	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
61	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
62	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
63	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
64	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
65	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1	1	1
66	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
67	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
68	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
69	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
70	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
71	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
72	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
73	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1	1	1
74	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
75	ﾌﾞﾗﾝｸA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
76	ﾌﾞﾗﾝｸB	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
77	ﾌﾞﾗﾝｸB	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
78	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
79	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
80	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
81	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１５入賞図柄	1	1	1	1
82	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
83	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
84	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
85	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
86	ﾌﾞﾗﾝｸA	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
87	ﾌﾞﾗﾝｸA	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
88	ﾌﾞﾗﾝｸB	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1
89	ﾌﾞﾗﾝｸB	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１６入賞図柄	1	1	1	1

【図３１２】

（図３１２）

90	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
91	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
92	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
93	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
94	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
95	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
96	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
97	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１７入賞図柄	1	1	1	1
98	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
99	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
100	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
101	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
102	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
103	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
104	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
105	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	入賞１８入賞図柄	1	1	1	1
106	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
107	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
108	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
109	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
110	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
111	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
112	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
113	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
114	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
115	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
116	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
117	黒ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
118	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
119	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
120	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	黒ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15
121	緑ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾗ	緑ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	15	7	15	15

【図３１３】

（図３１３）

122	箱	ﾍﾞﾗ	箱	入賞２０入賞図柄	15	7	15	15
123	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞２１入賞図柄	15	7	15	15
124	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	箱	入賞２２入賞図柄	15	7	15	15
125	箱	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞２３入賞図柄	15	7	15	15
126	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	入賞２４入賞図柄	15	7	15	15
127	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	箱	入賞２５入賞図柄	15	7	15	15
128	箱	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞２６入賞図柄	15	7	15	15
129	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞２７入賞図柄	15	7	15	15
130	箱	ﾍﾞﾗ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞２７入賞図柄	15	7	15	15
131	箱	箱	箱	入賞２８入賞図柄	—	—	1	1

【図３１４】

（図３１４）

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハズレ	–
1	１種ＢＢ－Ａ条件装置	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ０１
2	１種ＢＢ－Ｂ条件装置	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ０２
3	１種ＢＢ－Ｃ条件装置	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ０３
4	１種ＢＢ－Ｄ条件装置	１種ＢＢ－Ｄ	１種ＢＢ０４

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始	
				非内部中	内部中
0	なし	ハズレ	–		
1	再遊技－Ａ条件装置	リプレイ１	再遊技０１～０２		
2	再遊技－Ｂ条件装置	リプレイ２	再遊技０１～０３		
3	再遊技－Ｃ条件装置	チャンスリプレイＡ	再遊技０４		
4	再遊技－Ｄ条件装置	チャンスリプレイＢ	再遊技０５		
5	再遊技－Ｅ条件装置	チャンスリプレイＣ	再遊技０６		
6	再遊技－Ｆ条件装置	単チェリー	再遊技０７～０８		
7	入賞－Ａ１条件装置	目押しベル	入賞０１、１３、１５、１７	1~1/4 入賞０１ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
8	入賞－Ａ２条件装置	目押しベル	入賞０１、１４、１６、１８	1~1/4 入賞０１ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
9	入賞－Ａ３条件装置	目押しベル	入賞０２、１３、１５、１７	1~1/4 入賞０２ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
10	入賞－Ａ４条件装置	目押しベル	入賞０２、１４、１６、１８	1~1/4 入賞０２ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
11	入賞－Ａ５条件装置	目押しベル	入賞０３、１３、１５、１７	1~1/4 入賞０３ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
12	入賞－Ａ６条件装置	目押しベル	入賞０３、１４、１６、１８	1~1/4 入賞０３ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
13	入賞－Ａ７条件装置	目押しベル	入賞０４、１３、１５、１７	1~1/4 入賞０４ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
14	入賞－Ａ８条件装置	目押しベル	入賞０４、１４、１６、１８	1~1/4 入賞０４ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
15	入賞－Ｂ１条件装置	目押しベル	入賞０５、１３、１５、１７	2~1/4 入賞０５ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
16	入賞－Ｂ２条件装置	目押しベル	入賞０５、１４、１６、１８	2~1/4 入賞０５ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
17	入賞－Ｂ３条件装置	目押しベル	入賞０６、１３、１５、１７	2~1/4 入賞０６ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
18	入賞－Ｂ４条件装置	目押しベル	入賞０６、１４、１６、１８	2~1/4 入賞０６ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
19	入賞－Ｂ５条件装置	目押しベル	入賞０７、１３、１５、１７	2~1/4 入賞０７ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
20	入賞－Ｂ６条件装置	目押しベル	入賞０７、１４、１６、１８	2~1/4 入賞０７ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
21	入賞－Ｂ７条件装置	目押しベル	入賞０８、１３、１５、１７	2~1/4 入賞０８ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
22	入賞－Ｂ８条件装置	目押しベル	入賞０８、１４、１６、１８	2~1/4 入賞０８ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
23	入賞－Ｃ１条件装置	目押しベル	入賞０９、１３、１５、１７	3~1/4 入賞０９ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
24	入賞－Ｃ２条件装置	目押しベル	入賞０９、１４、１６、１８	3~1/4 入賞０９ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
25	入賞－Ｃ３条件装置	目押しベル	入賞１０、１３、１５、１７	3~1/4 入賞１０ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
26	入賞－Ｃ４条件装置	目押しベル	入賞１０、１４、１６、１８	3~1/4 入賞１０ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
27	入賞－Ｃ５条件装置	目押しベル	入賞１１、１３、１５、１７	3~1/4 入賞１１ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
28	入賞－Ｃ６条件装置	目押しベル	入賞１１、１４、１６、１８	3~1/4 入賞１１ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
29	入賞－Ｃ７条件装置	目押しベル	入賞１２～１３、１５、１７	3~1/4 入賞１２ その他：1/2 入賞１３、１５、１７	－同じ
30	入賞－Ｃ８条件装置	目押しベル	入賞１２、１４、１６、１８	3~1/4 入賞１２ その他：1/2 入賞１４、１６、１８	－同じ
31	入賞－Ｄ１条件装置	目押しベル	入賞０１、１３～１８	1~1/4 入賞０１ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
32	入賞－Ｄ２条件装置	目押しベル	入賞０２、１３～１８	1~1/4 入賞０２ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
33	入賞－Ｄ３条件装置	目押しベル	入賞０３、１３～１８	1~1/4 入賞０３ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
34	入賞－Ｄ４条件装置	目押しベル	入賞０４、１３～１８	1~1/4 入賞０４ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
35	入賞－Ｄ５条件装置	目押しベル	入賞０５、１３～１８	2~1/4 入賞０５ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
36	入賞－Ｄ６条件装置	目押しベル	入賞０６、１３～１８	2~1/4 入賞０６ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
37	入賞－Ｄ７条件装置	目押しベル	入賞０７、１３～１８	2~1/4 入賞０７ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
38	入賞－Ｄ８条件装置	目押しベル	入賞０８、１３～１８	2~1/4 入賞０８ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
39	入賞－Ｄ９条件装置	目押しベル	入賞０９、１３～１８	3~1/4 入賞０９ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
40	入賞－Ｄ１０条件装置	目押しベル	入賞１０、１３～１８	3~1/4 入賞１０ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
41	入賞－Ｄ１１条件装置	目押しベル	入賞１１、１３～１８	3~1/4 入賞１１ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
42	入賞－Ｄ１２条件装置	目押しベル	入賞１２～１８	3~1/4 入賞１２ その他：1/1 入賞１３～１８	－同じ
43	入賞－Ｅ条件装置	連チェリー	入賞１９～２７	入賞２１～２７	入賞１９、２０
44	入賞－Ｆ条件装置	１枚役（設置初期）	入賞１３		
45	入賞－Ｇ条件装置	１５枚まとめ	入賞０１～１２、１９～２７		
46	入賞－Ｈ条件装置	１枚ＡＬＬ	入賞１３～１８、２８		

【図３１５】

（図３１５）
ボーナスの図柄の組合せ

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	ボーナス名称	性能
1	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ－Ａ	ＲＢ－Ａ(作動図柄なし)が連続作動
2	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ－Ｂ	ＲＢ－Ａ(作動図柄なし)が連続作動
3	白ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ－Ｃ	ＲＢ－Ｂ(作動図柄なし)が連続作動
4	赤ｾﾌﾞﾝ	緑ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ－Ｄ	ＲＢ－Ｂ(作動図柄なし)が連続作動

ボーナスの終了条件

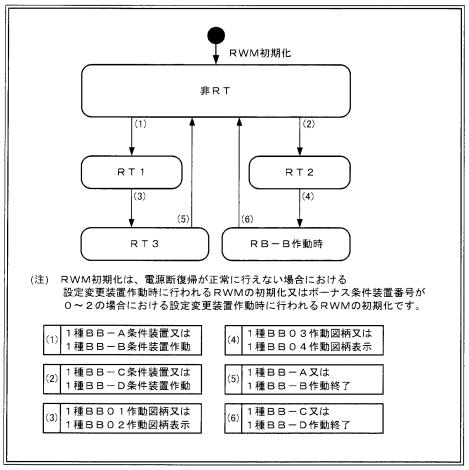
名称	終了条件
１種ＢＢ－Ａ	Ｘ枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｂ	Ｘ枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｃ	Ｙ枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｄ	Ｙ枚を超える遊技メダルの獲得
ＲＢ－Ａ	Ｚ回の遊技又はＺ回の入賞 １種ＢＢの作動終了
ＲＢ－Ｂ	Ｚ回の遊技又はＺ回の入賞 １種ＢＢの作動終了

【図３１６】

（図３１６）
（ａ） ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	－
		終了	１種ＢＢ作動終了	－
			１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動	ＲＴ１
			１種ＢＢ－Ｃ条件装置または１種ＢＢ－Ｄ条件装置作動	ＲＴ２
ＲＴ１	∞	開始	１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ－Ａ作動図柄または１種ＢＢ－Ｂ作動図柄表示	ＲＴ３
ＲＴ２	∞	開始	１種ＢＢ－Ｃ条件装置または１種ＢＢ－Ｄ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ－Ｃ作動図柄または１種ＢＢ－Ｄ作動図柄表示	ＲＢ－Ｂ作動時
ＲＴ３	∞	開始	１種ＢＢ－Ａ作動図柄または１種ＢＢ－Ｂ作動図柄表示	－
		終了	１種ＢＢ－Ａまたは１種ＢＢ－Ｂの作動終了	非ＲＴ
ＲＢ－Ｂ作動時	∞	開始	１種ＢＢ－Ｃ作動図柄または１種ＢＢ－Ｄ作動図柄表示	－
		終了	１種ＢＢ－ＣまたはＢＢ－Ｄの作動終了	非ＲＴ

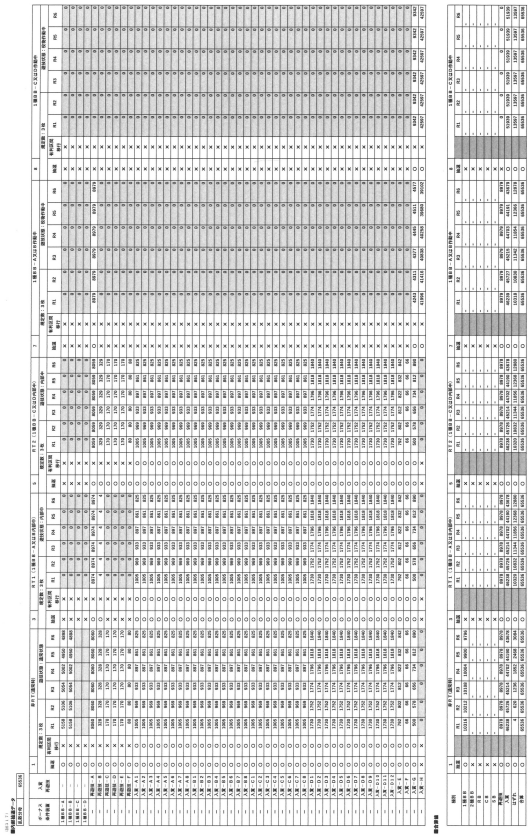
（ｂ） ＲＴ遷移図



（注） ＲＷＭ初期化は、電源断復帰が正常に行えない場合における設定変更装置作動時に行われるＲＷＭの初期化又はボーナス条件装置番号が０～２の場合における設定変更装置作動時に行われるＲＷＭの初期化です。

(1)	１種ＢＢ－Ａ条件装置又は １種ＢＢ－Ｂ条件装置作動	(4)	１種ＢＢ０３作動図柄又は １種ＢＢ０４作動図柄表示
(2)	１種ＢＢ－Ｃ条件装置又は １種ＢＢ－Ｄ条件装置作動	(5)	１種ＢＢ－Ａ又は １種ＢＢ－Ｂ作動終了
(3)	１種ＢＢ０１作動図柄又は １種ＢＢ０２作動図柄表示	(6)	１種ＢＢ－Ｃ又は １種ＢＢ－Ｄ作動終了

【図３１７】



【図３１８】

（図３１８）

■内部抽せんデータ

乱数分母 65536

ボーナス条件装置	入賞再遊技	非ＲＴ（通常時）							ＲＴ１（１種ＢＢ－Ａ又はＢ内部中）							ＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ又はＤ内部中）						
		抽選	規定数 有利区間移行	2枚 R1	2枚 R2	遊技状態 R3	通常時 R4	R5	R6	抽せん	規定数 有利区間移行	2枚 R1	遊技状態 R2	R3	内部中 R4	R5	R6	抽選	規定数 有利区間移行	2枚 R1	遊技状態 R2	R3	内部中 R4	R5	R6
１種ＢＢ－Ａ	－	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
１種ＢＢ－Ｂ	－	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
１種ＢＢ－Ｃ	－	○	×	8336	8336	8336	8336	8336	8336	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
１種ＢＢ－Ｄ	－	○	×	8336	8336	8336	8336	8336	8336	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ａ	○	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978	○	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978	○	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978
－	再遊技－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	4	4	4	4	4	4	○	×	16672	16672	16672	16672	16672	16672
－	再遊技－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ１	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ２	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ３	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ４	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ５	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ６	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ７	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ８	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ１	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ２	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ３	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ４	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ５	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ６	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ７	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ８	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ１	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ２	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ３	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ４	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ５	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ６	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ７	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ８	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｄ１	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ２	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ３	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ４	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ５	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ６	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ７	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ８	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ９	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ１０	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ１１	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｄ１２	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	×	×	2977	2977	2977	2977	2977	0	○	×	2977	2977	2977	2977	2977	0
－	入賞－Ｅ	○	×	4095	4095	4095	4095	4095	0	×	×	4095	4095	4095	4095	4095	0	○	×	4095	4095	4095	4095	4095	0
－	入賞－Ｆ	○	×	67	67	67	67	67	0	×	×	67	67	67	67	67	0	○	×	67	67	67	67	67	0
－	入賞－Ｇ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｈ	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0	×	×	0	0	0	0	0	0

■合算値

種別	抽選	非ＲＴ（通常時） R1	R2	R3	R4	R5	R6	抽せん	ＲＴ１（１種ＢＢ－Ａ又はＢ内部中） R1	R2	R3	R4	R5	R6	抽選	ＲＴ２（１種ＢＢ－Ｃ又はＤ内部中） R1	R2	R3	R4	R5	R6
１種ＢＢ	○	16672	16672	16672	16672	16672	16672	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-
２種ＢＢ	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-
ＲＢ	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-
ＣＢ	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-
ＳＢ	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-	×	-	-	-	-	-	-
再遊技	○	8978	8978	8978	8978	8978	8978	○	8982	8982	8982	8982	8982	8982	○	25950	25950	25950	25650	25650	25650
入賞	○	39886	39886	39886	39886	39886	39886	○	39886	39886	39886	39886	39886	39886	○	39886	39886	39886	39886	39886	39886
はずれ	×	0	0	0	0	0	0	×	16568	16568	16568	16568	16568	16568	×	0	0	0	0	0	0
合算	○	65536	65536	65536	65536	65536	65536	○	65536	65536	65536	65536	65536	65536	○	65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図３１９】

（図３１９）

ＯＵＴ１　　高め枚数
ＯＵＴ２　　低め枚数

ＰＢ１　　ＯＵＴ１の引き込み確率
ＰＢ２　　ＯＵＴ２の引き込み確率
リプ込み期待値　＝（ＯＵＴ１×ＰＢ１＋ＯＵＴ２×ＰＢ２）×（置数÷乱数分母）
リプ抜き期待値　＝（ＯＵＴ１×ＰＢ１＋ＯＵＴ２×ＰＢ２）×（置数÷（乱数分母－リプレイ総置数））

非内部
規定数3枚　（遊技態様１）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	2%	0%	10316	9796	0	0	0	0
リプレイ	3	0	100%	0%	8978	8978	0	0.410980225	0	0.4109802
入賞Ａ～Ｃ	15	1	8%	46%	24120	19800	0.72854415	0.628738403	0.5980586	0.5161285
入賞Ｄ	15	1	8%	92%	20760	22080	0.79528979	0.686340332	0.8458573	0.7299805
入賞Ｅ	15	0	100%	0%	792	842	0.21004986	0.181274414	0.2233106	0.1927185
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	66	66	0.00058347	0.00050354	0.0005835	0.0005035
入賞Ｇ	15	0	100%	0%	500	890	0.13260724	0.114440918	0.2360409	0.2037048
はずれ	0	0	0%	0%	4	3084	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.86707451	2.022277832	1.9038509	2.0540161
				出玉率			**C:62.24%**	**A:67.41%**	**63.46%**	**68.47%**

非内部
規定数2枚　（遊技態様２）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	2%	0%	16672	16672	0	0	0	0
リプレイ	2	0	100%	0%	8978	8978	0	0.273986816	0	0.2739868
入賞Ａ～Ｃ	3	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｄ	3	1	8%	92%	35724	35724	0.73690725	0.635955811	0.7369072	0.6359558
入賞Ｅ	7	0	100%	0%	4095	4095	0.50682485	0.437393188	0.5068249	0.4373932
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	67	67	0.00059231	0.000511169	0.0005923	0.0005112
入賞Ｇ	7	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
はずれ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.24432441	1.347846985	1.2443244	1.347847
				出玉率			**D:62.22%**	**B:67.39%**	**62.22%**	**67.39%**

【図３２０】

（図３２０）

３枚掛けＢＢ内部中
規定数3枚　（遊技態様３）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	10320	12880	0	0	0	0
リプレイ	3	0	100%	0%	8978	8978	0	0.41098022	0	0.4109802
入賞Ａ～Ｃ	15	1	8%	46%	24120	19800	0.7285441	0.6287384	0.5980586	0.5161285
入賞Ｄ	15	1	8%	92%	20760	22080	0.7952898	0.68634033	0.8458573	0.7299805
入賞Ｅ	15	0	100%	0%	792	842	0.2100499	0.18127441	0.2233106	0.1927185
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	66	66	0.0005835	0.00050354	0.0005835	0.0005035
入賞Ｇ	15	0	100%	0%	500	890	0.1326072	0.11444092	0.2360409	0.2037048
はずれ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.8670745	2.02227783	1.9038509	2.0540161
				出玉率			**G:62.24%**	**E:67.41%**	**63.46%**	**68.47%**

３枚掛けＢＢ内部中
規定数2枚　（遊技態様４）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
リプレイ	2	0	100%	0%	8982	8982	0	0.27410889	0	0.2741089
入賞Ａ～Ｃ	3	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｄ	3	1	8%	92%	35724	35724	0.7369594	0.63595581	0.7369594	0.6359558
入賞Ｅ	7	0	100%	0%	4095	4095	0.5068607	0.43739319	0.5068607	0.4373932
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	67	67	0.0005924	0.00051117	0.0005924	0.0005112
入賞Ｇ	7	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
はずれ	0	0	0%	0%	16668	16668	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.2444124	1.34796906	1.2444124	1.3479691
				出玉率			**H:62.22%**	**F:67.40%**	**62.22%**	**67.40%**

【図３２１】

２枚掛けＢＢ内部中
規定数3枚　（遊技態様５）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
リプレイ	3	0	100%	0%	8978	8978	0	0.4109802	0	0.4109802
入賞Ａ～Ｃ	15	1	8%	46%	24120	19800	0.7285441	0.6287384	0.5980586	0.5161285
入賞Ｄ	15	1	8%	92%	20760	22080	0.7952898	0.6863403	0.8458573	0.7299805
入賞Ｅ	15	0	100%	0%	792	842	0.2100499	0.1812744	0.2233106	0.1927185
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	66	66	0.0005835	0.0005035	0.0005835	0.0005035
入賞Ｇ	15	0	100%	0%	500	890	0.1326072	0.1144409	0.2360409	0.2037048
はずれ	0	0	0%	0%	10320	12880	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.8670745	2.0222778	1.9038509	2.0540161
				出玉率			**K:62.24%**	**I:67.41%**	**63.46%**	**68.47%**

２枚掛けＢＢ内部中
規定数2枚　（遊技態様６）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
リプレイ	2	0	100%	0%	25650	25650	0	0.7827759	0	0.7827759
入賞Ａ～Ｃ	3	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｄ	3	1	8%	92%	35724	35724	1.044928	0.6359558	1.044928	0.6359558
入賞Ｅ	7	0	100%	0%	4095	4095	0.7186732	0.4373932	0.7186732	0.4373932
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	67	67	0.0008399	0.0005112	0.0008399	0.0005112
入賞Ｇ	7	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
はずれ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.7644412	1.856636	1.7644412	1.856636
				出玉率			**L:88.22%**	**J:92.83%**	**88.22%**	**92.83%**

【図３２２】

（図３２２）

３枚ＢＢ作動中
ＢＢＡまたはＢＢＢ中　　64枚
規定数3枚　（遊技態様７）

	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	置数 設定１	置数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
リプレイ	3	0	100%	0%	8979	8979	0	0.411026	0	0.411026
入賞Ａ～Ｃ	15	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｄ	15	1	8%	92%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｅ	15	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｇ	15	0	100%	0%	4243	4577	1.12532489	0.97114563	1.2139081	1.0475922
入賞Ｈ	1	0	100%	0%	41996	39102	0.74254292	0.64080811	0.6913733	0.5966492
はずれ	0	0	0%	0%	10318	12878	0	0	0	0
				累計	65536	65536	1.86786781	2.02297974	1.9052814	2.0552673
				出玉率			**N:62.26%**	**M:67.43%**	**63.51%**	**68.51%**

【図３２３】

（図３２３）

２枚ＢＢ作動中
ＢＢＣまたはＢＢＤ中
規定数3枚　（遊技態様８）　1枚

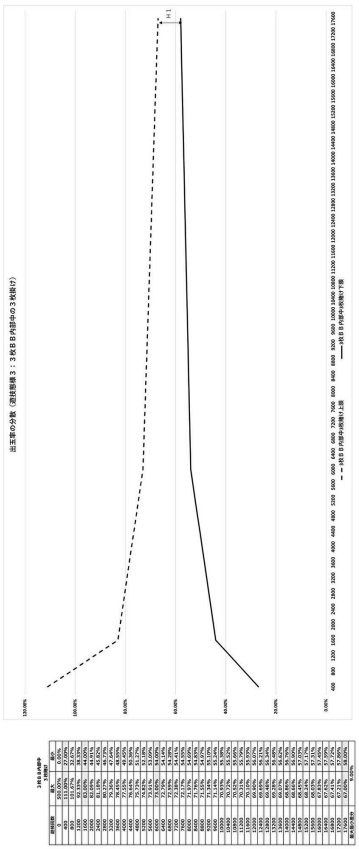
	ＯＵＴ１	ＯＵＴ２	ＰＢ１	ＰＢ２	個数 設定１	個数 設定６	期待値（設定１） リプレイ抜き	期待値（設定１） リプレイ込み	期待値（設定６） リプレイ抜き	期待値（設定６） リプレイ込み
ＢＢ	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
リプレイ	3	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞Ａ～Ｃ	15	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｄ	15	1	8%	92%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｅ	15	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｆ	1	0	50%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞Ｇ	15	0	100%	0%	9342	9342	2.13821411	2.13821411	2.1382141	2.1382141
入賞Ｈ	1	0	100%	0%	42597	42597	0.64997864	0.64997864	0.6499786	0.6499786
はずれ	0	0	0%	0%	13597	13597	0	0	0	0
				累計	65536	65536	2.78819275	2.78819275	2.7881927	2.7881927
						出玉率	P:92.24%	0:92.94%	92.94%	92.94%

【図３２４】

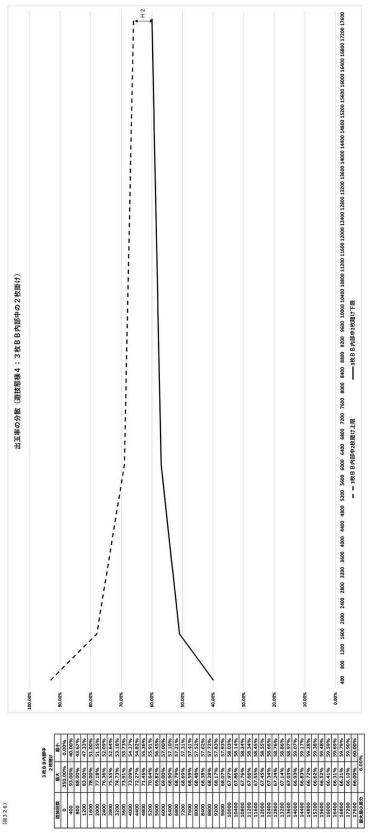
（図３２４）

	非ＲＴ	３枚賭け ＢＢ内部中	２枚賭け ＢＢ内部中	３枚賭け ＢＢ作動中	２枚賭け ＢＢ作動中
リプレイ込み出玉率（３枚）	A:67.41%	E:67.41%	I:67.41%	M:67.43%	0:92.94%
リプレイ込み出玉率（２枚）	B:67.39%	F:67.40%	J:92.83%	–	–
リプレイ抜き出玉率（３枚）	C:62.24%	G:62.24%	K:62.24%	N:62.26%	P:92.94%
リプレイ抜き出玉率（２枚）	D:62.22%	H:62.22%	L:88.26%	–	–

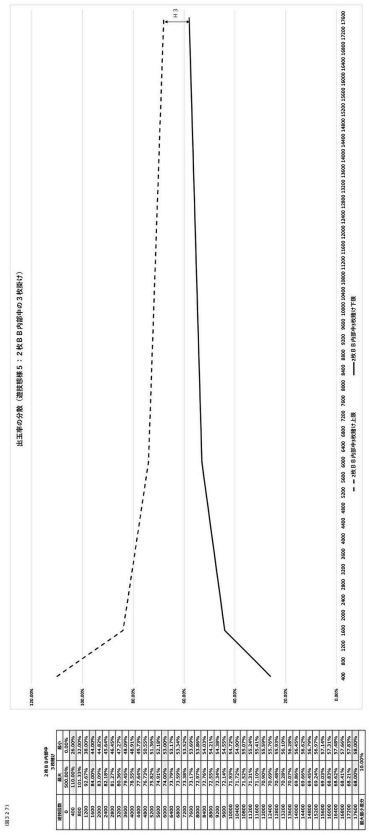
【図３２５】



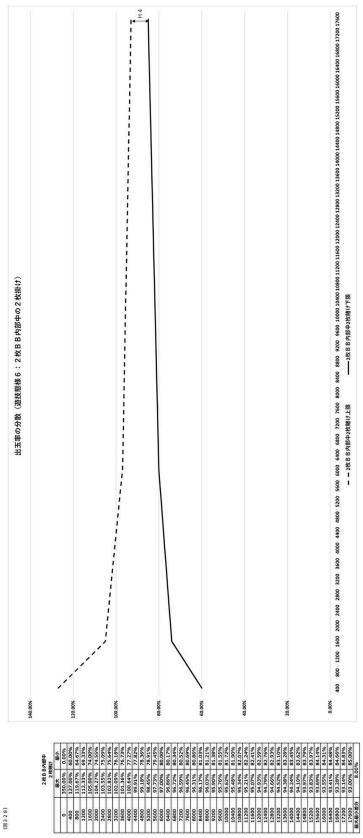
【図３２６】



【図３２７】



【図３２８】



【図３２９】

（図３２９）

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	チェリー	リプレイ	リプレイ
19	勲章	チェリー	ブランク
18	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
17	ベルＡ	スイカＢ	チェリー
16	ブランク	ベルＡ	ベルＢ
15	ベルＢ	リプレイ	リプレイ
14	セブン	セブン	セブン
13	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
12	ベルＡ	スイカＡ	スイカＢ
11	ブランク	ベルＡ	ベルＢ
10	チェリー	リプレイ	リプレイ
9	スイカＡ	バー	勲章
8	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
7	ベルＡ	スイカＢ	スイカＡ
6	バー	ベルＡ	ベルＢ
5	チェリー	リプレイ	リプレイ
4	スイカＢ	ブランク	バー
3	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ
2	ベルＡ	勲章	スイカＢ
1	ブランク	ベルＡ	ベルＢ

【図３３０】

（図３３０）
規定数ごとの図柄の組合せ

①	役物未作動時
②	ＲＢ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚 ①	３枚 ②
1	ベルＢ	スイカＡ	チェリー	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
2	リプレイ	セブン	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
3	リプレイ	バー	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
4	リプレイ	ブランク	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
5	リプレイ	チェリー	ベルＡ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技
6	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技
7	チェリー	セブン	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
8	チェリー	バー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
9	チェリー	ブランク	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
10	チェリー	チェリー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
11	チェリー	セブン	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
12	チェリー	バー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
13	チェリー	ブランク	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
14	チェリー	チェリー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
15	チェリー	セブン	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
16	チェリー	バー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
17	チェリー	ブランク	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
18	チェリー	チェリー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－

【図３３１】

（図３３１）

19	チェリー	セブン	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
20	チェリー	バー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
21	チェリー	ブランク	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
22	チェリー	チェリー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
23	チェリー	セブン	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
24	チェリー	バー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
25	チェリー	ブランク	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
26	チェリー	チェリー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
27	チェリー	セブン	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
28	チェリー	バー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
29	チェリー	ブランク	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
30	チェリー	チェリー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
31	チェリー	セブン	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
32	チェリー	バー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
33	チェリー	ブランク	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
34	チェリー	チェリー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
35	ベルＡ	セブン	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
36	ベルＡ	バー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
37	ベルＡ	ブランク	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
38	ベルＡ	チェリー	セブン	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
39	ベルＡ	セブン	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
40	ベルＡ	バー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
41	ベルＡ	ブランク	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－

【図３３２】

（図３３２）

42	ベルＡ	チェリー	バー	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
43	ベルＡ	セブン	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
44	ベルＡ	バー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
45	ベルＡ	ブランク	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
46	ベルＡ	チェリー	ブランク	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
47	ベルＡ	セブン	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
48	ベルＡ	バー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
49	ベルＡ	ブランク	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
50	ベルＡ	チェリー	勲章	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
51	ベルＡ	セブン	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
52	ベルＡ	バー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
53	ベルＡ	ブランク	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
54	ベルＡ	チェリー	ベルＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
55	ベルＡ	セブン	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
56	ベルＡ	バー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
57	ベルＡ	ブランク	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
58	ベルＡ	チェリー	ベルＢ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
59	ベルＡ	セブン	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
60	ベルＡ	バー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
61	ベルＡ	ブランク	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
62	ベルＡ	チェリー	スイカＡ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
63	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
64	リプレイ	ベルＢ	ベルＢ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－

【図３３３】

（図３３３）

65	セブン	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
66	セブン	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
67	セブン	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
68	勲章	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
69	勲章	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
70	勲章	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
71	リプレイ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
72	リプレイ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
73	リプレイ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
74	スイカＡ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
75	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
76	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
77	スイカＢ	勲章	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
78	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
79	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
80	セブン	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
81	セブン	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
82	セブン	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
83	勲章	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
84	勲章	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
85	勲章	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－

【図３３４】

（図３３４）

86	スイカＡ	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
87	スイカＡ	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
88	スイカＡ	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
89	スイカＢ	ベルＡ	チェリー	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
90	スイカＢ	ベルＡ	スイカＡ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
91	スイカＢ	ベルＡ	スイカＢ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
92	リプレイ	ベルＡ	チェリー	入賞００１入賞図柄	15	15
93	リプレイ	ベルＡ	スイカＡ	入賞００１入賞図柄	15	15
94	リプレイ	ベルＡ	スイカＢ	入賞００１入賞図柄	15	15
95	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	入賞００２入賞図柄	15	15
96	勲章	ベルＢ	ベルＢ	入賞００３入賞図柄	15	15
97	ベルＡ	ベルＢ	ベルＢ	入賞００３入賞図柄	15	15
98	ベルＢ	ベルＢ	ベルＡ	入賞００４入賞図柄	15	15
99	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	入賞００５入賞図柄	15	15
100	勲章	ベルＡ	ベルＢ	入賞００６入賞図柄	15	15
101	ベルＡ	ベルＡ	ベルＢ	入賞００６入賞図柄	15	15
102	ベルＢ	リプレイ	ベルＢ	入賞００７入賞図柄	15	15
103	ベルＡ	リプレイ	ベルＢ	入賞００８入賞図柄	15	15
104	ベルＡ	ベルＡ	ベルＡ	入賞００９入賞図柄	15	15
105	リプレイ	セブン	セブン	入賞０１０入賞図柄	1	1
106	リプレイ	セブン	ブランク	入賞０１１入賞図柄	1	1
107	リプレイ	バー	セブン	入賞０１２入賞図柄	1	1
108	リプレイ	バー	ブランク	入賞０１３入賞図柄	1	1

【図３３５】

（図３３５）

109	リプレイ	ブランク	バー	入賞０１４入賞図柄	1	1
110	リプレイ	ブランク	勲章	入賞０１５入賞図柄	1	1
111	リプレイ	チェリー	バー	入賞０１６入賞図柄	1	1
112	リプレイ	チェリー	勲章	入賞０１７入賞図柄	1	1
113	リプレイ	セブン	バー	入賞０１８入賞図柄	1	1
114	リプレイ	セブン	勲章	入賞０１９入賞図柄	1	1
115	リプレイ	バー	バー	入賞０２０入賞図柄	1	1
116	リプレイ	バー	勲章	入賞０２１入賞図柄	1	1
117	リプレイ	ブランク	セブン	入賞０２２入賞図柄	1	1
118	リプレイ	ブランク	ブランク	入賞０２３入賞図柄	1	1
119	リプレイ	チェリー	セブン	入賞０２４入賞図柄	1	1
120	リプレイ	チェリー	ブランク	入賞０２５入賞図柄	1	1
121	セブン	ベルＢ	セブン	入賞０２６入賞図柄	1	1
122	セブン	ベルＢ	ブランク	入賞０２７入賞図柄	1	1
123	勲章	ベルＢ	セブン	入賞０２８入賞図柄	1	1
124	勲章	ベルＢ	ブランク	入賞０２９入賞図柄	1	1
125	スイカＡ	ベルＢ	バー	入賞０３０入賞図柄	1	1
126	スイカＡ	ベルＢ	勲章	入賞０３１入賞図柄	1	1
127	スイカＢ	ベルＢ	バー	入賞０３２入賞図柄	1	1
128	スイカＢ	ベルＢ	勲章	入賞０３３入賞図柄	1	1
129	セブン	ベルＢ	バー	入賞０３４入賞図柄	1	1
130	セブン	ベルＢ	勲章	入賞０３５入賞図柄	1	1
131	勲章	ベルＢ	バー	入賞０３６入賞図柄	1	1
132	勲章	ベルＢ	勲章	入賞０３７入賞図柄	1	1

【図３３６】

（図３３６）

133	スイカＡ	ベルＢ	セブン	入賞０３８入賞図柄	1	1
134	スイカＡ	ベルＢ	ブランク	入賞０３９入賞図柄	1	1
135	スイカＢ	ベルＢ	セブン	入賞０４０入賞図柄	1	1
136	スイカＢ	ベルＢ	ブランク	入賞０４１入賞図柄	1	1
137	セブン	セブン	ベルＢ	入賞０４２入賞図柄	1	1
138	セブン	バー	ベルＢ	入賞０４３入賞図柄	1	1
139	勲章	セブン	ベルＢ	入賞０４４入賞図柄	1	1
140	勲章	バー	ベルＢ	入賞０４５入賞図柄	1	1
141	スイカＡ	ブランク	ベルＢ	入賞０４６入賞図柄	1	1
142	スイカＡ	チェリー	ベルＢ	入賞０４７入賞図柄	1	1
143	スイカＢ	ブランク	ベルＢ	入賞０４８入賞図柄	1	1
144	スイカＢ	チェリー	ベルＢ	入賞０４９入賞図柄	1	1
145	セブン	ブランク	ベルＢ	入賞０５０入賞図柄	1	1
146	セブン	チェリー	ベルＢ	入賞０５１入賞図柄	1	1
147	勲章	ブランク	ベルＢ	入賞０５２入賞図柄	1	1
148	勲章	チェリー	ベルＢ	入賞０５３入賞図柄	1	1
149	スイカＡ	セブン	ベルＢ	入賞０５４入賞図柄	1	1
150	スイカＡ	バー	ベルＢ	入賞０５５入賞図柄	1	1
151	スイカＢ	セブン	ベルＢ	入賞０５６入賞図柄	1	1
152	スイカＢ	バー	ベルＢ	入賞０５７入賞図柄	1	1
153	スイカＡ	セブン	リプレイ	入賞０５８入賞図柄	1	1
154	スイカＢ	セブン	リプレイ	入賞０５８入賞図柄	1	1
155	スイカＡ	バー	リプレイ	入賞０５９入賞図柄	1	1
156	スイカＢ	バー	リプレイ	入賞０５９入賞図柄	1	1

【図３３７】

（図３３７）

157	スイカＡ	ブランク	リプレイ	入賞０６０入賞図柄	1	1
158	スイカＢ	ブランク	リプレイ	入賞０６０入賞図柄	1	1
159	スイカＡ	チェリー	リプレイ	入賞０６１入賞図柄	1	1
160	スイカＢ	チェリー	リプレイ	入賞０６１入賞図柄	1	1
161	セブン	セブン	リプレイ	入賞０６２入賞図柄	1	1
162	勲章	セブン	リプレイ	入賞０６２入賞図柄	1	1
163	セブン	バー	リプレイ	入賞０６３入賞図柄	1	1
164	勲章	バー	リプレイ	入賞０６３入賞図柄	1	1
165	セブン	ブランク	リプレイ	入賞０６４入賞図柄	1	1
166	勲章	ブランク	リプレイ	入賞０６４入賞図柄	1	1
167	セブン	チェリー	リプレイ	入賞０６５入賞図柄	1	1
168	勲章	チェリー	リプレイ	入賞０６５入賞図柄	1	1
169	セブン	ベルＢ	チェリー	入賞０６６入賞図柄	1	1
170	セブン	スイカＡ	ベルＢ	入賞０６７入賞図柄	1	1
171	勲章	ベルＢ	チェリー	入賞０６８入賞図柄	1	1
172	勲章	スイカＡ	ベルＢ	入賞０６９入賞図柄	1	1
173	スイカＡ	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７０入賞図柄	1	1
174	スイカＡ	勲章	ベルＢ	入賞０７１入賞図柄	1	1
175	スイカＢ	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７２入賞図柄	1	1
176	スイカＢ	勲章	ベルＢ	入賞０７３入賞図柄	1	1
177	セブン	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７４入賞図柄	1	1
178	セブン	勲章	ベルＢ	入賞０７５入賞図柄	1	1
179	勲章	ベルＢ	スイカＡ	入賞０７６入賞図柄	1	1

【図３３８】

（図３３８）

180	勲章	勲章	ベルＢ	入賞０７７入賞図柄	1	1
181	スイカＡ	ベルＢ	チェリー	入賞０７８入賞図柄	1	1
182	スイカＡ	スイカＡ	ベルＢ	入賞０７９入賞図柄	1	1
183	スイカＢ	ベルＢ	チェリー	入賞０８０入賞図柄	1	1
184	スイカＢ	スイカＡ	ベルＢ	入賞０８１入賞図柄	1	1
185	リプレイ	セブン	チェリー	入賞０８２入賞図柄	1	1
186	バー	セブン	リプレイ	入賞０８３入賞図柄	1	1
187	リプレイ	バー	チェリー	入賞０８４入賞図柄	1	1
188	バー	バー	リプレイ	入賞０８５入賞図柄	1	1
189	リプレイ	ブランク	スイカＡ	入賞０８６入賞図柄	1	1
190	バー	ブランク	リプレイ	入賞０８７入賞図柄	1	1
191	リプレイ	チェリー	スイカＡ	入賞０８８入賞図柄	1	1
192	バー	チェリー	リプレイ	入賞０８９入賞図柄	1	1
193	リプレイ	セブン	スイカＡ	入賞０９０入賞図柄	1	1
194	ベルＢ	セブン	リプレイ	入賞０９１入賞図柄	1	1
195	リプレイ	バー	スイカＡ	入賞０９２入賞図柄	1	1
196	ベルＢ	バー	リプレイ	入賞０９３入賞図柄	1	1
197	リプレイ	ブランク	チェリー	入賞０９４入賞図柄	1	1
198	ベルＢ	ブランク	リプレイ	入賞０９５入賞図柄	1	1
199	リプレイ	チェリー	チェリー	入賞０９６入賞図柄	1	1
200	ベルＢ	チェリー	リプレイ	入賞０９７入賞図柄	1	1
201	リプレイ	スイカＡ	セブン	入賞０９８入賞図柄	1	1
202	バー	ベルＢ	セブン	入賞０９９入賞図柄	1	1

【図３３９】

（図３３９）

203	リプレイ	スイカＡ	ブランク	入賞１００入賞図柄	1	1
204	バー	ベルＢ	ブランク	入賞１０１入賞図柄	1	1
205	リプレイ	勲章	バー	入賞１０２入賞図柄	1	1
206	バー	ベルＢ	バー	入賞１０３入賞図柄	1	1
207	リプレイ	勲章	勲章	入賞１０４入賞図柄	1	1
208	バー	ベルＢ	勲章	入賞１０５入賞図柄	1	1
209	リプレイ	スイカＡ	バー	入賞１０６入賞図柄	1	1
210	ベルＢ	ベルＢ	バー	入賞１０７入賞図柄	1	1
211	リプレイ	スイカＡ	勲章	入賞１０８入賞図柄	1	1
212	ベルＢ	ベルＢ	勲章	入賞１０９入賞図柄	1	1
213	リプレイ	勲章	セブン	入賞１１０入賞図柄	1	1
214	ベルＢ	ベルＢ	セブン	入賞１１１入賞図柄	1	1
215	リプレイ	勲章	ブランク	入賞１１２入賞図柄	1	1
216	ベルＢ	ベルＢ	ブランク	入賞１１３入賞図柄	1	1
217	ベルＢ	スイカＢ	チェリー	入賞１１４入賞図柄	1	1
218	セブン	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
219	セブン	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
220	セブン	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
221	セブン	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
222	セブン	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
223	セブン	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
224	勲章	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
225	勲章	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1

【図３４０】

（図３４０）

226	勲章	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
227	勲章	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
228	勲章	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
229	勲章	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
230	スイカＡ	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
231	スイカＡ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
232	スイカＡ	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
233	スイカＡ	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
234	スイカＡ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
235	スイカＡ	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
236	スイカＢ	スイカＡ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
237	スイカＢ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
238	スイカＢ	スイカＡ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
239	スイカＢ	スイカＢ	チェリー	入賞１１５入賞図柄	1	1
240	スイカＢ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１１５入賞図柄	1	1
241	スイカＢ	スイカＢ	スイカＢ	入賞１１５入賞図柄	1	1
242	リプレイ	ベルＢ	リプレイ	入賞１１６入賞図柄	－	1

【図３４１】

（図３４１）

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素	制御関連		技術介入当係役
				１種ＢＢ条件装置未作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
	なし	へズレ				－
1	１種ＢＢ条件装置	１種ＢＢ	１種ＢＢ			－

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御関連		技術介入当係役
				１種ＢＢ条件装置未作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
	なし	へズレ	－			－
1	再遊技－Ａ条件装置	リプレイ/バーフェイク	再遊技０１～０２	だｌａｔ：リプレイ、中ｌａｔ：リプレイ、右ｌａｔ：バーフェイク	だｌａｔ：リプレイ、中ｌａｔ：リプレイ、右ｌａｔ：バーフェイク	－
2	再遊技－Ｂ条件装置	リプレイ/バー揃い	再遊技０１～０３	だｌａｔ：リプレイ、中ｌａｔ：リプレイ、右ｌａｔ：バー揃い	だｌａｔ：リプレイ、中ｌａｔ：リプレイ、右ｌａｔ：バー揃い	－
3	再遊技－Ｃ条件装置	弱チェリー	再遊技０２～０３	弱チェリー	弱チェリー	－
4	再遊技－Ｄ条件装置	強チェリー	再遊技０３	強チェリー	強チェリー	－
5	再遊技－Ｅ条件装置	チャンスＢＡ	再遊技０４～０５	チャンスＢＡ	チャンスＢＡ	－
6	再遊技－Ｆ条件装置	チャンスＢＢ	再遊技０５～０６	チャンスＢＢ	チャンスＢＢ	－
7	ＡＴ－Ａ１条件装置	左中ベルＡ１	ＡＴ０１、１０～１７、２６～２７、４２～４３、６６～６７	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×10～17 ２●●：1/8でＡＴ×26～27、66 ３●●：1/8でＡＴ×42～43、67	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×10～17 ２●●：1/8でＡＴ×26～27 ３●●：1/8でＡＴ×42～43	－
8	ＡＴ－Ａ２条件装置	左中ベルＡ２	ＡＴ０１、１０～１７、２８～２９、４４～４５、６８～６９	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×10～17 ２●●：1/8でＡＴ×28～29、68 ３●●：1/8でＡＴ×44～45、69	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×10～17 ２●●：1/8でＡＴ×28～29 ３●●：1/8でＡＴ×44～45	－
9	ＡＴ－Ａ３条件装置	左中ベルＡ３	ＡＴ０１、１８～２５、３０～３１、４６～４７、７０～７１	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×18～25 ２●●：1/8でＡＴ×30～31、70 ３●●：1/8でＡＴ×46～47、71	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×18～25 ２●●：1/8でＡＴ×30～31 ３●●：1/8でＡＴ×46～47	－
10	ＡＴ－Ａ４条件装置	左中ベルＡ４	ＡＴ０１、１８～２５、３２～３３、４８～４９、７２～７３	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×18～25 ２●●：1/8でＡＴ×32～33、72 ３●●：1/8でＡＴ×48～49、73	123：1/1でＡＴ×01 132：1/2でＡＴ×18～25 ２●●：1/8でＡＴ×32～33 ３●●：1/8でＡＴ×48～49	－
11	ＡＴ－Ａ５条件装置	左右ベルＡ１	ＡＴ０２、１０～１７、３４～３５、５０～５１、７４～７５	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×10～17 ３●●：1/8でＡＴ×34～35、74 ２●●：1/8でＡＴ×50～51、75	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×10～17 ３●●：1/8でＡＴ×34～35 ２●●：1/8でＡＴ×50～51	－
12	ＡＴ－Ａ６条件装置	左右ベルＡ２	ＡＴ０２、１０～１７、３６～３７、５２～５３、７６～７７	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×10～17 ３●●：1/8でＡＴ×36～37、76 ２●●：1/8でＡＴ×52～53、77	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×10～17 ３●●：1/8でＡＴ×36～37 ２●●：1/8でＡＴ×52～53	－
13	ＡＴ－Ａ７条件装置	左右ベルＡ３	ＡＴ０２、１８～２５、３８～３９、５４～５５、７８～７９	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×18～25 ３●●：1/8でＡＴ×38～39、78 ２●●：1/8でＡＴ×54～55、79	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×18～25 ３●●：1/8でＡＴ×38～39 ２●●：1/8でＡＴ×54～55	－
14	ＡＴ－Ａ８条件装置	左右ベルＡ４	ＡＴ０２、１８～２５、４０～４１、５６～５７、８０～８１	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×18～25 ３●●：1/8でＡＴ×40～41、80 ２●●：1/8でＡＴ×56～57、81	132：1/1でＡＴ×02 123：1/2でＡＴ×18～25 ３●●：1/8でＡＴ×40～41 ２●●：1/8でＡＴ×56～57	－
15	ＡＴ－Ａ９条件装置	中左ベルＡ１	ＡＴ０３～０４、１０～１１、２６～３３、５８、８２～８３	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×10～11 １●●：1/8でＡＴ×10～11、82 ２●●：1/8でＡＴ×26、83	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×10～11 １●●：1/8でＡＴ×10～11 ２●●：1/8でＡＴ×26	－
16	ＡＴ－Ａ１０条件装置	中左ベルＡ２	ＡＴ０３～０４、１２～１３、２６～３３、５９、８４～８５	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×12～13 １●●：1/8でＡＴ×12～13、84 ２●●：1/8でＡＴ×26、85	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×12～13 １●●：1/8でＡＴ×12～13 ２●●：1/8でＡＴ×26	－
17	ＡＴ－Ａ１１条件装置	中左ベルＡ３	ＡＴ０３～０４、１４～１５、３４～４１、６０、８６～８７	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×14～15 １●●：1/8でＡＴ×14～15、86 ２●●：1/8でＡＴ×34～41、87	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×14～15 １●●：1/8でＡＴ×14～15 ２●●：1/8でＡＴ×34～41	－
18	ＡＴ－Ａ１２条件装置	中左ベルＡ４	ＡＴ０３～０４、１６～１７、３４～４１、６１、８８～８９	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×16～17 １●●：1/8でＡＴ×16～17、88 ２●●：1/8でＡＴ×34～41、89	213：1/1でＡＴ×03～04 231：1/2でＡＴ×16～17 １●●：1/8でＡＴ×16～17 ２●●：1/8でＡＴ×34～41	－
19	ＡＴ－Ａ１３条件装置	中右ベルＡ１	ＡＴ０５、１８～１９、２６～３３、６２、９０～９１	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×18～33 １●●：1/8でＡＴ×18～19、90 ２●●：1/8でＡＴ×62、91	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×18～33 １●●：1/8でＡＴ×18～19 ２●●：1/8でＡＴ×62	－
20	ＡＴ－Ａ１４条件装置	中右ベルＡ２	ＡＴ０５、２０～２１、２６～３３、６３、９２～９３	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×20～33 １●●：1/8でＡＴ×20～21、92 ２●●：1/8でＡＴ×63、93	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×20～33 １●●：1/8でＡＴ×20～21 ２●●：1/8でＡＴ×63	－
21	ＡＴ－Ａ１５条件装置	中右ベルＡ３	ＡＴ０５、２４～２５、３４～４１、６４、９４～９５	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×24～41 １●●：1/8でＡＴ×22～23、94 ２●●：1/8でＡＴ×64、95	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×24～41 １●●：1/8でＡＴ×22～23 ２●●：1/8でＡＴ×64	－
22	ＡＴ－Ａ１６条件装置	中右ベルＡ４	ＡＴ０５、２４～２５、３４～４１、６５、９６～９７	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×24～41 １●●：1/8でＡＴ×24～25、96 ２●●：1/8でＡＴ×65、97	231：1/1でＡＴ×05 213：1/2でＡＴ×24～41 １●●：1/8でＡＴ×24～25 ２●●：1/8でＡＴ×65	－
23	ＡＴ－Ａ１７条件装置	右左ベルＡ１	ＡＴ０６～０７、１０、１２、３８、４０、４２～４９、９８～９９	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～49 １●●：1/8でＡＴ×10、12、98 ２●●：1/8でＡＴ×38、40、99	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～49 １●●：1/8でＡＴ×10、12 ２●●：1/8でＡＴ×38、40	－
24	ＡＴ－Ａ１８条件装置	右左ベルＡ２	ＡＴ０６～０７、１１、１３、３９、４１～４９、１００～１０１	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～49 １●●：1/8でＡＴ×11、13、100 ２●●：1/8でＡＴ×39、41、101	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～49 １●●：1/8でＡＴ×11、13 ２●●：1/8でＡＴ×39、41	－
25	ＡＴ－Ａ１９条件装置	右左ベルＡ３	ＡＴ０６～０７、１４、１６、３０、３２、５０～５７、１０２～１０３	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～57 １●●：1/8でＡＴ×14、16、102 ２●●：1/8でＡＴ×30、32、103	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～57 １●●：1/8でＡＴ×14、16 ２●●：1/8でＡＴ×30、32	－
26	ＡＴ－Ａ２０条件装置	右左ベルＡ４	ＡＴ０６～０７、１５、１７、３１、３３、５０～５７、１０４～１０５	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～57 １●●：1/8でＡＴ×15、17、104 ２●●：1/8でＡＴ×31、33、105	312：1/1でＡＴ×06～07 321：1/2でＡＴ×06～57 １●●：1/8でＡＴ×15、17 ２●●：1/8でＡＴ×31、33	－
27	ＡＴ－Ａ２１条件装置	右中ベルＡ１	ＡＴ０８、１８、２０、３４、３６、４２～４９、１０６～１０７	312：1/1でＡＴ×08 321：1/2でＡＴ×42～49 １●●：1/8でＡＴ×18、20、106 ２●●：1/8でＡＴ×34、36、107	312：1/1でＡＴ×08 321：1/2でＡＴ×42～49 １●●：1/8でＡＴ×18、20 ２●●：1/8でＡＴ×34、36	－

【図３４２】

（図３４２）

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御関連		技術介入当係役
				１種ＢＢ条件装置未作動時	１種ＢＢ条件装置作動時	
28	入賞－Ａ２２条件装置	右中ベルＡ２	入賞０８、１９、２１、３５、３７、４２～４９、１０８～１０９	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×42～49 １●●：1/8でＡＴ×19、21、108 ２●●：1/8でＡＴ×35、37、109	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×42～49 １●●：1/8でＡＴ×19、21 ２●●：1/8でＡＴ×35、37	－
29	入賞－Ａ２３条件装置	右中ベルＡ３	入賞０８、２２、２４、２６、２８、５０～５７、１１０～１１１	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×50～57 １●●：1/8でＡＴ×22、24、110 ２●●：1/8でＡＴ×26、28、111	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×50～57 １●●：1/8でＡＴ×22、24 ２●●：1/8でＡＴ×26、28	－
30	入賞－Ａ２４条件装置	右中ベルＡ４	入賞０８、２３、２５、２７、２９、５０～５７、１１２～１１３	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×50～57 １●●：1/8でＡＴ×23、25、112 ２●●：1/8でＡＴ×27、29、113	321：1/1でＡＴ×08 312：1/2でＡＴ×50～57 １●●：1/8でＡＴ×23、25 ２●●：1/8でＡＴ×27、29	－
31	入賞－Ａ２５条件装置	スラッシュ役Ａ	入賞０９～１１、２６～２７、４６～４７	１●●：入賞１０～１１ ２●●：入賞２６～２７ ３●●：入賞４６～４７	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞１１～１１ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞２６～２７ ３●●：20コマ分入賞０９	－
32	入賞－Ａ２６条件装置	スラッシュ役Ｂ	入賞０９、１２～１３、２８～２９、４８～４９	１●●：入賞１２～１３ ２●●：入賞２８～２９ ３●●：入賞４８～４９	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞１２～１３ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞２８～２９ ３●●：20コマ分入賞０９	－
33	入賞－Ａ２７条件装置	スラッシュ役Ｃ	入賞０９、１４～１５、３０～３１、４２～４３	１●●：入賞１４～１５ ２●●：入賞３０～３１ ３●●：入賞４２～４３	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞１４～１５ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞３０～３１ ３●●：20コマ分入賞０９	－
34	入賞－Ａ２８条件装置	スラッシュ役Ｄ	入賞０９、１６～１７、３２～３３、４４～４５	１●●：入賞１６～１７ ２●●：入賞３２～３３ ３●●：入賞４４～４５	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞１６～１７ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞３２～３３ ３●●：20コマ分入賞０９	－
35	入賞－Ａ２９条件装置	スラッシュ役Ｅ	入賞０９、１８～１９、３４～３５、５２～５３	１●●：入賞１８～１９ ２●●：入賞３４～３５ ３●●：入賞５２～５３	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞１８～１９ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞３４～３５ ３●●：20コマ分入賞０９	－
36	入賞－Ａ３０条件装置	スラッシュ役Ｆ	入賞０９、２０～２１、３６～３７、５０～５１	１●●：入賞２０～２１ ２●●：入賞３６～３７ ３●●：入賞５０～５１	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞２０～２１ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞３６～３７ ３●●：20コマ分入賞０９	－
37	入賞－Ａ３１条件装置	スラッシュ役Ｇ	入賞０９、２２～２３、３８～３９、５６～５７	１●●：入賞２２～２３ ２●●：入賞３８～３９ ３●●：入賞５６～５７	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞２２～２３ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞３８～３９ ３●●：20コマ分入賞０９	－
38	入賞－Ａ３２条件装置	スラッシュ役Ｈ	入賞０９、２４～２５、４０～４１、５４～５５	１●●：入賞２４～２５ ２●●：入賞４０～４１ ３●●：入賞５４～５５	１●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞２４～２５ ２●●：5コマ分入賞０５、15コマ分入賞４０～４１ ３●●：20コマ分入賞０９	－
39	入賞－Ｂ１条件装置	１枚役Ａ	入賞１０、２６、４２	１●●：1/1でＡＴ×10 ２●●：1/8でＡＴ×26 ３●●：1/8でＡＴ×42	１●●：1/1でＡＴ×10 ２●●：1/8でＡＴ×26 ３●●：1/8でＡＴ×42	－
40	入賞－Ｂ２条件装置	１枚役Ｂ	入賞１１、２７、４３	１●●：1/1でＡＴ×11 ２●●：1/8でＡＴ×27 ３●●：1/8でＡＴ×43	１●●：1/1でＡＴ×11 ２●●：1/8でＡＴ×27 ３●●：1/8でＡＴ×43	－
41	入賞－Ｂ３条件装置	１枚役Ｃ	入賞１２、２８、４４	１●●：1/8でＡＴ×12 ２●●：1/8でＡＴ×28 ３●●：1/8でＡＴ×44	１●●：1/8でＡＴ×12 ２●●：1/8でＡＴ×28 ３●●：1/8でＡＴ×44	－
42	入賞－Ｂ４条件装置	１枚役Ｄ	入賞１３、２９、４５	１●●：1/8でＡＴ×13 ２●●：1/8でＡＴ×29 ３●●：1/8でＡＴ×45	１●●：1/8でＡＴ×13 ２●●：1/8でＡＴ×29 ３●●：1/8でＡＴ×45	－
43	入賞－Ｂ５条件装置	１枚役Ｅ	入賞１４、３０、４６	１●●：1/8でＡＴ×14 ２●●：1/8でＡＴ×30 ３●●：1/8でＡＴ×46	１●●：1/8でＡＴ×14 ２●●：1/8でＡＴ×30 ３●●：1/8でＡＴ×46	－
44	入賞－Ｂ６条件装置	１枚役Ｆ	入賞１５、３１、４７	１●●：1/8でＡＴ×15 ２●●：1/8でＡＴ×31 ３●●：1/8でＡＴ×47	１●●：1/8でＡＴ×15 ２●●：1/8でＡＴ×31 ３●●：1/8でＡＴ×47	－
45	入賞－Ｂ７条件装置	１枚役Ｇ	入賞１６、３２、４８	１●●：1/8でＡＴ×16 ２●●：1/8でＡＴ×32 ３●●：1/8でＡＴ×48	１●●：1/8でＡＴ×16 ２●●：1/8でＡＴ×32 ３●●：1/8でＡＴ×48	－
46	入賞－Ｂ８条件装置	１枚役Ｈ	入賞１７、３３、４９	１●●：1/8でＡＴ×17 ２●●：1/8でＡＴ×33 ３●●：1/8でＡＴ×49	１●●：1/8でＡＴ×17 ２●●：1/8でＡＴ×33 ３●●：1/8でＡＴ×49	－
47	入賞－Ｂ９条件装置	１枚役Ｉ	入賞１８、３４、５０	１●●：1/8でＡＴ×18 ２●●：1/8でＡＴ×34 ３●●：1/8でＡＴ×50	１●●：1/8でＡＴ×18 ２●●：1/8でＡＴ×34 ３●●：1/8でＡＴ×50	－
48	入賞－Ｂ１０条件装置	１枚役Ｊ	入賞１９、３５、５１	１●●：1/8でＡＴ×19 ２●●：1/8でＡＴ×35 ３●●：1/8でＡＴ×51	１●●：1/8でＡＴ×19 ２●●：1/8でＡＴ×35 ３●●：1/8でＡＴ×51	－
49	入賞－Ｂ１１条件装置	１枚役Ｋ	入賞２０、３６、５２	１●●：1/8でＡＴ×20 ２●●：1/8でＡＴ×36 ３●●：1/8でＡＴ×52	１●●：1/8でＡＴ×20 ２●●：1/8でＡＴ×36 ３●●：1/8でＡＴ×52	－
50	入賞－Ｂ１２条件装置	１枚役Ｌ	入賞２１、３７、５３	１●●：1/8でＡＴ×21 ２●●：1/8でＡＴ×37 ３●●：1/8でＡＴ×53	１●●：1/8でＡＴ×21 ２●●：1/8でＡＴ×37 ３●●：1/8でＡＴ×53	－
51	入賞－Ｂ１３条件装置	１枚役Ｍ	入賞２２、３８、５４	１●●：1/8でＡＴ×22 ２●●：1/8でＡＴ×38 ３●●：1/8でＡＴ×54	１●●：1/8でＡＴ×22 ２●●：1/8でＡＴ×38 ３●●：1/8でＡＴ×54	－
52	入賞－Ｂ１４条件装置	１枚役Ｎ	入賞２３、３９、５５	１●●：1/8でＡＴ×23 ２●●：1/8でＡＴ×39 ３●●：1/8でＡＴ×55	１●●：1/8でＡＴ×23 ２●●：1/8でＡＴ×39 ３●●：1/8でＡＴ×55	－
53	入賞－Ｂ１５条件装置	１枚役Ｏ	入賞２４、４０、５６	１●●：1/8でＡＴ×24 ２●●：1/8でＡＴ×40 ３●●：1/8でＡＴ×56	１●●：1/8でＡＴ×24 ２●●：1/8でＡＴ×40 ３●●：1/8でＡＴ×56	－
54	入賞－Ｂ１６条件装置	１枚役Ｐ	入賞２５、４１、５７	１●●：1/8でＡＴ×25 ２●●：1/8でＡＴ×41 ３●●：1/8でＡＴ×57	１●●：1/8でＡＴ×25 ２●●：1/8でＡＴ×41 ３●●：1/8でＡＴ×57	－
55	入賞－Ｃ条件装置	スイカＡ	入賞１１６	スイカ（ＰＢ＋１役）		○
56	入賞－Ｄ条件装置	スイカＢ	入賞１１４～１１５	スイカ（ＰＢ＋１役）	３以の一致で入賞１１４、１種ＢＢ表示	○
57	入賞－Ｅ条件装置	共通ベル	入賞０１～１１５	全小役	全小役	－
58	入賞－Ｆ条件装置	１枚ＪＡＣ役	入賞１０～１１６	全１枚役＋増加役	全１枚役＋増加役	－

【図３４３】

(図３４３)
(1) ボーナスの図柄の組合せ

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	ボーナス名称	性能
1	ベルＢ	スイカＡ	チェリー	１種ＢＢ	ＲＢ(作動図柄なし)が連続作動

(2) ボーナスの終了条件

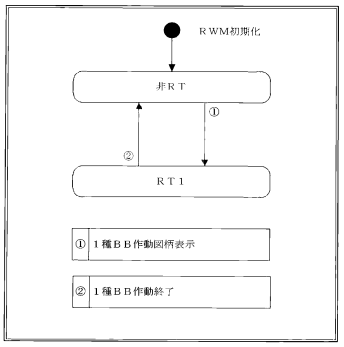
名称	終了条件
１種ＢＢ	３３枚を超える遊技メダルの獲得
ＲＢ	２回の遊技又は２回の入賞 １種ＢＢの作動終了

【図３４４】

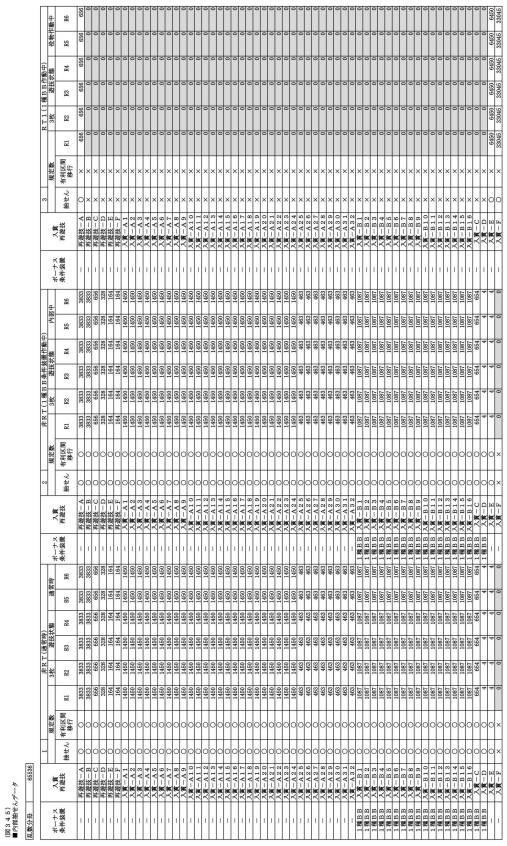
(図３４４)
(1) ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	－
		終了	１種ＢＢ作動終了時	－
		終了	１種ＢＢ作動図柄表示時	ＲＴ１
ＲＴ１	×1	開始	１種ＢＢ作動図柄表示時	－
		終了	１種ＢＢ作動終了時	非ＲＴ

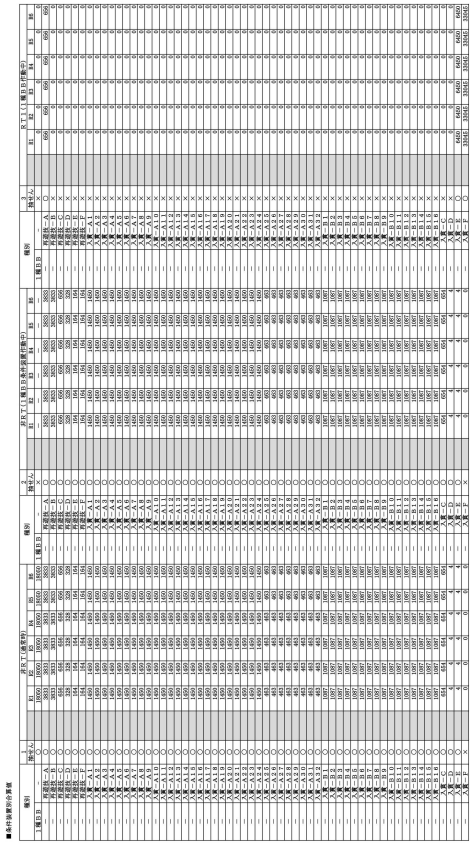
(2) ＲＴ遷移図



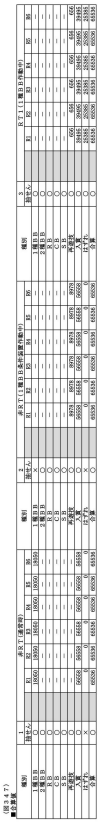
【図３４５】



【図３４６】



【図３４７】



【図３４８】

	左１ｓｔ		中１ｓｔ		右１ｓｔ
	低ベースコア（１３番～１７番以外）	高ベースコア（１３番～１７番）	低ベースコア（１３番～１７番以外）	高ベースコア（１３番～１７番）	—
スラッシュ役Ａ	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／１で高め	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／１で高め	○
ＡＴ抽選	強（高確テーブル）	低（低確テーブル）	強（高確テーブル）	低（低確テーブル）	低（低確テーブル）

（図３４８）

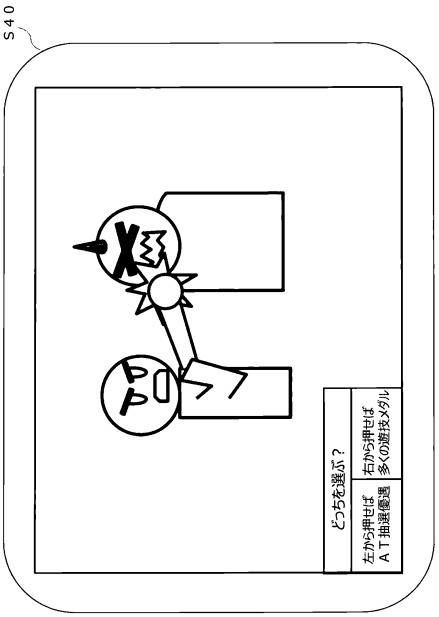
【図３４９】

（図３４９）

●押し順表示装置（指示モニタ）イメージ

	表示態様	表示内容
二本線＋数字		（指示態様１） 高めナビ（「二本線」は、高め入賞の意味） ※「二本線」をスラッシュ役の意味とし、１～６を高めナビ、７以降を安めナビとしてもよい
三本線＋数字		（指示態様２） 安めナビ（「三本線」は安め入賞の意味） ※ナビに従えばＡＴ抽選が優遇される安め入賞可能
上位桁、下位桁に数字		（指示態様３） 上位桁に高めナビ 下位桁に安めナビ ※上位桁が安めナビ、下位桁が高めナビでもよい。
		（指示態様４） DPランプを点灯させることでナビであることをわかりやすくする
		（指示態様５） 出玉率の高い指示のDPランプのみ点灯させる どちらに従えば出玉率が高いかがわかる
二本線＋ローマ字		（指示態様６） スラッシュ役のいずれかの当せんを示唆（左記は、スラッシュ役Ａの当選を示唆）

【図３５０】



（図３５０）

【図３５１】

（図３５１）

目押しスラッシュ役２の条件装置構成

■スラッシュ－Ａ条件装置

左１ｓｔ：
(1) 青狙う→１枚
(2) 赤狙う→１５枚

中１ｓｔ：中段赤ランプ停止
(1) →左青狙う→１枚
(2) →左赤狙う→１５枚

右１ｓｔ：中段赤ランプ停止→１５枚

■スラッシュ－Ｂ条件装置

左１ｓｔ：
(1) 赤狙う→１枚
(2) 青狙う→１５枚

中１ｓｔ：中段赤ランプ停止
(1) →左赤狙う→１枚
(2) →左青狙う→１５枚

右１ｓｔ：中段赤ランプ停止→１５枚

	左	中	右
0	ブランク1	青ランプ	ブランク1
19	赤ランプ/ベル	ブランク2	赤ランプ
18	白7	ブランク1	白7
17	青ランプ	赤ランプ	リプレイ
16	リプレイ	リプレイ	青ランプ
15	青7	青ランプ	青7
14	赤ランプ/ベル	青7	赤ランプ
13	白7	白7	白7
12	青ランプ	赤ランプ	リプレイ
11	リプレイ	リプレイ	青ランプ
10	ブランク1	青ランプ	ブランク2
9	赤ランプ/ベル	ブランク2	赤ランプ
8	ブランク2	赤ランプ/ベル	赤ランプ/ベル
7	赤ランプ	赤ランプ	リプレイ
6	リプレイ	リプレイ	青ランプ
5	赤バー	青ランプ	赤バー
4	赤ランプ/ベル	赤バー	赤ランプ
3	ブランク2	赤ランプ/ベル	赤ランプ/ベル
2	赤ランプ	赤ランプ	リプレイ
1	リプレイ	リプレイ	青ランプ

有効ライン

	左	中	右	PAY
安め役1	青ランプ	赤ランプ	青ランプ	1
安め役2	青ランプ	青ランプ	青ランプ	1
高め役	赤ランプ	青ランプ	青ランプ	15
変則高め役	リプレイ	リプレイ	青ランプ	15

	左	中	右	PAY
安め役1	赤ランプ	青ランプ	赤ランプ	1
安め役2	赤ランプ	赤ランプ	赤ランプ	1
高め役	青ランプ	赤ランプ	赤ランプ	15
変則高め役	リプレイ	リプレイ	赤ランプ	15

安め役１→停止ＥＡＴ抽せんを行う 左１ｓｔのみ出る
安め役２→停止ＥＡＴ抽せんを行う 左１ｓｔ、中１ｓｔで出る
高め役　→停止ＥＡＴ抽せんを行わない
変則高め役　→ＡＴ中に逆押しナビ出で高め役を用

【図３５２】

（図３５２）

■ 前提条件
・押し順表示装置の指示なし
・液晶は示唆演出

■スラッシュ－Ａ条件装置成立時
Ｓ４０
青文字で表示
青色の背景
そこの図柄止まり
なさい！！！

■スラッシュ－Ｂ条件装置成立時
Ｓ４０
赤文字で表示
赤色の背景
そこの図柄止まり
なさい！！！

【図３５３】

（図３５３）

目押しスラッシュ役３

	左１ｓｔ		中左右 (２１３)	中右左 (２３１)	右左中 (３１２)	右中左 (３２１)
（通称）	低ベースコマ	高ベースコマ				
スラッシュ役Ａ１	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	○	こぼし	こぼし	こぼし
スラッシュ役Ａ２	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	○	こぼし	こぼし
スラッシュ役Ａ３	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	こぼし	○	こぼし
スラッシュ役Ａ４	１／８で１枚 ７／８で０枚	１／４で高め ３／４で１枚役	こぼし	こぼし	こぼし	○

スラッシュ役Ａ１	左中右	左右中	中左右	右中左	備考
１５枚	○	○	○	×	ＡＴ抽選弱い
１枚Ａ	○	○	×	×	ＡＴ抽選強い
１枚Ｂ	○	○	×	×	ＡＴ抽選弱い
１枚Ｃ	×	×	○	○	ＡＴ抽選弱い
０枚	○	○	×	×	ＡＴ抽選強い

・左１ｓｔ時
高め位置‥１５枚or１枚ＢでＡＴ抽選が強い
安め位置‥１枚Ａor０枚で、どちらもＡＴ抽選が強い
・変則押し時（左１ｓｔ以外）
払出枚数に関する押し順正解‥‥１５枚でＡＴ抽選弱い
払出枚数に関する押し順不正解‥１枚でＡＴ抽選弱い

【図３５４】

（図３５４）

■目押しスラッシュ役（弱チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ａ１	スラ１	スラ１	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ２	スラ１	スラ１	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ３	スラ１	スラ１	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ａ４	スラ１	スラ１	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高めポジション）狙い時、１／２で高め役入賞、３／４でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（強チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｂ１	スラ２	スラ２	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｂ２	スラ２	スラ２	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高めポジション）狙い時、１／２で高め役入賞、１／２でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（中段チェ）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｃ１	スラ３	スラ３	高め	高め	高め	高め

※「スラ」の高ベースコマ（高めポジション）狙い時、１／１で高め役入賞

■押し順スラッシュ役（弱チャンス目）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｄ１	高め	こぼし１枚	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ２	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ３	こぼし１枚	高め	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ４	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ５	スラ４	スラ４	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ６	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ７	スラ４	スラ４	こぼし１枚	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ８	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	スラ４	スラ４
スラッシュ役Ｄ９	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ１０	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４	高め	こぼし１枚
スラッシュ役Ｄ１１	スラ４	スラ４	こぼし１枚	こぼし１枚	こぼし１枚	高め
スラッシュ役Ｄ１２	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ４	スラ４	こぼし１枚	高め

※変則押し時、１／４で高め役入賞、３／４でこぼし１枚入賞

■押し順スラッシュ役（強チャンス目）

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役Ｅ１	高め	高め	スラ５	スラ５	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｅ２	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ５	スラ５
スラッシュ役Ｅ３	スラ５	スラ５	高め	高め	こぼし１枚	こぼし１枚
スラッシュ役Ｅ４	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め	スラ５	スラ５
スラッシュ役Ｅ５	スラ５	スラ５	こぼし１枚	こぼし１枚	高め	高め
スラッシュ役Ｅ６	こぼし１枚	こぼし１枚	スラ５	スラ５	高め	高め

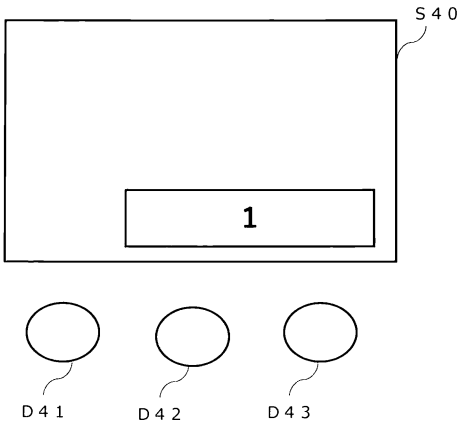
※変則押し時、１／２で高め役入賞、１／２でこぼし１枚入賞

■目押しスラッシュ役（弱チェ・強チェ・中段チェまとめ）

	小役	ＡＴ当選確率			期待値
	当選確率	期待値	レバＯＮ	全停止	獲得期待値（獲当打ち）
弱	大	小	小	小	小
強	中	中	小	中	中
中段	小	大	小	大	大

【図３５５】

（図３５５）



【図３５６】

（図３５６）

■設定値ごとの個数

	設定１	設定２	設定３	設定４	設定５	設定６
はずれ	5536	5536	5536	5536	5536	5536
リプレイ	10000	10000	10000	10000	10000	10000
押し順ベル	40000	38000	36000	34000	32000	30000
スラッシュ役	10000	12000	14000	16000	18000	20000

【図３５７】

【図３５７】
配列及び図柄名称

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
0	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲB
19	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ
18	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA
17	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ
16	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA
15	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ
14	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ
13	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA
12	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ
11	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA
10	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ
9	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ
8	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA
7	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ
6	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB
5	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ
4	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ
3	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA
2	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ
1	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB

【図３５８】

【図３５８】
規定数ごとの図柄の組合せ

(1)	役物未作動時
(2)	役物未作動時
(3)	ＲＢ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態 ２枚 (1)	３枚 (2)	３枚 (3)
1	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	１種ＢＢ０１作動図柄	１種ＢＢ	－	－
2	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	１種ＢＢ０２作動図柄	－	１種ＢＢ	－
3	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	－
4	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	－
5	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	－
6	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾌﾟﾗﾝｸ	再遊技０１作動図柄	再遊技	再遊技	－
7	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	－
8	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	－
9	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	－
10	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙB	再遊技０２作動図柄	再遊技	再遊技	－
11	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０３作動図柄	再遊技	再遊技	－
12	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０３作動図柄	再遊技	再遊技	－
13	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
14	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾊﾞｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
15	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
16	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－

【図３５９】

【図３５９】

17	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
18	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾊﾞｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
19	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾁｪﾘｰ	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
20	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	再遊技０４作動図柄	再遊技	再遊技	－
21	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	－
22	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	－
23	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	－
24	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙB	再遊技０５作動図柄	再遊技	再遊技	－
25	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
26	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
27	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
28	ｽｲｶ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
29	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
30	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
31	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
32	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
33	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	再遊技０６作動図柄	再遊技	再遊技	－
34	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
35	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
36	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
37	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲB	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－

【図３６０】

【図３６０】

38	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
39	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
40	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
41	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲB	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
42	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	白ｾﾌﾞﾝ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
43	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
44	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
45	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲB	再遊技０７作動図柄	再遊技	再遊技	－
46	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
47	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
48	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
49	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
50	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
51	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
52	ﾌﾟﾗﾝｸ	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
53	ﾌﾟﾗﾝｸ	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
54	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
55	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
56	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
57	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	再遊技０８作動図柄	再遊技	再遊技	－
58	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	8	8	8

【図３６１】

【図３６１】

59	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞０１入賞図柄	8	8	8
60	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	8	8	8
61	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞０１入賞図柄	8	8	8
62	ﾍﾞﾙA	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	8	8	8
63	ﾍﾞﾙA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞０１入賞図柄	8	8	8
64	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞０２入賞図柄	8	8	8
65	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞０２入賞図柄	8	8	8
66	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞０３入賞図柄	8	8	8
67	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞０３入賞図柄	8	8	8
68	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	入賞０３入賞図柄	8	8	8
69	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲB	入賞０３入賞図柄	8	8	8
70	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
71	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
72	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
73	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
74	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
75	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞０４入賞図柄	8	8	8
76	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
77	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8
78	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
79	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8

【図３６２】

【図３６２】

80	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
81	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8
82	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
83	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8
84	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
85	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8
86	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙA	入賞０５入賞図柄	8	8	8
87	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾍﾞﾙB	入賞０５入賞図柄	8	8	8
88	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞０６入賞図柄	8	8	8
89	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞０６入賞図柄	8	8	8
90	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞０６入賞図柄	8	8	8
91	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞０６入賞図柄	8	8	8
92	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞０６入賞図柄	8	8	8
93	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞０６入賞図柄	8	8	8
94	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
95	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
96	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
97	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
98	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
99	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞０７入賞図柄	14	14	14
100	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞０８入賞図柄	14	14	14

【図３６３】

【図３６３】

101	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞０８入賞図柄	14	14	14
102	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞０９入賞図柄	14	14	14
103	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞０９入賞図柄	14	14	14
104	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	入賞０９入賞図柄	14	14	14
105	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲB	入賞０９入賞図柄	14	14	14
106	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
107	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
108	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
109	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
110	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
111	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞１０入賞図柄	14	14	14
112	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
113	白ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
114	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
115	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
116	白ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
117	白ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
118	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
119	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
120	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
121	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14

【図３６４】

【図３６４】

122	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
123	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
124	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
125	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
126	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
127	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
128	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	入賞１１入賞図柄	14	14	14
129	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	入賞１１入賞図柄	14	14	14
130	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞１２入賞図柄	14	14	14
131	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞１２入賞図柄	14	14	14
132	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞１２入賞図柄	14	14	14
133	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞１２入賞図柄	14	14	14
134	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞１２入賞図柄	14	14	14
135	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞１２入賞図柄	14	14	14
136	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	入賞１３入賞図柄	1	1	1
137	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	入賞１３入賞図柄	1	1	1
138	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞１４入賞図柄	1	1	1
139	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞１４入賞図柄	1	1	1
140	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	入賞１４入賞図柄	1	1	1
141	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	入賞１４入賞図柄	1	1	1
142	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１５入賞図柄	1	1	1

【図３６５】

【図３６５】

143	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞１５入賞図柄	1	1	1
144	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲB	入賞１５入賞図柄	1	1	1
145	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	入賞１５入賞図柄	1	1	1
146	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	入賞１６入賞図柄	1	1	1
147	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞１６入賞図柄	1	1	1
148	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲB	入賞１６入賞図柄	1	1	1
149	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	入賞１６入賞図柄	1	1	1
150	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞１７入賞図柄	1	1	1
151	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞１８入賞図柄	1	1	1
152	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１９入賞図柄	1	1	1
153	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２０入賞図柄	1	1	1
154	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞２１入賞図柄	1	1	1
155	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞２１入賞図柄	1	1	1
156	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２２入賞図柄	1	1	1
157	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２２入賞図柄	1	1	1
158	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２３入賞図柄	1	1	1
159	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２３入賞図柄	1	1	1
160	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２３入賞図柄	1	1	1
161	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２４入賞図柄	1	1	1
162	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２４入賞図柄	1	1	1
163	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞２４入賞図柄	1	1	1

【図３６６】

【図３６６】

164	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞２５入賞図柄	1	1	1
165	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞２５入賞図柄	1	1	1
166	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞２５入賞図柄	1	1	1
167	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	入賞２５入賞図柄	1	1	1
168	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞２６入賞図柄	1	1	1
169	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞２７入賞図柄	1	1	1
170	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２８入賞図柄	1	1	1
171	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２９入賞図柄	1	1	1
172	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞３０入賞図柄	1	1	1
173	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	入賞３０入賞図柄	1	1	1
174	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞３１入賞図柄	1	1	1
175	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞３１入賞図柄	1	1	1
176	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
177	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
178	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
179	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
180	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
181	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
182	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	入賞３２入賞図柄	1	1	1
183	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞３３入賞図柄	1	1	1
184	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞３３入賞図柄	1	1	1

【図３６７】

【図３６７】

185	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞３３入賞図柄	1	1	1
186	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	白ｾﾌﾞﾝ	入賞３３入賞図柄	1	1	1
187	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
188	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
189	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
190	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
191	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
192	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
193	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
194	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３４入賞図柄	1	1	1
195	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３５入賞図柄	1	1	1
196	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３５入賞図柄	1	1	1
197	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３５入賞図柄	1	1	1
198	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞３５入賞図柄	1	1	1
199	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞３６入賞図柄	1	1	1
200	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞３６入賞図柄	1	1	1
201	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞３７入賞図柄	1	1	1
202	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞３７入賞図柄	1	1	1
203	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	入賞３７入賞図柄	1	1	1
204	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙB	入賞３７入賞図柄	1	1	1
205	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞３８入賞図柄	1	1	1

【図３６８】

【図３６８】

206	ｽｲｶ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞３８入賞図柄	1	1	1
207	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞３９入賞図柄	1	1	1
208	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞３９入賞図柄	1	1	1
209	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞４０入賞図柄	1	1	1
210	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞４０入賞図柄	1	1	1
211	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞４０入賞図柄	1	1	1
212	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	入賞４０入賞図柄	1	1	1
213	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４１入賞図柄	3	3	3
214	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４２入賞図柄	3	3	3
215	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４２入賞図柄	3	3	3
216	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４２入賞図柄	3	3	3
217	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
218	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
219	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
220	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	1 赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
221	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
222	ﾘﾌﾟﾚｲA	白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
223	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
224	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
225	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
226	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1

【図３６９】

【図３６９】

227	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
228	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
229	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
230	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
231	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
232	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
233	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
234	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
235	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
236	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４３入賞図柄	1	1	1
237	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞４３入賞図柄	1	1	1
238	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４４入賞図柄	1	1	1
239	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４５入賞図柄	1	1	1
240	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４６入賞図柄	1	1	1
241	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４６入賞図柄	1	1	1
242	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	入賞４６入賞図柄	1	1	1
243	ﾍﾞﾙA	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４６入賞図柄	1	1	1
244	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	入賞４７入賞図柄	1	1	1
245	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙB	入賞４７入賞図柄	1	1	1
246	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	入賞４７入賞図柄	1	1	1
247	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙB	入賞４７入賞図柄	1	1	1

【図３７０】

【図３７０】

248	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	入賞４７入賞図柄	1	1	1
249	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙB	入賞４７入賞図柄	1	1	1
250	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	入賞４８入賞図柄	1	1	1
251	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４８入賞図柄	1	1	1
252	赤ｾﾌﾞﾝ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
253	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
254	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
255	ﾊﾞｰ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
256	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
257	ﾊﾞｰ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
258	ﾌﾟﾗﾝｸ	白ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
259	ﾌﾟﾗﾝｸ	ｽｲｶ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
260	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾌﾟﾗﾝｸ	入賞４９入賞図柄	1	1	1
261	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
262	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
263	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
264	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
265	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
266	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
267	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
268	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1

【図３７１】

【図371】

269	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
270	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
271	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
272	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1	1
273	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５１入賞図柄	—	—	14
274	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５１入賞図柄	—	—	14
275	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５１入賞図柄	—	—	14
276	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５１入賞図柄	—	—	14
277	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞５１入賞図柄	—	—	14
278	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞５１入賞図柄	—	—	14

【図３７２】

【図372】

ボーナス条件装置

	条件装置	通称	構成要素	制御開始 1種BB条件装置条件動時	制御開始 1種BB条件装置作動時	備考（並び目上揃う役など）	技術介入相当役
0	なし		—				
1	1種BB～A条件装置	ﾊｽﾞﾚ	1種BB01				
2	1種BB～B条件装置	1種BB	1種BB02				

【図374】

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始 1種BB条件装置条件動時	制御開始 1種BB条件装置作動時	備考（並び目上揃う役など）	技術介入相当役
0	なし	ﾊｽﾞﾚ	—				
1	再遊技～A条件装置	リプレイ	再遊技01～03			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 中段リプレイ	
2	再遊技～B条件装置	リプレイ	再遊技01～06			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 中段リプレイ	
3	再遊技～C条件装置	リプレイ	再遊技01～03、05～06			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 中段リプレイ	
4	再遊技～D条件装置	ﾘﾘﾍﾞ	再遊技04～05			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 中段ﾘﾘﾍﾞ右下ﾘﾘﾍﾞ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 中段ﾘﾘﾍﾞ	
5	再遊技～E条件装置	強ｽｲｶ	再遊技06、08			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 右下ｽｲｶ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 右下ｽｲｶ	
6	再遊技～F条件装置	強ﾁｪﾘｰ	再遊技07			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 強ﾁｪﾘｰ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 強ﾁｪﾘｰ	
7	再遊技～G条件装置	白7揃い	再遊技01～03、06、08			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 白7右下揃い 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 白7右下揃い	
8	再遊技～H条件装置	白7揃い役せ	再遊技01～04、06			1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ(押し位置に依って絵ラインが変わる) 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 右上ﾘﾌﾟﾚｲ 3ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 白7右下揃い役せ	

【図３７３】

【図373】

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始 1種BB条件装置条件動時	制御開始 1種BB条件装置作動時	備考（並び目上揃う役など）	技術介入相当役
9	入賞～A1条件装置	A群ベル	入賞01、13～14、26～27、30、32、34	入賞01 入賞13、14 入賞26 入賞27、30、32 入賞34(スイカ揃のみ)	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	上段ベル	
10	入賞～A2条件装置	A群ベル	入賞02、13～14、28～29、31、35	入賞02 入賞13、14 入賞28 入賞29、31 入賞35(スイカ揃のみ)	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	右下ベル	
11	入賞～A3条件装置	A群ベル	入賞03、13、15、17～20、35、44	入賞03 入賞13 入賞15 入賞17～20 入賞35(スイカ揃のみ) 入賞44	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	中段ベル	
12	入賞～A4条件装置	A群ベル	入賞04、14、17、19、34	入賞04 入賞14 入賞17、19 入賞34(スイカ揃のみ)	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	右上ベル	
13	入賞～A5条件装置	A群ベル	入賞05、13、15、17～18、21、23、36～37	入賞13 入賞15 入賞17～18、21、23 入賞36 入賞37	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 2ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	下段ベル	
14	入賞～A6条件装置	A群ベル	入賞06、14、16、19～20、22、25、38、40	入賞14 入賞16 入賞19 入賞20、22 入賞38 入賞40	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ベル	

【図３７４】

【図374】

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	制御開始 1種BB条件装置条件動時	制御開始 1種BB条件装置作動時	備考（並び目上揃う役など）	技術介入相当役
15	入賞～B1条件装置	B群ベル	入賞07、13～14、17～18、21、23～24、34	入賞07 入賞13、14 入賞17、18、21、23、24 入賞34(スイカ揃のみ)	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	上段ベル	
16	入賞～B2条件装置	B群ベル	入賞08、13～14、19～20、22、35	入賞08 入賞13、14 入賞19 入賞20、22 入賞35(スイカ揃のみ)	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	右下ベル	
17	入賞～B3条件装置	B群ベル	入賞09、13、15、26～29、35、44	入賞09 入賞13、15、44 入賞26～29 入賞35(スイカ揃のみ)	123ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	中段ベル	
18	入賞～B4条件装置	B群ベル	入賞10、14、25、28、34	入賞10 入賞14 入賞25、28 入賞34(スイカ揃のみ)	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	右上ベル	
19	入賞～B5条件装置	B群ベル	入賞11、13、15、26～27、30、32、39、41、44～45	入賞11 入賞13 入賞15 入賞26 入賞27、30、32 入賞39、41 入賞44～45	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 132ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	下段ベル	
20	入賞～B6条件装置	B群ベル	入賞12、14、16、28～29、31、33、38～39	入賞12 入賞14 入賞16 入賞28 入賞29、31、33 入賞38、39	1ｰｰ1ﾘﾌﾟﾚｲ 213ﾘﾌﾟﾚｲ 231ﾘﾌﾟﾚｲ 312ﾘﾌﾟﾚｲ 321ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ベル	

【図３７５】

【図375】

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素	特別関連		備考（色と白三角役など）	スルー回数
				1種BB条件装置作動時			
	21.入賞－G条件装置	強スイカ	入賞41～42			1～1/2　3枚：上段スイカ+中段スイカ 2～1/2　3枚：上段スイカ+中段スイカ 3～1/2　3枚：上段スイカ+中段スイカ 全リーチ目ブドウはBB用図柄 全ハズレ目ブドウは中段ベル 左→押順の7回目に青セブンで表示	○
	22.入賞－D条件装置	強チェリー	入賞43、50			1～1/1　強チェリー 2～1/1　強チェリー 3～1/1　強チェリー or 白7中段揃い or 7中段揃い	
	23.入賞－E条件装置	チャンスBA	入賞44～47			1～1/1　スペシャルチャンス目 or ベル平行四辺形 2～1/1　スペシャルチャンス目 or ベル平行四辺形 3～1/1　ベル平行四辺形	
	24.入賞－F条件装置	チャンスBB	入賞17、19、26、28、47～48			1～1/1　スイカテンパイハズレ or 中段ベルハズレ 2～1/1　スイカテンパイハズレ or ベル平行四辺形 3～1/1　ベル平行四辺形 白目は青セブンのみ	
	25.入賞－G条件装置	中段チェリー	入賞47、49			1～1/1　中段チェリー 2～1/1　中段チェリー 3～1/1　ベル平行四辺形	
	26.入賞－H条件装置	共通BB役	入賞01～06、13～50			123.上段ベル 213.下上ベル 231.中段ベル or 上ぼし神の対決用 312.下中ベル 321.小山ベル	
	27.入賞－I条件装置	共通1枚役	入賞13～40、43～50			主に限定最小数神に使用、パラ1ヨー枚	
	28.入賞－J条件装置	RB中1枚役	入賞01～51			入賞01又は入賞51が表示	

【図３７６】

【図３７６】
(1)　ボーナスの図柄の組合せ

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	ボーナス名称	性能
1	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	１種ＢＢ－Ａ	ＲＢ－Ａ（作動図柄なし）が連続作動
2	白ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	１種ＢＢ－Ｂ	ＲＢ－Ｂ（作動図柄なし）が連続作動

(2)　ボーナスの終了条件

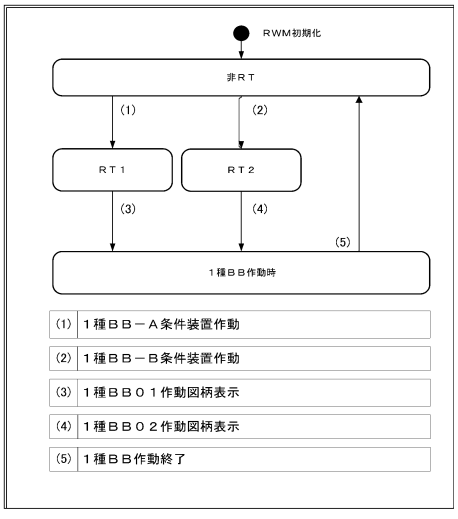
名称	終了条件
１種ＢＢ－Ａ	１枚を超える遊技メダルの獲得
１種ＢＢ－Ｂ	４４枚を超える遊技メダルの獲得
ＲＢ－Ａ	２回の遊技又は２回の入賞 １種ＢＢ－Ａの作動終了
ＲＢ－Ｂ	２回の遊技又は２回の入賞 １種ＢＢ－Ｂの作動終了

【図３７７】

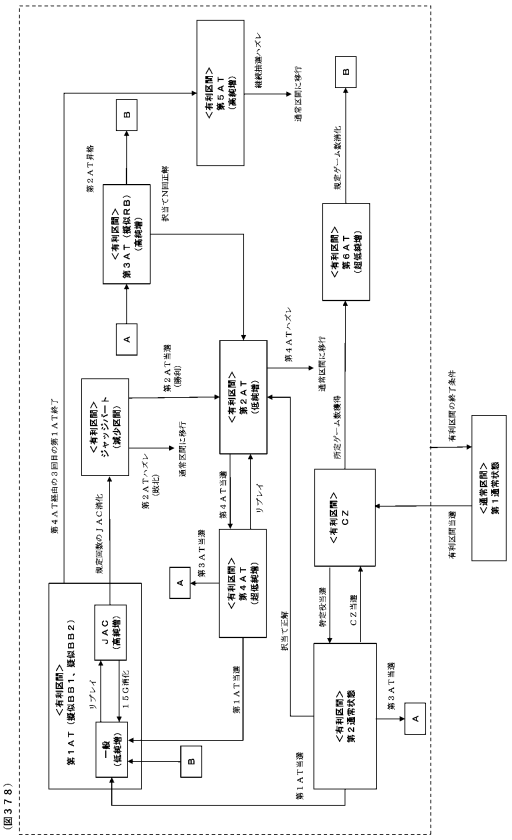
【図３７７】
(1)　ＲＴの変動条件

状態	回数		変動契機	移行先
非ＲＴ	∞	開始	ＲＷＭ初期化	－
		終了	１種ＢＢ作動終了	－
			１種ＢＢ－Ａ条件装置作動	ＲＴ１
			１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動	ＲＴ２
ＲＴ１	∞	開始	１種ＢＢ－Ａ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ－Ａ作動	１種ＢＢ作動時
ＲＴ２	∞	開始	１種ＢＢ－Ｂ条件装置作動	－
		終了	１種ＢＢ－Ｂ作動	１種ＢＢ作動時
１種ＢＢ作動時	∞	開始	１種ＢＢ－Ａ作動	－
			１種ＢＢ－Ｂ作動	－
		終了	１種ＢＢ－Ａ作動終了	非ＲＴ
			１種ＢＢ－Ｂ作動終了	非ＲＴ

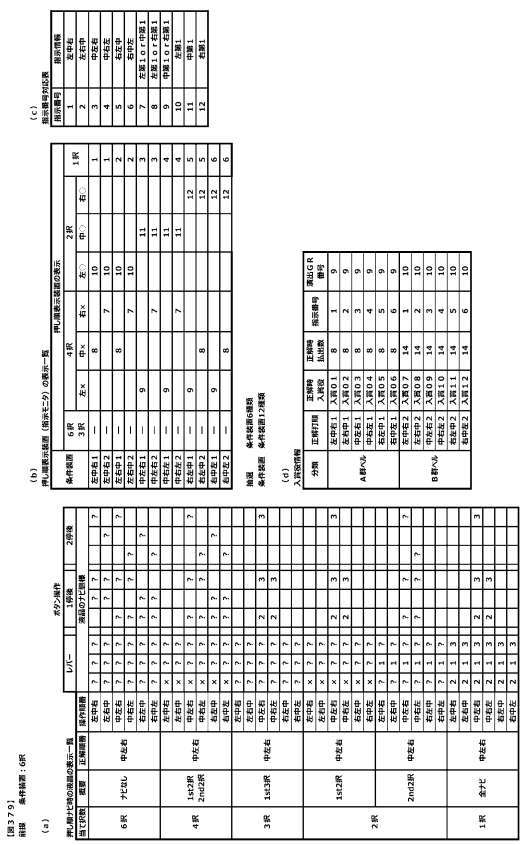
(2)　ＲＴ遷移図



【図３７８】

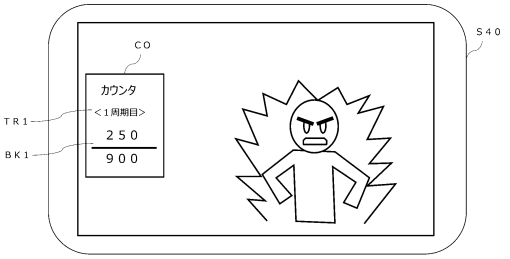


【図３７９】



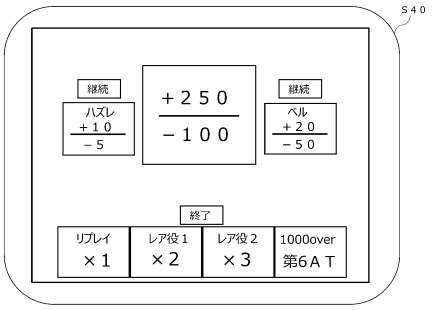
【図３８０】

（図３８０）



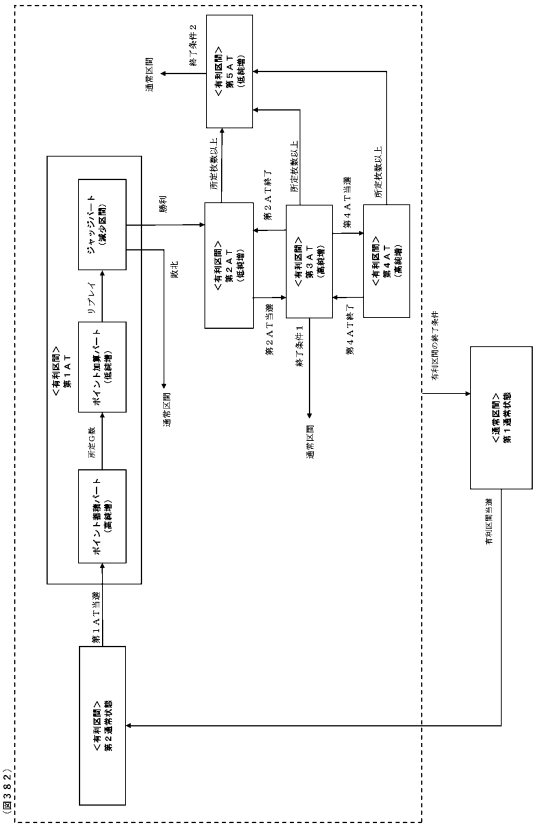
【図３８１】

（図３８１）



【図３８２】

（図３８２）



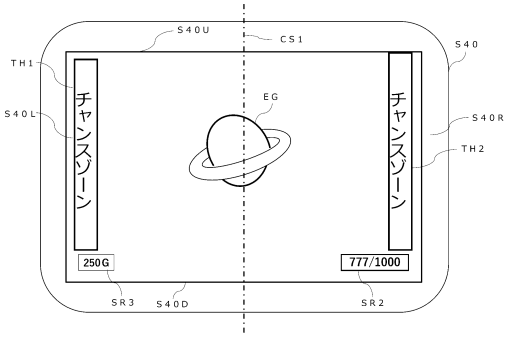
【図３８３】

【図３８３】
上乗せイメージ

遊技開始時の有利区間ゲーム数	500	501	502	503	504
遊技開始時の獲得枚数	800	807	804	811	818
遊技開始時の獲得上限数	1400	1410	1430	1430	1530
当該ゲームの上乗せ数	10	20	0	100	10
当該ゲームの払出数	10	0	10	10	0
当該ゲームのベット数	3	3	3	3	3
上乗せ時の予定獲得数	1410	1430	1430	1530	1410
上乗せ時の演出	800／1400 上乗せ ＋10枚	807／1410 上乗せ ＋20枚	804／1430 上乗せ なし	811／???? 上乗せ ???枚	818／???? 上乗せ ???枚

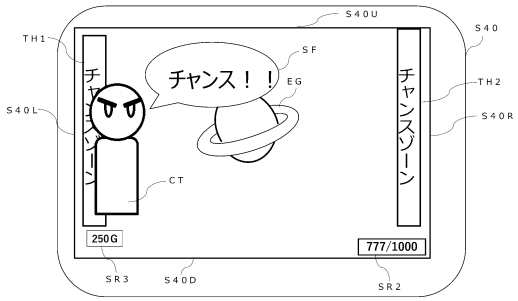
【図３８４】

（図３８４）



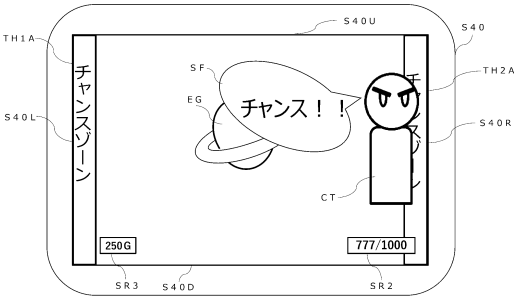
【図３８５】

（図３８５）



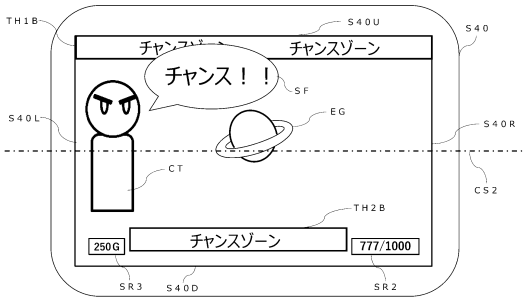
【図３８６】

（図３８６）



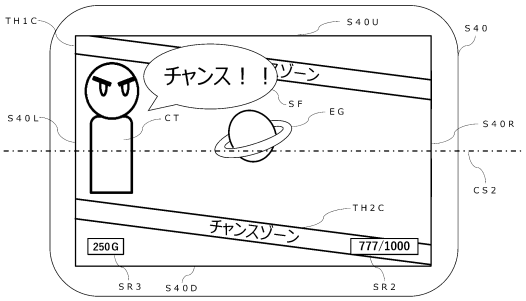
【図３８７】

(図３８７)



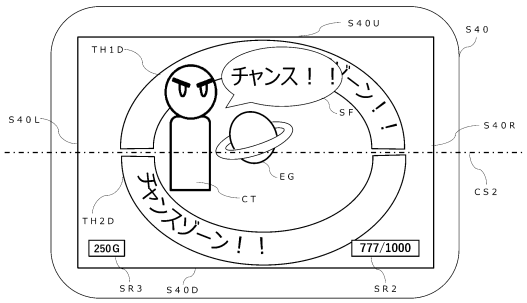
【図３８８】

(図３８８)



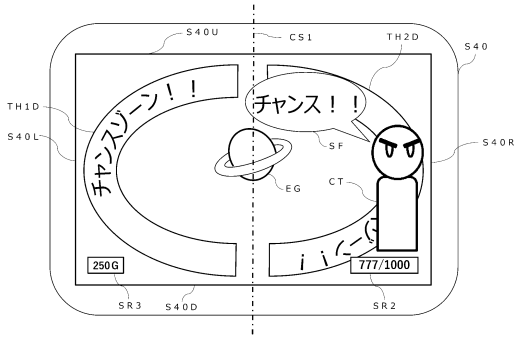
【図３８９】

(図３８９)

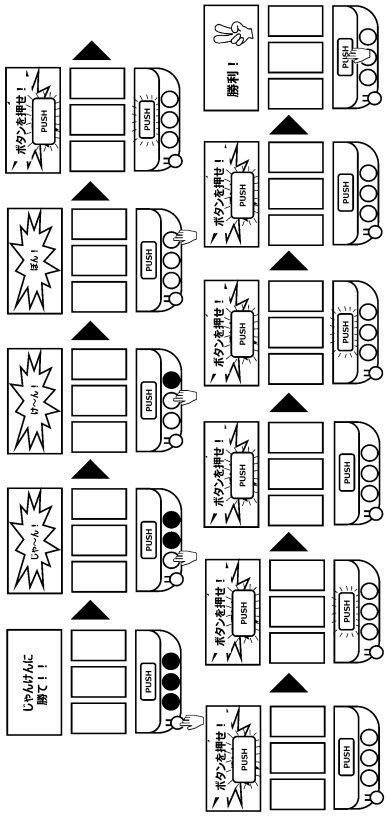


【図３９０】

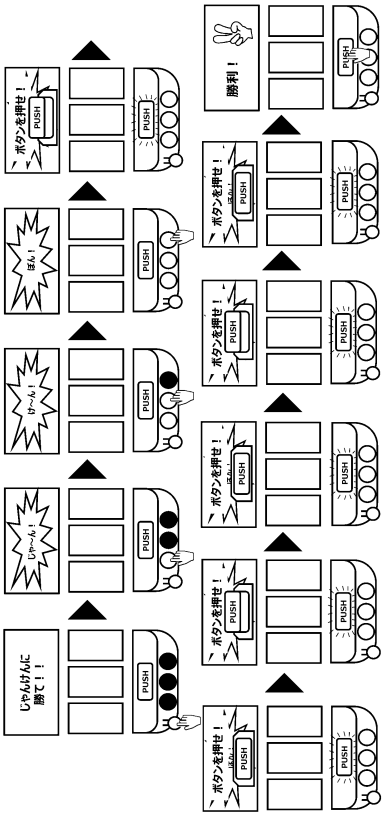
(図３９０)



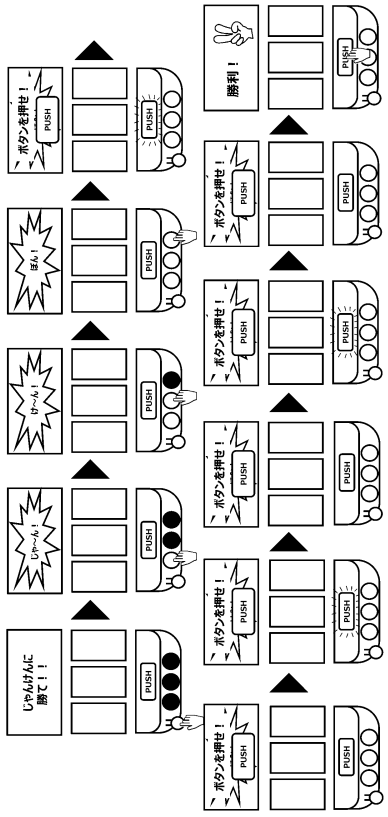
【図３９１】



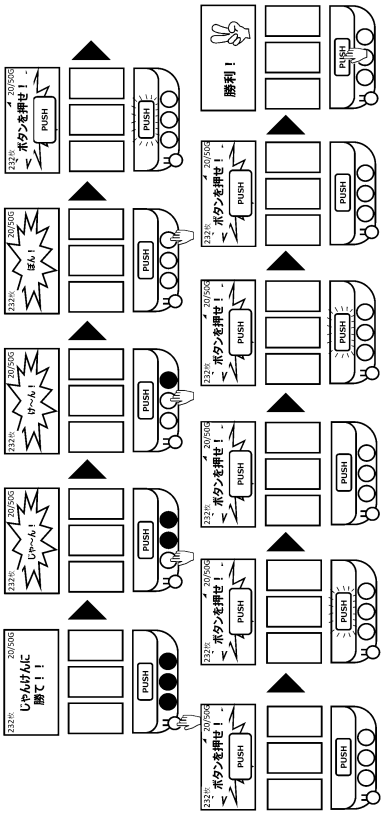
【図３９２】



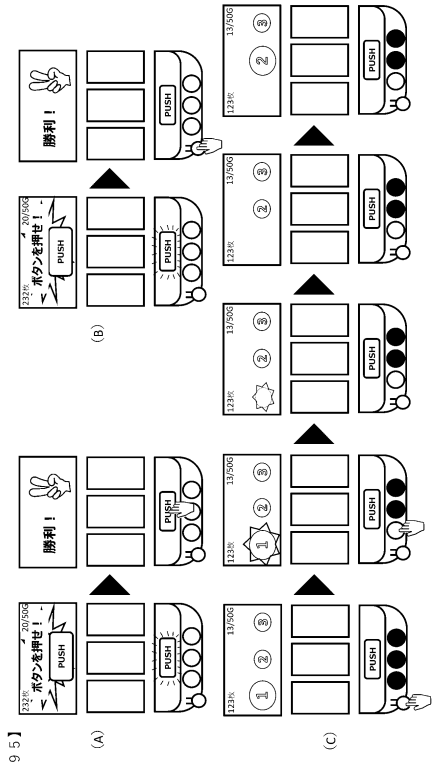
【図３９３】



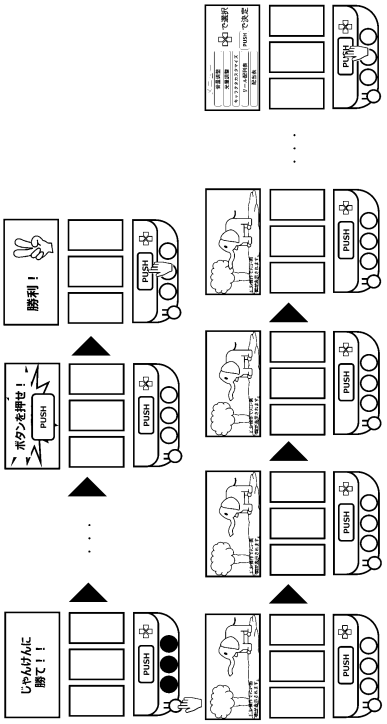
【図３９４】



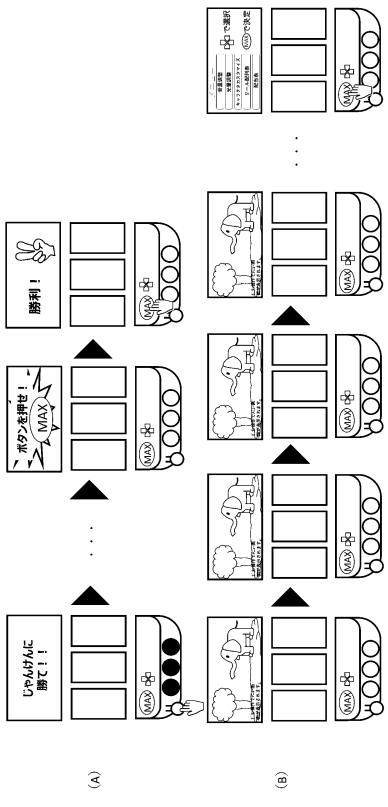
【図３９５】



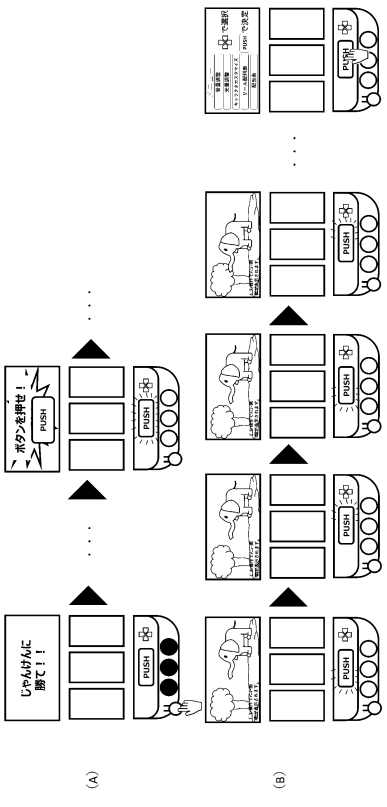
【図３９６】



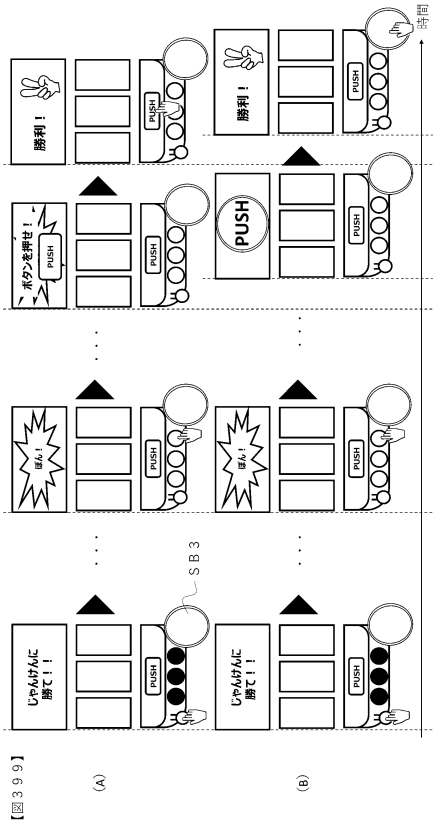
【図３９７】



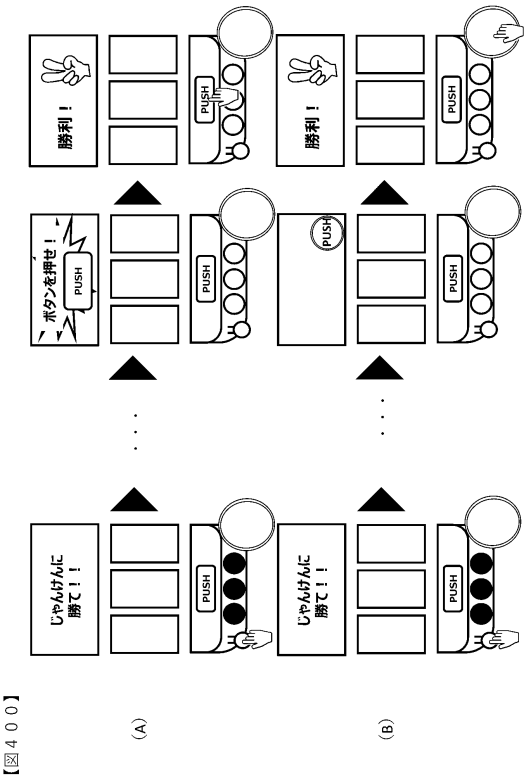
【図３９８】



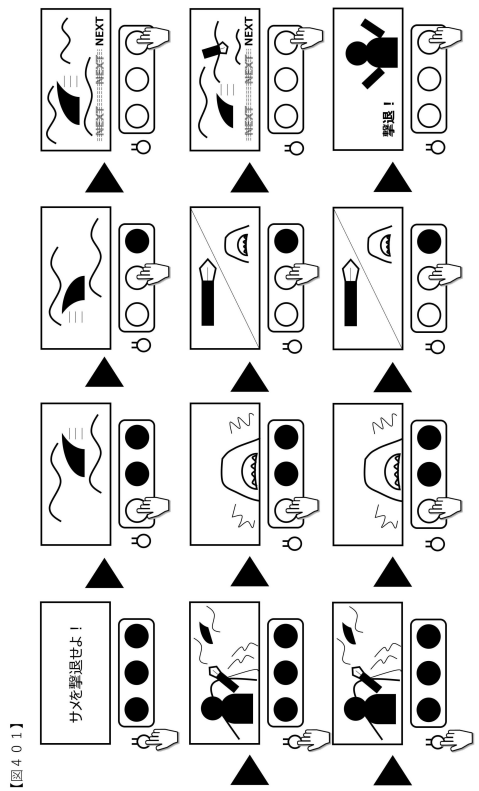
【図３９９】



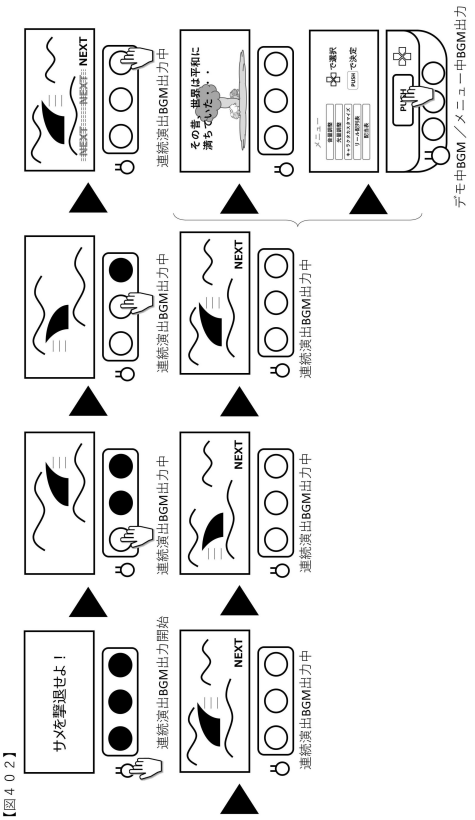
【図４００】



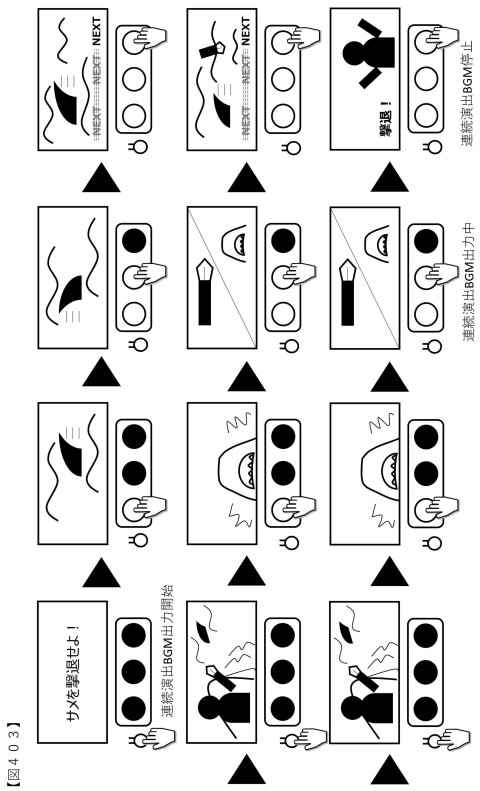
【図４０１】



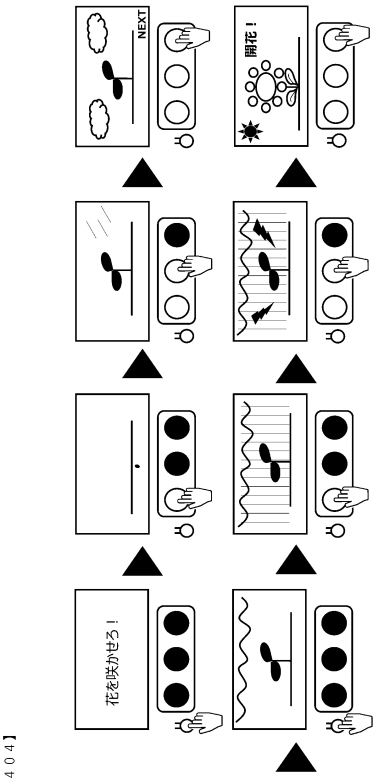
【図４０２】



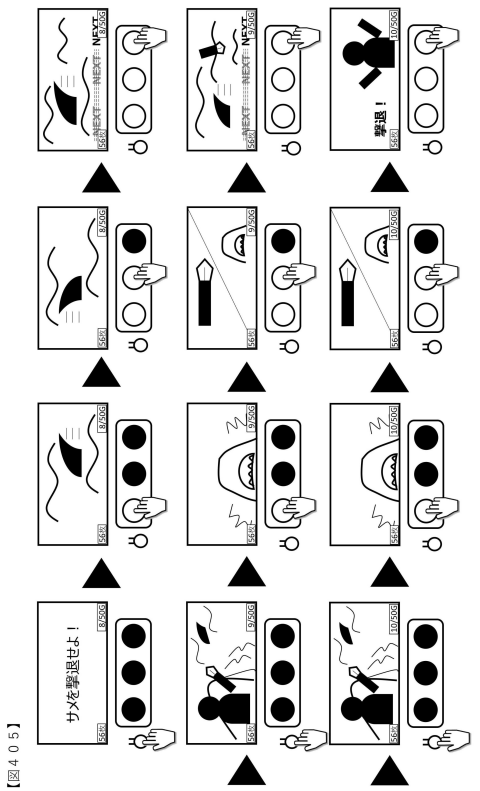
【図４０３】



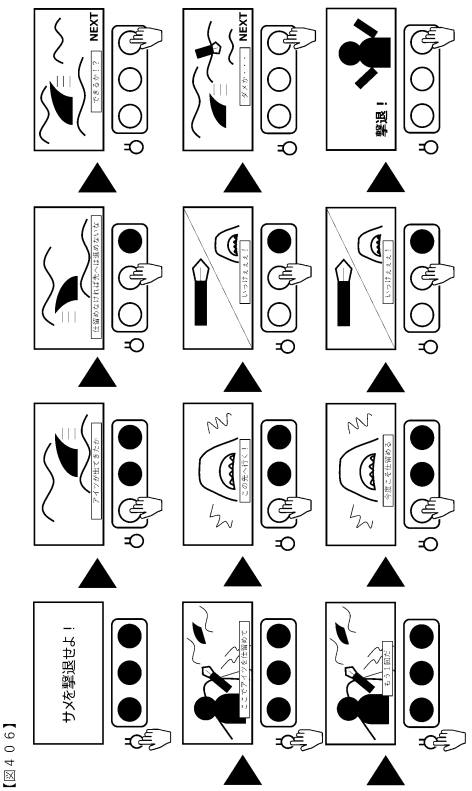
【図４０４】



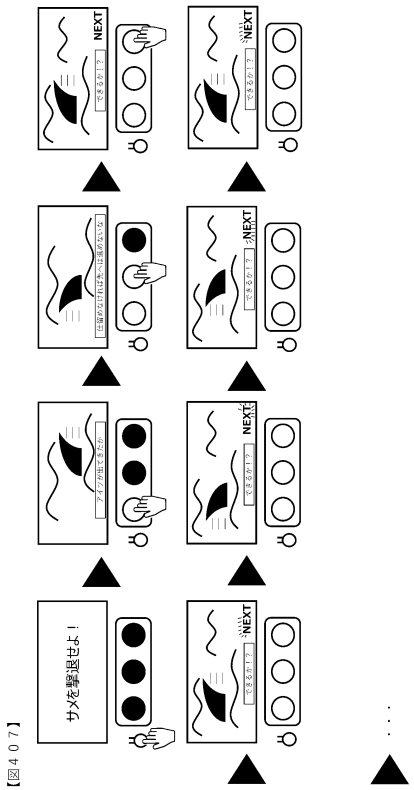
【図４０５】



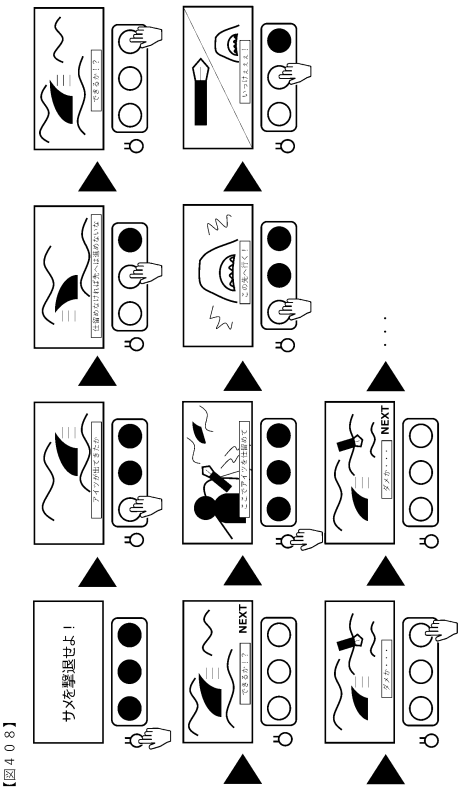
【図４０６】



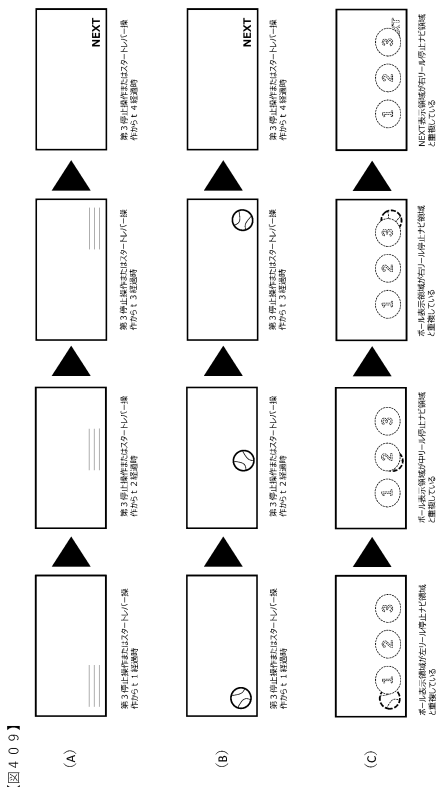
【図４０７】



【図４０８】



【図４０９】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１４－１０４０２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１７０８９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０１９６４５（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１４２３９１（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０６８３４２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４
Ａ６３Ｆ　７／０２