

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2018-118002
(P2018-118002A)

(43) 公開日 平成30年8月2日(2018. 8. 2)

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

F I
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

テーマコード (参考)
2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 104 頁)

(21) 出願番号 特願2017-13614 (P2017-13614)
(22) 出願日 平成29年1月27日 (2017. 1. 27)

(71) 出願人 390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
動産大崎ガーデンタワー
(74) 代理人 100105315
弁理士 伊藤 温
(72) 発明者 佐藤 基
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン6 O サミー株式会社内
Fターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23
AC27 AC32 AC34 AC52 AC64
AC77 AC82 BA03 BA05 BA13
BA17 BA35 BA38 BB02 BB16
BB34 BB78 BB93 BB94 CD25

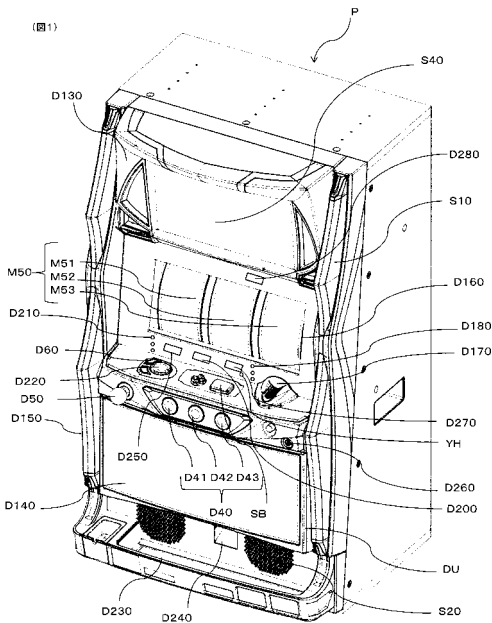
(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技の興趣性をより高めることができる回胴式遊技機を提供する。

【解決手段】所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、有利区間であり、かつ、第2遊技状態(R T 1)である第1の遊技期間と、非有利区間であり、かつ、第2遊技状態(R T 1)である第2の遊技期間と、を少なくとも有しており、第1の遊技期間において有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から第2の遊技期間となり得よう構成し、第1の遊技期間において有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される第2の遊技期間では、当選役に基づいて有利区間とはならないよう構成する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第 1 遊技状態と、第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記有利区間であり、かつ、前記第 2 遊技状態である第 1 の遊技期間と、前記非有利区間であり、かつ、前記第 2 遊技状態である第 2 の遊技期間と、を少なくとも有しており、

前記第 1 の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から前記第 2 の遊技期間となり得よう構成されており、

前記第 1 の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される前記第 2 の遊技期間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならない

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

回胴式遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

また、近年の回胴式遊技機においては、回胴停止装置の操作態様（操作順番や操作タイミング）に応じて、入賞役の入賞有無や入賞役の種類が変化するように構成され、遊技者にとって有利な入賞役が入賞するよう操作指示（ナビゲーション）を発してアシストするもの（いわゆる A T 機）も多く登場している。この A T 機においては、操作指示を発する状態（A T 状態）と操作指示を発しない状態（非 A T 状態）とを有しており、A T 状態が継続すればするほど、遊技者にとって有利となるような遊技性を備えている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2016 - 182210

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

遊技の興趣性をより高めるための更なる改善が望まれている。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本態様に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第 1 遊技状態（例えば、R T 0）と、第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態（例えば、R T 1）と、を少なくとも有しており、

10

20

30

40

50

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態（例えば、RT1）である第1の遊技期間と、前記非有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態（例えば、RT1）である第2の遊技期間と、を少なくとも有しており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から前記第2の遊技期間となり得るよう構成されており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される前記第2の遊技期間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないことを特徴とする回胴式遊技機である。

10

【発明の効果】

【0007】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、遊技の興趣性をより高めることができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

20

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

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

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

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

30

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

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

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

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

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

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

40

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

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

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

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

【図20】図20は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT状態移行制御処理のフローチャートである。

50

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側での A T 抽選実行処理のフローチャートである。

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

【図 2 3】図 2 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

10

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

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

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

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 中状態開始制御処理のフローチャートである。

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

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

20

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

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

【図 3 4】図 3 4 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

30

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

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

40

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回

50

胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 1 である。

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 2 である。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 3 である。

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 4 である。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出の一例である。

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 抽選実行処理のフローチャートである。

【図 5 9】図 5 9 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 6 1】図 6 1 は、本実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【0 0 0 9】

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

10

20

30

40

50

められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、ＲＴ状態、ＡＴ中状態、ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない（更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない）。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１２回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

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

【 0 0 1 1 】

10

(本実施形態)

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

【 0 0 1 2 】

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

20

【 0 0 1 3 】

< 前扉 D U >

前扉 D U は、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓 D 1 6 0、投入数表示灯 D 2 1 0、操作状態表示灯 D 1 8 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、払出数表示装置 (押し順表示装置) D 2 7 0 (押し順表示装置 D 2 7 0 と称することもある)、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0、有利区間表示器 Y H 等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数 (ベット数) の入力を可能にするための機構として、メダル投入口 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタン D 6 0 が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0 が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0、メダル投入口 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、精算ボタン D 6 0、サブ入力ボタン S B 等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

30

【 0 0 1 4 】

< 遊技状態を視認可能にするための機構 >

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓 D 1 6 0 は、前扉 D U の一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓 D 1 6 0 を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯 D 2 1 0 は、L E D によって構成されており、現在ベット (一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること) されているメダル数と同数の L E D が点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯 D 1 8 0 は、L E D によって構成されており、現在の操作状態 (メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等) に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置 S 4 0 (第二情報表示部とも称することがある) にて当該払出数の総数を表示するよう構成す

40

50

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

【0015】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「転落待ち区間」、「待機区間」及び「有利区間」という4つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器YHが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器YHの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するATに関する状態も強制的に終了させられる（AT中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高

10

20

30

40

50

い A T 中状態や A R T 状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「B B、R B、M B、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（40G1セットのループ抽選に非当選（A T）、固定32G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：R T 状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能（11枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

10

20

【0016】

< 遊技媒体の入力を可能にするための機構 >

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口 D 170 は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサ D 10 s と、第1投入センサ D 20 s と、第2投入センサ D 30 s と、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタン D 220 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタン D 60 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び/又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタン D 60 の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口 D 240 に払い出されるよう構成されている。

30

40

【0017】

< リールユニットを操作するための機構 >

次に、スタートレバー D 50 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタン D 40 は、遊技者によって操作可能な左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42、右停止ボタン D 43 を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【0018】

< 前扉 D U に設けられたその他の機構 >

次に前扉 D U に設けられたその他の機構の要部について図2の前扉 D U を開いて回胴式遊技機 P の内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉 D U には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置 S 40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプ D 26（不図示）、信号中継用の扉基板 D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクト D S、サウンドを出力し得るスピーカ S 20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネ

50

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

【0019】

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

【0020】

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

10

20

30

40

50

為的なアクセスが困難な位置に設けられていけばよい)。

【0021】

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

【0022】

<メダルセクタDS>

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

【0023】

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

【0024】

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

10

20

30

40

50

ラーを検出可能に構成されている。

【0025】

<メダル払出装置H>

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

【0026】

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

【0027】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「blank」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「

チェリー」の１０種類となっている。ここで、「blank」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「blank」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・blank」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【００２８】

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

【００２９】

次に、図１０は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技－Ａ～再遊技－Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、

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

【0030】

次に、「役割」の項目には、「条件装置(名称)」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し(右リールM53→中リールM52→左リールM51の順にリールを停止させること)にて、右リールM53の図柄番号18~2番の範囲、中リールM52の図柄番号9~13番の範囲、

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

10

【0031】

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

20

30

【0032】

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

40

50

ビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、A Tに関する状態については後述する。

【0033】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がり

10

20

【0034】

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

【0035】

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

30

【0036】

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

40

【0037】

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

50

A T抽選又はA T上乘せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してA T抽選又はA T上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【0038】

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

【0039】

まず、B B未作動時である「R T 0」、「R T 1」、「R T 2」及び「R T 3」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、R T状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「R T 1」の場合においてその他のR T状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「R T 1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「R T 0」に移行することとなる）は「R T 1」にて主に当選し、「R T 0」及び「R T 3」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「R T 2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもR T状態は移行しない。尚、「R T 1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「R T 0」に移行した、即ち、R T状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S 40に「残念」と表示）を実行し、「R T 0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、B Bに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、R T状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないA Tに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非A T遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態（例えば、「A T中状態」であり、A T遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD 50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非A T遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD 40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（A T状態にて停止表示された場合にA T上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「R T 1」で出現し、その他のR T状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うR T状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 270及び演出表示装置S 40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない

10

20

30

40

50

。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。尚「RT0」と「RT3」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似しており、副制御基板S側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、RAMクリア実行後に「RT3」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」に移行する場合にも、遊技者は常に「RT0」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

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

【0043】

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

【0044】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上

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

10

【0045】

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

20

【0046】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

30

【0047】

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

40

50

【0048】

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

10

【0049】

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

20

【0050】

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

30

【0051】

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

40

【0052】

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

50

る A T 残りゲーム数（又は、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値）を増加させる A T 上乗せ抽選を実行する A T 上乗せ抽選手段と、を有している。

【 0 0 5 3 】

次に、図 1 3 ~ 3 1 は、本実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

まず、図 1 3 は、回胴式遊技機 P の電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ 1 0 0 0 で、回胴式遊技機 P の電源を投入した後、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、主制御チップ C の機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵 R A M C 1 2 0 に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ 1 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ 1 0 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 がオフであるか否かを判定する。

【 0 0 5 6 】

ステップ 1 0 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 0 6 でのチェック結果）を参照し、R A M 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 0 1 8 にて決定された初期化範囲で、R A M 領域の初期化を実行する。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断時の処理（ステップ 1 9 0 2 ）にて保存したスタックポイントに係るデータに基づき、スタックポイントを復帰する。次に、ステップ 1 0 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内を参照し、R A M 領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0 ~ 5 ）であるか否かを判定する。ステップ 1 0 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 0 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ 1 0 4 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 0 0 2 にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ 1 0 4 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポイントに従い電源断時の処理に復帰する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 7 】

また、ステップ 1 0 1 6 で N o の場合、ステップ 1 0 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【 0 0 5 8 】

また、ステップ 1 0 3 6 で N o の場合、ステップ 1 0 4 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置 D 2 7 0 に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

10

【 0 0 5 9 】

また、ステップ 1 0 1 4 で N o の場合、ステップ 1 0 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 0 6 でのチェック結果）を参照し、R A M 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ 1 0 2 8 で Y e s の場合、ステップ 1 0 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M の初期化範囲を R A M 内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 0 3 4 に移行する。R A M の初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間 + 通常区間 + 待機区間 + 転落待ち区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等も R A M の初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するように構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4 桁の 7 セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率 → 6 0 0 0 ゲームあたりの連続役物比率 → 6 0 0 0 ゲームあたりの役物比率 → 累積の連続役物比率 → 累積の役物比率」の順に 5 秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「R B が作動している状態での払出し数 / 総払出し数」であり、役物比率とは「R B、C B、又は S B が作動している状態での払出し数 / 総払出し数」である。他方、ステップ 1 0 2 8 で N o の場合、ステップ 1 0 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M の初期化範囲を R A M 内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 0 3 4 に移行する。次に、ステップ 1 0 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 0 3 0 又はステップ 1 0 3 2 にて決定された初期化範囲で、R A M 領域の初期化を実行する。次に、ステップ 1 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

20

30

【 0 0 6 0 】

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

40

【 0 0 6 1 】

次に、図 1 4 は、図 1 3 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ 1 1 0

50

2で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0062】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPUC100は、設定/リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPUC100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ1122で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のRT状態を「RT3」に決定する。尚、「RT3」とはRAMクリア実行後に移行することとなるRT状態であり、「RT3」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「RT0」に移行することとなる（RT状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ1124で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ1126で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ス

テップ 1 1 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、有利区間表示器 Y H を消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ 1 2 0 0 の遊技進行制御処理に移行する。このように、本実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、R A M クリアが実行された場合には、R T 状態が「R T 3」、A T に関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。ここで、R T 状態が「R T 1」、A T に関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にて、R T 状態が「R T 0」に移行する条件を充足した場合（再遊技 0 4 図柄が停止表示した場合）に、R T 状態が「R T 0」、A T に関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、R T 状態が「R T 1」から「R T 0」に移行する条件を充足することで、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されているのだが、R T 状態が「R T 1」、A T に関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にて R A M クリアを実行した場合、換言すると、R T 状態が「R T 1」、A T に関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」である情報が主制御基板 M の R A M の記憶領域に記憶されている状況にて電源をオフにし、その後電源をオンにする際に R A M クリアを実行した場合には、R T 状態が「R T 3」、A T に関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、R A M クリア実行後は、R T 状態が「R T 1」から「R T 0」に移行する条件（再遊技 0 4 図柄の停止表示）を充足していなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、不図示であるが、ステップ 1 1 2 8 の処理を実行した後、副制御基板 S 側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【 0 0 6 3 】

ここで、ステップ 1 1 2 2、ステップ 1 1 2 4、ステップ 1 1 2 6 及びステップ 1 1 2 8 の処理を、前述した図 1 3 のステップ 1 0 3 4 の処理（決定された初期化範囲で R A M の初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ 1 0 3 4 の処理として、（１）R T 状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「R T 3」に対応するデータ）を記憶する、（２）A T に関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（３）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（４）有利区間表示器 Y H の点灯・消灯を管理するアドレスに「0」（有利区間表示器 Y H の消灯に対応するデータ）を記憶、の４つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、R T 状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ 1 0 2 8 で Y e s と判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ 1 0 2 8 で N o と判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ 1 0 2 8 で Y e s と判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ 1 0 2 8 で N o と判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ 1 0 3 4 の R A M 初期化の処理をステップ 1 1 1 8 の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ 1 0 2 8 で Y e s の場合には、ステップ 1 1 0 2 ~ ステップ 1 1 1 8 の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対して R A M の初期化を実行し、ステップ 1 0 2 8 で N o の場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対して R A M の初期化を実行し、その後ステップ 1 1 0 2 ~ ステップ 1 1 1 8 の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対して R A M の初期化を実行するよう構成してもよい。このように、設定変更時（設定キースwitchがオンの状態にて電源を投入した場合）に実行される R A M クリアによってステップ 1 1 2 0 ~ ステップ 1 1 2 8 と同様の処理を実行するよう構成した場合には、本実施形態におけるステップ 1 1 2 0 ~ ステップ 1 1 2 8 の処理を設けなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」に設定されている状況にて R A M クリアを実行することによって「通常区間」が設定されるよう構成することができる。尚、R A M クリアによって「転落待ち区間」であり且つ「R T 1」である状況にて R A M クリアを実行した場合には、「通常区間」且つ「R T 3」となり、最も滞在比率の高い「R T 0」を経由せずに「転落待ち区間

」から「通常区間」となる。

【0064】

なお、本実施形態では、遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」が記憶されているときに「通常区間」、「1」が記憶されているときに「有利区間」、「2」が記憶されているときに「待機区間」、「3」が記憶されているときに「転落待ち区間」に対応しているものとする。

【0065】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPU100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPU100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPU100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPU100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0066】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるRT状態は、「RT3」である。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図25のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図20のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444、及び、図21のステップ3006、ステップ3012、ステップ3014で決定したATに関する状態をセットする）。なお、設定変更後（RA

10

20

30

40

50

Mクリア後)の最初の遊技におけるATに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図20のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおける遊技区間(例えば、「有利区間」等)をセットする(図31のステップ3504、ステップ3510、ステップ3512、ステップ3518、ステップ3520、ステップ3528、ステップ3532で決定した遊技区間をセットする)。なお、設定変更後(RAMクリア後)の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク(不図示)を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通/非導通にて判定する(メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する)。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

10

20

【0067】

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

30

40

【0068】

次に、図17は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(2枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していな

50

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

【0069】

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

【0070】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している（ホッパモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払

い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ 1 2 4 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ 1 2 4 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ 1 2 4 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 2 4 5 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、R A M 領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ 1 2 4 7 に移行する。他方、ステップ 1 2 4 5 で N o の場合、ステップ 1 2 4 4 に移行する。

10

【 0 0 7 1 】

次に、ステップ 1 2 4 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなった後、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフとなると、払出動作が行われていた 1 枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ 1 2 4 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ 1 2 3 3 に移行する。尚、ステップ 1 2 4 1 又はステップ 1 2 4 7 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 6 に移行する。

【 0 0 7 2 】

20

他方、ステップ 1 2 3 2 又はステップ 1 2 3 3 で N o の場合、ステップ 1 2 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタートレバー D 5 0 が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバー D 5 0 の操作があったか否かを判定する。ステップ 1 2 5 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 5 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0 ~ 5）であるか否かを判定する。ステップ 1 2 5 3 で Y e s の場合、ステップ 1 2 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、乱数の取得、ブロック D 1 0 0 をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 2 5 3 で N o の場合、ステップ 1 2 5 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ 1 2 5 1 で N o の場合には、ステップ 1 2 2 0 に移行する。

30

【 0 0 7 3 】

次に、図 1 8 は、図 1 4 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。まず、ステップ 3 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、A T 状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ 1 2 5 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は A T 上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本実施形態に係る A T 上乗せ抽選を実行可能な A T に関する状態は、「A T 中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利 B B 状態」となっており、「有利 B B 内部中遊技」においては、A T カウンタ値が 0 より大きい状態となり得るが A T 上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利 B B 内部中遊技」において、遊技者が敗れて B B の図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利になってしまうことを防止するためである。尚、「有利 B B 内部中遊技」にて A T 上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利 B B 内部中遊技」にて A T 上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後 B B が終了したタイミングで A T 上乗せ抽選に当選した旨、又は、A T ゲーム数が上乗せされた後の A T 残りゲーム数を報知するよう

40

50

構成してもよい。ステップ 1 2 5 9 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、ゲーム数上乘せ実行処理を実行し、ステップ 3 1 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 2 5 9 で N o の場合にもステップ 3 1 0 0 に移行する。このゲーム数上乘せ実行処理は、A T に関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ 3 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ 1 5 5 0 に移行する。

【 0 0 7 4 】

ここで、本例における A T に関する状態を列挙し詳述する（図 3 0 の A T 状態遷移図でも示されている）。（ 1 ）「低確率状態」とは、A T に当選していない（「A T 中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（ 2 ）「通常 B B 内部中遊技」とは、「低確率状態」において B B 役に当選した、且つ、B B 役が入賞していない、且つ、A T 抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」において B B 役に当選した、且つ、B B 役が入賞していない（「転落待ち状態」においては A T 抽選には当選しない）状態である。（ 3 ）「通常 B B 状態」とは、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、A T 抽選に当選していない状況にて、B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」において B B 役に当選し、B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（ 4 ）「高確率状態」とは、A T 抽選に当選していない（「A T 中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりも A T に当選し易い状態である。（ 5 ）「A T 中状態」とは、A T（押し順ナビ）を行い、且つ、A T 残りゲーム数（A T カウンタ値）の減算を行う状態である。（ 6 ）「特化前兆状態」とは、「A T 中状態」よりも A T ゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（ 7 ）「上乘せ特化状態」とは、「A T 中状態」よりも A T ゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である。（ 8 ）「有利 B B 内部中遊技」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役が入賞していない状態である。（ 9 ）「待機 B B 内部中遊技」とは、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役によって A T 抽選に当選しており、且つ、B B 役が入賞していない状態である。（ 1 0 ）「有利 B B 状態」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」において B B 役に当選し B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役によって A T 抽選に当選しており、且つ、B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（ 1 2 ）「転落待ち状態」とは、「A T 中状態」が終了した（例えば、A T カウンタ値が 0 となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（ 1 5 0 0 ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、R T 状態は「R T 1」が維持されている状態となっている。尚、「A T 中状態」が終了したときの R T 状態が「R T 0」（滞在比率の最も高い R T）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。また、「A T 中状態」が終了したときの R T 状態が「R T 1」であった場合にも、遊技区間を「転落待ち区間」に設定するよう構成すれば、A T に関する状態は「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしてもよく、そのように構成した場合には、「転落待ち区間」においては、有利区間への移行抽選（A T に関する抽選）を実行しないよう構成することが好適である（「A T 中状態」が終了した後「低確率状態」に移行しても、遊技区間が「転落待ち区間」であるため、A T に関する抽選が実

行されない)。

【0075】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、主制御基板MのCPU100は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1261-2で、主制御基板MのCPU100は、「BB内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「BB内部中遊技」とは、「通常BB内部中遊技」と「有利BB内部中遊技」との総称であり、BB役に当選し、且つ、BBが入賞していない状態である。ステップ1261-2でYesの場合にはステップ1262に移行する。他方、ステップ1261-2でNoの場合、ステップ1261-3で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル(入賞-A1~入賞-A6)であるか否かを判定する。ステップ1261-3でYesの場合、ステップ1261-4で、主制御基板MのCPU100は、最大払出枚数(本例では、11枚)となる引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。尚、ステップ1261-3でNoの場合には、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261に移行する。

【0076】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPU100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する{入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数(本例では、50)を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCP

10

20

30

40

50

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

10

20

30

40

50

したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPU C100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPU C100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

10

20

30

40

50

【0081】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPU C100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU C100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU C100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU C100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU C100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU C100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0082】

次に、図20は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU C100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。尚、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、ATに関する抽選（AT抽選、AT上乗せ抽選、高確率状態移行抽選等）は実行されない。換言すると、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、「有利区間」に関する移行抽選が実行されない（「転落待ち区間」から「有利区間」とはならない）。「高確率状態」にてBBに当選した場合には「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてBBに当選した場合の1/5で、「待機BB内部中遊技」に移行して、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選すると共にAT抽選にも当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ300

0で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT抽選実行処理を実行し、ステップ1408に移行する。他方、ステップ1402でNoの場合にも、ステップ1408に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率(AT抽選に当選し易いか当選し難いか)が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている(「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する=その後「AT中状態」に移行する)。

【0083】

次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役(当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー)であるか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率(本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない)にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

【0084】

また、ステップ1408でNoの場合、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役(当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A)であるか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率(本例では、1/5であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない)にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数(本例では、1500ゲーム)「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている(即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている)。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていても良い。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1430に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず(「高確率状態」の滞在が保障される)、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率(例えば、1/20)で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役(低確AT抽選役、高確AT抽選役)、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0085】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、11）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が11以上である、換言するとAT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が10以下である、換言するとAT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乘せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が10以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乘せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乘せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1434で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1436で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1438で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1440に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1431、ステップ1432又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1440に移行する。

【0086】

次に、ステップ1440で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1440でYesの場合、ステップ1442で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1442でYesの場合、ステップ1444で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乘せ特化状態」に決定）し、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。尚、ステップ1440でNoの場合にも、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【0087】

尚、本実施形態においては、抽選状態によってAT当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてBB役に当選した場合には1/5でAT抽選に当選する（当選した場合にはその後「AT中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてBB役に当選した場合にはかならずAT移行抽選に当選する（その後「AT中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをAT抽選役とし、「

有利区間」であるＡＴに関する状態として「高確率状態Ａ」と「高確率状態Ｂ」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態Ａ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／１０でＡＴ移行抽選に当選し、「高確率状態Ｂ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／２でＡＴ移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」へ移行するまでの準備状態である「ＡＴ準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「ＡＴ準備状態」に移行してから１０ゲーム経過）を充足した場合に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【００８８】

次に、図２１は、本実施形態における、図２０のステップ３０００のサブルーチンに係る、ＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。尚、小役とＢＢ役が重複している条件装置も含まれている。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３００４でＹｅｓの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３００４でＮｏの場合、ステップ３００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。次に、ステップ３０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を待機ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を通常ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。尚、ステップ３００２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。

【００８９】

次に、図２２は、本実施形態における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞－Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板Ｍ側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照

）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する(副制御基板S側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照)。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0090】

また、ステップ1451でNoの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」、「待機区間」又は「転落待ち区間」である場合、又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順(リール停止順)が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報(特に押し順に係る情報)を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報(同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報)を1つの演出グループ番号(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を演出グループ4とする等)として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報(本例では、0~18)の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19(新たに設けた入賞・再遊技当選情報)とする等)。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報(押し順ナビ)を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0091】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、次の処理(ステップ1259の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう

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

10

【0092】

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

20

【0093】

次に、図23は、本実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役(「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている)に関する出玉グループ番号(本例では、1、3)であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役(「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I)に関する出玉グループ番号(本例では、5、6)であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役(「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1~D3、入賞-A1~A6となっている)に関する出玉グループ番号(本例では、2、13)であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステッ

30

40

50

ブ 1 5 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 5 0 6 又はステップ 1 5 0 8 で N o の場合にはステップ 1 5 1 8 に移行する。

【 0 0 9 4 】

次に、ステップ 1 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて A T 上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、A T 上乗せゲーム数を決定することを A T 上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ 1 5 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該決定した A T 上乗せゲーム数を A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値に加算し、当該加算後の A T カウンタ値を A T カウンタ M 6 0 にセットする。次に、ステップ 1 5 1 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該決定した A T 上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、副制御基板 S は当該コマンドを受信することにより、A T ゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数何ゲームであることを認識することができる）をセットし、ステップ 1 5 1 8 に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号 1 9 ~ 2 7 ）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号 7 ~ 1 1 の場合にも A T に関する抽選（A T 抽選、A T 上乗せ抽選）が実行され得る。

10

【 0 0 9 5 】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行される A T に関する状態の一部（本例では、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、A T 上乗せゲーム数は「0」~「300」が抽選によって決定され、当該決定された値が A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合には A T 残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、A T 上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

20

【 0 0 9 6 】

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

30

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

次に、当選役が再遊技 - A 又は再遊技 - D 1 ~ D 3、入賞 - A 1 ~ A 6 である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T 上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(600) \times \text{A T 上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(124) \times \text{A T 上乗せゲーム数}(50) \} / \text{置数の総数}(1024) = 26.61$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技 - A 又は再遊技 - D 1 ~ D 3、入賞 - A 1 ~ A 6 である場合に A T ゲーム数が上乗せされるのは A T に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

40

【 0 0 9 9 】

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

50

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る当選番号 (又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい) は再遊技 - B (逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白 7 リプレイ) に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 8 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、再遊技 - B による A T ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - B に当選したことによる A T 上乗せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1 5 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、逆押し指示コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、逆押し (「 右 → 中 → 左 」) にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる) をセットし、ステップ 1 5 2 6 に移行する。他方、ステップ 1 5 2 0 で N o の場合、ステップ 1 5 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、逆押し回避コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、逆押し (「 右 → 中 → 左 」) 以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる) をセットし、ステップ 1 5 2 6 に移行する。尚、ステップ 1 5 1 8 で N o の場合にも、ステップ 1 5 2 6 に移行する。次に、ステップ 1 5 2 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る当選番号 (又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい) は再遊技 - C (順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒 7 リプレイ) であるか否かを判定する。ステップ 1 5 2 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、再遊技 - C による A T ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - C に当選したことによる A T 上乗せゲーム数は 0 でなかったか否かを判定する。ステップ 1 5 2 8 で Y e s の場合、ステップ 1 5 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、順押し指示コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、順押し (「 左 → 中 → 右 」) にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる) をセットし、次の処理 (ステップ 3 1 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 1 5 2 8 で N o の場合、ステップ 1 5 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、順押し回避コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、順押し (「 左 → 中 → 右 」) 以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる) をセットし、次の処理 (ステップ 3 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 5 2 6 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 3 1 0 0 の処理) に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S がこれらコマンドを受信することによって、副制御基板 S 側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構

10

20

30

40

50

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

【0103】

次に、図24は、本実施形態における、図18のステップ3100のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出の

うち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、本実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」、「待機区間」及び「転落待ち区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、60秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ1554以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板M側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、本実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」、「待機区間」、「転落待ち区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のATに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるATに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のRT状態にて実行され得るよう構成した場合におけるRT状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、フリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（「AT中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、BB役）であるか否かを判定する。ステップ3102とステップ3104とでは、「AT中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、AT抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/20）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3108で、主制御基板MのCPU100は、ステップ3106の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ3112で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ3102、ステップ3104又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0104】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1568で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568でYesの場合、ステップ1570で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572で、主制御基板MのCPU

10

20

30

40

50

100は、フリーズ実行タイムF Z t (フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイムであり、デクリメントタイム)に、フリーズ実行時間(本例では、60秒)をセットして当該タイムをスタートする。次に、ステップ1574で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行タイムF Z tのタイム値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574でNoの場合にはフリーズ実行タイムF Z tのタイム値が0になるまで、ステップ1574の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ1568でNoの場合には、ステップ1552に移行する。次に、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイムM70(減算タイム)のタイム値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイムM70は、あるゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)から次のゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)までに担保されるべき時間(本例では、4.1秒)を計測するタイムである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイムM70のタイム値に新たに最小時間(本例では、4.1秒)をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理(ステップ1260の処理)に移行する。

【0105】

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

【0106】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算し、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。尚、ステップ3402又はステップ3408でNoの場合にも、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している(1以上残っている)状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ

10

20

30

40

50

特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、A Tに関する状態が「A T中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、A Tカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるA Tカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S 40に表示される残りA Tゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、A Tカウンタ値が「30」で、演出表示装置S 40に表示されている残りA T残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、A Tカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るA T上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $30 + \alpha$ 」を記憶するが、スタートレバーD 50の操作を契機に、演出表示装置S 40に表示されているA T残りゲーム数として「29」、又はA T上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い（尚、上乘せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 α 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S 40に表示されているA T残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでA T残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「A T中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S 40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S 40に表示されるA Tの残りゲーム数は「30」又はA T上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、A Tカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S 40に表示されている残りA Tゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S 40に表示されているA T残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、A Tカウンタ値が「1」で、演出表示装置S 40に表示されているA T残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つA T上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、A T上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A Tゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S 40に表示されているA Tゲーム数は「0」となる。また、A T残りゲーム数が少ない場合には、A T残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【0107】

次に、図27は、本実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU 100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、RT状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のRAMクリアの実行（RAMの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU 100は、当該充足したRT移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定（図28のRT状態遷移図を参照）し、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めるこ

とができる。

【0108】

次に、図28は、本実施形態における、RT状態遷移図である。本実施形態においては、「RT0」～「RT3」及び「1種BB-A, B, C」の5つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。RT状態の具体的な移行例としては、RAM初期化が実行された場合には「RT3」となる。また、RT状態が「RT3」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると「RT0」となる。押し順ベル溢し目とは、例えば、「入賞A-1」（正解の押し順は、「左→中→右」）に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）にてリールを停止させた場合に停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図8又は図9参照）。具体的には、入賞08～入賞11の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

10

【0109】

また、RT状態が「RT1」である場合に、再遊技04が停止表示された場合には「RT0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、一例としては、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01～03が停止表示し、RT状態として「RT1」が維持される。一方、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT0」に移行する。また、先に記載した押し順ベル溢し目（入賞08～11）が停止表示されると、「RT1」から「RT0」に移行する。

20

【0110】

また、RT状態が「RT0」、「RT1」又は「RT3」の場合に、BB役に当選し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させない（1種BB-A～Cに係る条件装置が作動する）とRT状態が「RT2」に移行する。また、「RT2」にてBB役を入賞させる（1種BB-A～Cが作動する）と「1種BB-A, B, C」に移行する。また、「1種BB-A, B, C」にてBBが終了（1種BB-A～Cの作動が終了）すると「RT1」に移行する。尚、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、且つ、当該BBの当選に基づくAT抽選に当選せずに、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなるが、ATに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技-D1～D3」に当選した際に不正解の押し順（第1停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「RT1」から「RT0」に移行することとなる。また、ATに関する状態が「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」である場合にBBに当選、又は、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、且つ、当該BBの当選に基づくAT抽選に当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなると共に、ATに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技-D1～D3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「RT1」を維持することができることとなる。尚、本例における5つのRT状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態は「RT0」となっており、「AT中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「転落待ち区間」となった後、最も滞在比率の高い「RT0」に移行することにより、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、「転落待ち区間」においては、AT抽選（「AT中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ATゲーム数上乘せ抽選には当選しないよう構成されている、即ち、ATに関する抽選は実行されないよう構成されている。同様に、「待機区間」においても、ATに関する抽選は実行されないよう構成されている。

30

40

【0111】

50

次に、図 29 は、本実施形態における、図 18 のステップ 1750 のサブルーチンに係る、AT 中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1752 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームにて AT 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT 状態移行可能条件とは、例えば、「高確率状態」にて当選した BB が終了した場合、又は、「低確率状態」にて AT 抽選に当選することとなった BB が終了した場合に充足し、次のゲームから「AT 中状態」に移行する場合に充足することとなる（図 30 参照）。ステップ 1752 で Yes の場合、ステップ 1760 で、主制御基板 M の CPU C100 は、新たに「AT 前兆状態」に移行したことを契機として、AT 初期ゲーム数（本例では、50 であり、「AT 中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）を AT カウンタ M60 にセットし、次の処理（ステップ 3500 の処理）に移行する。尚、ステップ 1752 で No の場合にも、次の処理（ステップ 3500 の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にて BB に当選し「有利 BB 内部中遊技」に移行した後、BB を入賞させることにより「有利 BB 状態」に移行し、当該「有利 BB 状態」にて AT ゲーム数が上乗せされた場合には、BB が終了し「有利 BB 状態」から「AT 中状態」に移行した時点で、AT カウンタにセットされる初期値は 50 を超過していることとなる。具体的には、「有利 BB 状態」で AT ゲーム数が 30 ゲーム上乗せされた後、「AT 中状態」に移行した場合には、AT カウンタに 80（初期値 50 + 上乗せ 30）がセットされることになる。このとき、「有利 BB 状態」において 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT 中状態」の開始時に、AT 初期ゲーム数として 80 ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利 BB 状態」において 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT 中状態」の開始時に初期値である 50 ゲームを遊技者に提示した後、AT 中（例えば、「AT 中状態」の開始直後や、演出表示装置 S40 における AT 残りゲーム数が少ない状態）に 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利 BB 状態」で AT ゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT 中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ 1760 にて AT 初期ゲーム数を AT カウンタ M60 にセットするよう構成しているが、AT 初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ 3000 の AT 抽選実行処理を実行するタイミングに AT 初期ゲーム数を AT カウンタ M60 にセットするよう構成してもよい。また、AT カウンタ M60 にセットされたゲーム数（AT 初期ゲーム数）は、BB が終了した後の遊技（AT に関する状態が「AT 中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（BB 中には減算開始しない）。また、AT カウンタ M60 のカウンタ値は主制御基板 M の RAM の記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0112】

次に、図 30 は、本実施形態における、AT 状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常 BB 内部中遊技」、「通常 BB 状態」、「高確率状態」、「AT 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 BB 内部中遊技」、「有利 BB 状態」、「待機 BB 内部中遊技」、「転落待ち状態」の 11 つの AT に関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって AT に関する状態が移行することとなる。例えば、「AT 中状態」にてスイカ B に当選し、1/2 で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから 10 ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常 BB 内部中遊技」、「通常 BB 状態」の 3 つの AT に関する状態が「通常区間」に設定され、「転落待ち状態」が「転落待ち区間」に設定され、「待機 BB 内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「AT 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 BB 内部中遊技」、「有利 BB 状態」の 6 つの AT に関する状態が「有利区間」に設定される

。即ち、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。また、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が1500ゲーム経過していない状況から「転落待ち区間」となった場合であっても、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならず、「転落待ち区間」の後には、かならず「通常区間」となるよう構成されているため、例えば、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が1495ゲームとなり、次のゲームにて「転落待ち区間」となり、その後「有利区間」となることにより再度「有利区間」に1500ゲーム滞在可能となるような遊技性に設計して「有利区間」の滞在ゲーム数を意図的に増加させることを防止可能に構成されている。上述したように、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならないよう構成されているため、「転落待ち区間」においてBBに当選してもBB終了後には「通常区間」となり、「転落待ち区間」においてAT抽選を実行し得る条件装置やAT上乘せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されず、即ち、「転落待ち区間」から「有利区間」にはならないよう構成されている。尚、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が1500ゲーム経過した場合には「有利区間」が終了することとなるが、その場合の「有利区間」終了後に設定される遊技区間は、1500ゲーム経過した時点でのRT状態に応じて「通常区間」と「転落待ち区間」とのいずれかに設定するよう構成してもよいし、RT状態に拘らず「通常区間」に設定するよう構成してもよい。

10

20

【0113】

尚、「待機区間」においても「転落待ち区間」においても、AT抽選を実行し得る条件装置やAT上乘せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されないよう構成されているが、「待機区間」の後には「有利区間」となる一方、「転落待ち区間」の後には「通常区間」となる点で相違している。尚、「待機区間」と「転落待ち区間」とでは副制御基板S側にて実行される演出の選択傾向が相違しているが詳細は後述することとする。

【0114】

尚、ATに関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、本実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてBBに当選し、当該BBに基づくAT抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、BB役以外の条件装置によってAT抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってAT抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB+チェリー」に当選し、AT抽選に当選した場合には、「BB+チェリー」の「BB」が入賞するまでのBB内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に当選している場合とのいずれの場合も、BBの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器YHが消灯しているため、AT抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器YHを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器YHが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器YH

30

40

50

の点灯・消灯に基づいて副制御基板 S にて実行する演出を決定するよう構成してもよい)。また、「上乗せ特化状態」において B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該 B B 中は「上乗せ特化状態」において当選した B B として「A T 中状態」にて当選した B B とは異なる A T 上乗せ抽選を実行する(例えば、「A T 中状態」にて当選した B B よりも A T 上乗せ抽選に当選し易い、A T ゲーム数上乗せ 1 回あたりのゲーム数が相対的に多い)よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」において B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該 B B 中は「上乗せ特化状態」において当選した B B と同様に A T 上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

10

【0115】

次に、図 3 1 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 3 5 0 0 のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の 2 つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ 3 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定している A T に関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ 3 5 3 4 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 2 で N o の場合、ステップ 3 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、B B が作動したか否かを判定する。ステップ 3 5 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ 3 5 3 4 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 8 で N o の場合、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ 3 5 3 4 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 6 で N o の場合、ステップ 3 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る遊技区間は「転落待ち区間」であるか否かを判定する。ステップ 3 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、転落再遊技(停止表示することにより「R T 1」から「R T 0」に移行することとなる再遊技)が停止表示したか否かを判定する。ステップ 3 5 1 6 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に決定し、ステップ 3 5 3 4 に移行する。このように、本実施形態においては、「転落待ち区間」において転落再遊技が停止表示されて、最も滞在比率が高い R T 状態である「R T 0」に移行した場合に、「通常区間」となるよう構成されているが、「転落待ち区間」にて R A M 初期化を実行した場合には、転落再遊技が停止表示されなくとも、換言すると、最も滞在比率が高い R T 状態である「R T 0」に移行することなく「通常区間」となるよう構成されている(R T 状態は「R T 3」となる)。このように、本例では、最も滞在比率が高い R T 状態である「R T 0」を経由せずに「通常区間」になる場合がある。他方、ステップ 3 5 1 6 で N o の場合、ステップ 3 5 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に決定し、ステップ 3 5 3 4 に移行する。

20

30

40

【0116】

尚、「転落待ち区間」において、B B 役に当選した場合には、B B の実行終了後に「通常区間」とするよう構成してもよいし、B B の実行終了後も「転落待ち区間」とするよう構成してもよい。尚、いずれの構成とした場合にも、当該 B B の実行中においては、A T 抽選や A T ゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成することが好適である。

【0117】

また、ステップ 3 5 1 4 で N o の場合、ステップ 3 5 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 のカウンタ値が 0 であるか否か、換

50

言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3522でYesの場合、ステップ3526で、主制御基板MのCPU100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3522でNoの場合、ステップ3524で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3524でYesの場合、ステップ3532で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3524でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3526に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」又は「転落待ち区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」又は「転落待ち区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3526の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

10

20

30

40

50

【0118】

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

【0119】

次に、ステップ3527で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了した際のRT状態は「RT1」であるか否かを判定する。ステップ3527でYesの場合、ステップ3528で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ3520に移行する。他方、ステップ3527でNoの場

合、換言すると、「有利区間」が終了した際のRT状態が「RT0」であった場合、ステップ3529で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に設定し、ステップ3520に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」の終了条件を充足した際のRT状態によって「通常区間」を設定するか「転落待ち区間」を設定するかが相違し得るよう構成されている。尚、BBの内部当選中（「RT2」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合や、BBの実行中（「1種BB-A, B, C」）に「有利区間」が終了したについては図示していないが、「通常区間」に設定してもよいし「転落待ち区間」に設定してもよい。尚、BBの内部当選中（「RT2」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合に「転落待ち区間」に設定するよう構成した場合には、その後BBが入賞した際に「通常区間」としてもよいし、BBが終了した際に「通常区間」としてもよい（例えば、BB終了後に最も滞在比率の高いRT状態である「RT0」となるよう構成した場合）し、BBが終了した後に「RT0」となった際に「通常区間」としてもよい（例えば、BB終了後に「RT1」に移行し、その後所定の条件を充足することで最も滞在比率の高いRT状態である「RT0」に移行するよう構成した場合）。次に、ステップ3530で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3534に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバード50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

10

20

30

40

【0120】

次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3534でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3538で、主制御基板MのCPU100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3534でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3538のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【0121】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が1500ゲームに近い場合にBBが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が5の場合（有利区間の継続ゲーム数が1495の場合）にBBが実行開始され、その後BBの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0（有利区間の継続ゲーム数が1500）となった時点で、「通常区間」となる。即ち、「有利区間」の後に「転落待ち」区間とならずに「通常区間」となるよう構成してもよい。

【0122】

次に、図32は、本実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ

50

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

【0123】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定/リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。10
20

【0124】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPU100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロックD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラ30
40
50

ーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くて良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0125】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーD50の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板M側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更

10

20

30

40

50

新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０１２６】

次に、図３３は、図３２におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【０１２７】

次に、図３４は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置Ｄ２７０は、７セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置Ｄ２７０にて２桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を２桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置Ｄ２７０における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置Ｄ２７０には、「＝１」のように左側の桁には「＝」を表示するように構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０の表示が２桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置Ｄ２７０の表示として左側が「＝」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置Ｄ２７０の右下部に備えられた、有利区間表示器ＹＨにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「ＡＴ中状態」）の残りゲーム数を示す「残り４０ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「Ａ３」）の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０

の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示器YHを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器YHを点灯させるタイミングは、精算ボタンD60の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D200を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD60が操作される。即ち、精算ボタンD60が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

10

【0128】

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

20

【0129】

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

30

【0130】

次に、図35～図48を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0131】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図35は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

40

【0132】

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

【0133】

次に、ステップ2008で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ2008でYesの場合、換言すると、ステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ2010で、副制御基

50

板 S の C P U S C は、後述する 1 コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。

【 0 1 3 4 】

ステップ 2 0 1 0 で Y e s の場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ 2 0 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた 1 コマンド処理に処理を戻す。

【 0 1 3 5 】

一方、ステップ 2 0 0 8 で N o の場合、換言すると、前述したステップ 2 0 0 8 の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ 2 0 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、R A M クリアを実行する。尚、ステップ 2 0 1 4 の処理を実行した後、又は、ステップ 2 0 1 0 で N o の場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。

【 0 1 3 6 】

< サブメインループ処理 >

次に、図 3 6 は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図 3 5 に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【 0 1 3 7 】

まず、ステップ 2 1 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ 2 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ 2 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、割り込みを許可する。次に、ステップ 2 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板 M から送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ 2 2 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、1 コマンド処理を実行する。この 1 コマンド処理は、主制御手段 1 0 0 からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ 2 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定時間、例えば 1 6 m s が経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ 2 2 5 0 に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ 2 1 0 2 に処理を戻す。なお、所定時間は、1 6 m s に限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

【 0 1 3 9 】

< サブ側電源断処理 >

次に、図 3 7 は、副制御基板 S 側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板 S が電源断を検知したことにより開始される処理である。

【 0 1 4 0 】

まず、ステップ 2 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ 2 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判断する。ステップ 2 2 0 4 で Y e s の場合にはステップ 2 2 1 0 に移行する。他方、ステップ 2 2 0 4 で N o の場合、ステップ 2 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、チェックサムを算出する。次に、ステップ 2 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ 2 2 1 0 に移行する。

【 0 1 4 1 】

次に、ステップ 2 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、5 0 0 m s が経過したか否かを判定する。ここで、5 0 0 m s が経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ 2 2 1 0 で N o の場合、ステップ 2 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ 2 2 1 2 で Y e s の場合、ステ

ステップ 2 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ 2 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ 2 2 1 2 の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ 2 2 1 0 に処理を戻す。

【 0 1 4 2 】

< 1 コマンド処理 >

次に、図 3 8 は、図 3 6 のステップ 2 2 5 0 の処理で呼び出されて実行される 1 コマンド処理を示すサブルーチンである。

【 0 1 4 3 】

まず、ステップ 2 2 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ 2 3 0 0 で Y e s の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ 2 8 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行する。

10

【 0 1 4 4 】

次に、ステップ 2 2 5 2 で Y e s の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 2 5 4 で、第 1 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 4 で N o の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 5 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 1 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

20

【 0 1 4 5 】

次に、ステップ 2 2 5 4 で Y e s の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で N o の場合、換言すると、第 2 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 2 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

30

【 0 1 4 6 】

次に、ステップ 2 2 5 8 で Y e s の場合、換言すると、第 2 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 6 2 で N o の場合、換言すると、第 3 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 3 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 4 7 】

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

40

【 0 1 4 8 】

< スタートレバー操作時処理 >

次に、図 3 9 は、図 3 8 のステップ 2 3 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

50

【 0 1 4 9 】

まず、ステップ 2 3 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態である場合には、ステップ 2 3 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時 A T 中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 5 0 】

次に、ステップ 2 3 0 2 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態でない場合には、ステップ 2 3 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 4 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 5 1 】

次に、ステップ 2 3 0 4 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 6 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ 2 4 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 5 2 】

次に、ステップ 2 3 0 6 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 7 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 7 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」である場合には、ステップ 2 7 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

ステップ 2 3 1 2 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「

「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルは押し順ナビは発生するが、押し順再遊技は押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【0155】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2308でNoの場合、ステップ2310でNoの場合、ステップ2312でNoの場合には、ステップ2316で、ATに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

10

【0156】

<スタートレバー操作時AT中処理>

次に、図40は、図39のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

【0157】

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

20

30

【0158】

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

【0159】

40

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

【0160】

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

50

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

【0161】

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

10

【0162】

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

【0163】

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

20

【0164】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップS2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0165】

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

30

【0166】

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

40

【0167】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0168】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップS2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0169】

50

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

【0170】

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

【0171】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないように構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないように構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0172】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図41は、図39のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【0173】

まず、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっ

ても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

出表示装置 S 4 0 に表示する。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

< スタートレバー操作時上乗せ特化処理 >

次に、図 4 2 は、図 3 9 のステップ 2 4 5 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【 0 1 8 3 】

まず、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 5 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 4 5 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 4 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【 0 1 8 4 】

次に、ステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【 0 1 8 5 】

ステップ 2 4 5 8 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 2 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【 0 1 8 6 】

次に、前述したステップ 2 4 5 8 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 4 6 2 で、副制御基板 S の C P U

ＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 1 8 7 】

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

10

【 0 1 8 8 】

次に、前述したステップ 2 4 6 2 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 6 6 で Y e s の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

20

【 0 1 8 9 】

次に、前述したステップ 2 4 6 6 で N o の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 0 で Y e s の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタン D 4 3、中停止ボタン D 4 2 及び左停止ボタン D 4 1 であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

30

【 0 1 9 0 】

次に、前述したステップ 2 4 7 0 で N o の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 4 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ 2 4 7 6 の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「 1 」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

40

【 0 1 9 1 】

次に、前述したステップ 2 4 7 4 で N o の場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 7 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示はしない。

50

【 0 1 9 2 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2 4 6 0、2 4 6 4、2 4 6 8、2 4 7 2、2 4 7 6 又は 2 4 7 8 の処理を実行した場合には、ステップ 2 4 8 0 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2 4 8 2 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 1 9 3 】

< スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理 >

次に、図 4 3 は、図 3 9 のステップ 2 7 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

10

【 0 1 9 4 】

まず、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 7 0 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 7 0 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 7 0 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

20

【 0 1 9 5 】

次に、ステップ 2 7 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ 2 7 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していない場合には、ステップ 2 7 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【 0 1 9 6 】

ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 7 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

30

40

【 0 1 9 7 】

次に、前述したステップ 2 7 1 0 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 7 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 1 9 8 】

ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 7 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示と

50

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

10

【0199】

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

20

【0200】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0201】

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

30

【0202】

< 演出内容決定処理 >

次に、図44は、図38のステップ2800の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【0203】

まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特定フリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、副制御基板SのCPUSCは、特定フリーズ連動演出（副制御基板S側で制御される演出表示装置S40にて実行される演出であり、主制御基板M側で実行される特定のフリーズ演出と連動して実行される）をセットし、ステップ2804に移行する。ここで、本実施形態においては、特定フリーズ連動演出が実行された場合には、主制御基板M側で特定のフリーズ演出が実行されているため、遊技者はAT中状態への移行権利の獲得（AT抽選に当選）とBBの当選とのいずれもが確定的となる、即ち、高確率状態にてBBに当選したことが確定的となる旨を認識することとなる。このように、本実施形態における特定のフリーズ演出（及び特定フリーズ連動演出）は、高確率状態においてのみ実行され得る。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2806に移行する。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、チェリー、スイカA、スイカBをレア役となっている。尚、レア役の構成は本例のものには限定されず、（1）BB役と重複し得る役、（2）AT抽選を実行し得る役、（3）ATゲーム数上乘せ抽選を実行し得る役、（4）

40

50

当選確率が相対的に低い役（ＢＢ役も含む）、等をレア役と称するよう構成してもよい。尚、前述したように、主制御基板Ｍ側にて複数種類のフリーズ演出を実行し得るよう構成した場合には、実行されるフリーズ演出の種類に応じて副制御基板Ｓ側で実行されるフリーズ連動演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【０２０４】

ステップ２８０６でＹｅｓの場合、ステップ２８０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技区間及びＡＴに関する状態に基づき、レア役時演出内容決定テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。他方、ステップ２８０６でＮｏの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技区間及びＡＴに関する状態と、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報及びボーナス当選情報、又は、当該ゲームに係る演出グループ番号とに基づき、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。

10

【０２０５】

次に、図４５は、本実施形態に係る、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、レア役に当選したゲームにて実行される演出は、現在の遊技区間とＡＴに関する状態に基づいて決定されるよう構成されている。尚、図４５のレア役時演出内容決定テーブルは、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうち何れかが決定されたときに選択される確率を示すテーブルであっても良いし、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうちの一つの当選役（当選番号）が決定されたとき（例えば、チェリーが当選したとき）に選択される確率を示すテーブルであっても良い。尚、以下では、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうち、何れかが当選したときを例に挙げてその際に選択される演出について説明する。

20

【０２０６】

遊技区間が「通常区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の４種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。色告知とは、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０全体に当選したレア役に対応する色が表示される演出であり、チェリー当選時には赤、スイカＡ又はスイカＢ当選時には緑色に表示される。尚、スイカＡ当選時とスイカＢ当選時とで表示される色を相違させてもよく、例えば、スイカＡ当選時には黄緑色、スイカＢ当選時には深緑色に表示することにより、スタートレバー操作時にレア役に当選した旨のみではなく、チェリー、スイカＡ、スイカＢのいずれのレア役に当選したことも認識できるよう構成することができる。カットイン演出とは、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０の一部にキャラクタの顔がアップになる等のカットイン表示が表示される演出であり、当該カットイン演出が表示されることにより、当該ゲームにてレア役に当選している期待度が高いことを示唆するが、カットイン演出が実行された場合であっても当該ゲームにてレア役ではなく再遊技や共通ベルに当選している場合も存在している。バトル演出は、当該ゲームにてボスキャラに遭遇して、次ゲーム以降の複数ゲームに亘ってボスキャラとのバトル演出が実行される等の演出態様となっており、スタートレバー操作時にはバトル演出が実行されるか否かは報知せずに、第１停止～第３停止時にボスキャラが登場することによって、遊技者は当該ゲームに係る演出がバトル演出であった旨を認識することとなる。尚、バトル演出はレア役ではない場合にも実行され得るよう構成されており、レア役ではない場合にバトル演出が実行された場合には、当該ゲームにてＢＢ役に当選している期待度が相対的に高いよう構成してもよい（例えば、「通常リプレイ＋ＢＢ役」を設けて通常リプレイが停止表示し且つバトル演出が実行された場合には、ＢＢ役と重複していない通常リプレイではなくＢＢ役と重複している通常リプレイである期待度が高いよう構成してもよい）。ザコキャラ撃破演出は、スタートレバー操作時にザコキャラが登場し、第１～第３停止時に主人公がザコキャラを撃破し、その際に色やザコキャラのセリフにより当該ゲームにて当選している役を示唆する演出であり、「スイカ！」、「チェリー！」等の当選役を示唆する演出態様としてもよいし、「チャンス！」、「ゲキアツ！！」等のＢＢ役に当選している期待度やＡＴ抽選に当選している期待度を示唆するよう

30

40

50

な演出態様としてもよい。このように、「通常区間」においてレア役に当選した場合には、スタートレバー操作時にレア役に当選していることが確定的となる演出とスタートレバー操作時にはレア役に当選しているか否かが判断し難い演出や、レア役以外の小役当選時にも実行され得る演出等が実行されることとなる。

【0207】

遊技区間が「待機区間」である場合には、色告知のみが実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。このように、「待機区間」においては、BB役に当選し、BB役を入賞させることを待機している状況であり、且つ、ATゲーム数上乘せ抽選を実行しないため、レア役をスターとレバー操作時に完全告知して、入賞による遊技メダルの獲得を用意にさせ且つレア役に対する過度な期待感を抱かないように構成されている。

10

【0208】

遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。「通常区間」と同様に4種類の演出が実行され得るよう構成されているが、置数の振分は異なっており、「転落待ち区間」である場合には「通常区間」である場合よりも、色告知が実行され易いよう構成されている。これは、「通常区間」である場合には、レア役に当選することにより、「高確率状態」に移行する等現在よりも遊技な遊技状態に移行することを遊技者が期待していることに対して、「転落待ち区間」である場合には、「通常区間」となるまでは、ATに関する抽選(AT抽選、ATゲーム数上乘せ抽選、等)を実行しないため、「待機区間」と同様にスタートレバーの操作時にレア役に当選した旨を報知し易いよう構成されている。一方、「転落待ち区間」となった時点で「AT中状態」は終了しており、遊技者はARTは終了した(押し順ナビが発生する有利な状態は終了した)と認識しているため、「転落待ち区間」と「通常区間」とはいずれも演出の見た目上はさほど相違しないよう構成し、違和感なく遊技を進行させることが好適である。このような趣旨により、「転落待ち区間」は「待機区間」とは異なり、「通常区間」で実行される、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出も実行され得るよう構成されている。

20

【0209】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ATに関する状態が「高確率状態」(等の押し順ナビが発生しない状態)である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ATに関する状態が「高確率状態」である場合は、「通常区間」である場合と同様の演出が実行されることとなるが、置数の振分が相違している。このように構成することによって、「通常区間」にてBB役に当選した場合にはAT抽選に当選しない一方、「有利区間」にてBB役に当選した場合にはAT抽選に当選し得るために、演出の種類によるAT抽選への当選期待度を相違させることができる。図示しているように、本実施形態においては、レア役当選時の演出としてAT抽選の当選期待度はバトル演出が実行された場合が最も高くなっている。

30

40

【0210】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ATに関する状態が「AT中状態」(等の押し順ナビが発生する状態)である場合には、色告知、カットイン演出、ボタン演出、セリフ演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。ボタン演出は、サブ入力ボタンを操作することによってATゲーム数上乘せ抽選の当選期待度を示唆する演出であり、セリフ演出はセリフの種類、セリフが表示される枠の色、セリフの色、等により、ATゲーム数上乘せ抽選の当選期待度を示唆する演出である。このように、押し順ナビが発生する遊技状態においては押し順ナビが発生しない遊技状態とは異なる演出が実行され得ることとなる。

【0211】

50

尚、同図における演出態様はあくまで一部を抜粋したものであり、図示していない遊技状態においても、様々な演出が実行されるよう構成されている。また実行され得る演出の種類な置数の振分等もあくまで一例であり、適宜変更しても問題ない。

【0212】

＜第1回胴停止受付時処理＞

次に、図46は、図38のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0213】

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

10

【0214】

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

【0215】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白7リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

20

【0216】

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

30

【0217】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図47は、図38のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0218】

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

40

【0219】

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

【0220】

次に、ステップ2556でNoの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSC

50

は、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 2 1 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 2 2 】

< 第 3 回胴停止受付時処理 >

次に、図 4 8 は、図 3 8 のステップ 2 6 0 0 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 2 3 】

次に、ステップ 2 6 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Y e s の場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ 2 6 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Y e s の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2 6 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【 0 2 2 4 】

次に、ステップ 2 6 0 6 で Y e s の場合、換言すると、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2 6 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出として演出表示装置 S 4 0 にて「 G E T ! 」を表示する。他方、ステップ 2 6 0 6 で N o の場合、換言すると、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2 6 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出の「 G E T ! 」を表示しない。

【 0 2 2 5 】

前述したステップ 2 6 0 2 で N o の場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ 2 6 0 4 で N o の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ 2 6 0 8 若しくは 2 6 1 0 の処理を実行した場合には、ステップ 2 6 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から A T 上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ 1 5 1 7 にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板 M が A T 残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S は前回受信した A T 残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することにより A T ゲーム数の上乗せが実行されたか否か及び A T 上乗せゲーム数を判断し、A T 上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【 0 2 2 6 】

次に、ステップ 2 6 1 2 で Y e s の場合、換言すると、メイン側から A T ゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ 2 6 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて A T 上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。他方、ステップ 2 6 1 2 で N o の場合、換言すると、メイン側から A T ゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ 2 6 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて A T 上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。また、A T 上乗せゲーム数の報知方法として、（ 1 ）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（ 2 ）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（ 3 ）当該遊技では上乗せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、7 リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置 S 4 0 の残り遊技数が「 0 」となった遊技、又は「 0 」となった遊技の次遊技のベットボタン D 2 2 0 操作、スタートレバー D 5 0 の操作）で報知したりすることができる。

10

20

30

40

50

【0227】

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

【0228】

次に、図49は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図1である。まず、同図左は、ATに関する状態が「AT中状態」である状況下、演出表示装置S40にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ATに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置S40にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第2の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」である状況下、演出表示装置S40にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞-A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第1の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「上乘せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置S40における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ATに関する状態が「AT中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置S40における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、本実施形態においては、「特化前兆状態」と「上乘せ特化状態」とではAT残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

【0229】

次に、図50は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図2である。まず、同図上段左において、ATに関する状態が「AT中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞-A1」に当選し、演出表示装置S40にて、円状の図形内部に描かれた数字（第1の数字表示態様グループ）により、停止ボタンD40を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置D270に、「左→中→右」の停止ボタンD40の押し順に対応する表示である「=1」の表示がされている。遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンD41の操作がされると、第2停止として、中停止ボタンD42の操作を促す表示がされる（演出表示装置S40の押し順ナビ表示における「2」の表示が大きくなる）。次に、第2停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンD42の操作がされると、第3停止として、右停止ボタンD43の操作を促す表示がされる（演出表示装置S40の押し順ナビ表示における「3」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンD43の操作がされると、全ての停止ボタンD40の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である11枚の払出となるベルが入賞することにより、11枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置S40には「GET!!」との表示がされる。

【0230】

他方、同図上段左において、遊技者により、第1停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンD41とは異なる停止ボタンである中停止ボタンD42の操作がされると、演出表示装置S40における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Bad・・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタンD43、左停止ボタンD41の順に操作がされ、全ての停止ボタンD40の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタンD40が操作されたこととなり、条件装置「入賞08」～「入賞10」のいずれかが入賞し、1枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置S40には、「GET!!」の文字は表示されない。即ち、

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

【0231】

次に、図51は、本実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図3である。まず、同図左において、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、RTに関する状態が「RT1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技-C」に当選し且つATゲーム数上乗せ抽選に当選（1/2で当選する）し、演出表示装置S 4 0にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え!!」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置D 2 7 0は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図1の装飾ランプユニットD 1 5 0を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニットD 1 5 0にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置S 4 0の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に7を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本実施形態では7揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置S 4 0の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットD 1 5 0を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置S 4 0に不具合が発生したとしても、押し順表示装置D 2 7 0により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置D 2 7 0の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニットD 1 5

10

20

30

40

50

0の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタンD40が操作された場合には、演出表示装置S40にAT上乘せゲーム数として「50ゲーム」が上乘せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第1停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「7を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置S40にAT上乘せゲーム数として「50ゲーム」が上乘せされた旨の表示がされる。順押し黒7揃いリプレイ当選時にATゲーム数上乘せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、ATゲーム数が上乘せされることとなる。また、同図右において、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」であり、且つ、RTに関する状態が「RT1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技-C」に当選し且つATゲーム数上乘せ抽選に非当選（1/2で非当選となる）となった場合、演出表示装置S40にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第1停止に係る停止ボタンとして中停止ボタンD42を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置D270は非表示となっている。次に、その後、第1停止ボタンとして、中停止ボタンD42が操作されたが、ゲーム数上乘せに係る演出は発生しない。このように、本実施形態においては、「再遊技-C1」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、AT上乘せ抽選が実行される、即ち、AT上乘せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によってAT上乘せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技-C」に当選且つAT上乘せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによってATゲーム数上乘せが発生したかのように感じることができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技-C」に当選且つAT上乘せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、ATゲーム数上乘せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、RT状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技01）が停止表示することとなるため、このことから遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、ATゲーム数上乘せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、ATゲーム数上乘せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「AT中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得るATに関する状態（AT中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しないATに関する状態（非AT中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、AT中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技-C」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非AT中に偶発的に黒7が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける7揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒7リプレイである「再遊技-C」に当選し、且つ、AT上乘せ抽選に当選した場合におけるATゲーム数上乘せに関する演出の一例を例示しているが、ATゲーム数上乘せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてAT上乘せ抽選に当選してAT残りゲーム数が50ゲーム上乘せされた場合に、当該AT上乘せ抽選に

10

20

30

40

50

当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒７リプレイである「再遊技 - Ｃ１」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白７リプレイである「再遊技 - Ｂ」についても同様に、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白７リプレイである「再遊技 - Ｂ」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技 - Ｃ」や「再遊技 - Ｂ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にＡＴ上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係るＡＴ上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数と以前のゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける７リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。尚、同図においては、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合に、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示する構成を例示したが、ＡＴ上乗せゲームを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合に、演出表示装置ＳＧにサブ入力ボタン（副制御基板Ｓにて制御する操作部材であり、操作することによって演出が新たに実行される又はその後の演出態様が相違することとなる）の操作を促す演出が表示され（例えば、サブ入力ボタンの画像と共に「ボタンを押せ！」と表示）、サブ入力ボタンを押下（操作）することによって、ＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、サブ入力ボタンの操作を促す演出が表示された後、所定時間サブ入力ボタンが操作されなかった場合には、ベットボタン又はスタートレバーを操作することによってＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。

【０２３２】

次に、図５２は、本実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 - Ａ１」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置Ｓ４０に表示されると共に、「＝１」が押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンＤ４０が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し１１枚の払出がされると共に、ＡＴゲーム数上乗せに成功した旨の表示「＋１０Ｇ」が演出表示装置Ｓ４０にて表示される。尚、図２８にて図示したように、１０ゲーム消化するまで滞在可能な「上乗せ特化状態」（「上乗せ特化状態」は１０ゲーム消化することで「ＡＴ中状態」に移行する）においては、押し順ベル及び押し順再遊技においてもＡＴゲーム数抽選が実行されるよう構成されている。ここで、本実施形態においては、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれもＡＴゲーム数抽選において１００％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、これには限定されず、押し順ベルにおいては、ＡＴゲーム数抽選において１００％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、押し順再遊技においては、ＡＴ上乗せ抽選に当選する確率７０％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成してもよい。また、同図上段右において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 - Ｂ」

が成立する。ここで、共通ベルは押し順に拘らず遊技者にとっての利益が共通であり、A Tゲーム数上乘せ抽選も実行されない小役となっているが、「上乘せ特化状態」においては、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置S 4 0にされ、押し順表示装置D 2 7 0は非表示となる。その後、演出表示装置S 4 0における押し順ナビ表示に従い、停止ボタンD 4 0が「左→中→右」で操作されるが、ゲーム上乘せに係る演出は表示されない。また、同図下段左において、A Tに関する状態が「A T中状態」且つR Tに関する状態が「R T 1」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 - A 1」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置S 4 0に表示されると共に、「= 1」が押し順表示装置D 2 7 0に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンD 4 0が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し11枚の払出がされ、A Tゲーム数上乘せに係る演出は表示されない。次に、同図下段右において、A Tに関する状態が「A T中状態」且つR Tに関する状態が「R T 1」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 - B」が成立し、演出表示装置S 4 0では押し順ナビは表示せず、また、押し順表示装置D 2 7 0に非表示となっている。次に、3つの停止ボタンD 4 0が操作されると、いずれの押し順による操作かに拘わらず、ベルが入賞すると共に、11枚の払出がされる。このように、共通ベル当選時においては、「A T中状態」である場合には演出表示装置S 4 0及び押し順表示装置D 2 7 0にて押し順ナビが表示されない一方、「上乘せ特化状態」である場合には押し順表示装置D 2 7 0にて押し順ナビが表示されないが演出表示装置S 4 0にて押し順ナビが表示されることとなる。このように構成することによって、「上乘せ特化状態」においては共通ベルに当選してもA Tゲーム数の上乘せは実行されないが、A Tゲーム数の上乘せが実行され得る押し順ベルに当選した場合と同様の押し順ナビを実行することによって、リールを停止する前に、押し順ベルではなく共通ベルであることが判別できないようにする、即ち、リールを停止させる前のタイミングで当該ゲームにてA Tゲーム数の上乘せが実行されないことが判明してしまう事態を防止することができ、遊技の興趣性を高めることができる。また、共通ベル当選時に、押し順表示装置D 2 7 0にて押し順ベルと同様の押し順ナビを表示させてもよい。この場合、演出表示装置S 4 0による押し順ナビの表示に加えて、押し順表示装置D 2 7 0でも押し順ナビが表示されるため、遊技者は当該ゲームのリール停止前のタイミングでは、押し順ナビに従った結果が押し順ベルなのか共通ベルなのか、完全に把握することができないため、より高い効果を発揮される。具体的な手段として、共通ベル当選時は、予め定めた特定の押し順を固定的に表示することもできるし、また、押し順ベルで表示し得るいずれかの押し順の中から選択的に表示することもできる。前者は、押し順を選択する処理を行わないため、処理負荷を軽減できるメリットを有し、後者では、押し順のばらつきがなくなること、より自然な押し順ナビの表示が実行できるメリットを有する。また、「上乘せ特化状態」の終了条件としては、「再遊技 - A」が当選した場合の所定確率（例えば、30%）で終了するようにしても良いし、「上乘せ特化状態」を実行する（に滞在する）最低保障ゲーム数（例えば、5ゲーム）を有し最低保障ゲームが経過した後は、「再遊技 - A」が当選した場合の所定確率（例えば、30%）で終了するようにしても良いし、最低保障ゲーム数（例えば、5ゲーム）中にも「再遊技 - A」が当選した場合に「上乘せ特化状態」の終了抽選（例えば、毎ゲーム30%で当選する）を実行し、終了抽選に当選した場合であっても最低保障ゲームが経過するまでは「上乘せ特化状態」を終了せず最低保障ゲーム数が経過した後に終了するようにしても良い。

【0233】

次に、図53は、本実施形態に係る、レア役時演出の一例である。図45にて前述したレア役当選時の演出の実行イメージを同図にて詳述する。まず、色告知としてチェリーに当選した場合を例示すると、スタートレバー操作時に演出表示装置S 4 0の画面全体が赤色になると共に「レア役成立！」と表示され、チェリーに当選している旨が報知される（赤色がチェリーに対応している）。「待機区間」にてレア役に当選した場合にはすべてスタートレバーを操作した後でありすべてのリールが回転している状況にてレア役に当選している旨が報知される。次に、カットイン演出を例示すると、リール回転開始後（スター

トレバー操作後としてもよい)全リール回転中にて、「CHANCE」と表示される。カットイン演出はレア役の場合とレア役ではない場合(押し順ベル等)とのいずれにおいても実行され得る演出であり、リール停止前にはいずれの役に当選したのかが判別し難いよう構成されている。前述したように「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出となっている。次に、バトル演出を例示すると、全リール停止後にバトル演出が開始される旨が報知され(スタートレバー操作時にはバトル演出が実行される旨は報知されていない)、その後の複数ゲームにてバトル演出が実行される。バトル演出が実行される場合にはいずれのレア役に当選したかは報知されない。また、バトル演出は「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。

【0234】

10

以上のように構成することにより、本実施形態においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」の後には「転落待ち区間」に設定され得るよう構成されている。また、「転落待ち区間」においては、AT抽選やATゲーム数上乘せ抽選を実行しないと共に、「転落待ち区間」の後には「通常区間」に設定されるよう構成することにより、「有利区間」が終了した場合には「有利区間」に関する情報をクリアすべきにも拘らず、一旦「通常区間」に設定した後に再度「有利区間」に設定して、実質的に1500ゲーム以上「有利区間」が継続する(合計で1500ゲーム以上継続する)ことがない公正な遊技機とすることができる。また、「転落待ち区間」において実行される演出を「通常区間」と同様の演出態様とし、且つ、AT抽選やATゲーム数上乘せ抽選が実行されないために遊技者に過度な期待感を抱かせないような演出態様とすることにより、遊技区間に対応した適切な演出を実行するユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

【0235】

尚、本例においては、「待機区間」と「転落待ち区間」とはどちらもAT抽選やATゲーム数上乘せ抽選等のATに関する抽選は実行しないよう構成されているが、「待機区間」と「転落待ち区間」とではRT状態が相違している(「待機区間」はRT2と「転落待ち区間」はRT1)。また、「転落待ち区間」においてはBB役に当選し得るが、「待機区間」においては新たにBB役に当選しない。

【0236】

また、本例においては、AT中状態等の「有利区間」における所定の期間(所定のATに関する状態)と「転落待ち区間」とではRT状態は同一の「RT1」となっているが、特定の再遊技が停止表示される頻度を相違させてもよいし、「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよいし、「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよい。

30

【0237】

尚、「転落待ち区間」においてレア役が成立した場合に実行される演出態様は本例の態様には限定されず、例えば、スタートレバー操作時にレア役に当選している旨のみを報知していずれのレア役に当選しているかについては報知しないような演出態様としてもよく、一例としては、スタートレバー操作時に演出表示装置S40にて「!!」と表示する等、遊技者が目押しせずに適当にリールを停止させてレア役を入賞させることができないといった損失が生じないように、現在のゲームにおいては目押しをするべきである旨を遊技者が認識できるような演出態様であれば問題ない。また、「転落待ち区間」と「待機区間」とではレア役に当選したゲーム以外においても実行される演出傾向が相違するよう構成してもよく、「転落待ち区間」においてはボーナスを煽るような演出を実行し得る一方、「待機区間」においてはボーナスを煽る演出は実行しないように構成してもよいし、「転落待ち区間」においては発生するが「待機区間」においては発生しない予告演出を有していてもよい。

40

【0238】

(本実施形態からの変更例1)

50

ここで、本実施形態では、遊技区間として転落待ち区間を有する遊技の一例を詳述したが、A Tに関する状態の遷移やR T状態の遷移は本実施形態の態様には限定されない。そこで、本実施形態とは異なる態様であるA Tに関する状態の遷移やR T状態の遷移となる構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0239】

はじめに、図54は、本実施形態からの変更例1に係る図柄組み合わせ一覧4である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例1においては、再遊技となる条件装置として再遊技06が新たに設けられており、詳細は後述することとなるが、本実施形態からの変更例1においては、「RT0」にて再遊技06が停止表示することにより「RT1」に移行するよう構成されている。

10

【0240】

次に、図55は、本実施形態からの変更例1に係る条件装置一覧である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例1においては、当選番号28～33が新たに設けられており、当選番号28～30は、入賞-J1～J3に対応しており、入賞-J1～J3は入賞-A1～A6と同様に、正解の押し順（リール停止順）にてリールを停止させた場合には11枚のメダル払出（入賞-A1～A6は正解の押し順にてリールを停止させた場合9枚の払出となっている）となり、不正解の押し順にてリールを停止させた場合には1枚のメダル払出となる押し順ベル役である。また、入賞-A1～A6は6択の押し順であるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には6分の1で正解の押し順に基づく11枚の払出となるのに対して、入賞-J1～J3は、第1停止の候補である左リール、中リール、右リールの3つのリールのうち2つが正解の押し順となるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には3分の2で正解の押し順に基づく11枚の払出となる。一例としては、当選番号28の入賞-J1に当選した場合において、第1停止として左リール又は中リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）11枚の払出（正解）となり、第1停止として右リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）1枚の払出（不正解）となるよう構成されている。このように構成する趣旨については後述することとする。

20

【0241】

30

また、当選番号31～33は、再遊技E1～E3に対応しており、再遊技-E1～E3は再遊技-D1～D3と同様に、第1停止としていずれのリールを停止させるかの3択の押し順となっており、再遊技-E1は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01が停止表示されることとなり、再遊技-E2は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01又は02が停止表示されることとなり、再遊技-E3は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01、02又は03が停止表示されることとなる。一例としては、当選番号31の再遊技-E1に当選した場合には、第1停止として左リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）再遊技06が停止表示することとなり、第1停止として中リール又は右リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）再遊技01が停止表示することとなる。尚、再遊技06が停止表示することで「RT0」から「RT1」に移行するよう構成されているため、「RT0」である状況にて再遊技-E1に当選した場合には、第1停止として左リールを停止させた場合には再遊技06が停止表示することにより「RT1」に移行し、第1停止として中リール又は右リールを停止させた場合には再遊技01が停止表示してR T状態は「RT0」のままとなる。尚、再遊技-E1～E3は「RT0」から「RT1」に移行させるための再遊技役であるため、いずれかの停止順にて停止した場合に再遊技06が停止表示すれば問題なく、再遊技06が停止表示される押し順以外で停止表示される再遊技は再遊技01～03以外の再遊技に変更しても何ら問題ない（例えば、再遊技04

40

50

等)。

【0242】

また、入賞 - J1 ~ J3 は前述した入賞 - A1 ~ A6 と同様に、3つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である12となっており、出玉グループ番号もすべて同一の14となっている。また、再遊技 - E1 ~ E3 は前述した再遊技 - D1 ~ D3 と同様に、3つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である13となっており、出玉グループ番号もすべて同一の15となっている。また、入賞・再遊技当選情報は夫々異なる数字が割り振られており、入賞 - J1 ~ J3 は19 ~ 21、再遊技 - E1 ~ E3 は22 ~ 24となっている。

【0243】

次に、図56は、本実施形態からの変更例1に係る小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例1においては、RT状態として、「RT0」、「非RT」、「RT1」、「RT2」、「RT3」、「1種BB - A、B、C」の6つのRT状態を有している。尚、RT状態の遷移については後述することとする。BBの実行中(「1種BB - A、B、C」)以外においては、入賞 - J1 ~ J3 が夫々361 / 65536で当選し合計で1083 / 65536で当選するよう構成されている。尚、入賞 - A1 ~ A6 は合計で4338 / 65536で当選するため、入賞 - J1 ~ J3 よりも入賞 - A1 ~ A6の方が当選し易いよう構成されている(入賞 - J1 ~ J3の方が当選し易いよう構成してもよいし、入賞する役を相違させることで当選した際の平均のメダル払出枚数を相違させてもよい)。ここで、入賞 - A1 ~ A6に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 1 / 6 (正解の押し順) + 1(枚) × 5 / 6 = 2.67(枚)」となっており、入賞 - A1 ~ A6に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 6 / 6 (正解の押し順) = 11(枚)」となっている。即ち、入賞 - A1 ~ A6に当選したゲームにて押し順ナビが発生させた場合、押し順ナビが発生させなかった場合と比較して、期待値として8.33(枚)多い遊技メダルが払い出されることとなる。また、入賞 - J1 ~ J3に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 2 / 3 (正解の押し順) + 1(枚) × 1 / 3 = 7.67(枚)」となっており、入賞 - J1 ~ J3に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 3 / 3 (正解の押し順) = 11(枚)」となっている。即ち、入賞 - J1 ~ J3に当選したゲームにて押し順ナビが発生させた場合、押し順ナビが発生させなかった場合と比較して、期待値として3.33(枚)多い遊技メダルが払い出されることとなる。このように、押し順ナビが発生した場合と発生しなかった場合との遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が、入賞 - A1 ~ A6よりも入賞 - J1 ~ J3の方が小さいため、押し順ナビが発生させる場合において、入賞 - A1 ~ A6当選時に押し順ナビが発生させた場合よりも、入賞 - J1 ~ J3当選時に押し順ナビが発生させた場合の方がベースが高くなり過ぎず、より自由に遊技機を設計することが可能となる。

【0244】

なお、入賞 - J1が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様(11枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順)は左第1停止又は中第1停止であるが、押し順ナビとしては、「左第1停止」であることを示す押し順ナビを行うように構成されている。同様に、入賞 - J2が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様(11枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順)は中第1停止又は右第1停止であるが、押し順ナビとしては、「中第1停止」であることを示す押し順ナビを行う。また、入賞 - J3が当

10

20

30

40

50

選したとき、遊技者にとって有利な操作態様（１１枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順）は左第１停止又は右第１停止であるが、押し順ナビとしては、「右第１停止」であることを示す押し順ナビを行う。つまり、複数の押し順が正解である場合であったとしても、一方の押し順をナビする。このように構成することにより、複数の押し順が正解であったときに複数の押し順を報知する場合と比較して、遊技者が混乱することを防止することができる。例えば、入賞・Ｊ１が当選したとき、演出表示装置Ｓ４０に「１・１・－」のような表示がなされたとき、左を押して良いのか、中を押して良いのかが初心者には分かり辛い。一方、演出表示装置Ｓ４０に「１・－・－」のような表示や「１・２・３」のような表示を行うことによって、遊技者はどの操作態様（押し順）で停止ボタンを操作すれば良いのかが分かり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【０２４５】

次に、図５７は、本実施形態からの変更例１における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係るＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ１４０８（変１）、ステップ１４１７（変１）及びステップ１４１８（変１）であり、即ち、ステップ３０００でＡＴ抽選実行処理を実行した後、又は、ステップ１４０２で現在のＡＴに関する状態がＡＴ抽選可能な状態（「低確率状態」、「ガセ高確率状態」又は「高確率状態」）ではなかった場合、ステップ１４０８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（本実施形態と同様にチェリーとなっている）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４１２の処理で実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を高確率状態に決定してステップ１４１８（変１）に移行する。他方、ステップ１４１４でＮｏの場合、ステップ１４１７（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をガセ高確率状態に決定し、ステップ１４１８（変１）に移行する。尚、ステップ１４０８（変１）又はステップ１４１０でＮｏの場合にも、ステップ１４１８（変１）に移行する。

20

30

【０２４６】

次に、ステップ１４１８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４２０に移行して「低確率状態」への移行に係る処理を実行し、他方、ステップ１４１８（変１）でＮｏの場合には、ステップ１４３０に移行する。ここで、本実施形態からの変更例１においては、ＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を新たに設けている、「ガセ高確率状態」は、「有利区間」に対応しているため、「ガセ高確率状態」に滞在中は有利区間表示器ＹＨが点灯することとなる。また、「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」である状況にて、チェリーに当選し、且つ、高確率状態移行抽選に当選しなかった場合に「ガセ高確率状態」に移行することとなる（「ガセ高確率状態」にて高確率状態移行抽選が実行されて当選しなかった場合には「ガセ高確率状態」が維持される）。このように、「低確率状態」（又は、「ガセ高確率状態」）にてチェリーに当選した場合には、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれかのＡＴに関する状態に移行するよう構成され、且つ、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれにおいても有利区間表示器ＹＨが点灯するため、「チェリー＝高期待度」であると遊技者が認識し易くなるよう構成することができる。また、「ガセ高確率状態」の終了条件（「低確率状態」への移行条件）は、「高確率状態」と同一となっている。尚、「ガセ高確率状態」の終了条件は「高確率状態」と同一でなくてもよく、例えば、（

40

50

１）「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを１回実行したゲームにて終了する（次のゲームから「通常遊技状態」となる）、（２）「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを１回実行し、かつ、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過（所定の遊技が終了）した場合に終了する（次のゲームから「通常遊技状態」となる）、よう構成してもよい。尚、上記（２）の場合には、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過しても押し順ナビが１回も実行されていなかった場合（入賞 - J 1 ~ J 3 に当選しなかった場合）には、その後押し順ナビが１回実行されたゲーム（入賞 - J 1 ~ J 3 に当選したゲーム）にて終了することとなる。

【０２４７】

次に、図５８は、本実施形態からの変更例１における、図５７のステップ３０００のサブルーチンに係るＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ３００９（変１）、ステップ３０１６（変１）及びステップ３０１８（変１）であり、即ち、ステップ３００８で所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行した後、ステップ３００９（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態が「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００９（変１）でＹｅｓの場合にはステップ３０１０に移行し、ステップ３００９（変１）でＮｏの場合、換言すると、現在の遊技状態が「ガセ高確率状態」である場合、ステップ３０１６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３００８で実行したＡＴ抽選に当選していないか否かを判定する。ステップ３０１６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ３０１８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」（「有利区間」であるがＡＴ抽選に当選していないため、ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」にはならない）に決定し、{次の処理ステップ１４０８（変１）の処理}に移行する。他方、ステップ３０１６（変１）でＮｏの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」（「有利区間」でありＡＴ抽選に当選しているため、ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」となる）に決定し、{次の処理ステップ１４０８（変１）の処理}に移行する。尚、ステップ３０１８（変１）の処理を実行し、その後のＢＢ終了後に移行するＡＴに関する状態は、「ガセ高確率状態」としてもよいし「低確率状態」としてもよい。また、同図においては、ＢＢに当選した場合に、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」、「待機ＢＢ内部中遊技」又は「通常ＢＢ内部中遊技」のいずれかとするよう図示しているが、ＢＢ役が当選したゲームにてＢＢ役を入賞させた場合にはその限りではなく、ステップ３００６、ステップ３０１８（変１）又はステップ３０１２の処理を実行する場合には「有利ＢＢ状態」となり、ステップ３０１４の処理を実行する場合には「通常ＢＢ状態」となるよう構成されている。

【０２４８】

次に、図５９は、本実施形態からの変更例１における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る条件装置番号管理処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ１４７６（変１）及びステップ１４７８（変１）であり、即ち、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役であったと判定した場合、ステップ１４７６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るＡＴに関する状態は押し順ナビありとなるＡＴに関する状態であるか否かを判定する。ここで、本実施形態からの変更例１に係る押し順ありとなるＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」となっている。ステップ１４７６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４５８に移行する。他方、ステップ１４７６（変１）でＮｏの場合には、ステップ１４７８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の「有利区間」における最初の入賞 - J 1 ~ J 3 のいずれかの当選ゲームではないか否かを判定する。ステップ１４７８（変１）でＹＥＳの場合にはステップ１４６８に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１４５８に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、押し順ナビありではないＡＴに関する状態において「有利区間」が新たに設定されてから最初の入賞 - J 1 ~ J 3 のいずれかに当選したゲームに

おいては、押し順ナビを必ず実行するよう構成されており、2回目以降の入賞 - J 1 ~ J 3 のいずれかに当選したゲームやその他の押し順役に当選した場合には押し順ナビを実行しないよう構成されている。このように構成することによって、「通常区間」に対応する A T に関する状態から「高確率状態」や「ガセ高確率状態」に移行した場合（新たに「有利区間」が設定された場合）においても押し順ナビを1回実行することにより、任意の条件で「有利区間」から「通常区間」となるよう設計することが容易となる。尚、本実施形態からの変更例1のように、「ガセ高確率状態」等の遊技者に期待感を抱かせるための「有利区間」に対応する A T に関する状態を設けるよう構成した場合には、新たに「有利区間」となることが頻繁に起こる。そこで、本実施形態からの変更例1においては、新たに「有利区間」が設定された場合には、前述したように押し順ナビを実行した場合と押し順ナビを実行しなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差が相対的に少ない当選番号である入賞 - J 1 ~ J 3 が最初に当選した場合に押し順ナビを実行するよう構成することによって、ベースが過剰に高くなってしまいう事態を防止することができ、遊技者の A T 抽選への期待感を頻繁に煽ることができ、且つ、設計し易い遊技機とすることができる。

10

20

30

40

50

【0249】

次に、図60は、本実施形態からの変更例1における、R T 状態遷移図である。本実施形態からの変更例1においては、R T 状態として、「R T 0」、「非 R T」、「R T 1」、「R T 2」、「R T 3」、「1種 B B - A、B、C」の6つのR T 状態を有している。R T 状態の具体的な移行例としては、R A M 初期化が実行された場合には「非 R T」となる。また、R T 状態が「非 R T」である場合に、再遊技04が停止表示されると「R T 0」となる。また、R T 状態が「R T 1」又は「R T 3」である場合に、再遊技04が停止表示された場合にも「R T 0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、一例としては、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01 ~ 03が停止表示し、R T 状態として「非 R T」が維持される。一方、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、R T 状態は「非 R T」から「R T 0」に移行する。

【0250】

また、R T 状態が「非 R T」、「R T 0」、「R T 1」又は「R T 3」の場合に、B B 役に当選し、当該当選したゲームにてB B 役を入賞させない（1種 B B - A ~ C に係る条件装置が作動する）とR T 状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にてB B 役を入賞させる（1種 B B - A ~ C が作動する）と「1種 B B - A、B、C」に移行する。また、「1種 B B - A、B、C」にてB B が終了（1種 B B - A ~ C の作動が終了）すると「R T 3」に移行する。

【0251】

また、R T 状態が「R T 0」の場合に、再遊技06（昇格再遊技）が停止表示すると「R T 1」に移行する。尚、本実施形態からの変更例1における6つのR T 状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いR T 状態は「R T 0」となっており、「転落待ち区間」且つ「R T 1」である状況にて再遊技04が停止表示し、「R T 0」に移行する場合に遊技区間は「通常区間」となる。

【0252】

このように、本実施形態からの変更例1においては、「A T 中状態」の場合に滞在し易いR T 状態である「R T 1」には「R T 0」からのみ移行し得るよう構成されており、「R T 3」及び「非 R T」からは直接「R T 1」には移行しないよう構成されている。尚、本実施形態からの変更例1においては、B B 終了後には「R T 3」に移行するよう構成したが、これには限定されず、B B 終了後においてもR A M クリア後を同様に「非 R T」に移行するよう構成してもよい。

【0253】

次に、図61は、本実施形態からの変更例1における、A T 状態遷移図である。本実施形態からの変更点は、「有利区間」に対応する A T に関する状態として「ガセ高確率状態

」を新たに設けたことである。同図に示すように、低確率状態にてチェリーに当選した場合には、 $1/2$ で高確率移行抽選に当選し「高確率状態」に移行する一方、高確率移行抽選に非当選となった場合（ $1/2$ ）においては「ガセ高確率状態」に移行するよう構成されている。また、「ガセ高確率状態」である場合にチェリーに当選すると再度高確率移行抽選が実行され、当該抽選に当選することで「高確率状態」に移行することとなる。尚、「高確率状態」と「ガセ高確率状態」と演出傾向（背景演出等）を同一（又は、類似）となるよう構成することにより、有利区間表示器YHも点灯していることから、遊技者は現在「高確率状態」に滞在しているのか「ガセ高確率状態」に滞在しているのかが判別し難くなると共に、遊技者がATに対して期待感を抱く頻度を増加させることができることとなる。また、そのように構成した場合には、常時押し順ナビが実行される遊技状態ではない「有利区間」に対応するATに関する状態（本例では、「高確率状態」、「ガセ高確率状態」）の滞在割合が高くなってしまいが、「有利区間」を終了させる条件である1回以上の押し順ナビの実行を、押し順ナビを実行した場合としなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が相対的に小さい入賞 - J1 ~ J3 に当選したゲームにて実行するよう構成することにより、ベースが高くなり過ぎずに興趣性の高い遊技機を設計することができる。

【0254】

尚、本例においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」が終了し且つ「RT1」である場合には「転落待ち区間」となるよう構成したが、「転落待ち区間」を設けないよう構成してもよく、「有利区間」が終了した後はRT状態が最も滞在比率の高い「RT0」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう（「有利区間」への移行に関する抽選が実行されないよう）構成されていればよい。一例としては、「有利区間」且つ「RT1」の状況から、「有利区間」が終了し且つ「RT1」のままであった場合には、遊技区間は「通常区間」が設定され、当該「通常区間」においては「RT0」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう構成してもよい。

【0255】

さらにまた、「転落待ち区間」を設けないよう構成した場合、「有利区間」が終了した後はRT状態に関わらず一律「通常区間」に移行し、「通常区間」においては、RT状態に関わらず、「有利区間」に移行する確率が同じとなるように構成されていても良い。

【0256】

尚、本例（本実施形態及び本実施形態からの変更例1）においては、AT中（「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」等の押し順ナビが発生するATに関する状態）は押し順ナビ通りに停止ボタンを操作していれば、原則「RT1」で遊技を実行することになり、AT中に押し順ナビ通りに停止ボタンを操作して遊技を進行してATが終了したときはRT状態は「RT1」であるが、AT中において押し順ナビ通りに操作しなかった場合等においては、ATが終了したときのRT状態は「RT1」以外のRT状態となる場合がある（例えば、「AT中状態」における再遊技 - D1 に当選したゲームにて押し順ナビを無視して再遊技04が停止表示した場合等）。

【0257】

<その他の変更例>

尚、本例においては、入賞することによって第1BBが実行される第1BB役と、入賞することによって遊技者にとって第1BBよりも低利益な第2BBが実行される第2BB役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第1BB役と第2BB役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第1BB + 第2BB」の役を設ける）。そのように構成し、「第1BB + 第2BB」に当選した場合、高利益な第1BBの実行に対応する図柄組合せ（第1BB役）を停止表示可能とし、第1BBの実行が終了した後に、第2BBに対応する図柄組合せ（第2BB役）を停止表示可能としてもよい（第1BBの実行中においても第2BBに当選していることを持ち越す）。尚、「第1BB + 第2BB」に当選した場合に、高利益な第1BBを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫ってい

10

20

30

40

50

る状況にて、「第 1 B B + 第 2 B B」に当選した場合に、低利益な第 2 B B が先に実行され、当該第 2 B B の実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第 1 B B を実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【 0 2 5 8 】

第 1 B B の作動が終了した後は、即時、第 2 B B の当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第 1 B B の作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「B B 連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第 1 B B の終了後に第 2 B B が当選しない場合も設けなければ、演出発生 = 第 2 B B が当選していることが確定的となってしまうため、第 1 B B のみに当選し、その第 1 B B の作動が終了した後も、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第 1 B B 終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「B B 連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第 1 B B のみに当選し、その第 1 B B の作動が終了した後に、再度第 1 B B に当選した時であっても、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第 2 B B の当選をガセ報知した後、第 1 B B の当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「B B 連荘チャンスタイム！！」の表示 → 「残念」の表示 → 「第 1 B B 当選中！！」等のように表示）。更に、A T 中に重複当選し、第 1 B B の作動が終了した後に、第 2 B B を潜伏させている時は、演出表示装置 S 4 0 では、A T 準備中等を経て A T に復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第 1 B B と第 2 B B とが重複当選した場合、第 1 B B の作動開始から第 2 B B の作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置 S 4 0 等にて表示するよう構成してもよい。

【 0 2 5 9 】

尚、本例においては、

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

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

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

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

即ち、本来であれば小役 A よりも優先して停止制御する第 1 B B 役を報知するものを、第 1 停止や第 2 停止の結果（第 1 停止や第 2 停止の実行後の停止態様）によって、第 3 停止をどの位置で停止させるかに拘らず第 1 B B 役が入賞不可能である場合（小役 A は入賞可能である）には、小役 A に対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役 A が入賞した場合には小役 A に対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置 S 4 0 等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

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

【 0 2 6 0 】

また、主制御基板 M にて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7 セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置 S 4 0 では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ・リプレイ・リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプ

を緑色に光らせる)を実行する。

【0261】

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

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

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

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

10

【0262】

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

20

【0263】

尚、本例においては、

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

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

30

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

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

40

【0264】

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

50

順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【０２６５】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

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

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

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

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

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

以上のように構成してもよい。

【０２６６】

また、本例においては、以下のように構成してもよい。

(１)遊技機外に出力する信号である試験信号(ステップ１６２４の処理にて出力される)として「転落待ち区間」である旨の信号を出力せずに、「有利区間」であるか否かに係る試験信号を出力する。一例としては、遊技機外には有利区間表示器ＹＨが点灯しているか非点灯であるかに係る信号を出力し、有利区間表示器ＹＨが消灯している場合の遊技区間が「転落待ち区間」であるか「待機区間」であるか「通常区間」であるかについての情報は出力しない。このように、試験信号としては、「有利区間」と「非有利区間」とのいずれであるかについての情報のみ出力するよう構成してもよい。

(２)「待機区間」(有利区間表示器ＹＨが消灯)の後には「有利区間」(有利区間表示器ＹＨが点灯)となるが、「転落待ち区間」(有利区間表示器ＹＨが消灯)の後には「通常区間」(有利区間表示器ＹＨが消灯)となる。

(３)「転落待ち区間」ではＢＢに当選且つＡＴ抽選に当選したことが確定的となる演出(フリーズ演出等)は発生しないが、ＢＢに当選したことが確定的となる演出(例えば、色演出として演出表示装置Ｓ４０の画面全体が虹色となる)は発生し得る。

(4) 「通常区間」における「RT1」(再遊技役の当選時に押し順ナビは発生していないが遊技者の任意で操作した押し順が偶発的にRT状態が移行する押し順であったためにRT状態が移行した場合等)ではATに関する抽選(AT抽選、高確率状態移行抽選、等)が実行され得る、且つ、新たに「有利区間」となり得るが、「転落待ち区間」における「RT1」ではATに関する抽選(AT抽選、高確率状態移行抽選、等)が実行されない、且つ、新たに「有利区間」とはならない。

(5) AT最終ゲーム(ATカウンタ値=1)にて再遊技に関する押し順ナビが発生した場合(押し順により転落再遊技が停止表示される)、押し順通りにリールを停止させるよりも押し順に逆らってリールを停止させた方が遊技者にとって相対的に有利となる場合がある。

(6) 「転落待ち区間」とその他の遊技区間(「通常区間」、「有利区間」、「待機区間」のうち全ての遊技区間でも良いし、一部の遊技区間でも良い)とではストップスイッチの操作態様を報知するか否かの確率(0%、100%も含む)が異なるようにし、特定の再遊技の出現率(通常リプレイ、RT状態が移行するリプレイ、順押し黒7揃いリプレイ、逆押し白7揃いリプレイ、BB役と重複し得るリプレイ等)が相違する。

以上のように構成してもよい。

(7) AT最終ゲーム(ATカウンタ値=1)を実行した遊技後(ATカウンタ=0)も「有利区間」とし、当該「有利区間」では、転落再遊技役が停止表示される(滞在比率の高い「RT0」に移行するための図柄組合せが停止表示される)ストップスイッチの操作態様を報知し、転落再遊技役が停止表示されてから「有利区間」を終了するようにしても良い。このように構成することにより、ATに関する抽選が実行されない「転落待ち区間」を経ずに「通常区間」に設定することが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0267】

また、本例においては、「転落待ち区間」においては、停止表示されることにより「通常区間」に設定されることとなる転落再遊技を停止表示させるための押し順ナビが発生し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、ATに関する抽選(AT抽選、AT上乘せ抽選、高確率状態移行抽選)が実行されない「転落待ち区間」をより早く終了させる(「通常区間」が設定されることとなる)ことができる、換言すると、遊技者にとって不利な遊技状態をより早く終了させることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0268】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0269】

通常区間

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。
- (4) BBの内部当選中とBBの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【0270】

待機区間

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。
- (4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。
- (5) 「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【0271】

10

20

30

40

50

有利区間

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

10

【 0 2 7 2 】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

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

20

30

【 0 2 7 3 】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない (全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい) 。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (3) B B が内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (4) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (5) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

40

【 0 2 7 4 】

転落待ち区間

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド (信号) を

50

主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。

(5) 「転落待ち区間」にて B B が入賞した後は、次ゲームから「通常区間」となる(「転落待ち区間」と維持してもよいが「有利区間」とはならない)。

(6) 「転落待ち区間」終了後には「通常区間」が設定される。

(7) 「転落待ち区間」である状況にて最も滞在割合の高い R T 状態に移行した場合には、「通常区間」が設定される。

【0275】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【0276】

本態様(1)に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態(例えば、R T 0)と、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態(例えば、R T 1)と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態(例えば、R T 1)である第1の遊技期間と、前記非有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態(例えば、R T 1)である第2の遊技期間と、を少なくとも有しており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から前記第2の遊技期間となり得よう構成されており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される前記第2の遊技期間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0277】

本態様(2)に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態(例えば、R T 0)と、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態(例えば、R T 1)と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、

前記有利区間である状況かつ前記第2遊技状態(例えば、R T 1)である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第2遊技状態(例えば、R T 1)となり得よう構成されており、

前記転落待ち区間である状況かつ前記第2遊技状態(例えば、R T 1)である状況において、所定の条件を満たした後は、前記通常区間かつ前記第1遊技状態(例えば、R T 0)となり得よう構成されており、

前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、

前記転落待ち区間における特定の演出の発生率は、前記通常区間における特定の演出の発生率と異なる

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0278】

本態様(3)に係る回胴式遊技機は、

遊技に関する情報を記憶可能な記憶手段を備え、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態(例えば、R T 0)と、第2遊

10

20

30

40

50

技状態（例えば、R T 1）と、第3遊技状態（例えば、R T 3）と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、

前記有利区間である状況かつ、前記第2遊技状態（例えば、R T 1）である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第2遊技状態（例えば、R T 1）となり得るよう構成されており、

前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、

前記転落待ち区間である状況にて前記第2遊技状態（例えば、R T 1）から前記第1遊技状態（例えば、R T 0）への移行条件を充足した場合に、前記通常区間かつ前記第1遊技状態（例えば、R T 0）になるよう構成されており、

前記転落待ち区間である状況にて電源がオフとなり、その後電源がオンとなって所定条件を満たすことによって前記記憶手段の所定のクリア処理が実行された場合には、前記通常区間かつ前記第3遊技状態（例えば、R T 3）となるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【符号の説明】

【0279】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）

D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ

D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ

D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン

D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン

D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン

D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ

D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロッカ

D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル

D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓

D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 操作状態表示灯

D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯

D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿

D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置

D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）

D 2 8 0 A Tカウンタ値表示装置

M 主制御基板

M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン

C 主制御チップ、M 5 0 リール

M 5 1 左リール、M 5 2 中リール

M 5 3 右リール、M 6 0 A Tカウンタ

M 7 0 遊技間隔最小タイマ

S 副制御基板、S 1 0 L E Dランプ

S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト

S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ

E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ

H メダル払出装置、H 1 0 s 第1払出センサ

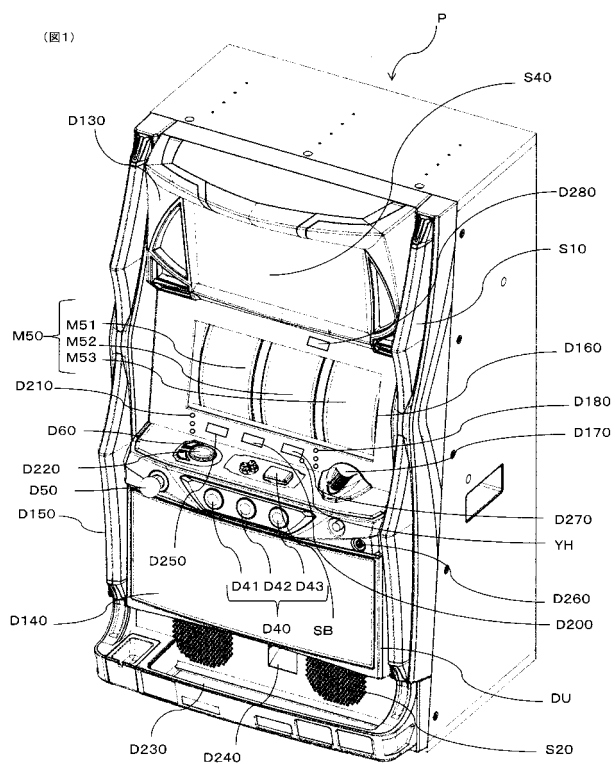
H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ

H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸

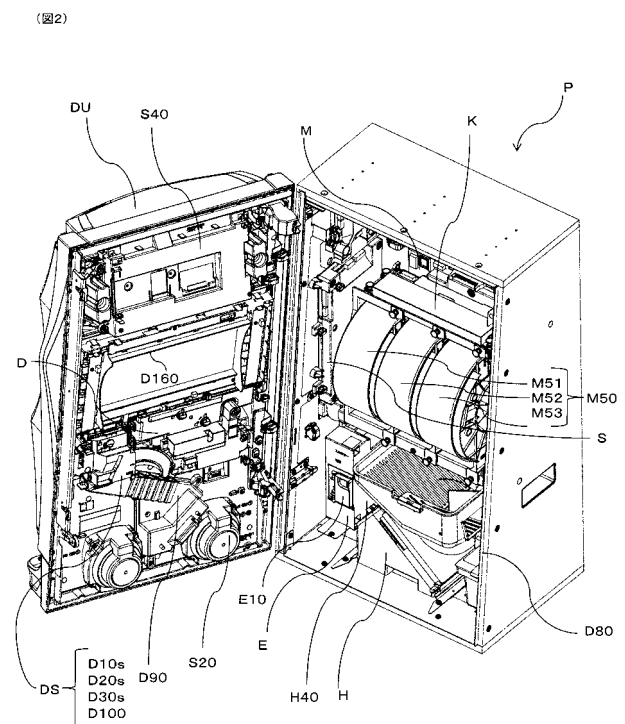
H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段

H 8 0 ホッパモータ
 K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ
 K 2 0 回胴センサ
 I N 中継基板、S B サブ入力ボタン
 F Z t フリーズ実行タイマ

【図 1】

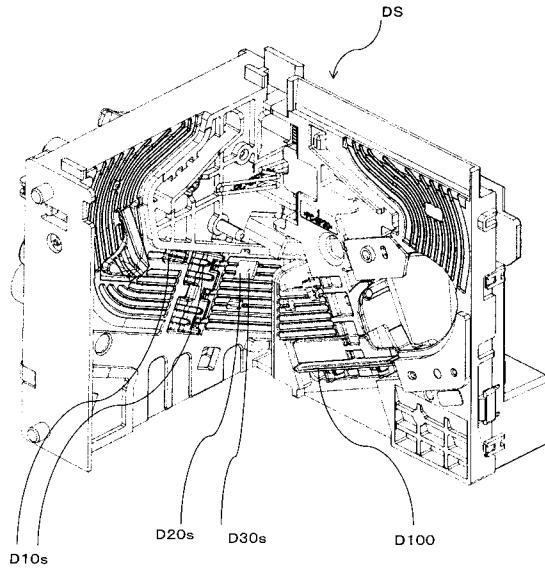


【図 2】



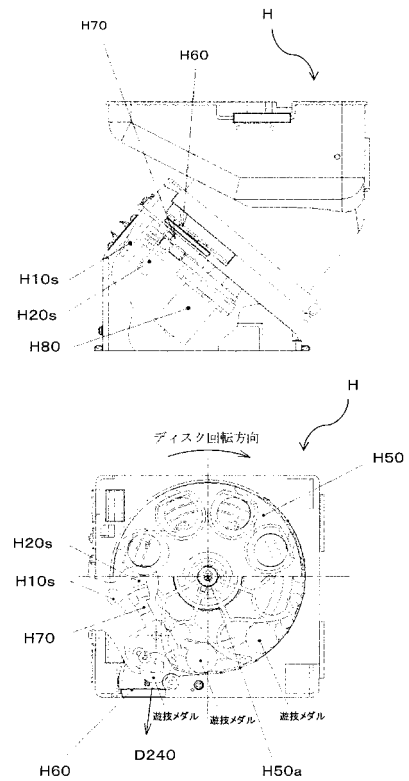
【図 3】

(図3)



【図 4】

(図4)



【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

- (1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B→A～C作動時	3枚

- (2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

リール	リール	リール
左リール	中リール	右リール

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

- (3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ワイルド	ベル	ベル
19	黒ワイルド	チェリー	ワイルドA
18	スイカ	黒ワイルド	スイカ
17	黒ワイルド	スイカ	黒ワイルド
16	ベル	ワイルドA	チェリー
15	ワイルドA	ベル	ベル
14	ハート	チェリー	ワイルドA
13	スイカ	ワイルドA	スイカ
12	ワイルドB	スイカ	辛
11	ベル	ワイルドA	チェリー
10	ワイルドA	ベル	ベル
9	ワイルドA	スイカ	ワイルドA
8	スイカ	スイカ	スイカ
7	ワイルドB	スイカ	ハート
6	ベル	ワイルドA	チェリー
5	ワイルドA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	ワイルドA
3	辛	辛	ワイルドB
2	スイカ	スイカ	ワイルドA
1	ベル	ワイルドA	チェリー

	図柄名称
1	黒ワイルド
2	白ワイルド
3	辛
4	ハート
5	ベル
6	ワイルドA
7	ワイルドB
8	スイカ
9	スイカ
10	チェリー

【図 7】

(図7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役割等
1				1種B-1-A	1種B18	R B-1-Aを連続作数、264枚の払い出しで終了
2				1種B1-B	1種B18	R B-1-Bを連続作数、132枚の払い出しで終了
3				1種B1-C	1種B18	R B-1-Cを連続作数、132枚の払い出しで終了
4				両遊技01	両遊技	
5				両遊技01	両遊技	
6				両遊技02	両遊技	
7				両遊技02	両遊技	
8				両遊技02	両遊技	
9				両遊技03	両遊技	
10				両遊技03	両遊技	
11				両遊技03	両遊技	
12				両遊技03	両遊技	
13				両遊技03	両遊技	
14				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行(転送)する図柄組合せ
15				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行(転送)する図柄組合せ
16				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行(転送)する図柄組合せ
17				両遊技05	両遊技	悪セブン下段揃い用
18				両遊技05	両遊技	白セブン下段揃い用
19				両遊技05	両遊技	
20				両遊技05	両遊技	

【図 8】

(図8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役割等
21				入賞01	11	
22				入賞01	11	
23				入賞02	11	
24				入賞04	11	
25				入賞03	11	
26				入賞03	11	
27				入賞03	11	
28				入賞04	11	
29				入賞04	11	
30				入賞04	11	
31				入賞05	11	
32				入賞06	11	
33				入賞06	11	
34				入賞06	11	
35				入賞06	11	
36				入賞07	11	
37				入賞07	11	
38				入賞07	11	
39				入賞08	1	押し順ベル揃い用
40				入賞08	1	押し順ベル揃い用

【図 9】

(図9)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役割等
41				入賞08	1	押し順ベル揃い用
42				入賞08	1	押し順ベル揃い用
43				入賞09	1	押し順ベル揃い用
44				入賞09	1	押し順ベル揃い用
45				入賞10	1	押し順ベル揃い用
46				入賞10	1	押し順ベル揃い用
47				入賞10	1	押し順ベル揃い用
48				入賞10	1	押し順ベル揃い用
49				入賞10	1	押し順ベル揃い用
50				入賞10	1	押し順ベル揃い用
51				入賞10	1	押し順ベル揃い用
52				入賞10	1	押し順ベル揃い用
53				入賞11	1	押し順ベル揃い用
54				入賞11	1	押し順ベル揃い用
55				入賞11	1	押し順ベル揃い用
56				入賞11	1	押し順ベル揃い用
57				入賞12	11	
58				入賞12	11	
59				入賞13	11	
60				入賞14	11	
61				入賞14	11	
62				入賞14	11	
63				入賞15	11	
64				入賞15	11	
65				入賞16	11	
66				入賞16	11	
67				入賞17	11	

【図 10】

(図10)

【条件設定一覧】									
【図柄組み合わせ一覧】									
図柄	左	中	右	条件設定	払い出し	役割	条件設定	払い出し	役割
1	0	0	0	両遊技01	13		両遊技01	13	
2	0	0	0	両遊技02	13		両遊技02	13	
3	0	0	0	両遊技03	13		両遊技03	13	
4	0	0	0	両遊技04	13		両遊技04	13	
5	0	0	0	両遊技05	13		両遊技05	13	
6	0	0	0	両遊技06	13		両遊技06	13	
7	0	0	0	両遊技07	13		両遊技07	13	
8	0	0	0	両遊技08	13		両遊技08	13	
9	0	0	0	両遊技09	13		両遊技09	13	
10	0	0	0	両遊技10	13		両遊技10	13	
11	0	0	0	両遊技11	13		両遊技11	13	
12	0	0	0	両遊技12	13		両遊技12	13	
13	0	0	0	両遊技13	13		両遊技13	13	
14	0	0	0	両遊技14	13		両遊技14	13	
15	0	0	0	両遊技15	13		両遊技15	13	
16	0	0	0	両遊技16	13		両遊技16	13	
17	0	0	0	両遊技17	13		両遊技17	13	
18	0	0	0	両遊技18	13		両遊技18	13	
19	0	0	0	両遊技19	13		両遊技19	13	
20	0	0	0	両遊技20	13		両遊技20	13	
21	0	0	0	両遊技21	13		両遊技21	13	
22	0	0	0	両遊技22	13		両遊技22	13	
23	0	0	0	両遊技23	13		両遊技23	13	
24	0	0	0	両遊技24	13		両遊技24	13	
25	0	0	0	両遊技25	13		両遊技25	13	
26	0	0	0	両遊技26	13		両遊技26	13	
27	0	0	0	両遊技27	13		両遊技27	13	

【図 1 1】

(図11)

【小段、再遊待機及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件設定(名称)	当選率	RT0	RT1	RT2	RT3	1種BB A・B・C
1	大当り	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
2	再遊待機-A	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
3	再遊待機-B	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
4	再遊待機-C	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
5	再遊待機-D	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
6	再遊待機-E	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
7	再遊待機-F	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
8	再遊待機-G	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
9	再遊待機-H	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
10	再遊待機-I	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
11	再遊待機-J	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
12	再遊待機-K	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
13	再遊待機-L	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
14	再遊待機-M	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
15	再遊待機-N	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
16	再遊待機-O	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
17	再遊待機-P	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
18	再遊待機-Q	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
19	再遊待機-R	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
20	再遊待機-S	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
21	再遊待機-T	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
22	再遊待機-U	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
23	再遊待機-V	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
24	再遊待機-W	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
25	再遊待機-X	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
26	再遊待機-Y	1/3750	11/32	14251	3750	1	1
27	再遊待機-Z	1/3750	11/32	14251	3750	1	1

※RT2(BB当り率)において、当選番号11〜23及び当選番号25〜27のBB当りと小段とが重複している条件設定に該当した場合には、BB当りが発生しない小段のみが停止表示となる。
RT2(BB当り率)において、当選番号19、20又は24のBB当りが当選した場合には、BB当りは発生しない小段と同時の停止表示状態となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT1	RT2	RT3
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27

【共通ベル出現率】

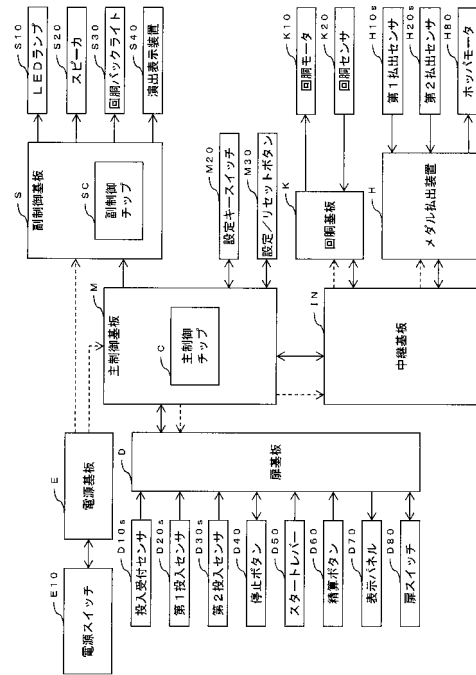
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	設定7	設定8	設定9	設定10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、A1抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【図 1 2】

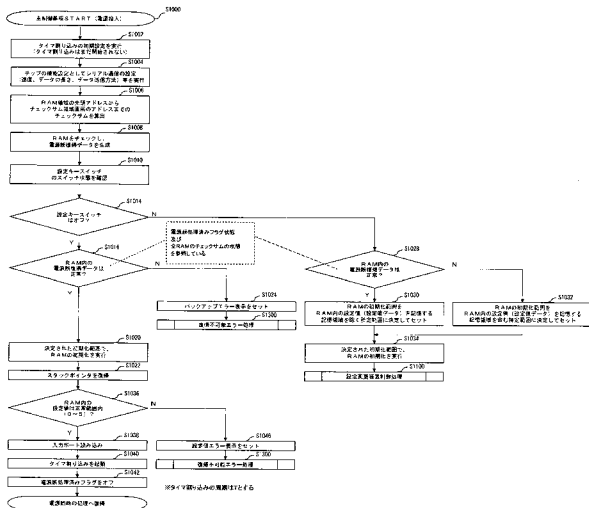
(図12)

【電気的全体構成】



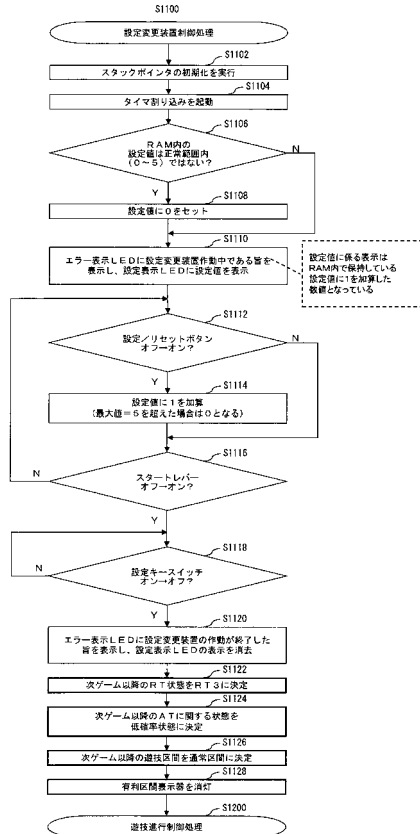
【図 1 3】

(図13)



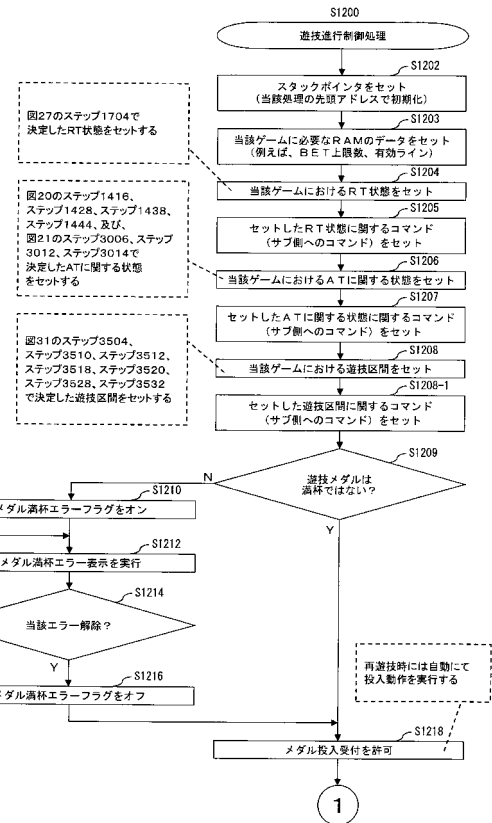
【図 1 4】

(図14)

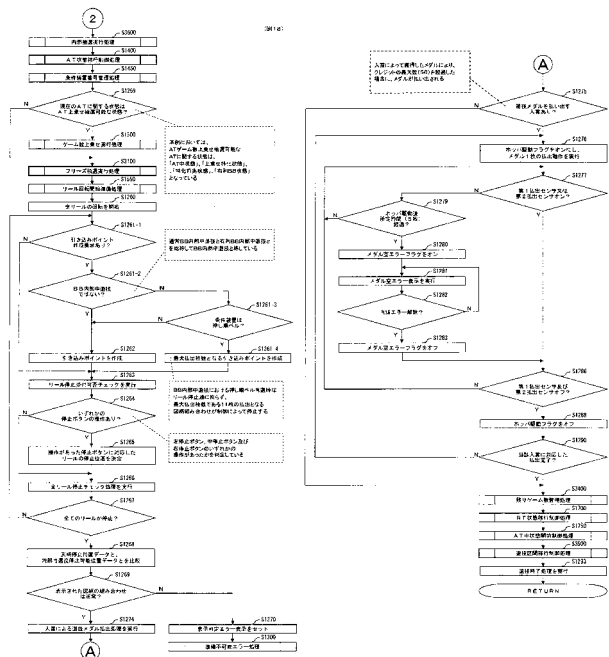


【 ㊦ 1 6 】

(图16)

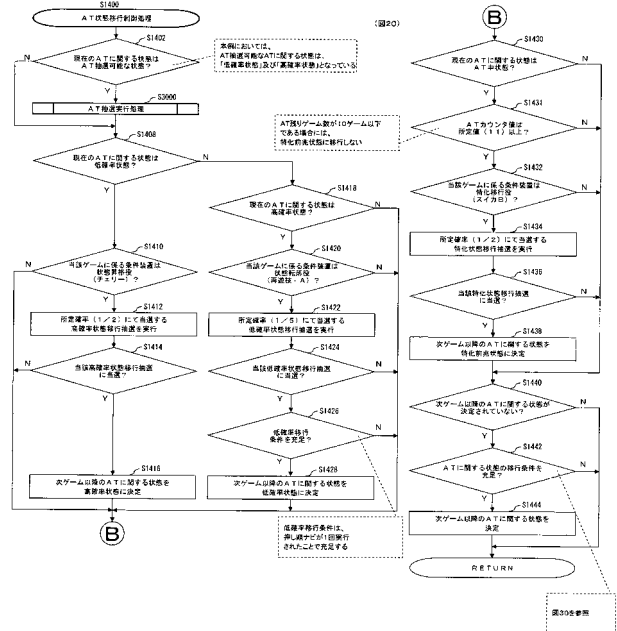


【 図 1 8 】



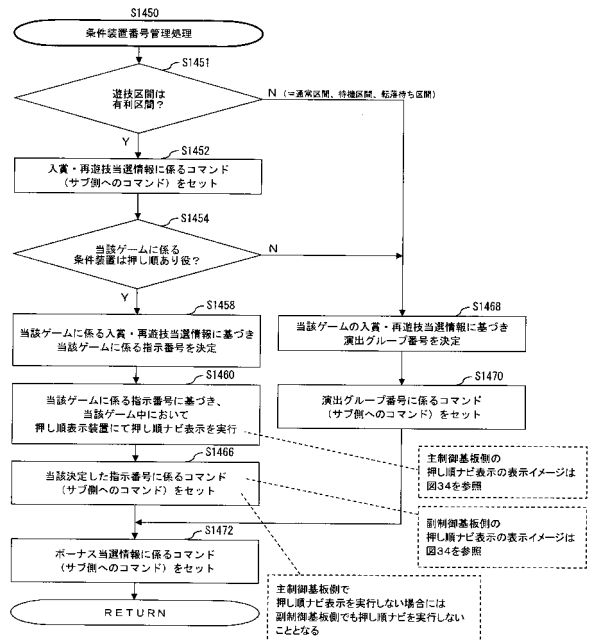
【 図 2 0 】

(圖20)



【 図 2 2 】

(圖22)

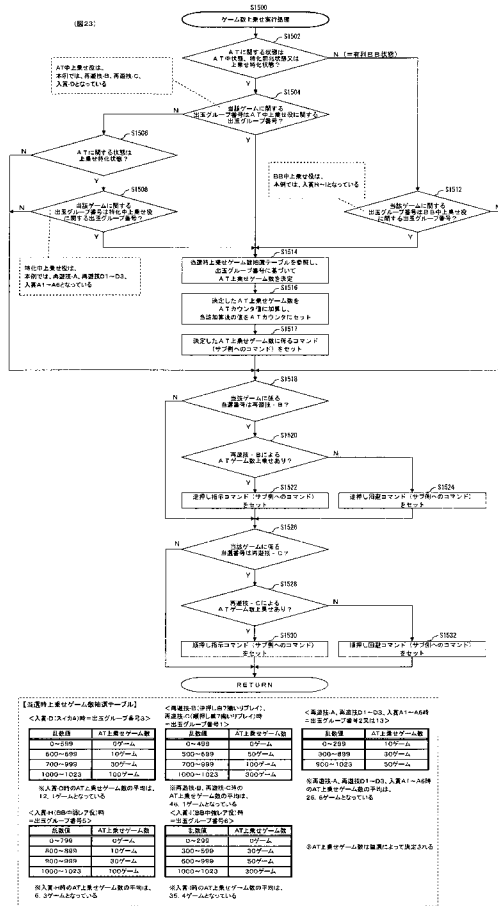


【押し順ナビ表示例】

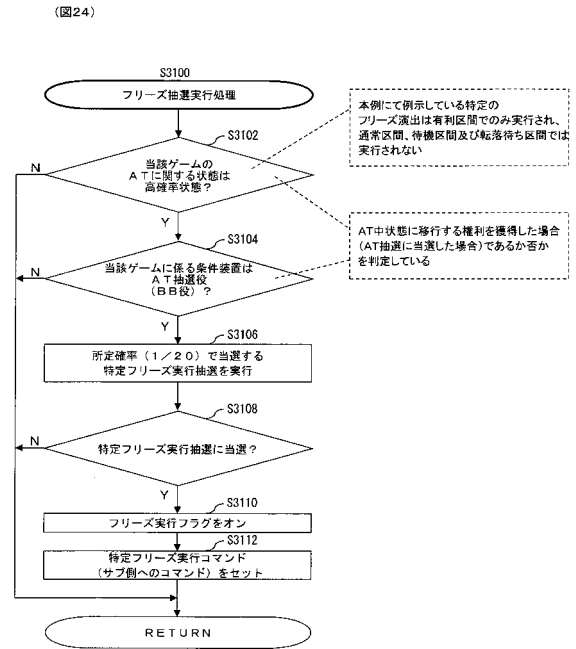
＜AT中状態の場合＞

- ・転落再遊技が含まれる場合: 転落再遊技とされない押し順をナビ
- ・押し順ベルの場合: 最も払出枚数が多くなる押し順をナビ

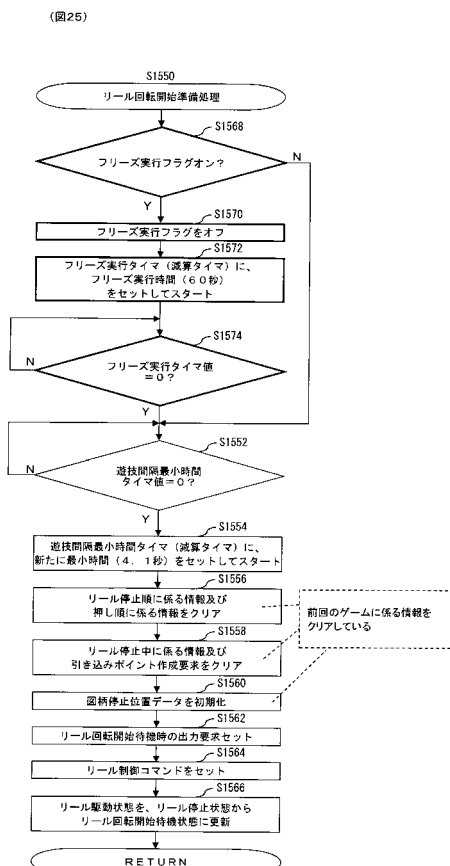
【図 23】



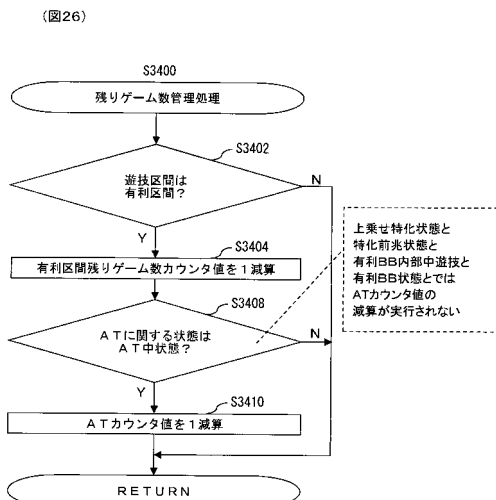
【図 24】



【図 25】

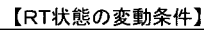
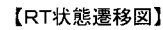


【図 26】



【 図 2 8 】

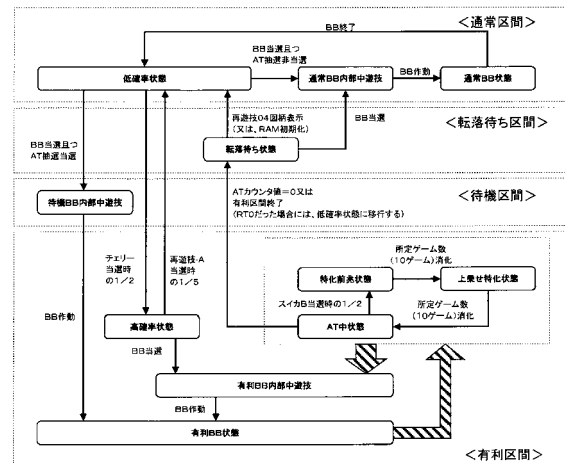
(圖28)



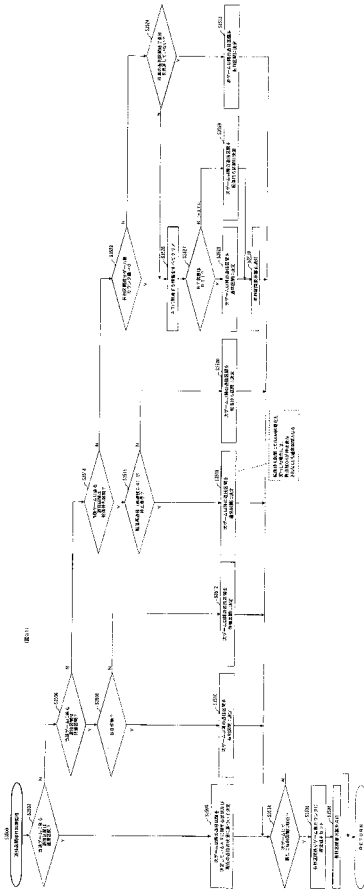
※「RTO」が全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態となっている

【 図 3 0 】

1230

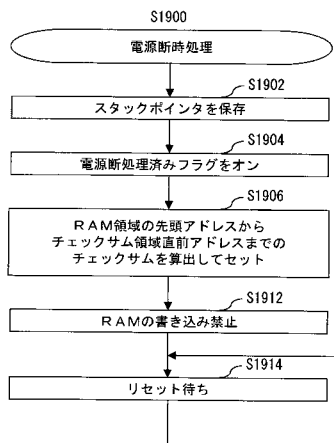


【図 3 1】



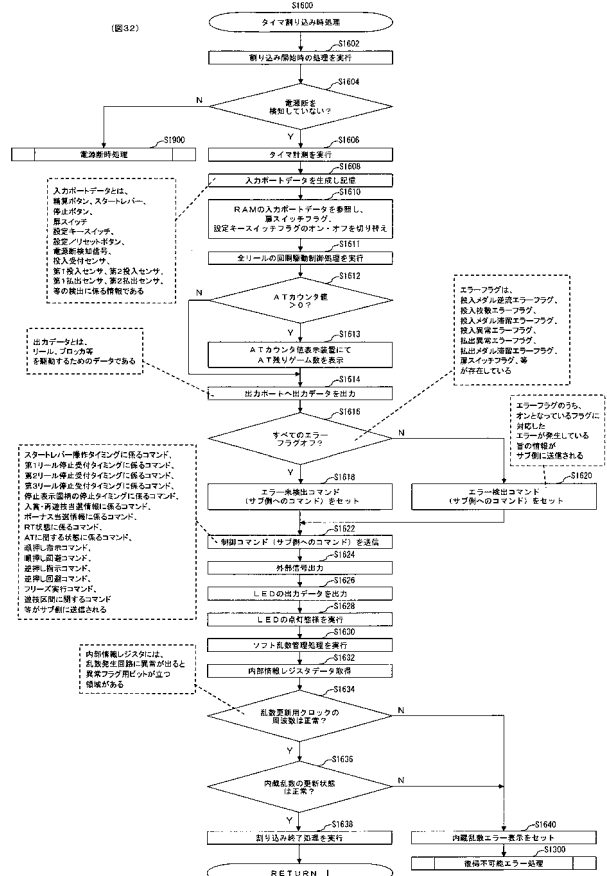
【図 3 3】

(図33)



【図 3 2】

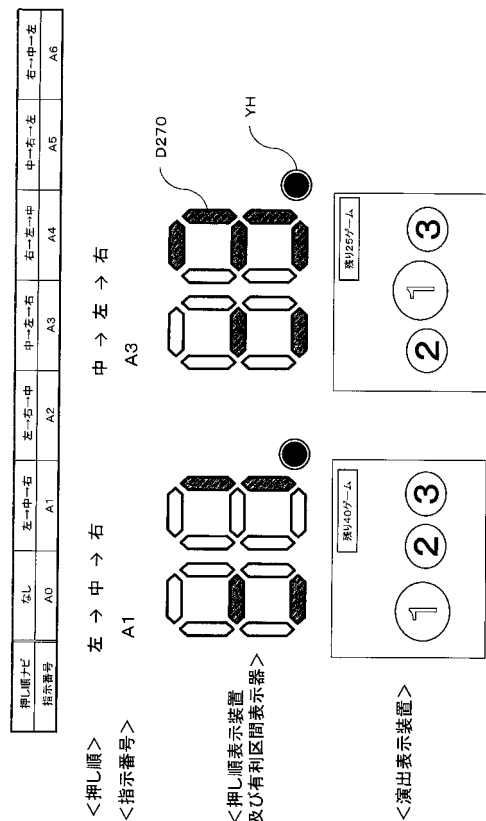
(図32)



【図 3 4】

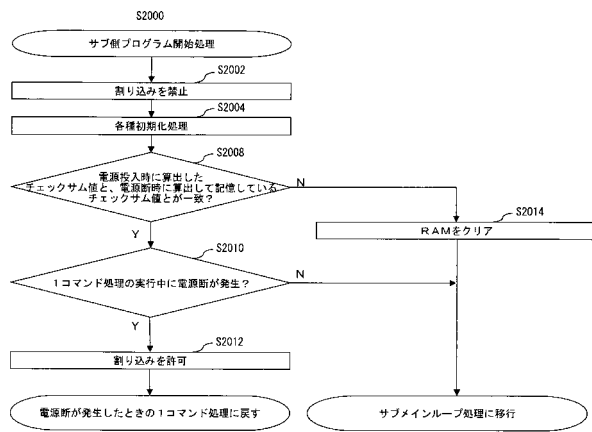
(図34)

【押し順表示イメージ図】



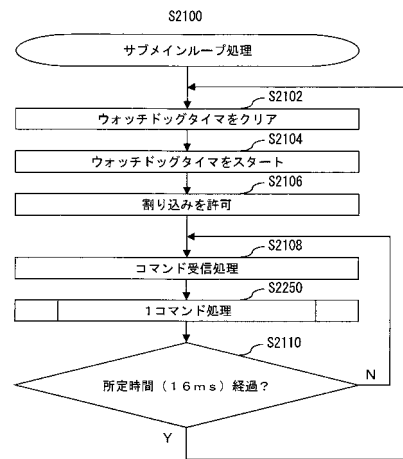
【図 35】

(図35)



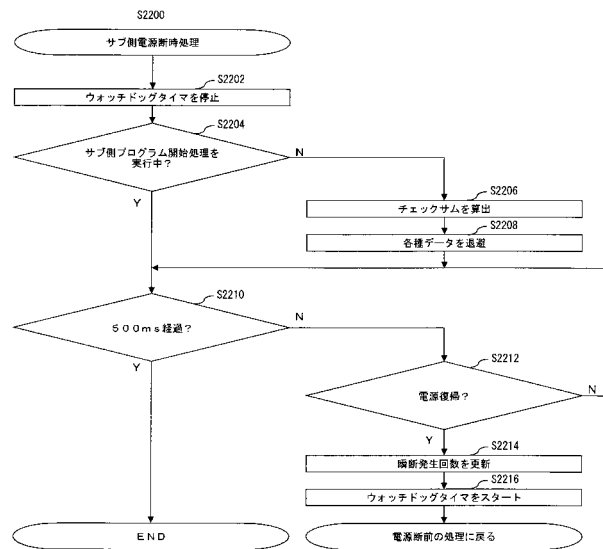
【図 36】

(図36)



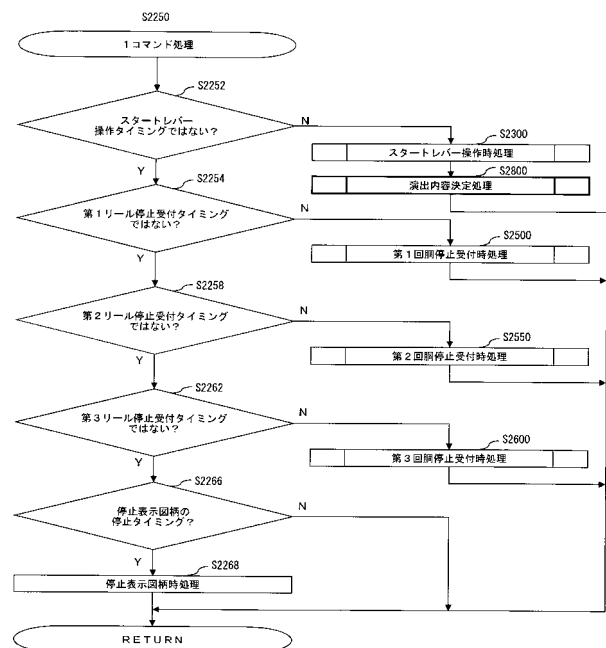
【図 37】

(図37)

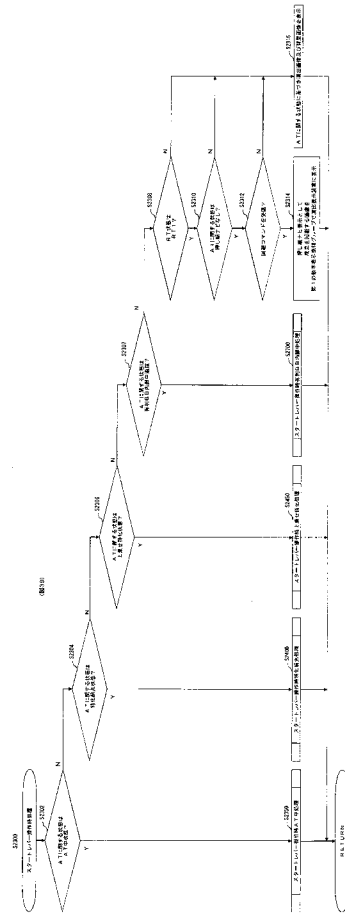


【図 38】

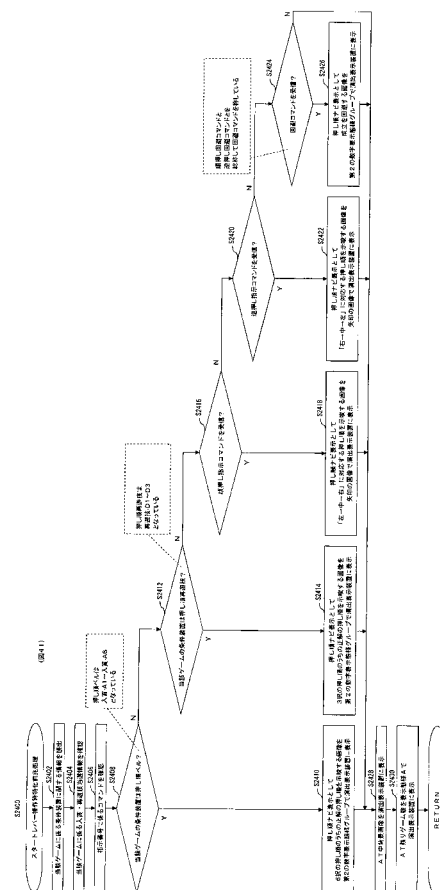
(図38)



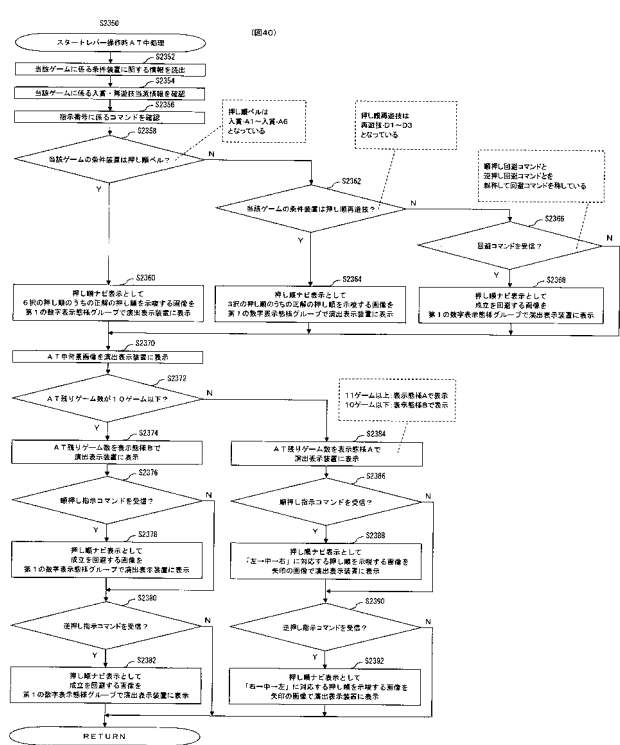
【 図 3 9 】



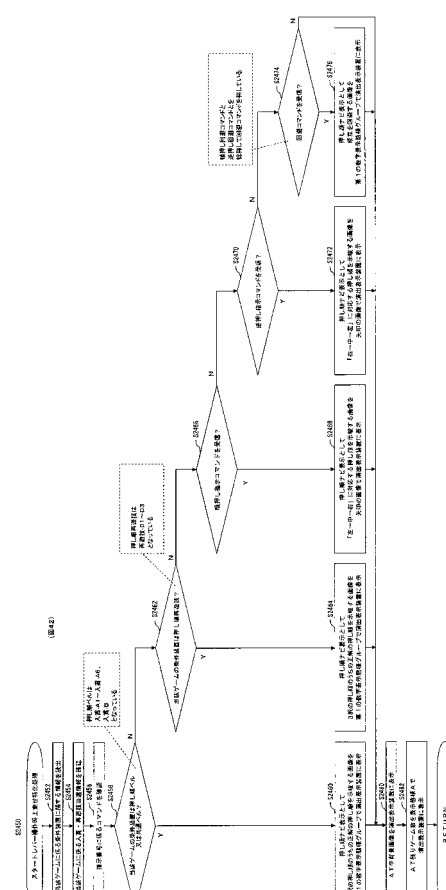
【 図 4 1 】



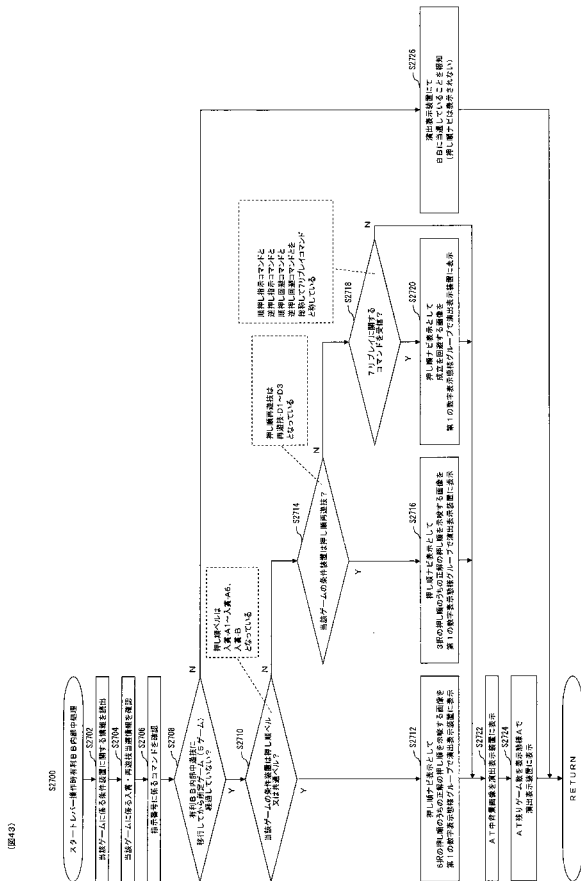
【 図 4 0 】



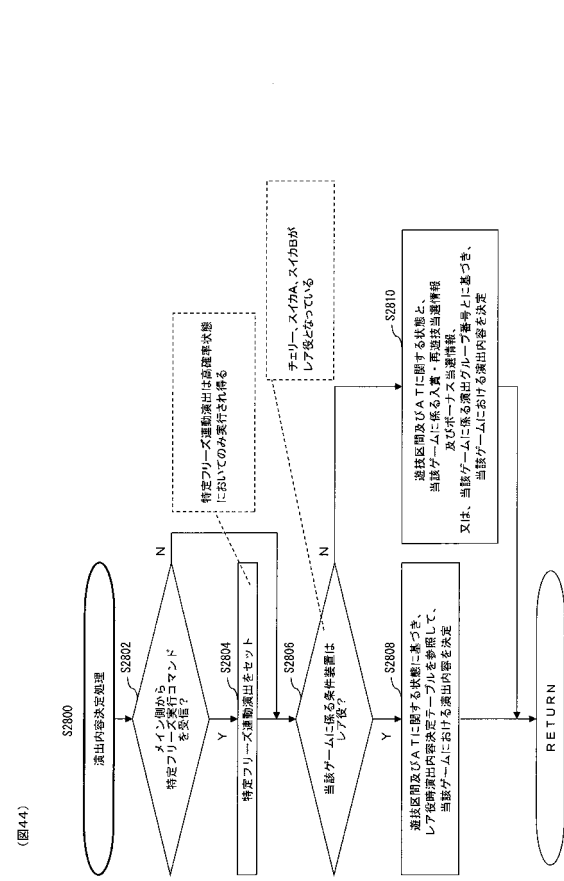
【 図 4 2 】



【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

(図45)

【レア役時演出内容決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜通常区間の場合＞		
レバー時役示燈	演出内容	回数
あり	色告知	0～19
なし	カットイン演出	20～149
なし	バトル演出	150～199
なし	ザコキャラ撃破	200～999

＜待機区間の場合＞		
レバー時役示燈	演出内容	回数
あり	色告知	0～999

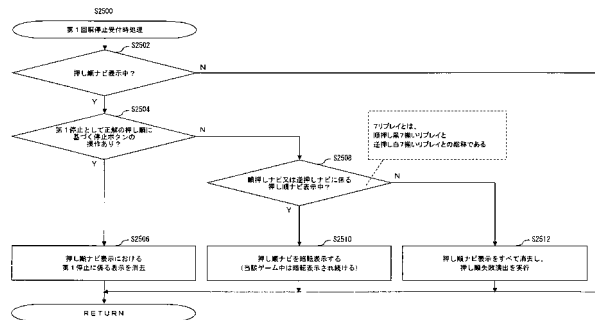
＜転落待ち区間の場合＞		
レバー時役示燈	演出内容	回数
あり	色告知	0～799
なし	カットイン演出	800～899
なし	バトル演出	900～999
なし	ザコキャラ撃破	010～999

＜有利区間且つ高確率状態(押し順ナビなし)＞		
レバー時役示燈	演出内容	回数
あり	色告知	0～9
なし	カットイン演出	10～199
なし	バトル演出	200～699
なし	ザコキャラ撃破	700～999

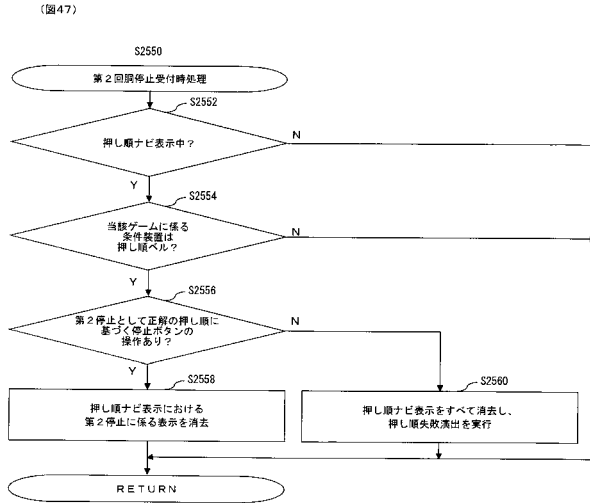
＜有利区間且つAT中状態(押し順ナビあり)＞		
レバー時役示燈	演出内容	回数
あり	色告知	0～49
なし	カットイン演出	50～399
なし	ボタン演出	400～699
なし	セリフ演出	700～999

【図 4 6】

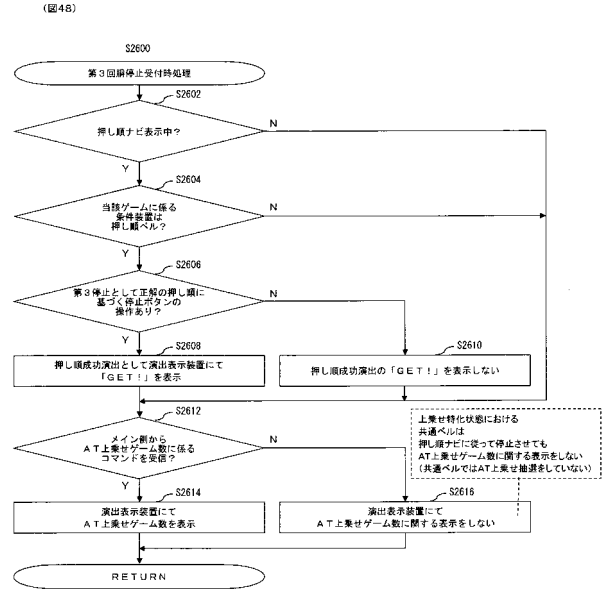
(図46)



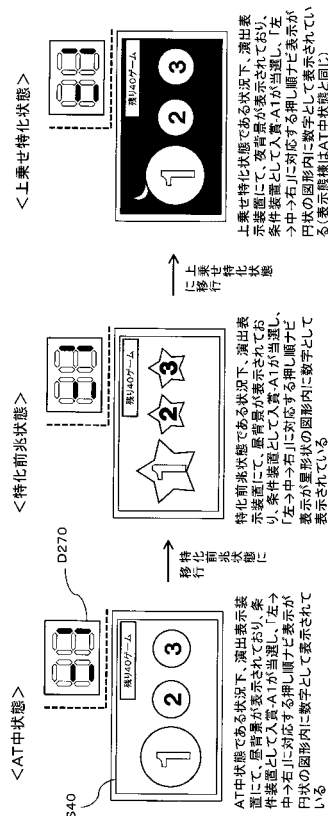
【図 47】



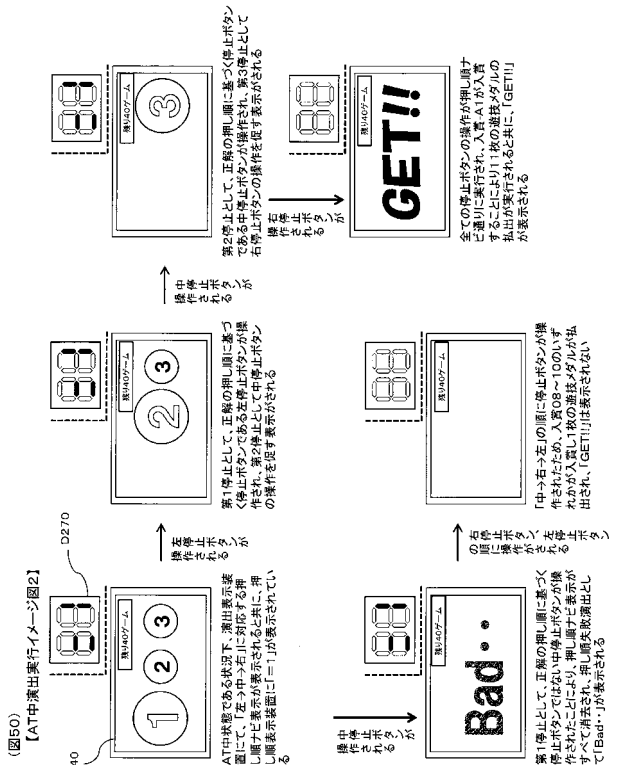
【図 48】



【図 49】

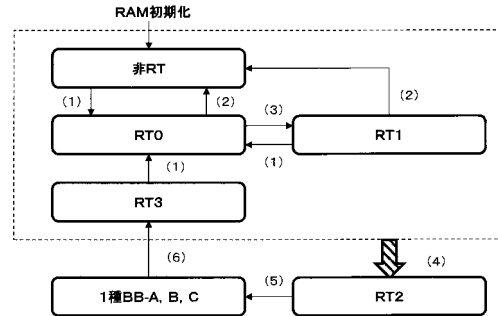
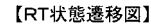


【図 50】



【 図 6 0 】

(圖60)(變1)



名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化 (2)入賞08~11図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	RT0 RT2
RT0	∞	(1)再遊技04図柄表示	(2)入賞08~11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	非RT RT1 RT2
RT1	∞	(3)再遊技06図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08~11図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	非RT RT0 RT2
RT2	∞	(4)1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	(5)1種BB-A~C作動	1種BB-A~C 作動時
RT3	∞	(6)1種BB-A~C 作動終了	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る 条件装置作動	RT0 RT2
1種BB-A~C作動時	—	(5)1種BB-A~C作動	(6)1種BB-A~C作動終了	RT3

● 臨時の収入、支出

