(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7030877号
(P7030877)

(45)発行日　令和4年3月7日(2022.3.7)

(24)登録日　令和4年2月25日(2022.2.25)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０

請求項の数　2　（全176頁）

(21)出願番号　特願2020-57059(P2020-57059)
(22)出願日　令和2年3月27日(2020.3.27)
(65)公開番号　特開2021-153844(P2021-153844A)
(43)公開日　令和3年10月7日(2021.10.7)
審査請求日　令和3年9月15日(2021.9.15)
早期審査対象出願

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100145698
弁理士　清水 俊介
(72)発明者　須賀 文也
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　小林 諭史
東京都江東区有明３丁目７番２６号
審査官　西岡 貴央

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、
前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、
前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、
前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、
前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、
を備え、
前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、
前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、
前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、
前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、

前記役決定手段は、
前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、
前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、
前記ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、
また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定し、
前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに前記所定小役に対応する停止表示を導出し、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示又は前記所定小役に対応する停止表示を導出することがあり、
遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、
前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、
前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態と、を有し、
前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、
遊技者にとっての有利度合いの異なる複数の設定値から１の設定値を決定可能な設定値決定手段を更に備え、
前記設定値決定手段により設定値の変更が行われた場合は、前記一般状態かつ前記非有利状態となり、
前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定され、前記所定小役に対応する結果表示が導出される遊技では、前記所定数よりも少ない数量の遊技価値が付与されることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、
前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、
前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、
前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、
前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、
を備え、
前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、
前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、
前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第１ボーナス制御手段と、
前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を

開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第２ボーナス制御手段と、
を更に備え、
前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、
前記役決定手段は、
前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、
前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、
前記特定ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、
また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定し、
前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに前記所定小役に対応する停止表示を導出し、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示又は前記所定小役に対応する停止表示を導出することがあり、
遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、
前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、
前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態と、を有し、
前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、
遊技者にとっての有利度合いの異なる複数の設定値から１の設定値を決定可能な設定値決定手段を更に備え、
前記設定値決定手段により設定値の変更が行われた場合は、前記一般状態かつ前記非有利状態となり、
前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定され、前記所定小役に対応する結果表示が導出される遊技では、前記所定数よりも少ない数量の遊技価値が付与される
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された

図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０００３】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０００４】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【０００５】

このようなＡＴ機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまい、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特許文献１に示すように、一般状態に変わって、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。ＡＴ機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【文献】特開２０１５－２０２３３０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態（フラグ間）においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまうという問題があった。

【０００８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記

複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定し、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに前記所定小役に対応する停止表示を導出し、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示又は前記所定小役に対応する停止表示を導出することがあり、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、遊技者にとっての有利度合いの異なる複数の設定値から１の設定値を決定可能な設定値決定手段を更に備え、前記設定値決定手段により設定値の変更が行われた場合は、前記一般状態かつ前記非有利状態となり、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定され、前記所定小役に対応する結果表示が導出される遊技では、前記所定数よりも少ない数量の遊技価値が付与されることを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第１ボーナス制御手段と、前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第２ボーナス制御手段と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく

、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定し、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに前記所定小役に対応する停止表示を導出し、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示又は前記所定小役に対応する停止表示を導出することがあり、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、遊技者にとっての有利度合いの異なる複数の設定値から１の設定値を決定可能な設定値決定手段を更に備え、前記設定値決定手段により設定値の変更が行われた場合は、前記一般状態かつ前記非有利状態となり、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定され、前記所定小役に対応する結果表示が導出される遊技では、前記所定数よりも少ない数量の遊技価値が付与されることを特徴とする。

【００１０】

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第１ボーナス制御手段と、前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第２ボーナス制御手段と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊

技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、遊技者にとっての有利度合いの異なる複数の設定値から１の設定値を決定可能な設定値決定手段を更に備え、前記設定値決定手段により設定値の変更が行われた場合は、前記一般状態かつ前記非有利状態となることを特徴とする。

【００１１】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

また、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を１よりも低い値で均すことができる。

また、有利状態中は、増加状態であるか通常状態であるかに関係なく、所定小役の当籤時に特定態様が報知されるため、有利状態中は、報知に従うだけでボーナス役の入賞を回避することができる。

【発明の効果】

【００１９】

本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。

【図２】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。

【図３】本実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図４】本実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図５】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図６】本実施形態に係る第１の遊技機のモードを説明するための図である。

【図７】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図８】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図９】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図１０】本実施形態に係る第１の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１１】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１２】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１３】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１４】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１５】本実施形態に係る第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図１６】本実施形態に係る第１の遊技機のリミット処理を説明するための図である。
【図１７】本実施形態に係る第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図１８】本実施形態に係る第１の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。
【図１９】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２０】本実施形態に係る第１の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２１】本実施形態に係る第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図２２】本実施形態に係る第１の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図２３】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。
【図３２】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。
【図３４】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。
【図３５】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。
【図３６】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図３７】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図３８】本実施形態に係る第２の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３９】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４０】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４１】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対

応関係を説明するための図である。
【図４２】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図４３】本実施形態に係る第２の遊技機におけるボーナス役の入賞パターン数を説明するための図である。
【図４４】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図４５】本実施形態に係る第２の遊技機における内部当籤役と抽籤種別等との対応関係を説明するための図である。
【図４６】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４７】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図４８】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４９】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５０】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５１】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５２】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５３】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５４】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図５５】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５６】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５７】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図５８】本実施形態に係る第２の遊技機の出玉の推移を説明するための図である。
【図５９】本実施形態に係る第２の遊技機の中押しチャンス演出を説明するための図である。
【図６０】本実施形態に係る第３の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図６１】本実施形態に係る第３の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図６２】本実施形態に係る第３の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図６３】本実施形態に係る第３の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図６４】本実施形態に係る第４の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図６５】本実施形態に係る第４の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図６６】本実施形態に係る第４の遊技機の出玉の推移を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。
【００２２】
［１．パチスロ機の構造］
まず、図１及び図２を参照して、パチスロ機１の構造について説明する。なお、図１は、パチスロ機１の外部構造を示す図であり、図２は、パチスロ機１の内部構造を示す図である。また、説明の便宜上、以下の外部構造の説明において、内部構造の一部を説明する場合があり、内部構造の説明において、外部構造の一部を説明する場合がある。
【００２３】
［１－１．外部構造］
［１－１－１．筐体］
パチスロ機１は、矩形箱状の筐体２により構成されている。また、筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。
【００２４】

キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。

【００２５】

なお、板部材Ｇ４ｂは、パチスロ機１を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するために用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁Ｇ４と一体に形成することもできる。また、キャビネットＧについて一定の強度が確保される限り、各構成部材の一部又は全部を木材や樹脂材で構成することもできる。

【００２６】

また、キャビネットＧは、その内部において、中間支持板Ｇ１を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部Ｇ１０１が形成されており、中間支持板Ｇ１を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部Ｇ１０２が形成されている。すなわち、キャビネットＧ内は、中間支持板Ｇ１を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、中間支持板Ｇ１は、キャビネットＧ内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットＧ内の上ドア機構ＵＤの後側となる空間であり、後述のメイン表示装置２１０等が収容される。また、下部空間は、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる空間であり、後述のリールユニットＲＵや主制御基板７１等が収容される。

【００２７】

なお、キャビネットＧは、必ずしも中間支持板Ｇ１を含んで構成されていなくともよい。すなわち、キャビネットＧ内において各装置等が適切に収容される限り、上部空間と下部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネットＧは、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。

【００２８】

［１－１－２．前面扉］

上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧの開口の形状及び大きさに対応するように形成され、キャビネットＧにおける開口の上部空間及び下部空間を閉塞可能に設けられている。すなわち、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、パチスロ機１の前面側に設けられた前面扉（フロントドア）として機能している。

【００２９】

また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのそれぞれは、例えば、左側の側面壁Ｇ２に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネットＧに対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのいずれか一方については上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【００３０】

上ドア機構ＵＤは、その中央部に設けられた演出表示窓ＵＤ１と、演出表示窓ＵＤ１の上部に設けられた上部ランプ２３とを有している。演出表示窓ＵＤ１は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、その背面側に設けられた後述のメイン表示装置２１０を構成するスクリーン装置Ｃに表示された演出画像を視認可能としている。なお、本実施形態では、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を、メイン演出表示部２１として説明する場合がある。

【００３１】

下ドア機構ＤＤは、その上部の略中央部に設けられたメイン表示窓４と、メイン表示窓４の背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたリールユニットＲＵとを有し

ている。
【００３２】
リールユニットＲＵは、３個のリール３Ｌ（左リール），３Ｃ（中リール），３Ｒ（右リール）を主体に構成されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、例えば、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のリール帯から構成され、リール帯には、複数（例えば、２０個）の図柄がリールの回転方向に沿って所定の間隔を空けて描かれている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。メイン表示窓４は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの周面上の図柄について少なくとも一部（例えば、３個）を視認可能としている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるリールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。
【００３３】
また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の左側に設けられたサブ演出表示部２２と、メイン表示窓４の右側に設けられた演出用ボタン１０ｂとを有している。サブ演出表示部２２は、後述のサブ表示装置２２０に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部２２をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの１つとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ｂは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。
【００３４】
また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられたＭＡＸベットボタン６ａ，１ベットボタン６ｂ，精算ボタン９と、略中央部に設けられた演出用ボタン１０ａと、右側に設けられたメダル投入口５とを有している。
【００３５】
ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、パチスロ機１の内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者の遊技操作（ベット操作。「投入操作」や「掛け操作」等と称することもできる）を受付ける操作部である。ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数（例えば、３枚）未満であり、クレジットされているメダルがその差分以上ある場合には、最大ベット数のメダルがベットされる。一方、クレジットされているメダルがその差分以上ない場合には、メダルはベットされない。また、１ベットボタン６ｂが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数未満であり、クレジットされているメダルが１枚以上ある場合には、１枚のメダルがベットされる。
【００３６】
精算ボタン９は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技操作（精算操作）を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン９が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数（例えば、５０枚）の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード（Ｃモード）と、当該メダルをクレジットしないペイモード（Ｐモード）とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作（Ｃ／Ｐモード選択操作）を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン９をいわゆるＣ／Ｐボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ａは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。
【００３７】
メダル投入口５は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクタ３１によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた１枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダ

ルが後述のメダル払出口１１から返却される。また、受入れた１枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、１枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、１枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。

【００３８】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４と上述の台座部との間に設けられた情報表示装置１４を有している。情報表示装置１４は、複数のランプ（ＬＥＤ）や７セグメントＬＥＤを含んで構成され、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する。

【００３９】

また、下ドア機構ＤＤは、上述の台座部の下方において、左側に設けられたスタートレバー７と、略中央部に設けられた３個のストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、右側に設けられた施錠機構１５とを有している。スタートレバー７は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられ、遊技を開始させるための遊技者の遊技操作（開始操作）を受付ける操作部である。各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作（停止操作）を受付ける操作部である。

【００４０】

施錠機構１５は、例えば、キーシリンダー錠から構成され、下ドア機構ＤＤが閉鎖状態であるとき、遊技店側の管理者（例えば、遊技店の店員等。以下同じ）が鍵穴にドアキー（不図示）を挿入した状態で右に回すと解錠し、下ドア機構ＤＤが開放状態となる。なお、施錠機構１５には、ドア機構の開閉を管理する機能のみならず、リセットスイッチとしての機能をもたせてもよい。例えば、遊技店側の管理者が鍵穴にドアキーを挿入した状態で左に回した場合には、後述のリセットスイッチ５３と同様のリセット操作を検出可能としてもよい。また、本実施形態では、下ドア機構ＤＤが開放状態となったとき、これに連動して上ドア機構ＵＤも開放状態となるように構成することもできるし、上ドア機構ＵＤに対応する施錠機構を別途設けるようにし、それぞれ独立して開閉を管理可能とすることもできる。

【００４１】

また、下ドア機構ＤＤは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル１３と、腰部パネル１３の下方に設けられたメダル受皿１２と、メダル受皿１２の上方に設けられたメダル払出口１１と、メダル払出口１１の左右に設けられた透音孔２４ａ，２４ｂとを有している。

【００４２】

腰部パネル１３は、例えば、機種の名称を表すロゴやモチーフを表すキャラクタ等の機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれる腰部ランプ）から構成される。メダル受皿１２は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留する。メダル払出口１１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出する。なお、メダル払出口１１から排出されるメダルは、後述のホッパー装置３２から払出されたものと、後述のセレクタ３１からキャンセルシュート（不図示）を通って返却されたものとがある。透音孔２４ａ，２４ｂは、それぞれの背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたスピーカ３５ａ，３５ｂ（スピーカ３５ａは図２において符号省略）から出力される効果音やＢＧＭ等の音声をパチスロ機１の前面側に向かって透過する。

【００４３】

なお、本実施形態では、キャビネットＧ内が上部空間と下部空間とに仕切られていることに対応して上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを設けることとしているが、キャビネットＧにおける開口を適切に開閉可能とする限り、単一のドア機構として構成することもできるし、３つ以上のドア機構として構成することもできる。また、前後方向に二重に構成されたドア機構（例えば、外扉と内扉等）として構成することもできる。また、上ドア機構

ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、単に「扉」や「ドア」と称することもできるし、キャビネットＧにおける開口を開閉可能とする部材として機能するため、「開閉部材」、「扉部材」、あるいは「ドア部材」等と称することもできる。

【００４４】

［１－１－３．変動表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４を備える。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、スタートレバー７が操作されると（遊技者によって開始操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることにより回転を開始する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が変動表示される。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると（遊技者によって停止操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることによりそれぞれの回転を停止する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が停止表示される。

【００４５】

すなわち、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４は、複数の図柄を複数列に変動表示（及び停止表示）可能な変動表示部（手段）、あるいは複数の図柄を変動表示（及び停止表示）可能な複数の変動表示部（手段）を構成する。なお、変動表示部（手段）は、「図柄表示部（手段）」や「可変表示部（手段）」等と称することもできる。また、図柄は、「絵柄」や「柄」等と称することもできるし、遊技者が視認により識別可能な情報であればよいことから、その意味において「識別情報」等と称することもできる。

【００４６】

また、メイン表示窓４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、それぞれについて連続して配置された３個の図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、メイン表示窓４は、各列において上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する（メイン表示窓４の枠内には、３行×３列の態様で図柄が表示される）。なお、メイン表示窓４は、「図柄表示領域」や「窓部」等と称されることがある。

【００４７】

また、メイン表示窓４には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓４が３行×３列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大２７通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

【００４８】

なお、例えば、リール３Ｌの中段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの中段領域を結ぶラインは「センターライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの上段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「トップライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの下段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「ボトムライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「クロスアップライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「クロスダウンライン」等と称され、これらは各列の各領域を一直線で結ぶラインであることから、これらのうちの一又は複数通りのラインが有効ラインとして定義されることが多い。もっとも、上述のとおり、各列の各領域を折れ線で結ぶ、いわゆる変則ラインを有効ラインとして定義することもできる。

【００４９】

また、有効ラインが有効化されるためには、遊技者の開始操作に先立って、今回の遊技に必要な分の（遊技開始可能枚数分の）メダルがベットされている必要があるが、有効化さ

れる有効ライン数は、ベット数にかかわらず同じであってもよいし、ベット数に応じて変動してもよい。例えば、上述の「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」の３通りのラインが有効ラインとして定義されているとした場合、前者の場合には、ベット数が１～３のいずれであっても「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。一方、後者の場合には、ベット数が１であれば「センターライン」のみが有効化され、ベット数が２であれば「センターライン」及び「トップライン」が有効化され、ベット数が３（最大ベット数）であれば「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。

【００５０】

なお、本実施形態では、変動表示部が、３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、各列において３個ずつの図柄を表示可能とするメイン表示窓４とを有することで、３行×３列の態様で図柄を表示するものとしていたが、変動表示部における図柄表示態様はこれに限られない。例えば、リール数を１個、２個、あるいは４個以上とし、また、例えば、各列における図柄の表示数を１個、２個、あるいは４個以上とすることで上述の態様とは異なる態様で図柄を表示することもできる。また、この場合、定義可能な有効ライン数も適宜増減する。

【００５１】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、後述のメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機ＥＬや７セグメントＬＥＤ等）を用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

【００５２】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路１００によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路２００によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０において表示されるようにしてもよい。

【００５３】

［１－１－４．メダル投入口］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口５を備える。なお、メダル投入口５及び後述のセレクタ３１は、ＭＡＸベットボタン６ａや１ベットボタン６ｂと同様に、１回の遊技に必要なメダル数をベットする機能を有することから、このような投入動作は、例えば、ベット操作と換言することもできる。したがって、メダル投入口５は、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）であるともいえる。なお、メダル投入口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００５４】

なお、本実施形態では、遊技に使用し、あるいは遊技結果に応じて付与される遊技価値として、遊技媒体としてのメダルを用いることを一例として説明しているが、このように用いられる遊技価値はこれに限られない。例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデー

タ又はトークン等を用いることもできる。また、遊技価値は、単に「価値」、あるいは「遊技用価値」等と称することもできる。

【００５５】

［１－１－５．操作部］

パチスロ機１は、遊技者が操作可能な操作部として、例えば、以下に示す各操作部を備える。なお、以下に示す各操作部はあくまで一例であって、これらとは異なる操作部を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない操作部については、これを備えない構成としてもよい。

【００５６】

［１－１－５－１．ベットボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、その内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者のベット操作を受付けるＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを備える。また、このようなベット操作は、後述のベットスイッチ６Ｓによって検出される。したがって、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂ、並びにベットスイッチ６Ｓは、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）を構成する。なお、ベットボタンは、あくまで遊技者のベット操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを設けているが、１ベットボタン６ｂを設けることなくＭＡＸベットボタン６ａのみを設けるようにしてもよい。また、２枚のメダルがベットされる２ベットボタンを別途設けるようにしてもよい。

【００５７】

［１－１－５－２．スタートレバー］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を開始させるための遊技者の開始操作を受付けるスタートレバー７を備える。また、このような開始操作は、後述のスタートスイッチ７Ｓによって検出される。したがって、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓは、遊技者の開始操作を検出可能な開始操作検出部（手段）を構成する。なお、スタートレバーは、あくまで遊技者の開始操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００５８】

［１－１－５－３．ストップボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の停止操作を受付ける各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを備える。また、このような開始操作は、後述のストップスイッチ８Ｓによって検出される。したがって、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及びストップスイッチ８Ｓは、遊技者の停止操作を検出可能な停止操作検出部（手段）を構成する。なお、ストップボタンは、あくまで遊技者の停止操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００５９】

［１－１－５－４．精算ボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の精算操作（返却操作）を受付ける精算ボタン９を備える。また、このような精算操作は、後述の精算スイッチ９Ｓによって検出される。したがって、精算ボタン９及び精算スイッチ９Ｓは、遊技者の精算操作を検出可能な精算操作検出部（手段）を構成する。なお、精算ボタンは、あくまで遊技者の精算操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００６０】

［１－１－５－５．演出用ボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン１０ａ，１０ｂを備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン１０ａ，１０

ｂ及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、２個の演出用ボタン１０ａ，１０ｂを設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。

【００６１】

なお、演出用ボタンの主な用途としては、特定の演出（例えば、後述の操作連動演出）実行時に演出態様を変化させること、後述のユーザーメニューにおいて選択・決定操作を行うこと等である。したがって、用途に応じた演出用ボタンを設けるように構成することもできる。例えば、前者の用途では演出用ボタン１０ａ，１０ｂが使用されるものとし、後者の用途では上述のタッチパネルを使用するように構成することもできる。なお、後者の用途で用いるために、別の演出用ボタンとして、選択・決定操作を受付可能なジョグダイヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。

【００６２】

［１－１－６．メダル払出口］

上述のとおり、パチスロ機１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口１１を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口１１は、後述のホッパー装置３２から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００６３】

［１－１－７．メダル受皿］

上述のとおり、パチスロ機１は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留するメダル受皿１２を備える。すなわち、メダル受皿１２は、付与された遊技価値を貯留可能な貯留部（手段）を構成する。なお、メダル受皿の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００６４】

［１－１－８．腰部パネル］

上述のとおり、パチスロ機１は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル１３を備える。なお、腰部パネル１３は、基本的にはそのパチスロ機１がどういった機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、腰部パネル１３そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成することもできる。

【００６５】

［１－１－９．情報表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する情報表示装置１４を備える。すなわち、情報表示装置１４は、遊技に関する情報を表示可能な情報表示部（手段）を構成する。

【００６６】

情報表示装置１４は、例えば、インサートランプと、スタートランプと、リプレイランプと、ベット数ランプと、クレジットランプと、払出数ランプと、指示モニタと、リミットランプ等を含んで構成される。

【００６７】

インサートランプは、点灯することでメダルの投入が可能であることを表示する。スタートランプは、点灯することでスタートレバー７の操作にともなって遊技の開始が可能であ

ることを表示する。リプレイランプは、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを表示する。ベット数ランプは、点灯することでベットされたメダル数を表示する。クレジットランプは、その点灯態様によりクレジットされているメダル数を表示する。払出数ランプは、その点灯態様により遊技結果に応じて払出されたメダル数（払出数）を表示する。

【００６８】

また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、ＡＴ状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「１ｓｔ（第１停止操作をリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作をリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作をリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。

【００６９】

このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下においては、後述の副制御回路２００によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部２１）のみならず、後述の主制御回路１００によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。なお、メイン側報知手段における報知の態様と、サブ側報知手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、メイン側報知手段では、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「１」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もある。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、メイン演出表示部２１では、リール３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

【００７０】

また、区間ランプは、点灯することで現在の状態が後述の有利区間中であることを表示する。区間ランプは、例えば、後述の非有利区間から有利区間に移行するとき、当該有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯し、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するとき、当該非有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで消灯する。なお、区間ランプの点灯タイミングはこれに限られない。例えば、非有利区間又は有利区間における後述の演出区間（通常有利区間）から最初に有利区間における後述の増加区間（ＡＴ状態）に移行するとき、当該増加区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯するものとしてもよい。すなわち、区間ランプは、演出区間であるか増加区間であるかを問わず有利区間中であることを報せるものであってもよいし、少なくとも最初の増加区間の開始からこれを含めた有利区間が終了するまでの期間を報せるものであってもよい。

【００７１】

また、リミットランプは、その点灯態様により後述のリミット処理が実行されたこと、あるいはその可能性を表示する。例えば、リミット処理が実行された場合に点灯することで遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）がリミット処理の実行によって強制的に終了されたことを報せる。また、例えば、リミット処理の実行が近い場合に点滅することで当該有利な状態がリミット処理の実行によって強制的に終了される可能性が高いことを報せる。なお、これら以外にも点灯、点滅又は消灯の契機を設けることで、リミット処理に関す

るその他の情報を適宜報せることもできる。
【００７２】
［１－１－１０．演出表示部］
上述のとおり、パチスロ機１は、演出画像を表示するメイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２を備える。メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２は、演出表示を行うことが可能な演出表示部（手段）を構成する。また、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。
【００７３】
メイン演出表示部２１は、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を含んで構成される。また、メイン表示装置２１０は、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置された表示ユニットＡと、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニットＢからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置として構成される。なお、本実施形態では、メイン表示装置２１０をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置２１０の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機ＥＬ等の画像表示装置や７セグメントＬＥＤ等の表示装置として構成することもできるし、サブリール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部２１を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部２２も同様）。
【００７４】
サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。
【００７５】
［１－１－１１．ランプ］
上述のとおり、パチスロ機１は、一例として挙げた上部ランプ２３のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラーＬＥＤとして構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。
【００７６】
なお、後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるその他のランプとしては、例えば、上ドア機構ＵＤの両側端面や下ドア機構ＤＤの両側端面に設けられたサイドランプや各操作部内に設けられた操作部ランプ等を挙げることができる。なお、後者は、それぞれの操作部が操作可能であるか否かを遊技者に報せる機能を含むことから、このような機能を発揮させる場合には演出内容に応じて発光態様を変動させず、一義的な発光態様によって発光するよう

に制御することができる。
【００７７】
［１－１－１２．スピーカ］
上述のとおり、パチスロ機１は、効果音やＢＧＭ等の音声を出力するスピーカ３５ａ，３５ｂを備える。スピーカ３５ａ，３５ｂは、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。
【００７８】
［１－１－１３．その他演出装置］
なお、パチスロ機１では、上述の各種演出装置（演出実行手段）以外の演出装置を設けることもできる。例えば、いわゆる役物といった可動演出装置、振動により演出を行う振動演出装置、あるいは空気を噴射することで演出を行うエアー演出装置等の演出装置を設け、演出を実行することも可能である。すなわち、遊技者の五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）のいずれかに訴えかけることができる（遊技者に演出が実行されていることを認識可能とさせる）演出を実行可能な演出装置であれば、それらのうちいずれを用いることもできる。したがって、本実施形態において「演出を実行する」とは、特段の説明がない限り、上述の各種演出装置（演出実行手段）のうち、一又は複数の演出装置のいずれの演出装置を用いて演出を実行してもよいこと示している。
【００７９】
［１－２．内部構造］
［１－２－１．セレクタ］
セレクタ３１（図２において符号省略）は、メダル投入口５から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられている。セレクタ３１は、例えば、後述のメダルセンサ３１Ｓと、振分装置とを有している。
【００８０】
メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が１加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通ってメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。
【００８１】
すなわち、セレクタ３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクタ３１の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００８２】
［１－２－２．ホッパー装置］
ホッパー装置３２は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。ホッパー装置３２は、例えば、メダル投入口５から投入され、セレクタ３１によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを撹

拌するとともに、１枚ずつ排出部に案内するディスク部と、ディスク部によって案内されたメダルを１枚ずつ排出する排出部と、排出部から排出されたメダルをカウントするカウントセンサとを有している。

【００８３】

バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を超えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通って後述のメダル補助収納庫３３に案内される。なお、バケット部に貯留されたメダルが空となった場合にはホッパーエンプティエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００８４】

ディスク部は、中心から放射状にメダル形状のくり抜き部が複数形成され、駆動信号にしたがって中心軸が回転駆動されることで、くり抜き部に嵌ったメダルを１枚ずつ排出部に案内する。なお、ディスク部が回転することでバケット部に貯留されたメダルが撹拌される。また、ディスク部の回転に異常が発生した場合にはホッパージャムエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００８５】

カウントセンサは、排出部から排出されたメダルを検出するとともに、その枚数をカウントする。例えば、１枚のメダルを払出す場合、ディスク部が回転を開始し、続いてカウントセンサが１枚のメダルの払出をカウントしたことに応じてディスク部の回転が停止する。このようにして、適正枚数のメダルが払出されるようにしている。

【００８６】

すなわち、ホッパー装置３２は、遊技媒体を払出可能な遊技媒体払出部（手段）を構成する。また、上述のとおり、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、ホッパー装置３２の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００８７】

［１－２－３．メダル補助収納庫］

メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫３３は、例えば、ホッパー装置３２のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓとを有している。

【００８８】

収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓにより、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫エラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００８９】

すなわち、メダル補助収納庫３３は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫３３の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００９０】

［１－２－４．電源装置］

電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置

３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００９１】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３が主制御基板７１（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置３４に設けるように構成することもできる。

【００９２】

［１－２－５．基板］

パチスロ機１は、各種制御に必要な基板として、例えば、以下に示す各基板を備える。なお、以下に示す各基板はあくまで一例であって、これらとは異なる基板を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない基板については、これを備えない構成としてもよい。

【００９３】

［１－２－５－１．主制御基板］

主制御基板７１は、キャビネットＧ内において、リールユニットＲＵの背面側に取付けられている。なお、主制御基板７１は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に収容されている。主制御基板７１の電気的構成については後述する。

【００９４】

なお、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品がＤＩＰ実装されて構成されるものとなっているが、各種電子部品の一部又は全部についてＳＭＴ実装（表面実装）されて構成されるものとしてもよい。また、この場合、テスターやオシロスコープを用いて動作確認を行うためのテストポイントを設けるようにしてもよい。また、各種電子部品の一部又は全部について６平方ｍｍを超えない小さい電子部品を使用してもよい。また、主制御基板７１の基板面を多層化して構成してもよい。

【００９５】

［１－２－５－２．副制御基板］

副制御基板７２は、キャビネットＧ内において、中間支持板Ｇ１の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板７２は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板７２の電気的構成については後述する。

【００９６】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

主中継基板７３（図２において符号省略）は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、主中継基板７３に接続された各種デバイス等と主制御基板７１との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、主中継基板７３は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板７１とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ主中継基板７３の機能を全て主制御基板７１にもたせ、主中継基板７３を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、主中継基板７３をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、主中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００９７】

（副中継基板）

副中継基板７４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板７４に接続された各種デバイス等と副制御基板７２との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。な

お、副中継基板７４は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板７２とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ副中継基板７４の機能を全て副制御基板７２にもたせ、副中継基板７４を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、副中継基板７４をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、副中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００９８】

（外部集中端子板）

外部集中端子板５５は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下部空間の奥側）に取付けられており、例えば、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号１～４及びセキュリティ信号等の信号をパチスロ機１の外部へ出力する。なお、外部信号１～４は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機１の内部状態（例えば、ボーナス状態やＡＴ状態）の遷移を外部に報せることを可能としている。そして、外部集中端子板５５は、通常、外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されることから、これらの機器においても、パチスロ機１におけるメダルの投入・払出状況やエラーの発生状況のみならず、そのような内部状態の遷移状況が認識可能となっている。

【００９９】

（試験機用インターフェースボード）

試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２は、ともにパチスロ機１の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機１にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板７１には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、また、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。

【０１００】

［２．パチスロ機の電気的構成］

続いて、図３を参照して、パチスロ機１の電気的構成について説明する。なお、図３は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。

【０１０１】

上述のとおり、パチスロ機１は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１と主中継基板７３、主中継基板７３と副中継基板７４、及び副中継基板７４と副制御基板７２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板７１と副制御基板７２は、主中継基板７３及び副中継基板７４を介して、主制御基板７１から副制御基板７２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。

【０１０２】

主制御基板７１には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５等）を発

生させる。メインＣＰＵ１０１は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

【０１０３】

副制御基板７２には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路２００が実装されている。副制御回路２００は、例えば、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０３等を含んで構成される。また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２が接続されている。ロムカートリッジ基板２０２には、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置２１０に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置２２０に係る映像データ、ランプ・ＬＥＤ群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブＲＡＭ２０３には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板７１から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～３２７６７等）の中から、サブＣＰＵ２０１内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路１００と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２ではなく、副制御回路２００内にサブＲＯＭが含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブＲＯＭに記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２に各種演出データを記憶させ、副制御回路２００内のサブＲＯＭに各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路２００には、ＧＰＵ等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「ＶＤＰ」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。

【０１０４】

主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気的に接続されている。なお、仮に試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【０１０５】

なお、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【０１０６】

各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、それぞれ所定の減速比をもったギアを介して各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに接続され、その駆動により各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対して１回のパルスが出力されるごとに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが一定の角度で回転することから、メインＣＰＵ１０１は、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対してパルスを出力した回数をカウントし、このカウント結果に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄位置を管理する。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、このような管理を行うための初期位置を定めるリールインデックス（不図示）と、リールインデックスの位置を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

【０１０７】

設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ機１の設定値（例えば、６段階の設定１～設定６）を変更するとき（設定変更）、もしくは、パチスロ機１の設定を確認するとき（設定確認）に使用される。ここで、設定値は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示すものであり、通常は、設定値が低いほど（例えば、設定１に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に低くなり、設定値が高いほど（例えば、設定６に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に高くなる。設定用鍵型スイッチ５２は、例えば、遊技店側の管理者が鍵穴に設定キー（不図示）を挿入して初期位置から左に回すとオン状態となり、左に回した状態から初期位置に戻すとオフ状態となる。なお、パチスロ機１の電源がオフ状態のとき、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態としてから電源をオン状態とすると設定変更が可能な状態となり、パチスロ機１の電源がオン状態のままで設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とすると設定確認が可能な状態となる。

【０１０８】

リセットスイッチ５３は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ５３は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ５３が操作されると、操作される度に設定値が順次１ずつ増加する（設定６まで到達すると次は設定１に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー７が１回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ７Ｓは、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とし、リセットスイッチ５３を操作して設定値を選択し、スタートレバー７を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ５２をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【０１０９】

役比モニタ装置５４は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置５４は、メインＣＰＵ１０１によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機１に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置５４は、主制御基板７１上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板７１に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置５４における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４を役比モニタ装置５４と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、１０秒程度。主制御回路１００及び副制御回路２００の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置５４の４桁の７セグメントＬＥＤが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「８．８．」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのＬＥＤが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

【０１１０】

役比モニタ装置５４では、例えば、上位２桁にはその割合情報の種類が表示され、下位２桁にはその割合情報を示す値（％）が表示される。ここで、役比モニタ装置５４に表示される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近６０００ゲーム間の連続役物割合情報及び役物割合情報、累計の連続役物割合情報及び役物割合情報等がある。

【０１１１】
特定区間割合情報とは、対象の遊技数（例えば、「累計」であれば１７５０００ゲーム。「直近６０００ゲーム」であれば６０００ゲーム。以下同じ）の遊技区間のうち、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）の遊技数（あるいは、単に有利区間中の遊技数であってもよい）の割合を示す情報である。また、連続役物割合情報とは、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）の作動中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む）に払出されたメダル数の割合を示す情報である。また、役物割合情報は、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）、及び普通役物（ＳＢ）の作動中に払出されたメダル数の割合を示す情報であり、ここでの第一種特別役物（ＲＢ）の作動中とは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物（ＣＢ）の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）が作動している状態における第二種特別役物（ＣＢ）の作動中を含む概念である。
【０１１２】
なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－－」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。
【０１１３】
ドア開閉監視スイッチ５６は、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットＧ側に設けられるように構成してもよい。また、上ドア機構ＵＤにも同様のドア開閉監視スイッチが設けられるように構成してもよい。ドア開閉監視スイッチ５６は、下ドア機構ＤＤが開放状態となったときにオン状態となり、閉鎖状態となったときにオフ状態となることで、下ドア機構ＤＤの開閉を監視する。なお、ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態となるとドア開放エラーが発生する。この場合、下ドア機構ＤＤを閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。
【０１１４】
副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０が電気的に接続されている。また、副制御基板７２には、副中継基板７４を介して、２４ｈドア監視ユニット６１、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ等の演出用ボタン群、上部ランプ２３等のランプ・ＬＥＤ類、スピーカ３５ａ，３５ｂ等のスピーカ群が電気的に接続されている。
【０１１５】
なお、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０、演出用ボタン群、ランプ・ＬＥＤ類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。
【０１１６】
２４ｈドア監視ユニット６１は、ドア開閉監視スイッチ５６と同様に、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの開閉を監視するという機

能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ５６と同じであるが、このような監視を副制御回路２００側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構ＤＤの開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

【０１１７】

［３．パチスロ機の機能フロー］

続いて、図４を参照して、パチスロ機１の機能フローについて説明する。なお、図４は、パチスロ機１の機能フローを説明するための図である。

【０１１８】

遊技者によりパチスロ機１にメダルが投入され（ベット操作が行われ）、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、予め定められた範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの乱数値（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数値」として説明する場合がある）が抽出される。

【０１１９】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

【０１２０】

また、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりリール（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）に対応するストップボタン（各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）が操作される（停止操作が行われる）と、リール停止制御手段（後述のリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミング（あるいはその押し順を含む）とに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー７のようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。

【０１２１】

パチスロ機１では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転にともなって移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定める。

【０１２２】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制

御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。

【０１２３】

また、リール停止制御手段は、リールが回転してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合には、遊技者が停止操作を行っていない場合でも、自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしてもよい。この場合には、遊技者の停止操作を介さずにリールが停止することとなるため、いずれかの内部当籤役が決定されている場合であっても、いずれの入賞に係る図柄の組合せも有効ラインに沿って表示されていないようにリールの回転を停止させることが望ましい。

【０１２４】

このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述の入賞作動判定処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機１では、一例として、以上のような一連の流れで１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【０１２５】

なお、入賞判定手段は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場合、リール停止制御手段によって適切に停止制御が行われる限り、誤入賞の発生の防止は十分に担保され得ることから、誤入賞検知に係る制御負担を低減させることが可能となる。一方、後者では、入賞に係る図柄の組合せが、入賞が許可されていた図柄の組合せであるか否かも判定可能とすることで、リールの不具合等により誤入賞が発生した場合に、その誤入賞を検知することができるため、セキュリティ性を向上させることが可能となる。

【０１２６】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０等）による映像の表示、各種ランプ（例えば、上部ランプ２３等）による光の出力、スピーカ（例えば、スピーカ３５ａ，３５ｂ等）による音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。すなわち、これらは演出を実行する演出実行手段である。なお、演出実行手段により実行される演出の内容は、主制御回路１００側（メイン側）で決定される場合もあれば、副制御回路２００側（サブ側）で決定される場合もある。すなわち、これらはそのいずれもが演出内容決定手段となり得る。

【０１２７】

例えば、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、内部抽籤用乱数値とは別に、演出用乱数値が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応付けられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤によって（あるいは予め定められた決定条件にしたがって）決定する。

【０１２８】

次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回

転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機１では、例えば、内部当籤役に対応付けられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（狙うべき図柄の組合せや操作すべき押し順等と換言することもできる）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

【０１２９】

［４．パチスロ機の遊技性に関する基本仕様］

続いて、パチスロ機１の遊技性に関する基本仕様について説明する。

【０１３０】

［４－１．図柄配置］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路１００は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル（図９参照）を用いている。

【０１３１】

図柄配置テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの回転方向における各図柄位置を示す図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）が規定されている。また、各図柄位置データに対して図柄の種類を特定するためのデータ（例えば、図柄コード）が対応付けられている。また、図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときにメイン表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定している。なお、各列の図柄数、図柄の種類数、あるいは最大滑り駒数等は適宜変更して規定可能である。

【０１３２】

［４－２．図柄組合せ］

上述のとおり、パチスロ機１では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）を用いている。

【０１３３】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図１７参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せの種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。

【０１３４】

［４－３．内部当籤役］

上述のとおり、パチスロ機１では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され

得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図１０参照）を用いている。

【０１３５】

内部抽籤テーブルには、予め定められた複数の内部当籤役の種類を示すデータ（例えば、「Ｎｏ．」あるいは「当籤番号」）と、各遊技状態において各内部当籤役が決定される抽籤値とが規定される。なお、抽籤値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籤役に対して表示が許可される（対応する）図柄の組合せの種類が対応付けられている。なお、パチスロ機１では、１つの内部当籤役に対して複数の図柄の組合せを対応付けることを可能としており、このような内部当籤役が決定された場合、いずれの図柄の組合せが表示されるかは停止制御によって決定されるものとなっている。

【０１３６】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図２６参照。より詳細には、Ｓ６４の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が６５５３５を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が６５５３５を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる（当該内部当籤役を決定する）。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても６５５３５を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値（当籤確率）に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果（抽籤結果）が０を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

【０１３７】

このように、内部抽籤テーブルにおいては、規定されている抽籤値の数値が大きい内部当籤役ほど決定される確率（当籤確率）が高くなる。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。

【０１３８】

［４－４．停止制御］

上述のとおり、パチスロ機１では、内部当籤役の決定によって表示されることが許可された図柄の組合せのうち、遊技者の停止操作によって最終的にいずれの図柄の組合せを表示させるかが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、決定された内部当籤役の種類のみならず、遊技者の停止操作タイミングや押し順（「停止操作態様」や「停止操作手順」とも称される）によって最終的に表示される図柄の組合せの種類を変動させる（決定する）制御（停止制御）を行うことを可能としている。したがって、主制御回路１００は、各内部当籤役に対して、遊技者の停止操作態様に応じてどのような態様で停止制御を行うかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような停止制御の態様を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として停止テーブルや引込優先順位テーブル（不図示）等を用いている。

【０１３９】

停止テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各図柄位置データに対して、図柄の移動量を示すデータ（例えば、「滑り駒数」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役

が決定された遊技において所定の停止テーブルが選択されたとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置（停止操作が行われたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データ）が「０」であったとする。そして、所定の停止テーブルにおいて、図柄位置データ「０」に規定された滑り駒数が「４」であったとする。そうすると、主制御回路１００は、４図柄分移動した図柄位置（図柄位置データ「４」の位置）でリール３Ｌを停止させる（停止予定位置が「４」となる）ように制御を行う。このように、停止テーブルには、停止させる位置を直接的に決定することを可能とするデータ（滑り駒数）が規定されている。なお、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような停止テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「テーブル制御」と称される。

【０１４０】

引込優先順位テーブルには、表示されることが許可された図柄の組合せが複数ある場合に、いずれの図柄の組合せを優先的に表示させるか（引込むか）を示すデータ（例えば、「引込優先順位」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の引込優先順位テーブルが選択されたとする。ここで、所定の内部当籤役は、図柄組合せＡと図柄組合せＢの表示を許可するものとし、所定の引込優先順位テーブルは、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるように引込優先順位が規定されているものとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置が「０」であったとする。

【０１４１】

そうすると、主制御回路１００は、停止開始位置を含めた最大滑り駒数（例えば、「４」）の範囲内の各図柄位置について、図柄組合せＡを構成する図柄と図柄組合せＢを構成する図柄があるかどうかを検索する。双方の図柄がなければ、予め定められたルール（例えば、より近い位置で停止させる、より遠い位置で停止させる等）にしたがって停止させる位置を決定する。図柄組合せＡを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。図柄組合せＢを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。双方の図柄があれば、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるのであるから、図柄組合せＢを構成する図柄に対応する位置で停止させることを決定する。なお、引込優先順位は、選択された引込優先順位テーブルにしたがって、対象となるリールの回転中に全図柄位置について格納されるようにしてもよいし、対象となるリールに対して停止操作が行われたときに、停止開始位置を含めた最大滑り駒数の範囲内の各図柄位置について格納されるようにしてもよい。また、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような引込優先順位テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「コントロール制御」と称される。

【０１４２】

なお、本実施形態では、「テーブル制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできるし、「コントロール制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできる。あるいは、まず「テーブル制御」を行うことによって停止させる位置を仮決定し、次に「コントロール制御」を行うことによってより適切な停止位置があるかを検索し、検索結果によっては停止させる位置を変更することを可能とする停止制御を実行する構成とすることもできる。

【０１４３】

このように、パチスロ機１では、最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せがどの図柄の組合せとなるかは、例えば、以下の３つの要素に基づいて決定される。

【０１４４】

第１の要素は、決定された内部当籤役（内部抽籤処理の抽籤結果）である。例えば、内部抽籤処理の結果が「はずれ」であった場合、いずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せ、小役に係る図柄の組合せ又はボーナス役に係る図柄の組合せが最終的に有効ライン上に表示されることはない。なお、「はずれ」は、内部当籤役の１つであると捉えることもできるし、内部当籤役が決定されなかった抽籤結果であると捉えることもできる。

【０１４５】
第２の要素は、遊技者の停止操作タイミング（遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置（押下位置））である。例えば、本実施形態においては、最大滑り駒数として図柄４個分が定められているため、内部抽籤処理の結果、いずれかの内部当籤役に当籤していたとしても、表示が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が有効ライン（複数ある場合には各有効ライン）に対して図柄４個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作タイミングによっては当該図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」という。
【０１４６】
第３の要素は、遊技者の押し順（遊技者がストップボタンを操作した順番）である。例えば、本実施形態においては、複数の図柄の組合せが対応付けられた内部当籤役が決定される場合があり、この場合には、遊技者の押し順に応じて最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せが変動する場合がある。なお、このような内部当籤役を「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には「押し順小役」と称されることがある。
【０１４７】
［４－５．遊技状態］
パチスロ機１では、遊技者の有利度合いを変動させるため、あるいは企図した遊技性とするために、遊技を行う状態として種々の遊技状態を設けることが可能となっている。以下、その遊技状態の一例について説明する。
【０１４８】
［４－５－１．ボーナス状態］
パチスロ機１では、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ボーナス状態に移行させる（ボーナス状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなボーナス状態を設けないように構成することもできる。また、複数種類のボーナス役を設けることで、複数のボーナス状態を設けるように構成することもできる。ボーナス役に当籤すると、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで複数回の遊技にわたって当該ボーナス役が内部当籤役として持越された状態（持越状態）が発生する。このようなボーナス役は「持越役」と称されることがある。また、このような持越状態は「（ボーナス）フラグ間」や「（ボーナス）内部中」等と称されることがある。
【０１４９】
ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述のＲＴ状態の一態様として捉えることもできる）。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。
【０１５０】
ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）（ただし持越役ではない）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）、及び普通役物（ＳＢ）（ただし持越役ではない）等を挙げることができる。また、例えば、各ボーナス役に対応するボーナス状態は以下のように構成される。ＲＢ状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は８回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は１２回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＢＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は２８５枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。
【０１５１】

ＣＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＭＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は１５３枚）を超えるメダルの払出があった場合、あるいはＭＢ状態中にＲＢやＳＢに当籤した場合に終了する遊技状態として構成される。ＳＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１５２】

なお、ボーナス状態の作動条件は、ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことのみに限られない。例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動中においては、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動開始時、第一種特別役物の作動中ではない場合の遊技開始時、あるいは第一種特別役物の作動終了時等において自動的に第一種特別役物（ＲＢ）を作動させるように構成することもできる。すなわち、ＲＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＢＢの作動中は常にＲＢの作動中となるように制御することもできる。ここで、ＢＢ作動中のＲＢは「ＪＡＣ」等と称されることがあり、このように自動的にＢＢ作動中のＲＢが作動する仕様は「オートＪＡＣ」等と称されることがある。また、ＢＢの作動中においては、規定されたＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＲＢの作動中となるように制御することもできる。このように対応する図柄の組合せの表示に基づいてＲＢが作動する仕様は「マニュアルＪＡＣ」等と称されることがある。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）と、第二種特別役物（ＣＢ）との関係も同様である。すなわち、ＣＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＭＢの作動中は常にＣＢの作動中となるように制御することもできるし、ＭＢの作動中においては、規定されたＣＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＣＢの作動中となるように制御することもできる。

【０１５３】

［４－５－２．ＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＲＴ状態に移行させる（ＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＲＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＲＴ状態を設けるように構成することもできる。ＲＴ状態は、ＲＴ状態が作動していない状態（非ＲＴ状態）に対してリプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。なお、この場合、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に有利なＲＴ状態は「高ＲＴ状態」や「高確率再遊技状態」等と称され、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に不利なＲＴ状態は「低ＲＴ状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

【０１５４】

ＲＴ状態は、例えば、以下のいずれの移行条件の成立によって移行させることができる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。

（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき

（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき

（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき

（４）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤しておらず（持越されておらず）、ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態中でもない場合において、特定の図柄の組合せが表示されたとき

（５）（３）又は（４）の移行条件成立後に予め定められた回数の遊技が行われたとき

【０１５５】

［４－５－３．ＡＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＡＴ状態に移行させる（ＡＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＡＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＡＴ状態を設けるように構成することもできる。ＡＴ状態は、例えば、上述の押し順役に当籤したときに、遊技者に有利な停止操作の

情報が報知されることにより、ＡＴ状態が作動していない状態（非ＡＴ状態）よりも有利な状態として構成される遊技状態である。

【０１５６】

なお、複数のＡＴ状態を設ける場合、それぞれのＡＴ状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乗せ」ともいう。以下同じ）を可能とする場合には延長のされやすさ等を含む）、停止操作の情報が報知される報知対象役の種類、あるいは停止操作の情報の報知が発生する発生確率等をそれぞれ異なるものとすることで、遊技者の有利度合いを変動させることができる。また、ＡＴ状態の移行条件及び終了条件は、遊技性に応じて適宜設定可能である（ただし後述のリミット処理の実行による終了を除く）。また、ＡＴ状態は、あたかも上述のボーナス状態と同様に扱われる場合があり、この場合には「疑似ボーナス状態」等と称されることがある。

【０１５７】

また、ＡＴ状態の遊技期間は、当該期間が適切に管理される限り、ゲーム数（遊技回数）によって管理されるようにしてもよく（ゲーム数管理）、所定ゲーム数を１セットとし、セット数によって管理されるようにしてもよい（セット数管理）。また、ＡＴ状態中の払出数や純増数（差枚数）によって管理されるようにしてもよい（払出数管理、差枚数管理）。また、ＡＴ状態においてメダルの払出に影響を与える報知（例えば、押し順小役当籤時の押し順ナビ）を行った回数（ナビ回数）によって管理されるようにしてもよい（ナビ回数管理）。また、ＡＴ状態が延長される場合も同様である。また、ＡＴ状態に移行したときに付与される遊技期間と、ＡＴ状態が延長されるときに付与される遊技期間とは異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。また、複数のＡＴ状態を設ける場合、同じ管理手法によって管理されるようにしてもよく、異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。

【０１５８】

［４－５－４．ＡＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、上述の高ＲＴ状態とＡＴ状態を組合せたＡＲＴ状態に移行させる（ＡＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。すなわち、ＡＲＴ状態とは、高ＲＴ状態において行われるＡＴ状態を意味するものであるから、ＲＴ状態として少なくとも低ＲＴ状態と高ＲＴ状態とを設け、高ＲＴ状態に移行させる（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）制御が行われる点でＡＴ状態と相違するものの、基本的な制御はＡＴ状態と同様である（遊技者に有利な停止操作の情報が報知される結果として高ＲＴ状態に移行する（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）ものであれば、ＡＴ状態と同義であるともいえる）。なお、ＡＲＴ状態の移行条件が成立した場合、まずＡＴ状態に移行し、その後高ＲＴ状態に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよいし、高ＲＴ状態及びＡＴ状態に同時（あるいは略同時）に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよい。

【０１５９】

［４－５－５．その他遊技状態］

なお、パチスロ機１では、上述の各種遊技状態以外の遊技状態を設けることもできる。例えば、後述の有利区間中の各モード（図５及び図６参照）であるが、これらも遊技者が遊技を行う状態であって、疑似ボーナス状態としてのＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得るものであることから、これらを遊技状態として捉えることができる。また、同様の観点より、例えば、ボーナス状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得る遊技状態を設けることができる。例えば、ボーナス役に当籤している（持越されている）場合に、停止制御によってボーナス役に係る図柄の組合せが表示されやすい遊技状態と、これよりも当該ボーナス役に係る図柄の組合せが相対的に表示されにくい遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。また、例えば、ボーナス役が所定の確率で当籤する（当籤しやすい）遊技状態と、当該ボーナス役が当該所定の確率よりも低い確率で当籤する（相対的に当籤しにくい）遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。

【０１６０】
また、ＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを変動させ得る手法としては、以下のような手法を採用することもできる。例えば、内部当籤役として「特定役」が決定され得るようにする。当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。
【０１６１】
そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技においてＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接ＡＴ状態に移行させるか否か、あるいは直接当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。あるいは、上述の特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行わない。
【０１６２】
このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。また、このような制限は「ペナルティ」と称されることがある。
【０１６３】
［４－６．遊技区間］
パチスロ機１では、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、上述の遊技状態とは異なる概念で遊技を行う状態として種々の遊技区間を設けることが可能となっている。以下、その遊技区間の一例について説明する。なお、遊技区間は、大別すると非有利区間と有利区間から構成される。
【０１６４】
（非有利区間）
非有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能でない遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。
【０１６５】
（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことはできない。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することはできない。
（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、初期状態として非有利区間が設定される。
（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。
（４）非有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間に移行させるか否かの

判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能であって、導出された結果表示（図柄の組合せ）や非有利区間（あるいは移行前の有利区間）中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことはできない。なお、いずれの内部当籤役が決定されたかは、当籤番号等の直接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできるし、内部当籤役のデータから生成あるいは変換されたサブフラグ（複数の役を１つの判定対象データとしたもの）等の間接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできる。

（５）非有利区間は基本的に１の状態であり、非有利区間内で複数の状態を設定することはできない。例えば、有利区間終了後の非有利区間を非有利区間Ａ、設定変更後の非有利区間を非有利区間Ｂというように異なる状態として設定することはできない。

【０１６６】

（有利区間）

有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能である遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。

【０１６７】

（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことができる。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することができる。

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、その初期状態として有利区間を設定することはできない。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合、当該有利区間を終了させる必要がある。

（４）有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間中に遊技状態（モード）を移行させるか否か、あるいは特定の遊技状態（モード）を延長させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみならず、導出された結果表示（図柄の組合せ）や有利区間中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことができる。なお、参照可能な各種パラメータの他の例としては、例えば、上述の各種パラメータに応じて付与可能なポイント等の特典情報、ボーナス状態の種類、ＲＴ状態の種類、いずれかのリールの停止操作タイミング、あるいは押し順等を挙げることができる。

（５）有利区間内で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、ＡＴ状態へ移行しやすいＣＺ状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなるＡＴ状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態においてＣＺ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＣＺ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＣＺ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＣＺ前兆状態、あるいは通常状態若しくはＣＺ状態においてＡＴ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＡＴ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＡＴ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＡＴ前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。

（６）非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ（状態表示部）の点灯により、有利区間中であることを報知することができる（区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる）。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にＡＴ状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間がＡＴ状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。

【０１６８】

［４－７．リミッタ］

パチスロ機１では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、有利区間が連続して継続する期間について上限（制限）を設けることが可能となっている。このような上限は「リミッタ」と称される。また、本実施形態では、このようなリミッタにより有利区間を終了することを、リミット処理の実行、あるいはリミッタの作動として説明している。以下、そのリミッタの一例について説明する。

【０１６９】

（ゲーム数リミッタ）

ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「１５００」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、１回の遊技が消化される度に１ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「１５００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「１５００」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１７０】

（払出数リミッタ）

払出数リミッタは、有利区間中のメダルの払出数が「２４００」枚となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、メダルの払出がある度に対応する枚数分（より詳細には、払出数からベット数を減じた純増数分）カウントを加算していく。そして、有利区間払出数カウンタの値が規定値（例えば、「２４００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「２４００」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１７１】

また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間の開始時から最もメダル数の絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分をカウントする（すなわち、払出がなかった場合にはカウントを減算していく等）ように構成してもよい。すなわち、払出数リミッタは、有利区間中においてメダルが増加することとなったとき（例えば、ＡＴ状態が開始されたとき）から最大「２４００」枚のメダルの払出があったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成することもできる。また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、上述の純増数ではなく、単に実払出数（すなわち、払出数からベット数を減じないもの）をカウントするものであってもよい。

【０１７２】

なお、パチスロ機１は、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、払出数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、ゲーム数リミッタと払出数リミッタの双方を用いて有利区間のリミット処理を実行してもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタの作動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。

【０１７３】

また、リミッタの種類も、上述のゲーム数リミッタ及び払出数リミッタのみに限られない。例えば、ＡＴ状態中の押し順小役のナビ回数（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報が報知された回数）が所定回数（例えば、「４００」回

）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０１７４】

［４－８．外部信号］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類の外部信号を外部に出力可能な仕様となっている。例えば、ボーナス状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ボーナス状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したボーナス状態中演出を行うことができる。また、例えば、ＢＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＢＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、ＭＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、ＭＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のボーナス状態中演出を行うのみならず、ボーナス回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１７５】

また、例えば、ＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したＡＴ状態中演出を行うことができる。また、例えば、所定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、所定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、特定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、特定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のＡＴ状態中演出を行うのみならず、ＡＴ回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１７６】

また、例えば、ＡＴ状態をセット数管理のＡＴ状態として構成し、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもＡＴ状態の初当り回数と、ＡＴ状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、１回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。

【０１７７】

［４－９．コマンド］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類のコマンドを主制御回路１００から副制御回路２００に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機１では、主制御回路１００と副制御回路２００とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路１００から副制御回路２００の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路１００は、パチスロ機１における状態の変化等を報せるための情報（コマンド）を適時副制御回路２００に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。

【０１７８】

主制御回路１００は、副制御回路２００に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば

、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０１７９】

また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役（入賞作動フラグ）が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード（遊技状態）等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

【０１８０】

［４－１０．演出］

上述のとおり、パチスロ機１では、遊技の興趣を高めるため、有益な情報を遊技者に報せるため、あるいは企図した遊技性とするために、種々の演出を種々の演出装置を用いて実行することが可能となっている。以下、そのような演出の一例について説明する。

【０１８１】

［４－１０－１．メイン側演出］

パチスロ機１では、主制御回路１００側（メイン側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、指示モニタによって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１８２】

（ロック演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出を行い得る。このような演出は、「ロック演出（あるいは単に「ロック」）」と称される他、「フリーズ演出（あるいは単に「フリーズ」）」等とも称される。なお、このようなロック演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のロック演出を行い得るように構成することもできる。

【０１８３】

また、無効とする対象の遊技操作は、例えば、開始操作であってもよいし、停止操作であってもよいし、他の操作であってもよい。例えば、開始操作が所定期間無効にされる場合には、全ての停止操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、例えば、停止操作が所定期間無効にされる場合には、開始操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、複数種類のロック演出を設ける場合には、ロック演出ごとに、遊技の進行が停止される期間（遊技者の遊技操作を無効にする期間）や無効とする遊技操作の種類等が設定されるようにすればよい。

【０１８４】

（リール演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの演出表示態様（変動表示態様のみならず、停止表示態様との組合せを含む）による演出を行い得る。このような演出は、「リール演出」と称される他、「図柄演出」等とも称される。なお、このようなリール演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のリール演出を行い得るように構成することもで

きる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えてリール演出が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれるものとする。

【０１８５】

リール演出は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。したがって、回転速度や最大滑り駒数等を考慮することなく、このような演出動作を行わせる動作パターンを設定することができる。また、動作パターンを複数設定すれば、複数種類のリール演出を設けることができる。また、複数種類のリール演出と複数種類のロック演出との組合せによって、さらに多岐にわたる演出パターンを設定することができる。なお、リール演出に用いられるのは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの任意の１個のみでもよいし、任意の２個であってもよいし、３個全てであってもよい。

【０１８６】

（疑似遊技）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。

【０１８７】

疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。

【０１８８】

ここで、疑似遊技の流れについて、一例を挙げて説明する。疑似遊技は、例えば、以下のような流れで行われる。

（１）遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）

（２）疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）

（３）疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止（疑似遊技中）

（４）ランダム遅延処理を経てから実際に各リールが回転開始（疑似遊技が終了して実際の遊技開始）

【０１８９】

なお、ランダム遅延処理とは、例えば、上述の（３）の状況で特定の図柄が並んで表示された状態となり、そのまま上述の（４）の状況で各リールが通常回転を開始すると、遊技者が特定の図柄を目印として停止操作しやすくなってしまう（いわゆる「目押し」の補助となってしまう）場合があることから、これを是正するために各リールそれぞれに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である（このような遅延期間は「再配置期間」とも称される）。また、上述の（３）及び（４）の状況で各リールが仮停止している場合には、完全に停止していると誤認されないように、各ステッピングモータの励磁制御における位相信号は必ず所定時間（例えば、５００ｍｓ）未満としてリールを順方向と逆方向とに交互に変化させるようにすることが望ましい。

【０１９０】

上述の措置の１つとしては、例えば、上述の（３）の状況で任意の図柄の組合せが仮停止

した場合（３個目のリールが仮停止して全てのリールが仮停止した場合）、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、各リールを上下に微振動させる（揺動させる）ことが挙げられる。なお、位相信号が上述の所定時間未満で変化するものである限り、１個目のリールが仮停止したとき、２個目のリールが仮停止したときには、このような揺動は行われないようにしてもよい。

【０１９１】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超え、かつ表面積が６４２平方ｍｍを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、このような記載部分は、表面積の１／３以上を占めることが望ましい。なお、疑似遊技ランプを制御するのは、主制御回路１００であってもよいし、副制御回路２００であってもよい。

【０１９２】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技中表示を、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、メイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０（あるいはその双方）で行うことが挙げられる。なお、疑似遊技中表示は、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に表示されることが望ましい（本実施形態では、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０のいずれもが操作部よりも上方となっているため、いずれを使用してもよい）。また、疑似遊技中表示は、その説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超えること、表示画面が７インチ未満である場合には表面積が６４２平方ｍｍを超えること、表示画面が７インチ以上である場合には表面積が画面全体の８．２％以上となること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技中表示の説明部分は、当該疑似遊技中表示が疑似遊技中であることを報せるための表示であることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、隠蔽等されることなく遊技者が読み取れる大きさであることが望ましい。

【０１９３】

また、例えば、疑似遊技中（例えば、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間）は、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されないように構成する（当該遊技で指示モニタに停止操作の情報を表示する必要がある場合には、ランダム遅延処理が開始されるタイミングで表示を開始する）ことが望ましい。このようにすれば、疑似遊技中において実際の遊技中であると遊技者が誤認してしまうことをさらに抑制することができる。なお、上述のいずれかの措置がなされていれば、疑似遊技中において、サブ側の演出装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０）では停止操作の情報が報知されるようにしてもよい。また、同様に、疑似遊技中において、サブ側の演出装置では疑似遊技の遊技結果にしたがった（疑似的な遊技操作に連動した）演出が行われるようにしてもよい。

【０１９４】

また、実際の遊技では、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して遊技者の遊技操作、あるいは当該遊技操作が可能な状態となったことに対応する試験信号が出力されるが、疑似遊技中は、遊技者の疑似的な遊技操作あるいは当該疑似的な遊技操作が可能な

状態となったことに対応する試験信号は出力されない。したがって、疑似遊技中は、試験機側で疑似遊技中であることを認識可能とするための試験信号（疑似遊技信号）が出力されるようにしてもよい。なお、試験機用第１インターフェースボード３０１は、主制御基板７１から疑似遊技信号を受信した場合、疑似遊技進行制御用の信号を主制御基板７１に出力することで、主制御基板７１側で疑似遊技が進行されるようにしてもよい（すなわち、試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技進行機能をもたせてもよい）。また、試験機用第１インターフェースボード３０１にこのような疑似遊技進行機能をもたせる場合、当該機能のオン・オフを切替え可能な切替スイッチを設けるようにしてもよい。これにより、パチスロ機１の検定試験（試射試験）において、疑似遊技の演出内容を確認するか否かを任意に設定することが可能となる。

【０１９５】

［４－１０－２．サブ側演出］

パチスロ機１では、副制御回路２００側（サブ側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、メイン表示装置２１０等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１９６】

（通常演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、今回の遊技において完結する（すなわち、１ゲームで終了する）演出を行い得る。このような演出は、「通常演出」と称される他、「単発演出」等とも称される。なお、このような通常演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の通常演出を行い得るように構成することもできる。

【０１９７】

（連続演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、複数回の遊技にわたって連続する（すなわち、複数ゲームの間継続する）演出を行い得る。このような演出は、「連読演出」と称される他、「継続演出」等とも称される。なお、このような連続演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の連続演出を行い得るように構成することもできる。

【０１９８】

（操作連動演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の操作連動演出を行い得るように構成することもできる。また、操作連動演出は、通常演出として構成することもできるし、連続演出として構成することもできる。また、演出操作は、演出用ボタン群に対する操作のみならず、各種遊技操作を含むものとすることができる。

【０１９９】

なお、上述の各種演出は、種々の用途に用いることができる。例えば、設定値、内部当籤役、遊技状態、遊技区間、特典の付与内容、特典が付与されるまでの期間等の示唆ないし報知を行うために用いることができる。また、これらの有利度合いの示唆ないし報知を行うために用いることができる。また、これらの用途もあくまで一例である。

【０２００】

（その他演出）

パチスロ機１では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知（例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等）も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、そ

の旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、忘れ物防止報知は、例えば、有利区間が終了したときや精算操作が行われたときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、エラー状態報知は、エラーが発生してから解消されるまで、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、デモ状態報知は、遊技されていない期間が所定期間となったときや精算操作が行われたときに、空き台であること等が報知されるものとすることができる。

【０２０１】

［５．第１の遊技機］

続いて、図５～図２２を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第１の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第１の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第１の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０２０２】

まず、第１の遊技機では、有効ラインが、上述の「センターライン」の１ラインのみと定義される。また、第１の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「Ｆ＿２ＢＢ」（２枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「２ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている２ＢＢフラグ間と、後述の「Ｆ＿３ＢＢ」（３枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「３ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている３ＢＢフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間とを含んで構成される。また、ボーナス状態は、２ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する２ＢＢ状態と、３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する３ＢＢ状態とを含んで構成される。

【０２０３】

また、第１の遊技機では、２枚のメダルをベットした状態（２枚ベット状態）と、３枚のメダルをベットした状態（３枚ベット状態）とで遊技を行うことが可能となっている。なお、「ベット」とは、遊技に供するため、遊技者が２枚又は３枚のメダルをメダル投入口５に対して投入すること、遊技者がＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してクレジットから２枚又は３枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に２枚又は３枚分のメダルが掛けられることのいずれもが含まれる。

【０２０４】

［５－１．第１の遊技機の遊技性］

続いて、図５～図８を参照して、第１の遊技機における遊技の流れについて説明する。なお、図５は、第１の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図であり、図６は、第１の遊技機における各モードの一例を説明するための図であり、図７及び図８は、第１の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。

【０２０５】

図５に示すように、第１の遊技機では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及び有利区間に大別され、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・疑似ボーナス）が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間と同様であるが、後述するように、モード移行が行われる点において非有利区間とは異なる。

【０２０６】

すなわち、非有利区間は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期

状態としての制御状態であり、演出区間は、モード移行等によって増加区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。

【０２０７】

一方、増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、増加区間は、遊技者がメダルを増加させることができる有利状態としての制御状態である。なお、演出区間と増加区間とはともに有利区間であり、これらの区間を相互に移行することで一連の有利区間として構成されるものである。

【０２０８】

なお、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路１００による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０２０９】

非有利区間サブフラグ「リプベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）、「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）、及び「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。なお、非有利区間においても、有利区間と同様に、当籤時サブフラグと入賞時サブフラグが決定され得るように構成することもできる。また、これらの対応関係も上述のものに限られない。

【０２１０】

また、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０２１１】

有利区間当籤時サブフラグ「ベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。

【０２１２】

有利区間入賞時サブフラグ「通リプ１」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリプ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通リプ２」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイ

Ａ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「平行リプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リプ」である場合）に決定される。

【０２１３】

ここで、第１の遊技機では、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では、「平行リプ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。

【０２１４】

すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定されるようになっている。そして、第１の遊技機では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図８（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。

【０２１５】

なお、第１の遊技機では、例えば、３ＢＢフラグ間であるか、あるいは２ＢＢフラグ間であるかに応じて、有利区間入賞時サブフラグが変動する役として「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）を例に挙げて説明しているが、有利区間入賞時サブフラグが変動する態様はこれに限られない。例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」（Ｎｏ．「１２」）であるとき、３ＢＢフラグ間である場合と、２ＢＢフラグ間である場合とで停止制御を異ならせることにしているので、このような役に当籤した場合、メダルの払出数を変動させず（あるいは変動させるようにしてもよい）、表示される図柄の組合せが異なるようにし、これによって異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２１６】

また、例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるとき、いずれのフラグ間（非フラグ間）であるかにかかわらず、押下位置（停止操作タイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２１７】

また、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、停止操作が特定の態様（この特定の態様は、例えば、停止操作が予め定義された打順（正解押し順）で行われる態様、押下位置（停止操作のタイミング）が適切である態様、及びこれらの組合せの態様、いずれの態様であってもよい）で行われた場合には「平行リプ」の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合には「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示されるようにし、これにより異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２１８】

すなわち、第１の遊技機では、特定役に関し、ベット数、遊技状態、停止操作の態様、あるいはこれらのうちいずれかの組合せによって、最終的な停止表示態様が異なる場合があることを可能とし、異なった停止表示態様に応じて異なる二次情報を決定可能とし、それによって有利度合いを変動可能とする態様全てを適用することができる。

【０２１９】
第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図５中、「有利区間開始」）と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図５中、「有利区間開始＋疑似ボーナス開始」）とがある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

【０２２０】
ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊技機において、モードは、演出区間（通常遊技）における増加区間（疑似ボーナス）移行（付与）の期待度を変動させるための制御情報（遊技状態や制御状態と言い換えてもよい）であり、演出区間（通常遊技）においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。

【０２２１】
スタートモードは、非有利区間から有利区間（演出区間）に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者に不利となる。

【０２２２】
通常Ａモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。また、図６中、「疑似ボーナス後約９９９Ｇ」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Ａモード又は終了Ｂモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Ａモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「９６５ゲーム」＋終了Ａモード又は終了Ｂモードでの遊技期間「３２ゲーム」＋非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Ｂモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。

【０２２３】
通常Ｂモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ｂモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。

【０２２４】
天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図７の（ｃ）参照）ものの、天井ゲーム数は「４６６ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図８の（ｆ）参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。

【０２２５】

チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「２２２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。

【０２２６】

終了Ａモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ａモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。

【０２２７】

終了Ｂモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ｂモードでは、終了Ａモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、「終了モード」と総称することもできる。

【０２２８】

保障モードは、天国Ｃモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。すなわち、天国Ｃモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようするモードとして位置付けられる。

【０２２９】

天国Ａモードは、疑似ボーナスが連荘する（ＡＴ状態が、ＡＴ状態中に延長（上乗せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乗せ）することも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図６においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（１，３，５）であるとき、天井モードループ率が７５％程度となり、設定値が偶数（２，４，６）であるとき、天井モードループ率が６７％程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Ｂモード及び天国Ｃモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。

【０２３０】

天国Ｂモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。

【０２３１】

天国Ｃモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり

高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモード及び天国Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードは、「天国モード」と総称することができる。

【０２３２】

なお、上述の各モードは、あくまでも一例を示すものであり、モードの構成はこれに限られない。上述の各モード以外のモードを設定することもできるし、上述の各モードのうち一部のモードを設定しないようにすることもできる。

【０２３３】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されている場合よりも増加区間への移行割合が高かったり、増加区間への移行に要する平均ゲーム数が短くしたりする等の仕様、あるいは非有利区間が最も増加区間にしやすい仕様とすることもできる。このようにすることで、設定変更後等の非有利区間であることが確定する状態においても遊技を行うインセンティブが生まれるため、開店時からでも遊技を開始する動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときに区間ランプの点灯が終了した場合であっても、最も不利な状態となることが確定しないため、このようなときでも遊技が継続される動機づけとなる。また、ここまで、演出区間は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であるとして説明したが、増加区間と比べて不利な態様（例えば、報知の頻度を下げたり、報知の対象となる役を変更したりする等）であれば、停止操作の情報が報知される遊技状態とすることもできる。

【０２３４】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図７の（ｃ）中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【０２３５】

なお、第１の遊技機では、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には今回遊技の開始時に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には次回遊技の開始時に、遊技操作（停止操作）が一定期間無効とされるとともに、当該無効期間において、メイン表示窓４に「赤７」図柄が揃って表示されるリール演出（「赤７揃い」演出）が行われた後、疑似ボーナスが開始され、「赤７揃い」演出が行われた遊技で、停止操作の情報を報知する必要がある場合には、少なくとも当該無効期間が終了して遊技操作（停止操作）が有効となるとき（それ以前でもよいが、上述のランダム遅延処理が開始されるよりも前のタイミングではないとき）に、停止操作の情報の報知が行われるようになっている。

【０２３６】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（当籤時）が行われた場合、後述の疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）、モード移行抽籤（入賞時）、及びモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【０２３７】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、有利区間入賞時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、入賞役が決定され、当該入賞役に応じて有利区間入賞時サブフラグが決定された以降の当該遊技中（次回遊技開始前）の所定のタイミングで、有利区間入賞時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。

【０２３８】

なお、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、疑似ボーナスに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で疑似ボーナスに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【０２３９】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（入賞時）が行われた場合、後述のモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【０２４０】

なお、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【０２４１】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。

【０２４２】

演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。

【０２４３】

なお、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）及び疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。また、モード移行抽籤（当籤時）及びモード移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。

【０２４４】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。

【０２４５】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図５中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、終了Ａモード又は終了Ｂモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が消化された場合（図５中、「有利区間終了（終了Ａ・Ｂ経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図１６に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２４６】

増加区間（疑似ボーナス）では、当該疑似ボーナスが開始されるときに、天井短縮抽籤が行われる。具体的には、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、当該疑似ボーナス終了後の天井ゲーム数を短縮するか否かが決定される。なお、図８の（ｅ）中、「非当籤」は、天井ゲーム数を短縮させないことを意味し、「当籤（天井ゲーム数＝０更新）」は、当該疑似ボーナス終了後、モードにかかわらず、セットされる天井ゲーム数を「０」とする（短縮させる）ことを意味する。なお、天井短縮抽籤は、疑似ボーナスが開始されるときのみならず、疑似ボーナス中は毎遊技行われるようにすることもできる。

【０２４７】

天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させないことが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、後述の１Ｇ連ストックも保有していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。一方、天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させることが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、天井ゲーム数として「０ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、天井ゲーム数の到達により疑似ボーナスが開始されたことになるため、上述のモード移行抽籤（天井時）が行われる。

【０２４８】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」又は「中チェ」が決定された遊技において）、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、上記以外の有利区間当籤時サブフラグが決定された場合にも、移行先モードが決定されるようにしてもよいが、この場合、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが

移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２４９】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この場合、上記と同様、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２５０】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに、１Ｇ連抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、１Ｇ連を発生させるか否かが決定される。なお、図７の（ｄ）中、「非当籤」は、１Ｇ連を発生させないことを意味し、「当籤（１Ｇ連＋１）」は、１Ｇ連を発生させる権利（１Ｇ連ストック）が１個付与される（１Ｇ連ストックカウンタが１加算される）ことを意味する。なお、１Ｇ連ストックは、１Ｇ連ストックカウンタによって複数個（最大２５５個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、１回の疑似ボーナス中に複数個の１Ｇ連ストックが付与される場合もある。また、１回の１Ｇ連抽籤で、複数個の１Ｇ連ストックが付与され得るように、１Ｇ連抽籤テーブルを構成することもできる。

【０２５１】

疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、１Ｇ連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上でない場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有していない場合）、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

【０２５２】

なお、天井短縮抽籤に当籤し、１Ｇ連ストックも保有している場合、天井短縮抽籤の結果が優先され、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行された後、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよいし、１Ｇ連ストックが優先され、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行された後、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよい。後者の場合、天井短縮があることを持越せる情報を別途記憶しておけばよい。

【０２５３】

第１の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「５５ゲーム」間継続し、最大２７５枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似ＢＢ（ビッグボーナス）」として構成し、他に「２２ゲーム」間継続し、最大１１０枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、１Ｇ連抽籤において、疑似ボーナスに移行させること（権利を付与すること）が決定される際には、その種類（例えば、「疑似ＢＢ」とするのか、「疑似ＲＢ」とするのか）が所定確率（例えば、５０％ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似ＲＢ」は、「疑似ＢＢ」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑

似ＢＢ」よりも価値が低い）ものとすればよいため、例えば、継続ゲーム数は「疑似ＢＢ」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似ＲＢ」を開始させる際には、メイン表示窓４に「ＢＡＲ」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤７－赤７－ＢＡＲ」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なＡＴ状態やＡＲＴ状態として構成することもできる。

【０２５４】

また、疑似ボーナス中に、後述の図１６に示すリミット処理の実行条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「リミット処理による有利区間終了」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２５５】

なお、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に３枚ベット状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合、２枚ベット状態ではメダルが増加しないように構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない。すなわち、第１の遊技機では、２枚ベット状態で遊技を行うと基本的に遊技者は不利となるように構成されている。

【０２５６】

ここで、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、有利区間（ＡＴ）に関する抽籤（例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤）や処理（例えば、天井ゲーム数の更新等）は行われないものの、上述のゲーム数リミッタ用の有利区間ゲーム数カウンタや、上述の払出数リミッタ用の有利区間払出数カウンタの更新は行われるものとすることが望ましい。これらのリミッタは、有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を制限することで射幸性を適切に抑制する機能を有するものであることから、仮に、２枚ベット状態ではこれらのカウンタが更新されないものとすると、２枚ベット状態での遊技が介在することで設定された有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を超えてしまう場合が生じ、その結果適切に射幸性を抑制できない場合が生じ得るためである。それゆえ、リミッタ用のカウンタは、ベット数不問で毎ゲーム更新可能に構成されることが望ましい。

【０２５７】

また、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に非ボーナス状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、ボーナス状態（２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態）で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中にボーナス状態となった場合、ボーナス状態は非ボーナス状態（より詳細には非ボーナス状態の３枚ベット状態）よりもメダルの増加期待値が低い状態として構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない場合もある。すなわち、第１の遊技機では、ボーナス状態で遊技を行うと遊技者は不利となる場合があるように構成されている。

【０２５８】

それゆえ、第１の遊技機では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うことが推奨される構成となっている（本実施形態では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態を「推奨遊技状態」として説明し、その他の状態を「非推奨遊技状態」として説明する場合がある）。すなわち、第１の遊技機では、２ＢＢは２枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、２ＢＢフラグ間において２ＢＢに係る図柄の組合せは２枚ベット状態でのみ入賞し、３枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、３ＢＢは３枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、３ＢＢフラグ間において３ＢＢに係る図柄の組合せは３枚ベ

ット状態でのみ入賞し、２枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、２ＢＢフラグ間では３ＢＢが当籤する場合はなく、３ＢＢフラグ間では２ＢＢが当籤する場合はない構成となっている。

【０２５９】

そして、第１の遊技機では、これらの構成を用いて、例えば、非フラグ間の２枚ベット状態で２ＢＢを当籤させて（２ＢＢを入賞させず）２ＢＢフラグ間とした後、３枚ベット状態で遊技を行えば、ボーナス役を入賞させるか否かを気にすることなく、上述の推奨遊技状態で遊技を行うことが可能となっている。

【０２６０】

上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。

【０２６１】

なお、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードの場合であっても、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合よりも低い確率（例えば、１／６４）で、天井ゲーム数が短縮されることが決定されるようにしてもよい。

【０２６２】

また、天井ゲーム数を短縮する態様も上述のものに限られない。例えば、「３２ゲーム」をそれより少ない所定ゲーム（０～３１ゲーム）に短縮すれば、同様の作用効果を発揮できることから、天井短縮抽籤に当籤したときに短縮するゲーム数がさらに決定されるようにしてもよいし、天井短縮抽籤において、何ゲーム分短縮するのかを予め決定するようにしてもよい。

【０２６３】

また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるときには、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。

【０２６４】

また、上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、１Ｇ連抽籤が行われる。ここで、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルをみると、現在のモードがいずれのモードであっても、１Ｇ連ストックが付与される場合があるようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるか否かにかかわらず、疑似ボーナスを継続させるための権利が付与可能となっている。

【０２６５】

なお、当該権利を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるときには、天井短縮抽籤が行われることを考慮して１Ｇ連抽籤が行われないようにし、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードであるときに１Ｇ連抽籤が行われるようにすることで、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制してもよい。

【０２６６】

また、１Ｇ連抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス以外の有利区間（演出区間）においても、１Ｇ連抽籤が行われるようにし、その結果ストックされた１Ｇ連ストックは、次の疑似ボーナスにおいて消化されるようにしてもよい。

【０２６７】
なお、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２６８】
このように、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度有利状態に制御されることが確定している場合（例えば、天国モードの場合）、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の遊技期間が制限される場合（例えば、リミット処理が実行される場合）であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。
【０２６９】
また、第１の遊技機では、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定していない場合（例えば、終了モードの場合）であっても、権利（例えば、１Ｇ連ストック）の付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。
【０２７０】
また、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿確定チェリー」又は「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤の結果、天国Ｃモードに移行することが決定された場合には、１／２の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。
【０２７１】
ここで、「確定役」は、疑似ボーナス移行も確定する役であることから（図７の（ｃ）参照）、遊技者は特別ロック演出が実行されると、疑似ボーナス移行及び天国Ｃモード移行があったことが認識できるようになっており、遊技者にとって非常に興趣が高まるようになっている。特別ロック演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、メイン演出表示部２１において、通常は表示されない特別映像等が表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者

に委ねることもできる）。
【０２７２】
ただし、第１の遊技機では、後述の図１６に示すように、例えば、天国Ｃモードに滞在していたとしても、リミット処理の実行によって有利区間が強制的に終了される場合があることから、上述の特別ロック演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。
【０２７３】
そこで、第１の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものに書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。
【０２７４】
なお、特別ロック演出の実行が制限される態様は上述のものに限られない。例えば、特別ロック演出の実行が制限される上限の回数を「１回」ではなく、「２回」や「３回」として定めてもよい。すなわち、特別ロック演出の実行は制限されるが、その上限は複数回として定めてもよい。これは、特別ロック演出１回あたりの出玉の期待値に応じて適宜設定することができる。
【０２７５】
また、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件も上述のものに限られない。すなわち、上記では、「確定役」の当籤を契機として、モード移行が行われ、当該モードが天国Ｃモードであったことを条件として、特別ロック演出が実行されるか否かの決定を行うようにしているが、例えば、「確定役」の当籤以外の契機によっても天国Ｃモードに移行する場合があることから（図８の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、所定確率（「確定役」の当籤を契機とする場合と同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい）で特別ロック演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。
【０２７６】
また、例えば、「確定役」の当籤を契機として、まず、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、特別ロック演出が実行されることが決定された場合に、天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。すなわち、天国Ｃモードに移行することが決定されたことに応じて特別ロック演出が実行されるようにしてもよいし、特別ロック演出が実行されることが決定されたことに応じて天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。
【０２７７】
また、例えば、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件として、有利区間中の遊技の進行度合いを採用してもよい。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」未満であるとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」未満であるときには、上記のように特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われ、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」以上となったとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」以上となったときには、以降同じ一連の有利区間においては、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われないようにすることもできる。
【０２７８】
このように、第１の遊技機では、一連の有利区間の遊技期間が一定期間に制限される（後

述の図１６参照）。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２７９】

また、第１の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２８０】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に応じた二次情報（例えば、有利区間当籤時サブフラグ）を決定可能であるとともに、表示される図柄の組合せに応じた二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能とし、それぞれ決定された二次情報に応じて、遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としている。

【０２８１】

このように、第１の遊技機では、内部当籤役が決定された際のみならず、図柄の組合せが表示された際にも有利状態の付与に関する期待感を与えることができるため、有利状態の付与に関する遊技性を多様化することができる。

【０２８２】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に対応する情報と、表示された図柄の組合せに対応する情報と、をともに共通の二次情報として管理しているため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制することができる。

【０２８３】

また、第１の遊技機では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば３ＢＢ）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、２ＢＢ）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることを可能としている（後述の図１５参照）。

【０２８４】

そして、第１の遊技機では、所定図柄の組合せが表示された場合と、特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報を決定可能としている。すなわち、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。

【０２８５】

また、第１の遊技機では、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能とする。

【０２８６】

ここで、第１の遊技機では、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとは、ともに再遊技に係る図柄の組合せであることから、いずれが表示された場合であっても再遊技の作動という同じ特典が付与されることとなる。

【０２８７】
なお、同じ特典を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、特定役を遊技価値の付与に係る特定小役として構成する。そして、特定小役に当籤した場合、例えば、第１特別許可状態であれば、１枚（この値は任意であり、ベットされた遊技価値以下の他の値であってもよいし、ベットされた遊技価値を超える値であってもよい）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第２特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。
【０２８８】
また、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとをともに「はずれ」の図柄の組合せ（もっとも、有利状態を付与するか否かを決定可能とするため、純粋な「はずれ」の場合とは異なる図柄の組合せであることは識別可能な図柄の組合せとする）として構成するようにしてもよい。この場合であっても、価値が同じである点にかわりはない。
【０２８９】
このように、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。また、特定役が決定された遊技では、いずれの特別許可状態となっていても同じ特典が付与されることから、遊技性を変動させる場合であっても、遊技者が直接的な不利益を被ってしまうこと防止することができる。
【０２９０】
また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。
【０２９１】
そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。
【０２９２】
また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態である場合には、停止操作態様にかかわらず所定図柄の組合せを表示させ、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させ、特定の態様で停止操作が行われないときには所定図柄の組合せを表示させるようにしてもよい。
【０２９３】
この場合、特定役は、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（本実施形態では、これを「押下位置○」や「押下位置正解」等として説明する場合がある）に特定図柄の組合せが表示され、停止操作のタイミングが適切でない場合（本実施形態では、これを「押下位置×」や「押下位置不正解」等として説明する場合がある）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２９４】
また、上述のとおり、特定役は特定小役として構成することも可能であり、この場合、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（押下位置○の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、停止操作のタイミングが適切でない場合（押下位置×の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊

技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９５】

また、特定役が１種類であると、停止操作のタイミングが適切となるタイミングも限定されてしまうため、停止操作のタイミングが適切となるタイミングが異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが第１のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第１のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミングとは異なる第２のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第２のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミング及び第２のタイミングとは異なる第３のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第３のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役と、が設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。

【０２９６】

また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９７】

また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９８】

また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適

切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。

【０２９９】

ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

【０３００】

また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、所定図柄の組合せが表示された場合よりも、特定図柄の組合せが表示された場合のほうが、有利状態が付与される可能性が高くなっている。すなわち、３枚ベットすることを前提とすれば、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）は、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）よりも有利状態の付与が優遇される状態である。

【０３０１】

また、第１の遊技機では、所定役（例えば、後述の「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、８枚の払出となる図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態であれば、打順が予め定義された正解押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、１枚の払出となる図柄の組合せ）が表示されるように構成されている。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第１特別許可状態は、第２特別許可状態よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【０３０２】

すなわち、遊技者が、非推奨遊技状態であっても３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されないものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されるため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に少ない状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくいといった状態は、例えば、「安定状態」と定義することができる。

【０３０３】

一方、遊技者が、推奨遊技状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されるものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されないため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に多い状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすいといった状態は、例えば、「荒波状態」と定義することができる。

【０３０４】

ここで、安定状態と荒波状態の２つの状態を創出する手法は上述のものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「荒波状態」よりも高める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「荒波状態」よりも低める。また、「荒波状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「安定状態」よりも低める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「安定状態」よりも高める。このようにすれば

、「安定状態」では、疑似ボーナスに初当りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述のとおり、２ＢＢフラグ間と３ＢＢフラグ間とで変動するものとしてもよいし、これとは異なる（すなわち、３ＢＢフラグ間で優遇しない）ものとしてもよい。

【０３０５】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図９を参照して、第１の遊技機の図柄配置構成について説明する。図９は、第１の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図９に示すように、第１の遊技機では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０３０６】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

続いて、図１０～図１５を参照して、第１の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図１０は、第１の遊技機の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図１１～図１４は、第１の遊技機の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。また、図１５は、第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。すなわち、以下では、第１の遊技機において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様（すなわち、打順や停止操作タイミング等）に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる）が表示されるのか等について説明する。

【０３０７】

まず、第１の遊技機では、後述の内部抽籤処理（図２６参照）において、図１０に示す各内部当籤役が、図１０に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図１０中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図１１～図１４中、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＥＰ」は、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＦＲＵ」は、小役に係る図柄の組合せを示している。

【０３０８】

「Ｆ＿２ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、２枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、３枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。２枚ベット状態で、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは２ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０１」が表示され、２ＢＢ状態（２ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、２ＢＢフラグ間であっても３枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。

【０３０９】

「Ｆ＿３ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。３枚ベット状態で、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは３ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０２」が表示され、３ＢＢ状態（３ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、３ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０２」が表示される場合はない。

【０３１０】

なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は３枚ベットのみ）。２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態中は、常に第一種特別役物であるＲＢが作動している状態（ＲＢ状態）に制御

される。なお、ＲＢ状態は、作動してから２回の入賞が発生又は２回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第１の遊技機において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、３ＢＢ状態の終了条件は、３ＢＢ状態において１７６枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

【０３１１】

ここで、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態が終了したときには、特殊モード移行処理が行われる。例えば、ボーナス状態に移行したとき（ボーナス状態中は、モード移行が行われないため、ボーナス状態が終了したときと同義）のモード、すなわち、現在のモードが「スタートモード」であれば、移行先のモードは「スタートモード」となる。また、現在のモードが「通常Ａモード」「通常Ｂモード」「天国準備モード」「チャンスモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「通常Ａモード」となる。また、現在のモードが「終了Ａモード」「終了Ｂモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「終了Ａモード」となる。また、現在のモードが「保障モード」「天国Ａモード」「天国Ｂモード」「天国Ｃモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「保障モード」となる。

【０３１２】

「Ｆ＿リプレイＡ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び２ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７２」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７１」は、「下段リプ」と総称することができ、「ＲＥＰ７２」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、３ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ７３」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【０３１３】

「Ｆ＿リプレイＢ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、いずれの状態であっても停止操作態様にかかわらず「平行リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３１４】

「Ｆ＿チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ２８」、「ＲＥＰ６０」～「ＲＥＰ６３」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであることから、これらを「チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ５７」～「ＲＥＰ５９」）が表示され、再遊技が付与される。

【０３１５】

「Ｆ＿確定チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば

「ＲＥＰ４２」～「ＲＥＰ５６」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであって、例えば、「ＲＥＰ４２」のように、他のリールにおいて遊技者が期待を高めることができる図柄も表示されることから、これらを「確定チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、上述の「チェリーリプ」や「ＲＥＰ２９」～「ＲＥＰ４１」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３１６】

「Ｆ＿中段チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ１５」～「ＲＥＰ１９」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を中段に表示させるものであることから、これらを「中段チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ２０」～「ＲＥＰ２７」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３１７】

「Ｆ＿リーチ目」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ０１」～「ＲＥＰ１４」のいずれか（これらは、慣習上、遊技者にとって有利な状態への移行を確定報知する（ないし示唆する）ことが可能な図柄の組合せとして構成されており、これらを「リーチ目リプ」を総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３１８】

「Ｆ＿スイカ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、各リールについて押下位置○であれば、「ＦＲＵ１０」～「ＦＲＵ１２」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示させるものであることから、これらを「スイカ」と総称することができる）が表示され、３枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば、「ＦＲＵ０８」及び「ＦＲＵ０９」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示されるものでないため、これらを「スイカこぼし」と総称することができる）が表示され、１枚のメダルが払出される。なお、押下位置×の場合、取りこぼしを発生させてメダルの払出が０枚となるように構成することもできる。

【０３１９】

「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ａ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ａ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ａ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押

し順ベルＡ」と総称することができる。
【０３２０】
図１５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。
【０３２１】
「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ｂ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押し順ベルＢ」と総称することができる。
【０３２２】
図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。
【０３２３】
また、図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（３枚ベット状態の非フラグ間、３枚ベット状態の２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。
【０３２４】
「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。
【０３２５】
「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０３２６】
なお、図１０に示す内部抽籤テーブル、図１１～図１４に示す図柄組合せテーブル、及び図１５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。
【０３２７】
例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。
【０３２８】
［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］
続いて、図１６を参照して、第１の遊技機のリミット処理構成について説明する。図１６は、第１の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図１６に示すように、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。
【０３２９】
通常リミット処理（ゲーム数）は、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１５００回行われたとき）に実行される。なお、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間ゲーム数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚のいずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間ゲーム数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。
【０３３０】
通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの遊技期間に係る情報、天井ゲーム数や天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値等の当該有利区間中に得られた各種情報や当該有利区間を制御するために必要であった各種情報）も全てクリア（初期化）される。
【０３３１】
通常リミット処理（払出数）は、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２４００枚を超えたとき）に実行される。なお、有利区間払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間払出数カウンタは、

ベット数が２枚及び３枚いずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、例えば、有利区間中に「はずれ」や「取りこぼし」が発生した際、実払出数（例えば、「－２枚」又は「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。したがって、有利区間が開始してからメダルが増加せず減少していった等の場合には、負の値となることもある（あるいは、負の値となる場合には常に「０」が維持されるように構成することもできる）。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の払出されたメダル数の最下点から定義された最高点（差枚数：２４００枚）までを計数することが可能となっている。

【０３３２】

通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３３】

特殊リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１４４５回行われたとき）に実行される。なお、制御用ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用ゲーム数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用ゲーム数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。もっとも、制御用ゲーム数カウンタを、有利区間ゲーム数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３３４】

特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３５】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（ゲーム数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３６】

ここで、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）有利区間ゲーム数カウンタの値は「１５００」であるのに対し、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「１４４５」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大遊技数（継続可能期間）は「５５ゲーム」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。

【０３３７】

すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、遊技の興

趣を低下させてしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止している。

【０３３８】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋猶予期間（２ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、疑似ボーナスに移行する前に前兆状態を経由する等の仕様の場合であって、この前兆状態の最大遊技数が「４ゲーム」である場合、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋最大前兆期間（４ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（ゲーム数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３３９】

特殊リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２１２５枚を超えたとき）に実行される。なお、制御用払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用払出数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用払出数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。

【０３４０】

また、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「はずれ」が発生した際、実払出数（例えば、「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。もっとも、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「取りこぼし」発生した際（少なくとも、メダルの払出数の最大値から差分が発生した際）には、「取りこぼし」（あるいは、差分）が生じなかったものとして、メダルの払出数を計数する。具体的には、例えば、３枚ベットで「押し順ベルＡ」に当籤した遊技において、打順が適切である場合にはメダルの払出数（最大値）は「８枚」（差枚数としては「＋５枚」）となる一方、打順が適切でない場合、押下位置が適切であればメダルの払出数は「１枚」（差枚数としては「－２枚」）となり、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生してメダルの払出数は「０枚」（差枚数としては「－３枚」）となるが、制御用払出数カウンタは、当該遊技においていずれの場合であっても、差枚数「＋５枚」を計数する。

【０３４１】

また、例えば、２ＢＢ状態や３ＢＢ状態が作動する等して、有利区間払出数カウンタの値が制御用払出数カウンタの値よりも大きくなった場合には、制御用払出数カウンタの値は、有利区間払出数カウンタの値に補正される。なお、制御用払出数カウンタを、有利区間払出数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３４２】

特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく

、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３４３】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（払出数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３４４】

ここで、通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）有利区間払出数カウンタの値は「２４０１」であるのに対し、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「２１２６」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大獲得枚数（付与可能遊技価値量）は「２７５枚」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の付与可能遊技価値量が考慮されたものとなっている。

【０３４５】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。

【０３４６】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間２回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚×２セット＝５５０枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）＋猶予期間に相当する遊技価値量（８枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（払出数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３４７】

準リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「５５」（すなわち、疑似ボーナスの継続可能期間）を乗じた値を加算し、加算結果が「１３９０」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「５５×２＝１１０」となるから、制御用ゲーム数カウンタの値が「１２８０」となったときに準リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）こととなる。

【０３４８】

準リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に

「２７５」（すなわち、疑似ボーナスの付与可能遊技価値量）を乗じた値を加算し、加算結果が「１８５１」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「２７５×２＝５５０」となるから、制御用払出数カウンタの値が「１３０１」となったときに準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）こととなる。なお、準リミット処理（ゲーム数）と準リミット処理（払出数）とは、ともに同じ内容の規制を行うものであるから、一方の作動条件が成立して作動した後は、もう一方の作動条件が成立したとしても重複して作動する必要ないものとなっている。

【０３４９】

準リミット処理（ゲーム数）、又は準備リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、疑似ボーナス中は、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤が実行されなくなる。すなわち、増加区間における遊技期間の延長が抑制される。なお、増加区間における遊技期間の延長が抑制される手法はこれに限られない。例えば、上述の１Ｇ連抽籤において、１Ｇ連の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよいし、上述の天井短縮抽籤において、天井短縮の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよい。すなわち、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤そのものは実行されるが、これらの抽籤に当籤しにくくなるようにしてもよい。また、例えば、準リミット処理（ゲーム数）の実行後の演出区間では、疑似ボーナス移行抽籤において当籤となる抽籤値を低くして、疑似ボーナスに移行しにくくしてもよい。あるいは、モード移行抽籤において遊技者に有利なモード移行が決定される抽籤値を低くして、疑似ボーナスが連荘しにくくしてもよい。

【０３５０】

また、準リミット処理（ゲーム数）、又は準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」（図７の（ａ）参照）の当籤時に特殊処理が行われるようになっている。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」として説明する場合がある）である場合を例に挙げて説明する。

【０３５１】

準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤（次回遊技）」が決定される（図７の（ｃ）参照）。また、第１の遊技機では、左リール３Ｌの「チェリー」図柄が遊技者にとって期待度の高い図柄となっているので、停止操作の情報が報知されない遊技にあっては、遊技者は左第１停止で、かつ「チェリー」図柄を狙って（目安として「ＢＡＲ」図柄を狙って）して停止操作を行うことが一般的な手順となっている。したがって、一般的な手順で遊技が行われる場合、「確定チェリー」当籤時には、まず、左第１停止で左リール３Ｌの下段に「チェリー」図柄が停止される。なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」が当籤した場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）をすべき旨の報知が行われるようにしてもよい。また、「当籤（次回遊技）」は、次回遊技から疑似ボーナスが開始されるものに限られず、次回遊技以降の遊技から疑似ボーナスが開始されるものであってもよい。

【０３５２】

ここで、技量のある遊技者は、さらに「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別するために、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいても「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行う。その結果、各リールの中段に「ＢＡＲ」図柄が揃い、「確定チェリー」に当籤したことが認識できる（例えば、図１１中、「ＲＥＰ４２」参照）。一方、技量のない遊技者は、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行わない、あるいは行えないことにより、停止表示態様からは「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別できない場合がある（例えば、図１１中、「ＲＥＰ２８」参照）。

【０３５３】

なお、第１の遊技機では、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合、特別入賞音が出力されるようになっている。また、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合にも、特別入賞音が出力されるようになっている。なお、特別入賞音の出力は、１００％の確率で行われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、５０％の確率）で行われるようにしてもよい。

【０３５４】

いずれにしても、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合には、次回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３５５】

一方、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において一旦、「当籤（次回遊技）」は決定されるものの（図７の（ｃ）参照）、特殊処理の実行により、この決定結果が「当籤（今回遊技）」に書き換えられる。そして、今回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３５６】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリプ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第１の遊技機では、右第１停止（「打順５」及び「打順６」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図１５参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリプ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リプ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板７１）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板７２）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

【０３５７】

なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、「確定チェリー」に当籤した場合であって、特殊報知が行われたにもかかわらず、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合には、特別入賞音は出力さない。

【０３５８】

また、第１の遊技機では、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合、基本的には停止操作の手順が報知されない。このため、停止操作の手順が報知されて「中段リプ」が表示されるのが上述の特殊報知が行われた場合のみであるとすると、このような状態が発生した場合には、いずれかの準リミット処理が作動したことを遊技者に明確に認識されてしまい、その結果遊技の興趣を低下させてしまう可能性もある。したがって、有利区間中においては、いずれかの準リミット処理が作動しているか否かにかかわらず（あるいは、いずれかの準リミット処理の作動後からであってもよい）、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に、所定確率で特殊報知と同様の報知が行われるようにしてもよい。このようにすれば、特殊報知が行われることに対して遊技者が不自然に感じてしまうこと防止することができる。また、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に特殊報知と同様の報知が行われるのは、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合としてもよい

。また、この場合、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合の疑似ボーナス移行抽籤では、所定確率で「当籤（今回遊技）」が決定され得るようにしてもよい。

【０３５９】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【０３６０】

また、有利区間の遊技期間を監視するための手法も上述のものに限られない。例えば、有利区間の遊技期間を監視するために「ナビ回数」を用いるとしたならば、上記と同様に、通常リミット処理（ナビ回数）や特殊リミット処理（ナビ回数）、あるいは準リミット処理（ナビ回数）が実行されるようにすることもできる。すなわち、有利区間の遊技期間を監視するために値を計数可能な要素（パラメータ）であればどのような要素も採用することができ、採用した要素に対して、通常リミット処理が実行される値と、特殊リミット処理が実行される値と、準リミット処理が実行される値と、を規定することで、上述のものと同様に、各リミット処理が実行されるものとすることができる。

【０３６１】

上述のとおり、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３６２】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３６３】

また、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３６４】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。また、このようにして一連の有利区間を終了させる際には、有利状態でなければ有利状態に移行させた上で終了させるようにしている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３６５】

また、第１の遊技機では、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）又は付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【０３６６】

また、第１の遊技機では、有利状態は付与された権利（例えば、「１Ｇ連ストック」及び「天井短縮」）によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）には、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３６７】

また、第１の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３６８】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３６９】

また、第１の遊技機では、特殊報知が行われる場合、本来次回遊技から開始されるはずであった有利状態を、今回遊技から開始するようにしている。これにより、遊技者に自然な流れで特殊報知にしたがった停止操作を行わせることができるので、このような特殊報知を行う場合であっても、遊技者が違和感等を抱いてしまうことを防止できる。

【０３７０】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別

図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３７１】

また、第１の遊技機では、確定役に当籤したか否か、特別図柄の組合せが表示されたか否か、及び特殊報知が行われたか否かに応じて、特別報知を行うか否かを決定するようにしている。これにより、特別報知が行われる状況をより適切に管理することができる。

【０３７２】

また、第１の遊技機では、有利区間ゲーム数カウンタ及び有利区間払出数カウンタは、ベットされた遊技価値量にかかわらず計数を行う結果、３枚ベット状態のみならず２枚ベット状態においても、通常リミット処理（ゲーム数）及び通常リミット処理（払出数）が実行されることを可能としている。

【０３７３】

また、第１の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、３枚ベット状態では計数を行うが、２枚ベット状態では計数を行わない。したがって、３枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、２枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したがって、２枚ベット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまう場合がある。

【０３７４】

なお、第１の遊技機では、３枚ベット状態と２枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及びメダルの払出数が異なる結果（図１０～図１５参照）、３枚ベット状態で遊技を行う場合よりも２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利となる手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

【０３７５】

このように、第１の遊技機では、第１の量（例えば、「３枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。一方、第２の量（例えば、「２枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了される場合があることから、これによって遊技者に企図された遊技方法で遊技を行わなかったことを気付かせることができるので、遊技者に対して企図された遊技方法で遊技を行うことを促すことができる。

【０３７６】

なお、一連の有利区間において、第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合よりも、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合のほうが、遊技者にとって不利となっているので、このような注意喚起を可能にすることで、遊技者により有利な状態で遊技を行うべきであることも促すことができ、遊技者が企図しない遊技方法で遊技を行うことに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【０３７７】
［５－５．第１の遊技機の格納領域構成］
続いて、図１７～図２２を参照して、第１の遊技機の格納領域構成について説明する。図１７は、第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域の一例を示す図である。また、図１８は、第１の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図１９は、第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２０は、第１の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２１は、第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図２２は、第１の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。
【０３７８】
（当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域）
まず、図１７を参照して、当籤フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）、及び図柄コード格納領域の構成について説明する。なお、第１の遊技機では、当籤フラグ格納領域と、入賞作動フラグ格納領域と、図柄コード格納領域とが同じデータ構成となっている。
【０３７９】
上述の各格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１～２６で構成される。なお、各格納領域に格納されるデータは、図１７中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図１７では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた図柄組合せを示す「コンビネーション」（図１７中では、リール３Ｌの図柄、リール３Ｃの図柄及びリール３Ｒの図柄の順で記載）及びその内容（図１１～図１４参照）も併せて記載する。
【０３８０】
当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに当籤した場合（持越されている場合）、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８１】
入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８２】
図柄コード格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において少なくともいずれかのリールが回転しているときに、２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８３】
（持越役格納領域）
続いて、図１８を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。持越役格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。
【０３８４】
内部抽籤処理の結果、「Ｆ＿２ＢＢ」（２ＢＢ）又は「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「１」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によっ

て決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。

【０３８５】

（遊技状態フラグ格納領域）

続いて、図１９を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。例えば、現在の遊技状態が２ＢＢ状態である場合、格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０３８６】

なお、第１の遊技機では、ＲＴ状態が設けられていないので、図１９に示す遊技状態フラグ格納領域にはＲＴ状態の種類を示す領域は設けられていないが、例えば、ＲＴ状態が設けられている場合には、現在のＲＴ状態に対応する格納領域のビットに「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、有利区間中の遊技状態（モード）の種類を示すデータを別途後述のモードフラグ格納領域に格納するものとしているが、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、非有利区間及び有利区間の遊技区間についても同様である。図示しない有利区間フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、ＡＴ状態やＡＲＴ状態等の遊技状態についても同様である。図示しないＡＴ状態（ＡＲＴ状態）フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。

【０３８７】

（モードフラグ格納領域）

続いて、図２０を参照して、モードフラグ格納領域の構成について説明する。モードフラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１及び格納領域２で構成される。例えば、現在のモードがスタートモードである場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。また、例えば、現在のモードが天国Ａモードである場合、格納領域２のビット０に「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、疑似ボーナス状態もモードの１つとして管理している。

【０３８８】

（作動ストップボタン格納領域）

次に、図２１を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、作動ストップボタン格納領域のビット０～２は、すでに操作されたストップボタンの種類（停止したリールの種類）を示すデータを格納し、ビット４～６は、未だ操作されていないストップボタンの種類（回転中のリールの種類）を示すデータを格納する。

【０３８９】

例えば、ストップボタン８Ｌが今回押されたストップボタン、すなわち、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、ストップボタン８Ｌが未だ押されていないストップボタン、すなわち、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

【０３９０】

（押下順序格納領域）

次に、図２２を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、押下順序は、ストップボタンが押された順序、すなわち、押し順（打順）を示すものである。

【０３９１】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット０～５に「１」が格納される。次いで、ストップボタン８Ｌが押されたときには（「左」第１停止であるから）、ビット０及び１には「１」が格納されたままとなるが、ビット２～５には「０

」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン８Ｃが押されたときには（「左」第１停止、「中」第２停止であることから）、ビット０には「１」が格納されたままとなるが、ビット１には「０」が格納されるようになる。メインＣＰＵ１０１は、押下順序格納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

【０３９２】

［６．主制御回路による処理］

続いて、図２３～図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の説明では、第１の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【０３９３】

［６－１．メイン処理］

まず、図２３を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行されるメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図２３は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図２３においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

【０３９４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（Ｓ１）。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

【０３９５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０３９６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、例えば、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、及びスタートスイッチ７Ｓ等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【０３９７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、内部抽籤用乱数値（例えば、０～６５５３５の範囲）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（その他抽籤用乱数値）（例えば、０～６５５３５の範囲、あるいは０～２５５の範囲）等を抽出し、抽出した各種乱数値をメインＲＡＭ１０３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、各種乱数値の取得態様は上述のものに限られない。それぞれ予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５の範囲、０～３２７６７の範囲、０～２５５の範囲、あるいは０～１２７の範囲等）から必要な個数の乱数値を適宜取得することができる。

【０３９８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５）。この処理では、現在の遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルや内部抽籤用乱数値に基づいて内部当籤役を決定するために必要な各種処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については後述する。

【０３９９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時状態制御処理を行う（Ｓ６）。この処理では、各種遊技状態について、遊技を開始するときに、（例えば、決定された内部当籤役等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技開始時状態制御処理の詳細については後述する。

【０４００】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ７）。この処理では、副制御回路２００に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の通信データ送信処理（図３２のＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

【０４０１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技開始時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、例えば、ＡＴ状態であって指示モニタによって停止操作の情報を報知する場合にはその報知態様を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０４０２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、内部当籤役や遊技状態等に基づいて、今回の遊技で使用する停止テーブルの種類や引込優先順位テーブルの種類等の停止制御に必要な各種情報を設定する。

【０４０３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、後述のリール制御処理（図３２のＳ２０３参照）により、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

【０４０４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って後述の図柄コード格納処理が行われる。

【０４０５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、決定された内部当籤役（あるいはこれに応じて設定された各種停止制御に係る情報）と各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については後述する。

【０４０６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動判定処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されたいずれかの図柄の組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞作動フラグ格納領域において「１」が格納されているビットがあるか否かを判定する。また、詳細は省略するが、この処理においては入賞作動コマンド生成格納処理が行われる。

【０４０７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次回の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、

上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４０８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するときに、（例えば、表示された図柄の組合せ等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技終了時状態制御処理の詳細については後述する。

【０４０９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技終了時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０４１０】

このように、パチスロ機１では、上述のＳ２～Ｓ１６の処理が行われることで１回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われないように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【０４１１】

（電源投入時処理）

続いて、図２４を参照して、上述のメイン処理のＳ１において行われる電源投入時処理について説明する。なお、図２４は、電源投入時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４１２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、図示しない電源投入時の初期化処理を行った後、メインＲＡＭ１０３の書込みテストを行い、当該テストの結果、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたか否かを判定する（Ｓ２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に異常が発生していないか否かを判定する。

【０４１３】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたと判定した場合（Ｓ２１がＹＥＳ）、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ２２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、設定変更が可能な状態であるか否かを判定する。

【０４１４】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であると判定した場合（Ｓ２２がＹＥＳ）、設定変更時の初期化処理を行う（Ｓ２３）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、持越役格納領域、遊技状態フラグ格納領域やモードフラグ格納領域等の設定変更時にデータの消去が必要な格納領域である。

【０４１５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が開始されたことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。

【０４１６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理を行う（Ｓ２５）。この処理では、上述の

設定値決定操作や設定値確定操作を受付けることにより、メインＲＡＭ１０３が初期化された後、新たな設定値がメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に設定（格納）される。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったか否かを判定する（Ｓ２６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、新たに設定値が設定された後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【０４１７】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となっていないと判定した場合（Ｓ２６がＮＯ）、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となるまで処理を待機する。一方、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったと判定した場合（Ｓ２６がＹＥＳ）、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２７）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が終了したことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４１８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２２において、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態でないと判定した場合（Ｓ２２がＮＯ）、バックアップデータが正常であるか否かを判定する（Ｓ２８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１への電力の供給が断たれたとき（電断時）にバックアップされた各種情報が正常であるか否かを判定する。

【０４１９】

メインＣＰＵ１０１は、バックアップデータが正常であると判定した場合（Ｓ２８がＹＥＳ）、遊技復帰処理を行う（Ｓ２９）。この処理では、パチスロ機１を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４２０】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１において、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行わなかったと判定した場合（Ｓ２１がＮＯ）、及びＳ２８において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（Ｓ２８がＮＯ）、電源投入時エラー処理を行う（Ｓ３０）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインＣＰＵ１０１は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機１の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述のＳ２２～Ｓ２６の処理が行われるまで）通常の処理（図２３のＳ２以降）に移行しない。

【０４２１】

（メダル受付・スタートチェック処理）

続いて、図２５を参照して、上述のメイン処理のＳ３において行われるメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図２５は、メダル受付・スタートチェック処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４２２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ４１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか（再遊技が作動したか）否かを判定する。

【０４２３】

メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判定した場合（Ｓ４１がＮＯ）、自動投入処理を行う（Ｓ４２）。この処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。また、詳細は省略するが、自動投入が行われる場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４２４】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４１において、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判定した場合（Ｓ４１がＹＥＳ）、及びＳ４２の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチ

ェック処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫３３に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【０４２５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理を行う（Ｓ４４）。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセレクタエラーが発生しているか等も判定し、メダルの受付が可能であれば、メダルの受付が可能な状態（ベット操作を受付可能な状態）とする（メダルの受付を許可する）。なお、セレクタエラーが発生している場合には、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。

【０４２６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４５）。メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であると判定した場合（Ｓ４５がＹＥＳ）、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メダルセンサ３１Ｓの検出結果やベットスイッチ６Ｓの検出結果に基づいてベット数やクレジット数を更新する。また、詳細は省略するが、ベット操作が行われた場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４２７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない（すなわち、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっている）と判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ４８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能でない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。

【０４２８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４５において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（Ｓ４５がＮＯ）、Ｓ４７において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（Ｓ４７がＹＥＳ）、及びＳ４８の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（Ｓ４９）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「２」又は「３」枚であるか否かが判定される。

【０４２９】

メインＣＰＵ１０１は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合（Ｓ４９がＹＥＳ）、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったか否かを判定する（Ｓ５０）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。

【０４３０】

メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったと判定した場合（Ｓ５０がＹＥＳ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ５１）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【０４３１】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４９において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、及びＳ５０において、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となっていないと判定した場合（Ｓ５０がＮＯ）、処理をＳ４４に戻す。

【０４３２】

（内部抽籤処理）

続いて、図２６を参照して、上述のメイン処理のＳ５において行われる内部抽籤処理につ

いて説明する。なお、図２６は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４３３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ６２）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値格納領域から内部抽籤用乱数値を取得する（Ｓ６３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、上述のメイン処理のＳ４で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「１」～「６」以外又はベット数が「１」～「３」以外であると判定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図２４のＳ３０参照）を実行する。
【０４３４】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。
【０４３５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたか否かを判定する（Ｓ６５）。メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されなかったと判定した場合（Ｓ６５がＮＯ）、処理をＳ６４に戻す。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、判定対象となる内部当籤役を順次更新し（内部抽籤用乱数値も順次更新し）、全ての内部当籤役について判定が行われるまで（あるいは、その中途で内部当籤役が決定されるまで）Ｓ６４の処理を繰り返す。
【０４３６】
メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（Ｓ６５がＹＥＳ）、決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（Ｓ６６）。メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（Ｓ６６がＹＥＳ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ６７）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。
【０４３７】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６６において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（Ｓ６６がＮＯ）、及びＳ６７の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（Ｓ６８）。
【０４３８】
メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（Ｓ６８がＹＥＳ）、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ６９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ６９がＹＥＳ）、持越役格納領域を更新する（Ｓ７０）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。
【０４３９】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６８において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（Ｓ６８がＮＯ）、Ｓ６９において、持越役格納領域のデータが「０」でない

と判定した場合（Ｓ６９がＮＯ）、及びＳ７０の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ７１）。

【０４４０】

メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ７１がＮＯ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ７２）。この処理では、持越役格納領域に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４４１】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１において、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ７１がＹＥＳ）、及びＳ７２の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（Ｓ７３）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、内部当籤役に基づいて非有利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、ＡＴ状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

【０４４２】

（遊技開始時状態制御処理）

続いて、図２７を参照して、上述のメイン処理のＳ６において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図２７は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４４３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ８１）。この処理では、遊技を開始するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定のボーナス役に当籤したことに基づいて所定のＲＴ状態としてのフラグ間に移行させる場合、この処理において所定のボーナス役に当籤したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、フラグ間はＲＴ状態として（すなわち、遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態として）構成されていないため、ここでのチェックは不要となる。また、例えば、特定の移行条件の成立から特定の遊技数の遊技を行ったことにより開始又は終了する特定のＲＴ状態がある場合、この処理においてこの特定の遊技数を管理することもできる。

【０４４４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ８２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ８３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ８４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。

【０４４５】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８２がＮＯ）、及びＳ８４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ８５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ８５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ８６）。この処理では、遊技を開始するときに、非有利区間から有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の開始条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤

を行い、この抽籤結果が有利区間を開始させるものであるか否かがチェックされる。
【０４４６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。
【０４４７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ８９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。
【０４４８】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ９０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、セットされた移行先モードにしたがい、疑似ボーナスに移行する場合にはその遊技期間として「５５ゲーム」が設定され、終了モードに移行する場合にはその遊技期間として「３２ゲーム」が設定され、それ以外のモードに移行する場合にはそれぞれに対応する天井ゲーム数が設定される。また、各種抽籤（図７及び図８等参照）における抽籤値（抽籤テーブル）が設定される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。
【０４４９】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ８５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を行う（Ｓ９１）。なお、有利区間中遊技開始時処理の詳細については後述する。
【０４５０】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ９２）。この処理では、遊技を開始するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。
【０４５１】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ９３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ９３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ９４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ９３がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。
【０４５２】
（有利区間中遊技開始時処理）

続いて、図２８を参照して、上述の遊技開始時状態制御処理のＳ９１において行われる有利区間中遊技開始時処理について説明する。なお、図２８は、有利区間中遊技開始時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４５３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０１）。この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、１ゲームにつき１ずつ減算（加算）する等）にしたがって更新する。

【０４５４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１０２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０３）。この処理では、例えば、遊技開始時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１０１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４５５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ナビ設定処理を行う（Ｓ１０４）。この処理では、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報やスタートコマンドに含ませる停止操作の情報に対応する情報等を設定する。なお、この処理では、ナビを発生させるか否かを決定可能としてもよい。すなわち、ＡＴ状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生の可否を所定条件（例えば、報知対象役の種類や予め定められたナビ発生確率）にしたがって決定するようにしてもよい。

【０４５６】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０２において、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１０２がＮＯ）、及びＳ１０４の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１０５）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４５７】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１０５がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１０６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４５８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１０７）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ９０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１０５

がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。
【０４５９】
なお、図２７に示す遊技開始時状態制御処理と図３０に示す遊技終了時状態制御処理、及び図２８に示す有利区間中遊技開始時処理と図３１に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。
【０４６０】
これに対し、遊技を開始するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、上述のナビ設定処理等）については、遊技を開始するときに行われるものとし、また、遊技が終了するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、表示された図柄の組合せを参照する処理等）については、遊技が終了するときに行われるものとすればよい。また、例えば、遊技開始後であって遊技終了前の所定時期に処理が行われる必要があるもの、あるいは処理を行ったほうがよいもの（例えば、第１停止操作の停止操作態様を参照する処理等）については、そのときに行われるものとすればよい。
【０４６１】
（リール停止制御処理）
続いて、図２９を参照して、上述のメイン処理のＳ１２において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図２９は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４６２】
まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、８０回転／１分）に到達したか（すなわち、定速回転しているか）否かを判定する（Ｓ１１１）。メインＣＰＵ１０１は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合（Ｓ１１１がＮＯ）、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合（Ｓ１１１がＹＥＳ）、各リールの停止を許可する（Ｓ１１２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される（第１の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット４～６に「１」が格納される）。
【０４６３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する（Ｓ１１３）。メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合（Ｓ１１３がＮＯ）、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。
【０４６４】
メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合（Ｓ１１３がＹＥＳ）、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する（Ｓ１１４）。なお、第１の遊技機の場合、例えば、リール３Ｌに対して第１停止操作が行われた場合（ストップボタン８Ｌが押された場合）には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納され、ビット４が「０」に更新される。また、押下順序格納領域のビット２～５が「０」に更新される。
【０４６５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する（Ｓ１１５）。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。

【０４６６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する（Ｓ１１６）。図柄カウンタは、図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、ストップボタン８Ｌが押されたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データを停止開始位置として格納する。
【０４６７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数（図柄の移動量）を決定する。
【０４６８】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する（Ｓ１１８）。この処理では、上述のＳ１１６の処理で格納された停止開始位置と、上述のＳ１１７の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。
【０４６９】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１１９）。この処理では、副制御回路２００に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。
【０４７０】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１２０）。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（Ｓ１２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。
【０４７１】
メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあると判定した場合（Ｓ１２１がＹＥＳ）、制御変更処理を行う（Ｓ１２２）。この処理では、ここまでの遊技者の停止操作態様に応じて、例えば、上述のリール停止初期設定処理で設定された停止テーブルや引込優先順位テーブル等の変更が必要である場合に、このような停止制御に必要な各種情報を再設定する。
【０４７２】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１２３）。この処理では、回転中のリールの各図柄（図柄位置）に対して、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類も参照しながら、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、処理をＳ１１３に戻す。また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがないと判定した場合（Ｓ１２１がＮＯ）、リール停止制御処理を終了する。
【０４７３】
（遊技終了時状態制御処理）
続いて、図３０を参照して、上述のメイン処理のＳ１５において行われる遊技終了時状態制御処理について説明する。なお、図３０は、遊技終了時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４７４】
まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３１）。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移

行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。

【０４７５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ１３３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示された場合、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１に「１」を格納し、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態をセットする。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合に、これらの遊技状態の終了条件が成立した場合には、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１を「０」に更新する。

【０４７６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ１３４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１」を設定し、３ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１７６」を設定する。

【０４７７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３２がＮＯ）、及びＳ１３４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ１３５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ１３５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３６）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８６の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４７８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３７がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ１３８）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８８の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４７９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１３９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８９の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４８０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１４０

）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ９０の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４８１】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ１３５がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を行う（Ｓ１４１）。なお、有利区間中遊技終了時処理の詳細については後述する。

【０４８２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ１４２）。この処理では、遊技が終了するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。

【０４８３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１４３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ１４３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ１４４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１４３がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【０４８４】

（有利区間中遊技終了時処理）

続いて、図３１を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のＳ１４１において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図３１は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４８５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５１）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。

【０４８６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１５２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１５２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５３）。この処理では、例えば、遊技終了時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１５１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似

ボーナスを延長させるための処理が行われる。
【０４８７】
メインＣＰＵ１０１は、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１５２がＮＯ）、及びＳ１５３の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１５４）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。
【０４８８】
メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１５４がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１５５）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。
【０４８９】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１５６）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ１４０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１５４がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。
【０４９０】
［６－２．定期割込処理］
まず、図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行される定期割込処理について説明する。なお、図３２は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４９１】
ここで、本実施形態では、定期割込処理の周期（１割込時間）を「１．１１７２ｍｓ」としている。もっとも、定期割込処理の周期はこれに限られない。例えば、これとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよいし、あるいは、これと同じ周期が設定されていても、一部又は全部の処理について実際に処理が行われる割込回数を「２」以上とすることにより、結果的にこれとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよい。
【０４９２】
まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ２０１）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）各種センサやスイッチの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行う。例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）にその変化を格納し、変化にかかわらない入力状態についてはそのままメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に格納する。
【０４９３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動を制御し、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、通信データ格納領域に格納された各コマンドの各パラメータを副制御回路２００に送信する。なお、この処理では、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、入力ポート格納領域０及び入力ポート格納領域１に格納されているデータを入力状態コマンドとして副制御回路２００に送信する。

【０４９４】
なお、本実施形態では、各種コマンドデータが一旦通信データ格納領域に格納された後、定期割込処理において副制御回路２００に送信する構成としているが、例えば、各種コマンドデータを通信データ格納領域に格納することなく、主制御回路１００内に設けられた通信回路（不図示）に直接格納して副制御回路２００に送信する構成としてもよい。また、本実施形態では、詳細な説明は省略しているが、各種コマンドデータがシリアル通信によって副制御回路２００に送信される構成としているが、例えば、各種コマンドデータがパラレル通信によって副制御回路２００に送信される構成としてもよい。
【０４９５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置１４等の表示内容を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、主制御回路１００で管理される各種タイマを更新する。
【０４９６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ドア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。
【０４９７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ２０９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、定期割込処理を終了する。
【０４９８】
［７．副制御回路による処理］
続いて、図３３を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図３３は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。
【０４９９】
なお、パチスロ機１では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路１００側（主制御基板７１及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路２００側（副制御基板７２及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設けられていない。したがって、副制御基板７２（及び副制御回路２００）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図３３において「概要」としているのはそのためである。
【０５００】
まず、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時にはメインＣＰＵ１０１と同様、電源投入時処理を行う（Ｓ３０１及びＳ３０２）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブＲＡＭ２０３に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。
【０５０１】
また、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０３及びＳ３０４）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

【０５０２】
また、例えば、スタートコマンドを受信した場合、受信したスタートコマンドのパラメータの情報を参照し、非ＡＴ状態であれば、内部当籤役や遊技状態等を示唆ないし報知する演出の内容を（必要に応じて抽籤により）決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、ＡＴ状態であれば、これに加え、有利な停止操作態様を報知する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。
【０５０３】
また、例えば、ロックコマンドを受信した場合、受信したロックコマンドのパラメータの情報を参照し、ロック演出の内容と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、リール停止コマンドを受信した場合、受信したリール停止コマンドのパラメータの情報を参照し、停止開始位置や停止予定位置（あるいは、単に何番目の停止操作が行われたか等）と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、入賞作動コマンドを受信した場合、受信した入賞作動コマンドのパラメータの情報を参照し、特典が付与される場合に、付与される特典と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。
【０５０４】
また、サブＣＰＵ２０１は、副制御基板７２に接続された（副中継基板７４を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン１０ａ，１０ｂが操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０５及びＳ３０６）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。
【０５０５】
また、サブＣＰＵ２０１は、上述の契機以外の契機が成立した場合、その他演出実行制御処理を行う（Ｓ３０７）。この処理では、例えば、遊技に関する操作及びユーザーメニューに関する操作が行われていない非操作期間が所定期間（例えば、３０秒程度）となった場合、デモ状態報知に係る演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。
【０５０６】
［８．パチスロ機のその他の機能］
上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を制御する各種機能及び演出を制御する各種機能、並びにこれらの機能を実現するための各種構成を備えるものであるが、例えば、以下に示すようなその他の機能を備えることもできる。なお、以下では、遊技者側のその他の機能の一例と、遊技店側のその他の機能の一例について説明する。
【０５０７】
［８－１．遊技者側］
例えば、遊技者の演出操作によってユーザーメニューが表示され、当該ユーザーメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。
【０５０８】
例えば、「配列・配当表」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における図柄配列と、規定された図柄組合せ及びその入賞時の配当（特典の内容）等を示す遊技情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。
【０５０９】
また、例えば、「音量・光量調整」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における

各種表示装置の輝度、スピーカ群から出力される音の音量、あるいはランプ・ＬＥＤ群の光量等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５１０】

また、例えば、「カスタム」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における演出態様（例えば、演出に用いられるキャラクタの種類（当該キャラクタ（表示態様）自体の種類、当該キャラクタに対応する音声の種類、あるいは当該キャラクタに係る衣装やアイテム（個別表示態様）の種類等も含む）、演出発生確率（演出発生時の期待度の種類等も含む）、あるいは示唆ないし報知の態様（演出実行タイミング等も含む）等）が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５１１】

また、例えば、「ユニメモ」が選択・決定された場合には、遊技者の携帯端末（例えば、携帯電話やスマートフォン等）を利用した情報提供サービスを受けること可能となっている。このような情報提供サービスでは、例えば、遊技者がログイン操作して遊技を開始し（ログイン操作なしに遊技を開始させた場合でもよい）、遊技終了時にログアウト操作することで、遊技履歴情報（例えば、累計何ゲーム遊技したか、有利な遊技状態を何回発生させたか、最高獲得枚数は何枚かなど種々の遊技の結果に応じた情報）を確認、あるいは取得できる。

【０５１２】

また、例えば、遊技履歴情報には、遊技の結果（開放条件の成立）に応じて、遊技中に表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報、遊技者の携帯端末上で表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報など、付帯する特典に関する情報も含まれる。

【０５１３】

なお、このような情報提供サービスにおけるログイン・ログアウトの手法は種々の手法を採用することができる。例えば、遊技者の端末を利用し、遊技者に演出表示部上に表示される二次元コードを読み取らせることでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよいし、また、遊技者にパスワードを入力させ、あるいはパスワードを記憶させる（具体的には、例えば、遊技終了時のログアウト時には、二次元コードにかえて、４ケタ～１０ケタ程度の文字列を次回入力用パスワードとして表示可能とし、それを遊技者が紙媒体でメモしたり、携帯端末で写真として撮影したり等によって取得可能とし、次回の遊技開始前のログイン時には、このようにして取得されたパスワードを入力可能とする）ことでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよい。また、これらの手法を適宜組み合わせてログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【０５１４】

［８－２．遊技店側］

例えば、遊技店側の管理者の設定確認操作（設定変更操作、あるいは遊技店側の管理者によるその他の操作であってもよい）によってホールメニューが表示され、当該ホールメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技店側の管理者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０５１５】

例えば、「時刻設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における日時等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、日時は、例えば、上述のサ

ブ側電源投入時処理（図３３のＳ３０２参照）において自動的に更新されるように構成することもできる。

【０５１６】

また、例えば、「トータルメダル情報」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の投入枚数及び払出枚数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。

【０５１７】

また、例えば、「設定変更・確認履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の設定変更操作及び設定確認操作回数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「エラー情報履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のエラー発生日時やその内容等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０５１８】

また、例えば、「監視履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のドア開放日時やその期間等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「警告設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種警告報知の態様や頻度等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。

【０５１９】

また、例えば、「省電力モード設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における省電力機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。また、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５２０】

また、例えば、「打ち止め設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における打ち止め機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、打ち止め機能は、所定の作動条件が成立した場合に、遊技店の管理者の解除操作（例えば、リセット操作）がなされるまで遊技不能状態とする機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、打ち止め機能がオン状態に設定された場合、これに連動して後述の自動精算機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５２１】

また、例えば、「自動精算設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における自動精算機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、自動精算機能は、所定の作動条件が成立した場合に、自動的にクレジットが精算される（すなわち、クレジットされていた遊技価値全てが自動的に返却される）機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、自動精算機能がオン状態に設定された場合、これに連動して上述の打ち止め機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５２２】

なお、打ち止め機能や自動精算機能の設定時においては、より詳細な設定を可能とするた

め、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。もっとも、この場合、いたずらに受付可能とする操作部を増加させることも望ましくないので、特定の操作部（例えば、ストップボタン）のみを当該設定に係る操作を受付ける操作部の一部として使用することができるものとしてもよい。

【０５２３】

［９．拡張例］

ここまで、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機として、パチスロ機１を一例に挙げて説明したが、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機はこれに限定されない。例えば、いわゆる「パチンコ機」や「スロットマシン」等と称される遊技機にも適用可能であり、同様の作用効果が得られる。すなわち、本実施形態に係る発明は、遊技者の遊技動作（操作）に応じて遊技を行う（遊技制御を行う）ことが可能な遊技機であれば、その全てに適用することができる。また、パチスロ機１を含む遊技機について、その構成やその機能等も上述のものに限定されず、種々の変更・拡張が可能である。以下、あくまで一例であるが、このような拡張例について説明する。

【０５２４】

（メダルレス遊技機）

本実施形態のパチスロ機１では、遊技者のベット操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口５に対して投入してベットする操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してベットする操作）があることを開始条件の１つとして遊技を開始し、遊技が終了したときにメダルの払出がある場合には、ホッパー装置３２を駆動させてメダル払出口１１からメダルを払出し、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、パチスロ機１の構成はこれに限られない。

【０５２５】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技価値がベットされ、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、遊技価値が付与される）形態全てについて、本実施形態に係る発明を適用可能である。すなわち、遊技者の動作によって物理的にメダルが投入され（掛けられ）、メダルが払出される形態のみならず、パチスロ機１の内部で、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理し（あるいは、電磁的でなくとも、少なくとも遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で管理し）、メダルレスで遊技を可能とするものにも適用可能である。ここでは、このようなパチスロ機１を「メダルレス遊技機」と称する。なお、メダルレス遊技機は、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等と称されることがある。

【０５２６】

なお、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理するのは、主制御回路１００（主制御基板７１）自体であってもよいし、主制御回路１００（主制御基板７１）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

【０５２７】

遊技価値管理装置は、少なくともＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を備え、パチスロ機１に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では、このような遊技価値提供装置を「通信専用ユニット」として説明する場合がある）と双方向通信可能に接続される。遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置との間で必要な通信を行うことにより、遊技価値の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技価値のベット操作を行う上で必要な遊技価値を提供する動作）、遊技価値の付与動作（すなわち、遊技価値の付与に係る役に入賞（当該役が成立）した等の場合に遊技者に対して付与に係る遊技価値を提供する動作）、及びこれらの動作によって提供された遊技価値を電磁的に記録する動作等

を行い得るものとする。なお、遊技価値提供装置は、「遊技価値（遊技媒体）取扱装置」、「遊技価値（遊技媒体）貸出装置」あるいは「サンド」等と称されることがある

【０５２８】

また、外部の遊技価値提供装置は、外部の出玉管理装置（出玉管理サーバ）に接続されており、遊技価値管理装置は、外部の出玉管理装置に対し、通信装置及び外部の遊技価値提供装置を介して出玉管理情報を送信可能に構成される。ここで、出玉管理情報は、外部の出玉管理装置が出玉の管理を可能とするために必要な各種の情報で構成される。なお、出玉管理情報の一例については後述する。また、外部の遊技価値提供装置と外部の出玉管理装置との間は、例えば、インターネット回線によって接続される。

【０５２９】

ここで、「出玉」とは、直接的には払出された遊技媒体数を意味するものであるが、本実施形態では、例えば、払出数からベット数を減じた差枚数（純増数）等の遊技者に対する特典の付与度合い（例えば、遊技者がどの程度プラスとなったか（遊技店がどの程度マイナスとなったか）、あるいは遊技者がどの程度マイナスとなったか（遊技店がどの程度プラスとなったか等）や、有利状態（例えば、ボーナス状態、ＡＴ状態、あるいは一連の有利区間等）の継続度合い、あるいはこれらの組合せによって想定される射幸性の程度等も含む概念となっている。

【０５３０】

また、例えば、パチスロ機１の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なものとして構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

【０５３１】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機１の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機１における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機１を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ３１やホッパー装置３２を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路１００（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

【０５３２】

また、パチスロ機１には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい。また、遊技価値提供装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等の各種装置に加え、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい（いずれも不図示）。なお、挿入可能な記録媒体には、遊技店で当日発行される非会員記録媒体のみならず、遊技店の会員が保有する会員記録媒体も含まれる。非会員記録媒体に記録された遊技価値は当日限り有効となる（翌日以降は無効となる）が、会員記録媒体に記録された遊技価値は翌日以降も

有効となる。
【０５３３】
この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機１に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機１に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。
【０５３４】
なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。
【０５３５】
また、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。
【０５３６】
ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口５やメダル払出口１１等の一部の外部構造、あるいはセレクタ３１やホッパー装置３２等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。
【０５３７】
（メダルレス遊技機の構成例）
続いて、図３４を参照して、パチスロ機１をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図３４は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。
【０５３８】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板７１に接続され、遊技者が保有するメダル数（遊技価値数）を管理する。また、メダル数制御基板は、接続端子板（通信装置）を介して通信専用ユニット（遊技価値提供装置）に接続される。また、メダル数制御基板は、接続端子板及び通信専用ユニットを介し、出玉管理装置に対して出玉管理情報を送信する。また、メダル数制御基板には、メダル数制御回路（不図示）が搭載される。また、メダル数制御回路は、例えば、メダル数制御ＣＰＵ（不図示）と、メダル数制御ＲＯＭ（不図示）と、メダル数制御ＲＷＭ（不図示）とを含んで構成される。

【０５３９】

なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカが加入する組合（の情報センタ）が管理する出玉管理用のサーバであり、送信された出玉管理情報が出玉管理装置に蓄積されることで、各遊技機の射幸性が適切なものであるか否か（出玉性能）を監視可能にする目的で設けられるものである。

【０５４０】

したがって、このような観点より、メダル数制御基板及び接続端子板は、主制御基板７１と同様にパチスロ機１において重要な機能を担うものであることから、不正行為や不正改造を防止できる態様でパチスロ機１の内部に設けられている必要がある。図３４に示す構成例１及び構成例２は、そのような態様の一例を示している。

【０５４１】

＜構成例１＞

図３４に示す構成例１は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板７１と同様に、主制御基板ケース内に収容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されている（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。

【０５４２】

したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に収容すれば、主制御基板７１と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。

【０５４３】

＜構成例２＞

図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に収容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で収容されるものとする。

【０５４４】

ここで、構成例２のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。

【０５４５】

＜蓄積データ例＞

図３４に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図３

４に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図３４に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。

【０５４６】

また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の１営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。

【０５４７】

蓄積データ「総投入枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積投入枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によってベットされたものを除き、遊技者のベット操作によってベットされた遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５４８】

蓄積データ「総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によって付与されたものを除き、遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５４９】

蓄積データ「ＭＹ」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位中に発生した最大差枚数（要するに、一単位中において最も遊技価値が増加した期間で得られた差枚数。これを「ＭＹ」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、このような最大差枚数を算出し、算出した情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５０】

蓄積データ「役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、各種役物の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、各種役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、各種役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５１】

蓄積データ「連続役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、連続役物（ＲＢ。ＢＢ作動中のＲＢを含む）の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、連続役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、連続役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５２】

また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置５４に表示可能な各種の情報を所定のタイミング（例えば、役比モニタ装置５４での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、メダル数制御基板からの送信時点）で出玉管理装置に送信する。なお、蓄積データ「役物比率」は、例えば、上述の役物割

合情報に相当し、蓄積データ「連続役物比率」は、例えば、上述の連続役物割合情報に相当し、蓄積データ「有利区間比率」は、例えば、上述の特定区間割合情報に相当し、蓄積データ「指示込役物比率」は、例えば、ＡＴ状態中も集計・算出の対象とした上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。

【０５５３】

蓄積データ「遊技回数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積遊技回数である。例えば、メダル数制御基板は、遊技が行われた遊技数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５４】

蓄積データ「主制御チップＩＤ番号」は、各遊技機の主制御回路１００の個体識別番号（「ＣＰＵＩＤ」ともいう。これを「チップＩＤ番号」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。

【０５５５】

蓄積データ「主制御チップメーカコード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。

【０５５６】

蓄積データ「主制御チップ製品コード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。

【０５５７】

蓄積データ「メダル数制御チップＩＤ番号」は、各遊技機のメダル数制御回路の個体識別番号である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。

【０５５８】

蓄積データ「メダル数制御チップメーカコード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。

【０５５９】

蓄積データ「メダル数制御チップ製品コード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって

各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５６０】
このように、出玉管理装置は、遊技機から送信された各種の情報（出玉管理情報）を蓄積可能としている。また、出玉管理情報には、遊技機の個体を識別可能な複数の個体識別情報（例えば、上述の「主制御チップＩＤ番号」～「メダル数制御チップ製品コード」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの個体識別情報によって送信元の遊技機を特定することができるとともに、例えば、あるときから、「主制御チップＩＤ番号」と「メダル数制御チップＩＤ番号」との対応関係が異なるものとなった場合には、いずれかの制御基板が交換された可能性（すなわち、不正行為や不正改造が行われた可能性）を認識することができる。
【０５６１】
また、出玉管理情報には、一単位あたりの出玉性能を識別可能な複数の出玉情報（例えば、上述の「総投入枚数」～「遊技回数」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの出玉情報によって送信元の遊技機の射幸性が適切な範囲のものとなっているかを認識することができる。例えば、あるときから、「総払出枚数」や「指示込役物比率」が著しく高い値となった場合には、不正行為や不正改造が行われた可能性、あるいはそもそもの仕様設計に何らかの不備があった可能性等を認識することができる。
【０５６２】
そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカ等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。
【０５６３】
＜変形例１＞
上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。
【０５６４】
メダル数モニタ装置は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御ＣＰＵ（あるいは、メインＣＰＵ１０１であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置５４の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置５４を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置５４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５６５】
また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５６６】
なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板７１との通信エラー

が発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御ＲＷＭに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。

【０５６７】

＜変形例２＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に情報を送信するものとして他に外部集中端子板５５が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板５５とを、例えば、以下のように構成することができる。

【０５６８】

例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５６９】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを１つのユニットとして構成する。また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを少なくともキャビネットＧ内において近傍に配置する。これにより、接続時の作業効率を高めることができる。また、配線の長さを一定のものとすることができ、また、配線箇所を限定することもできるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５７０】

＜変形例３＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、出玉管理装置に対して出玉管理情報が送信されるように構成することができる。また、出玉管理装置では、送信された出玉管理情報によって各メダルレス遊技機の出玉性能を適切に管理することができる。したがって、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７１】

また、出玉性能を適切に管理する機能をメダル数制御基板にもたせるようにし、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７２】

例えば、メダル数制御基板が、出玉監視用ＲＷＭ（上述のメダル数制御ＲＷＭであってもよいし、別のＲＷＭであってもよい）を含んで構成されるようにする。出玉監視用ＲＷＭは、例えば、設定変更時には初期化されるが、有利区間終了時には初期化されないようにして出玉を監視する。そして、監視した出玉が一定の閾値を超えた場合には、例えば、有利区間自体は強制的に終了させないが、ナビ発生確率を低下させたり、ＡＴ状態が延長される確率を低下させたり、あるいはＡＴ状態自体は終了させたりして出玉性能を低下させる制御を行い得るものとする。このようにしても、出玉性能を適切に管理することが可能となる。なお、この場合、このような制御結果を出玉管理情報として出玉管理装置に送信可能としてもよい。すなわち、メダル数制御基板と出玉管理装置との双方において、各メダルレス遊技機の出玉性能を管理し得る構成としてもよい。

【０５７３】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

続いて、図３５を参照して、パチスロ機１の主制御基板７１の構成例について説明する。図３５は、主制御基板７１の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、主

制御基板７１のリユース（再利用）の構成例について説明する。
【０５７４】
上述のとおり、パチスロ機１では、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、その１つとして、主制御基板７１上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機１を製造する遊技機メーカ名であり、管理番号は、主制御基板７１の型式を特定するための番号である。
【０５７５】
＜構成例１＞
図３５に示す構成例１は、主制御基板７１において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図３５に示す構成例１では、まず、株式会社ＢＢによって当該主制御基板７１が搭載されたパチスロ機１（以下、「機種Ａ」として説明する）が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社ＢＢ」及び基板管理番号「ＢＢ－００－１１－２２」しか印字されていない。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｂ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＡＡは、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号（例えば、図３５に示す構成例１の上段の製造業者名「株式会社ＡＡ」及び基板管理番号「ＡＡ－００－１１－２２」）を新たに印字しなければならない。
【０５７６】
そして、その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社ＢＢが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｃ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＢＢは、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図３５に示す構成例１ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板７１をリユースできない場合があるという問題があった。
【０５７７】
なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社ＡＡと株式会社ＢＢの双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種Ａを製造する時点で株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社ＢＢではリユースできる可能性はあるものの、株式会社ＡＡではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例２及び構成例３では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板７１のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。
【０５７８】
＜構成例２＞
図３５に示す構成例２は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードであるＱＲコード（登録商標）を用いているが、ＪＡＮコード（バーコード）や他のコードを用いることができる。すなわち、符号（コード）は、確認者が何らかの手段（例えば、携帯端末等）によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。
【０５７９】
図３５に示す構成例２では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号が印刷される。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号が

印刷され、右から１番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５８０】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号が印刷され、右から２番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から３番目の符号をレーザー刻印で削除し、右から４番目の符号を印刷し、右から４番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれるようにすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８１】

すなわち、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することで、主制御基板７１の表面において、製造業者名及び基板管理番号の１個あたりの印字（印刷）スペースを節約することができるので、図３５に示す構成例１と比べて、そのリユース性を高めることが可能となっている。

【０５８２】

＜構成例３＞

図３５に示す構成例３は、上述の構成例２と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例３では、当初から複数（例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

【０５８３】

図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、３番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５８４】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、２番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から４番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から１番目～３番目の符号を読み取り不可能な状態とすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８５】

また、図３５に示す構成例３では、少なくとも１つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカでリユースすることも可能である。なお、図３５に示す構成例３においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応

する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。
【０５８６】
［１０．第２の遊技機］
続いて、図３６～図５９を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、以下では、第２の遊技機は、３ＢＥＴ専用のパチスロ機であるとして説明する。すなわち、第２の遊技機においてスタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓは、３枚のメダルがベットされることで開始操作の検出が可能になる。また、第２の遊技機では、有効ラインが、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの下段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶライン（上－下－下）のみと定義される。
【０５８７】
［遊技状態の遷移フロー］
初めに、図３６を参照しながら、第２の遊技機の主制御回路１００により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図３６（Ａ）は、第２の遊技機における遊技状態及びその遷移フローであり、図３６（Ｂ）（Ｃ）は、拡張例における遊技状態及びその遷移フローである。拡張例における遊技状態及びその遷移フローについては、後述する。
【０５８８】
第２の遊技機では、主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。図３６（Ａ）に示すように、主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて、一般状態（非フラグ間）、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間）及びＲＢ状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナスに係る役（「Ｆ＿ＲＢ」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＲＢ内部中は、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＲＢ状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第２の遊技機では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。ＲＢ内部中は、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態である。
【０５８９】
図３６（Ａ）に示すように、主制御回路１００は、一般状態においてボーナス役（Ｆ＿ＲＢ）が内部当籤役として決定されると、一般状態からＲＢ内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路１００は、ＲＢ内部中においてボーナス役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、ＲＢ内部中からＲＢ状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路１００は、ＲＢ状態において終了条件（例えば、１２回の遊技が行われること又は８回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、ＲＢ状態を終了して、ＲＢ状態から一般状態に遊技状態を移行させる。
【０５９０】
［主制御側の各種のデータテーブル］
次に、図３７～図４０を参照して、メインＲＯＭ１０２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。
【０５９１】
＜図柄配置テーブル＞
図３７に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０５９２】

図３７に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときにメイン表示窓４の中段に位置する図柄（メイン表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２０個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「１９」を割り当てた対応関係を規定する。このように、メイン表示窓４の中段を基準にすることで、メイン表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。

【０５９３】

＜図柄コード表＞

また、図３７に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図３７に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。第２の遊技機で用いる図柄は、「黒ＢＡＲ」「白ＢＡＲ」「セブン」「上シンボル」「下シンボル」「ベル」「リプレイ１」「リプレイ２」「ブランク１」及び「ブランク２」の１０種類である。図柄コード表では、「黒ＢＡＲ」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「００００００００１」が割り当てられている。同様に、「白ＢＡＲ」「セブン」「上シンボル」「下シンボル」「ベル」「リプレイ１」「リプレイ２」「ブランク１」及び「ブランク２」の各図柄（図柄コード２～１０）に対しても、データとして「００００００１０」から「００００１０１０」が割り当てられている。

【０５９４】

＜内部抽籤テーブル＞

続いて、図３８を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。同図の「一般」欄は、一般状態において参照される内部抽籤テーブルであり、「内部中」欄は、ＲＢ内部中において参照される内部抽籤テーブルであり、「ＲＢ」欄は、ＲＢ状態において参照される内部抽籤テーブルである。

【０５９５】

内部抽籤テーブルには、予め定められた複数の内部当籤役の種類を示すデータ（例えば、「Ｎｏ．」あるいは「当籤番号」）と、各遊技状態において各内部当籤役が決定される抽籤値とが規定される。なお、抽籤値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籤役に対して表示が許可される（対応する）図柄の組合せの種類が対応付けられており、例えば、「Ｆ＿通常ＲＰ２」に対しては、「ＲＰ０２」「ＲＰ０６」「ＲＰ０７」「ＲＰ１０」が対応付けられている。このことは、「Ｆ＿通常ＲＰ２」が、「ＲＰ０２」「ＲＰ０６」「ＲＰ０７」「ＲＰ１０」という個々の役が重複して当籤することを意味する。すなわち、「Ｆ＿名称」とは、ＲＰ０１～ＲＰ１０、ＮＭ０１～ＮＭ６６及びＲＢが重複して内部当籤役として決定される場合の略称（総称）である。なお、ＲＰ０１～ＲＰ１０は、再遊技（リプレイ）の作動に係るリプレイ役（又はリプレイ役に応じた図柄の組合せ）であり、ＮＭ０１～ＮＭ６６は、メダルの払い出しに係る小役（又は小役に応じた図柄の組合せ）であり、ＲＢは、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係るボーナス役（又はボーナス役に応じた図柄の組合せ）である。なお、第２の遊技機におけるボーナス役は、入賞しなかった場合に次遊技以降も内部当籤役として持ち越される役である。

【０５９６】

＜図柄組合せテーブル＞

次に、図３９及び図４０を参照して、第２の遊技機における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータが規定されている。また、図柄組合せテーブルには、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータが対応付けられている。

【０５９７】

主制御回路１００は、図柄組合せテーブルにおいて規定する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、入賞を発生させて、対応する特典を付与する。例えば、ＲＰ０１～ＲＰ１０に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、リプレイ役の入賞を

発生させて、再遊技の作動という特典を付与する。また、ＲＢに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、ボーナス役の入賞を発生させて、ボーナスの作動という特典を付与する。また、ＮＭ０１～ＮＭ６６に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、小役の入賞を発生させて、メダルの払い出しという特典を付与する。

【０５９８】

ここで、第２の遊技機では、複数種類の小役を有するとともに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数（３枚）よりも少ない小役（ＮＭ０１～ＮＭ５７）と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ５８～ＮＭ６６）とを有する。図３８に示す内部抽籤テーブルを参照すると、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」～「Ｆ＿共通９枚」及び「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」には、ＮＭ５８～ＮＭ６６の何れかが対応付けられている。そのため、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」～「Ｆ＿共通９枚」及び「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」は、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、メダルが増加（＋６枚）する。一方で、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」には、ＮＭ５８～ＮＭ６６の何れも対応付けられておらず、ＮＭ０１～ＮＭ５７しか対応付けられていない。そのため、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」は、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定したとしても、メダルが減少（－２枚）する。

【０５９９】

そして、内部抽籤テーブルを参照すると、ボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）を内部当籤役として持ち越していない一般状態では、主制御回路１００は、ボーナス役を内部当籤役として決定する場合、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかを重複して内部当籤役として決定する。すなわち、主制御回路１００は、一般状態においてボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することはない。なお、第２の遊技機では、一般状態において、ボーナス役に加えて「Ｆ＿共通１枚」「Ｆ＿チャンス」「Ｆ＿択１枚Ａ」「Ｆ＿択１枚Ｂ」を重複して内部当籤役として決定可能にしているが、ボーナス役に重複させる役は「Ｆ＿打順１枚Ａ」「Ｆ＿打順１枚Ｂ」「Ｆ＿打順１枚Ｃ」「Ｆ＿打順１枚Ｄ」「Ｆ＿打順１枚Ｅ」「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかのみとしてもよい。

【０６００】

また、内部抽籤テーブルを参照すると、ＲＢ内部中では、内部当籤役として「はずれ」が決定されることがない。ＲＢ内部中は、ボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）を内部当籤役として持ち越しているため、ＲＢ内部中の「はずれ」とは、ボーナス役が単独で内部当籤役として決定されることを意味する。そのため、ＲＢ内部中に「はずれ」とならない第２の遊技機では、主制御回路１００は、ＲＢ内部中に内部当籤役として持ち越しているボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定せずに、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の役を重複して内部当籤役として決定する。なお、第２の遊技機では、リプレイ役、小役、ボーナス役の引込優先順位を、リプレイ役を最も優先的に引き込み、小役を次に優先的に引き込み、ボーナス役を次に優先的に引き込むように規定している。すなわち、主制御回路１００は、ボーナス役と他の役とが重複して内部当籤役として決定される場合、当該他の役に対応する図柄の組合せが、ボーナス役に対応する図柄の組合せよりも優先的に表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う。

【０６０１】

また、主制御回路１００は、ボーナスが作動していないボーナス非作動状態（一般状態又はＲＢ内部中）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１（１００％）を超えるように内部当籤役を決定する。具体的には、ボーナス非作動状態では、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」～「Ｆ＿共通９枚」及び「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の何れかが約１／２の確率で当籤し、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかが約１／３の確率で当籤し、その他の確率でメダルが増減しないリプレイ役が当籤する。入賞時に払い

出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」～「Ｆ＿共通９枚」及び「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」は、６枚のメダルが増加し、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」は、２枚のメダルが減少する。そのため、ボーナス非作動状態では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定すると、出玉率が１を超える。

【０６０２】

なお、出玉率は、イン（投入枚数）とアウト（払出枚数）との比であり、インとは、投入した全てのメダルの枚数であり、アウトとは、払い出した全てのメダルの枚数である。アウトをインで除算することで出玉率を算出することができる。

出玉率＝ＯＵＴ／ＩＮ（×１００）

【０６０３】

また、主制御回路１００は、ボーナスが作動しているボーナス作動状態（ＲＢ状態）では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。具体的には、内部抽籤テーブルに示すように、第２の遊技機では、ＲＢ状態において「Ｆ＿共通９枚」又は「Ｆ＿共通１枚」を内部当籤役として決定する。ここで、「Ｆ＿共通９枚」には、ＮＭ０１～ＮＭ６６が対応付けられ、「Ｆ＿共通１枚」には、ＮＭ０１～ＮＭ５７が対応付けられているため、ＲＢ状態では、ＮＭ０１～ＮＭ５７のそれぞれが約１／１．１５の確率で当籤し、ＮＭ５８～ＮＭ６６のそれぞれが約１／１．５の確率で当籤する。一方で、ボーナス非作動状態（一般状態又はＲＢ内部中）では、ＮＭ０１～ＮＭ６６のそれぞれは、限定的に重複し、例えば、ＮＭ０３は、「Ｆ＿共通９枚」「Ｆ＿共通１枚」「Ｆ＿択１枚Ａ」「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」「Ｆ＿ＡＴベルＢ１」「Ｆ＿ＡＴベルＣ１」「Ｆ＿ＡＴベルＥ１」が内部当籤役として決定された場合に当籤し、その当籤確率は、約１／３．４である。そのため、ボーナス作動状態（ＲＢ状態）では、複数の小役のそれぞれは、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で当籤する。

【０６０４】

一方で、ボーナス作動状態では、「Ｆ＿共通９枚」が約１／５の確率で当籤し、「Ｆ＿共通１枚」が約１／１．５の確率で当籤し、「はずれ」が約１／７．３の確率で当籤する。入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合、「Ｆ＿共通９枚」は６枚のメダルが増加するため、メダル増減の期待値は約＋１．２／Ｇ（＝６枚×当籤確率約１／５）となり、「Ｆ＿共通１枚」は２枚のメダルが減少するため、メダル増減の期待値は約－１．３／Ｇ（＝－２枚×当籤確率約１／１．５）となり、「はずれ」は３枚のメダルが減少するため、メダル増減の期待値は約－０．４／Ｇ（＝－３枚×当籤確率約１／７．３）となる。そのため、ボーナス作動状態（ＲＢ状態）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合の１遊技当たりのメダルの増減は、約－０．５枚（＝１．２（「Ｆ＿共通９枚」の期待値）－１．３（「Ｆ＿共通１枚」の期待値）－０．４（「はずれ」の期待値））となり、出玉率は１よりも低くなる。

【０６０５】

［内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係］

続いて、図４１及び図４２を参照して、内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（表示役）との対応関係について説明する。図４１（Ａ）は、一般状態（非フラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図４２（Ｂ）は、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図４２（Ｃ）は、ＲＢ状態における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図である。

【０６０６】

なお、同図において「上段リプ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿上段リプ（ＲＰ０２）」が対応し、「白ＢＡＲ揃い」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿中段白ＢＡ

Ｒ（ＲＰ１０）」～「Ｓ＿チリ（ＲＰ１３）」の何れかが対応し、「セブン揃い」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿中段セブン（ＲＰ０７）」～「Ｓ＿右下セブン（ＲＰ０９）」の何れかが対応する。また、「中段リプ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿中段リプ（ＲＰ０１）」が対応し、「フェイクリプ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿セブンＦＫ１（ＲＰ０３）」～「Ｓ＿セブンＦＫ４（ＲＰ０６）」の何れかが対応する。

【０６０７】

また、「黒ＢＡＲ揃い」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿中段黒ＢＡＲ（ＮＭ６２）」～「Ｓ＿上段黒ＢＡＲ（ＮＭ６６）」の何れかが対応し、「右下ベル」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿右下ベル（ＮＭ６１）」が対応し、「右上ベル」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿右上ベル（ＮＭ６０）」が対応し、「中段ベル」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿中段ベル（ＮＭ５９）」が対応し、「ベル」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿下段ベル（ＮＭ５８）」～「Ｓ＿右下ベル（ＮＭ６１）」の何れかが対応する。

【０６０８】

また、「１枚」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿失敗１Ａ（ＮＭ０３）」～「Ｓ＿失敗１５Ｄ（ＮＭ４８）」「Ｓ＿特殊１枚Ａ（ＮＭ５０）」～「Ｓ＿特殊１枚Ｈ（ＮＭ５７）」の何れかが対応し、「フェイク１枚Ａ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿フェイク１（ＮＭ０１）」が対応し、「フェイク１枚Ｂ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿フェイク２（ＮＭ０２）」が対応し、「チャンス」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿チャンス（ＮＭ４９）」が対応し、「ＲＢ」とは、図３９及び図４０における「Ｓ＿ＲＢ（ＲＢ）」が対応する。また、「０」とは、図３９及び図４０に規定していな図柄の組合せ（はずれ）に対応する。

【０６０９】

第２の遊技機では、ボーナス役を持ち越していない一般状態では、ボーナス役は、「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかと重複して当籤するが、主制御回路１００は、ボーナス役よりも他の役を優先的に引き込むため、図４１（Ａ）に示すように、ボーナス役と「Ｆ＿共通１枚」～「Ｆ＿択１枚Ｂ」の何れかとが重複して当籤した遊技では、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させない。一方で、主制御回路１００は、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤した遊技では、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させることがある。

【０６１０】

ここで、第２の遊技機では、押し順小役として「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」を有している。これら押し順小役は、内部当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、例えば、「Ｆ＿打順１枚Ａ」は、停止操作の順序（押し順）が左中右である場合に１枚役（ＮＭ０３～ＮＭ４８、ＮＭ５０～ＮＭ５７の何れか）に対応する図柄の組合せが引き込まれて、１枚役が入賞し、それ以外の押し順である場合には、１枚役に対応する図柄の組合せを引き込むことができずに１枚役が入賞しないことがある。主制御回路１００は、このような１枚役が入賞しない場合に、ボーナス役に対応する図柄の組合せを引き込むことで、ボーナス役を入賞させる。

なお、以下では、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」において必ず１枚役が入賞する押し順を「正解の押し順」と呼び、１枚役が入賞しないことがある押し順を「不正解の押し順」と呼ぶ。

【０６１１】

図４１（Ａ）に示すように、主制御回路１００は、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤している遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様（正解の押し順）である場合にはボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させずに、１枚役に対応する図柄の組合せを表示させ、当該遊技における停止操作の態様が特定態様とは異なる停止操作の態様（不正解の押し順）である場合にボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させることがある。すなわち、一般状態では、ボーナス役

と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、ボーナス役は入賞することがある。

【０６１２】

続いて、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間）では、ボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）を内部当籤役として持ち越しているため、ボーナス役と他の役とが必ず重複して当籤するが、図４２（Ｂ）に示すように、主制御回路１００は、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」以外の他の役がボーナス役と重複している場合には、当該他の役に対応する図柄の組合せを引き込むことで当該他の役を入賞させて、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させないように制御する。一方で、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」がボーナス役と重複して当籤している場合には、主制御回路１００は、一般状態と同様に、不正解の押し順である場合にボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させることがある。すなわち、ＲＢ内部中も一般状態と同様に、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、ボーナス役は入賞することがある。

【０６１３】

［ボーナス役の入賞パターン数］

続いて、図４３を参照して、ボーナス役を入賞可能な場合におけるボーナス役の入賞パターン数について説明する。第２の遊技機では、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのそれぞれに２０図柄を配置しているため、停止操作のパターンの総数は、８０００通り（＝２０×２０×２０）となる。図４３は、総パターン数（８０００）のうち対応する役が入賞する停止操作のパターン数が何通りであるかを示す図である。なお、同図において「打順１」とは左中右の押し順であることを意味し、「打順２」とは左右中の押し順であることを意味し、「打順３」とは中左右の押し順であることを意味し、「打順４」とは中右左の押し順であることを意味し、「打順５」とは右左中の押し順であることを意味し、「打順６」とは右中左の押し順であることを意味する。

【０６１４】

一例として、「Ｆ＿ＲＢ」と「Ｆ＿打順１枚Ａ」とが重複して当籤した場合について説明する。打順１（左中右）は「Ｆ＿打順１枚Ａ」にとっての正解の押し順であるため、１枚役が入賞する。同図に示すように、この場合、ＮＭ１９又はＮＭ２０が入賞することになる。ここで、図４０を参照すると、ＮＭ１９に対応する図柄の組合せは「白ＢＡＲ／ブランク２－セブン／上シンボル－ベル」であり、ＮＭ２０に対応する図柄の組合せは「下シンボル／ブランク１－セブン／上シンボル－ベル」である。なお、ＮＭ１９及びＮＭ２０に対応する図柄の組合せのうち、中のリール３Ｃに対応する図柄は「セブン」又は「上シンボル」であり、右のリール３Ｒに対応する図柄は「ベル」であり、共通する。そして、中のリール３Ｃにおいて、図柄「セブン」又は図柄「上シンボル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置され、右のリール３Ｒにおいて、図柄「ベル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、リール３Ｃ，３ＲにおいてＮＭ１９及びＮＭ２０を取りこぼすことはない。

【０６１５】

一方で、ＮＭ１９に対応する図柄の組合せのうち、左のリール３Ｌに対応する図柄は、「白ＢＡＲ（図柄位置１３）」又は「ブランク２（図柄位置３）」であるため、図柄位置「９」～「１３」又は図柄位置「１９」「０」～「３」のタイミング（計１０パターン）で停止操作が行われた場合に、ＮＭ１９に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＮＭ１９に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、ＮＭ１９に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、４０００通り（＝１０×２０×２０）となる。

【０６１６】

また、ＮＭ２０に対応する図柄の組合せのうち、左のリール３Ｌに対応する図柄は、「下シンボル（図柄位置１８）」又は「ブランク１（図柄位置８）」であるため、図柄位置「１４」～「１８」又は図柄位置「４」～「８」のタイミング（計１０パターン）で停止操

作が行われた場合に、ＮＭ２０に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＮＭ２０に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、ＮＭ２０に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、４０００通り（＝１０×２０×２０）となる。そのため、打順１（左中右）で停止操作が行われた場合には、ＮＭ１９又はＮＭ２０が入賞することになる。

【０６１７】

続いて、「Ｆ＿ＲＢ」と「Ｆ＿打順１枚Ａ」とが重複して当籤し、打順２（左右中）で停止操作が行われた場合、打順２（左右中）は「Ｆ＿打順１枚Ａ」にとっての不正解の押し順であるため、１枚役又はボーナス役が入賞する。同図に示すように、この場合、ＮＭ５１、ＮＭ５７又はＲＢが入賞することになる。ここで、図４０を参照すると、ＮＭ５１に対応する図柄の組合せは「白ＢＡＲ／下シンボル／ブランク１／ブランク２－リプレイ２－黒ＢＡＲ」であり、ＮＭ５７に対応する図柄の組合せは「白ＢＡＲ／下シンボル／ブランク１／ブランク２－セブン／上シンボル－下シンボル」である。また、ＲＢに対応する図柄の組合せは「白ＢＡＲ／下シンボル／ブランク１／ブランク２－白ＢＡＲ／下シンボル／ブランク１－黒ＢＡＲ」である。

【０６１８】

第２の遊技機では、ボーナス役（ＲＢ）よりも小役（ＮＭ５１、ＮＭ５７）を優先して引き込むため、打順２（左右中）に伴い最初に左のリール３Ｌに対する停止操作が行われると、ＮＭ５１、ＮＭ５７を優先して引き込む。ＮＭ５１及びＮＭ５７に対応する図柄の組合せのうち、左のリール３Ｌに対応する図柄は、「白ＢＡＲ（図柄位置１３）」「下シンボル（図柄位置１８）」「ブランク１（図柄位置８）」「ブランク２（図柄位置３）」であるため、図柄位置「９」～「１３」、図柄位置「１４」～「１８」、図柄位置「４」～「８」又は図柄位置「１９」「０」～「３」のタイミング、すなわち、図柄位置「０」～「１９」のタイミング（計２０パターン）で停止操作が行われた場合に、ＮＭ５１及びＮＭ５７に対応する図柄を引き込むことができる。

【０６１９】

続いて、打順２（左右中）に伴い右のリール３Ｒに対する停止操作が行われると、主制御回路１００は、ＮＭ５１、ＮＭ５７を優先して引き込む。まず、ＮＭ５７に対応する図柄の組合せのうち、右のリール３Ｒに対応する図柄は、「下シンボル（図柄位置１５）」であるため、図柄位置「１１」～「１５」のタイミング（計５パターン）で停止操作が行われた場合に、ＮＭ５７に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＮＭ５７に対応する図柄を引き込むことができない。そして、ＮＭ５７に対応する図柄の組合せのうち、中のリール３Ｃに対応する図柄「セブン」又は図柄「上シンボル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、中のリール３ＣにおいてＮＭ５７を取りこぼすことはない。そのため、ＮＭ５７に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、２０００通り（＝２０×２０×５）となる。

【０６２０】

なお、右のリール３Ｒには、図柄位置「１０」にも図柄「下シンボル」が配置されているものの、主制御回路１００は、図柄位置「１０」の図柄「下シンボル」を引き込み可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、図柄位置「８」「１３」の図柄「黒ＢＡＲ」を引き込むように制御する。右のリール３Ｒにおいて図柄「黒ＢＡＲ」は、ＮＭ５１に対応しているため、このように制御した場合であっても、ボーナス役よりも小役（ＮＭ５１）を優先して引き込むことができる。

【０６２１】

次に、ＮＭ５１に対応する図柄の組合せのうち、右のリール３Ｒに対応する図柄「黒ＢＡＲ」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、右のリール３ＲにおいてＮＭ５１を取りこぼすことはない。ただし、右のリール３Ｒにおいて図柄位置「１１」～「１５」のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＮＭ５７が引き込まれるため、右のリール３ＲにおいてＮＭ５１に対応する図柄を引き込むことができるタイミングは、図柄位置

「０」～「１０」「１６」～「１９」のタイミング（計１５パターン）となる。
【０６２２】
続いて、右のリール３Ｒに図柄「黒ＢＡＲ」が停止された後、打順２（左右中）に伴い中のリール３Ｃに対する停止操作が行われた場合について考える。ＮＭ５７に対応する図柄の組合せのうち右のリール３Ｒに対応する図柄は図柄「黒ＢＡＲ」ではなく、ＮＭ５７は既に引き込むことが不可能なため、右のリール３Ｒに図柄「黒ＢＡＲ」が停止している場合、主制御回路１００は、ＮＭ５１を優先して引き込むことになる。ＮＭ５１に対応する図柄の組合せのうち、中のリール３Ｃに対応する図柄は、「リプレイ２（図柄位置５）」であるため、図柄位置「１」～「５」のタイミング（計５パターン）で停止操作が行われた場合に、ＮＭ５１に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＮＭ５１に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、ＮＭ５１に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、１５００通り（＝２０×５×１５）となる。
【０６２３】
このように打順２の押し順で停止操作が行われ、かつ、右のリール３Ｒに図柄「黒ＢＡＲ」が停止されている場合、中のリール３Ｃに対する停止操作のタイミングが図柄位置「１」～「５」以外のタイミングである場合、小役を取りこぼす。第２の遊技機では、このような場合に、ボーナス役（ＲＢ）を引き込むことができる。ここで、ＲＢに対応する図柄の組合せのうち、中のリール３Ｃに対応する図柄は、「白ＢＡＲ（図柄位置１０）」「下シンボル（図柄位置０）」「ブランク１（図柄位置１５）」であるため、図柄位置「６」～「１０」、図柄位置「１６」～「１９」「０」又は図柄位置「１１」～「１５」のタイミング、すなわち、図柄位置「６」～「１９」「０」のタイミング（計１５パターン）で停止操作が行われた場合に、ＲＢに対応する図柄を引き込むことができる。そして、この図柄位置「６」～「１９」「０」は、ボーナス役よりも優先する小役（ＮＭ５１）の図柄位置「１」～「５」と重複していない。そのため、ＲＢに対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、４５００通り（＝２０×１５×１５）となる。
【０６２４】
そのため、「Ｆ＿ＲＢ」と「Ｆ＿打順１枚Ａ」とが重複して当籤し、打順２（左右中）で停止操作が行われた場合、１５００通りの停止操作パターンでＮＭ５１が入賞し、２０００通りの停止操作パターンでＮＭ５７が入賞し、４５００通りの停止操作パターンでＲＢが入賞する。なお、これら停止操作パターンの合計は、８０００通りであるため、「Ｆ＿ＲＢ」と「Ｆ＿打順１枚Ａ」とが重複して当籤し、打順２（左右中）で停止操作が行われた場合、ＮＭ５１，ＮＭ５７又はＲＢの何れかが必ず入賞し、はずれとなることはない。
【０６２５】
以上、「Ｆ＿ＲＢ」と「Ｆ＿打順１枚Ａ」とが重複して当籤し、打順２（左右中）で停止操作が行われた場合についてのみ説明したが、その他の押し順や、その他の役（「Ｆ＿打順１枚Ｂ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」）についても同様であり、第２の遊技機は、図４３に示すパターン数になるように設計されている。すなわち、第２の遊技機では、ボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において正解の押し順で停止操作が行われた場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されることなく小役が必ず入賞する。一方で、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されてボーナス役が入賞する割合（４５００通り）は、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されずに小役が入賞する割合（３５００通り）よりも高い。言い換えると、第２の遊技機は、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において、不正解の押し順で無作為な停止操作が行われると、ボーナス役が入賞する割合が５０％よりも高くなるように設計されている。具体的には、不正解の押し順、かつ、無作為な停止操作が行われた場合、５６．２５％の割合でボーナス役が入賞する。

【０６２６】
［第２の遊技機の遊技性］
続いて、図４４を参照して、第２の遊技機における遊技の流れについて説明する。なお、図４４は、第２の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。
【０６２７】
図４４に示すように、第２の遊技機では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間（非有利区間・通常遊技）及び有利区間とを有し、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技、及び、有利区間・ＣＺ）及び増加区間（有利区間・ＡＴ１、及び、有利区間・ＡＴ２）が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知可能な遊技状態である。
【０６２８】
有利区間の演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される頻度が相対的に低く、遊技者にとって不利な遊技状態である一方で、有利区間の増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される頻度が相対的に高く、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、増加区間は、メイン側報知手段（指示モニタ）やサブ側報知手段（メイン演出表示部２１）による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える遊技者にとって有利な遊技状態であり、演出区間は、メイン側報知手段やサブ側報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下（より詳細には、１未満）となる遊技者にとって不利な遊技状態である。
【０６２９】
具体的には、メイン側報知手段及びサブ側報知手段は、演出区間であるか増加区間であるかに関係なく有利区間中に「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知する。一方で、メイン側報知手段及びサブ側報知手段は、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の何れかが内部当籤役として決定された場合、演出区間中は正解の押し順を報知せず、増加区間中は正解の押し順を報知する。なお、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」「Ｆ＿ＡＴベルＡ２」における正解の押し順は左中右であり、「Ｆ＿ＡＴベルＢ１」「Ｆ＿ＡＴベルＢ２」における正解の押し順は左右中であり、「Ｆ＿ＡＴベルＣ１」「Ｆ＿ＡＴベルＣ２」における正解の押し順は中左右であり、「Ｆ＿ＡＴベルＤ１」「Ｆ＿ＡＴベルＤ２」における正解の押し順は中右左であり、「Ｆ＿ＡＴベルＥ１」「Ｆ＿ＡＴベルＥ２」における正解の押し順は右左中であり、「Ｆ＿ＡＴベルＦ１」「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」における正解の押し順は右中左である。
【０６３０】
「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」は、正解の押し順で停止操作が行われた場合に「ベル」の図柄の組合せが表示されて、９枚（投入枚数が３枚のため＋６枚）のメダルが払い出されるため、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」に対して正解の押し順が報知される増加区間では、メダルが増加するものの、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」に対して正解の押し順が報知されない演出区間では、メダルの増加が期待し難い。なお、増加区間である有利区間・ＡＴ１と有利区間・ＡＴ２とでは、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の当籤時に正解の押し順を報知する頻度を異ならせることとしてもよく、例えば、有利区間・ＡＴ１では、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の当籤時の２分の１の確率で正解の押し順を報知し、有利区間・ＡＴ２では、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の当籤時に必ず正解の押し順を報知する等してもよい。
【０６３１】
一方で、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」は、正解の押し順で停止操作が行われた場合に「１枚」の図柄の組合せが表示されて、１枚（投入枚数が３枚のため－２枚）のメダルが払い出されるため、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」に対して正解の押し順が報知されても、ダルの増加は期待できない。ただし、上述したように第２の遊技機

においてボーナス役は、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、入賞することがあり、他の場合には入賞することがない。そのため、有利区間（演出区間及び増加区間の双方）中に「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」に対して正解の押し順を報知することで、遊技者は、有利区間・通常遊技などにおいてもボーナス役の入賞を回避することができる。

【０６３２】

図４４に戻り、非有利区間・通常遊技は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期状態である。主制御回路１００は、非有利区間・通常遊技では、内部当籤役に応じて有利区間に移行するか否かを制御する。ここで、図４５に示すように、第２の遊技機では、役毎に有利区間に移行するか否かが予め定められている。なお、同図の「有利区間移行」欄において丸印が付された役は、有利区間に移行することが定められた役であり、バツ印が付された役は、有利区間に移行しないことが定められた役である。主制御回路１００は、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行することが定められた役が内部当籤役として決定された場合、非有利区間から有利区間（基本的には、有利区間・通常遊技）に遊技状態を制御し、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行しないことが定められた役が内部当籤役として決定された場合、非有利区間のまま遊技状態を維持する。

【０６３３】

図４４に戻り、有利区間・通常遊技は、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間・通常遊技と同様であるが、内部状態（通常モード）の移行が行われることで、増加区間への移行期待度が変動する点において非有利区間・通常遊技とは異なる。なお、以下では、有利区間・通常遊技のことを「通常有利」と呼ぶことがある。通常有利は、通常モードに応じて大別される。ここで、通常モードは、“低確”“通常”“天国準備”“天国”“特殊”の５種類からなるが、通常有利中の遊技は、通常モードが“特殊”の状態と、通常モードが“特殊”以外の状態とに分けられる。“特殊”以外の通常モード“低確”“通常”“天国準備”“天国”は、通常有利中に互いに行き来する一方で、通常モード“特殊”は、他の通常モードから移行することなく、有利区間・ＡＴ１の終了時の一部に移行することがある特殊なモードである。

【０６３４】

「特殊以外」の通常有利では、内部当籤役として決定された役に応じて、通常モード（低確、通常、天国準備、天国）を上げながら、増加区間（有利区間・ＡＴ１及び有利区間・ＡＴ２）への移行を目指す遊技性を有している。有利区間・ＡＴ１及び有利区間・ＡＴ２への移行期待度は、“天国”が最も高く、“天国準備”が次に高く、“通常”が次に高く、“低確”が最も低い。なお、「特殊以外」の通常有利において、ＡＴへの移行抽籤に当籤した場合、基本的には、まず、有利区間・ＡＴ１に移行し、その後、有利区間・ＡＴ１においてＡＴ２に当籤した場合に有利区間・ＡＴ２に移行するが、ＡＴへの移行抽籤に当籤した場合の一部では、有利区間・ＡＴ１を経由することなく、有利区間・ＡＴ２に直接移行することもある。

【０６３５】

また、「特殊以外」の通常有利では、「Ｆ＿共通９枚役」が内部当籤役として決定された場合に、有利区間・ＣＺへの移行抽籤が行われ、この移行抽籤に当籤した場合に通常有利から有利区間・ＣＺに遊技状態が移行する。また、「特殊以外」の通常有利では、規定回数（５５５回）の遊技が行われると天井到達となり、通常有利から有利区間・ＡＴ１遊技状態が移行する。なお、天井は、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊以外」の通常有利及び「特殊以外」の通常有利から移行した有利区間・ＣＺの双方の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよく、また、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊以外」の通常有利の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよい。

【０６３６】
「特殊」の通常有利は、有利区間・ＡＴ１の終了時の一部で移行し、内部当籤役として決定された役に応じて、有利区間・ＣＺ及び有利区間・ＡＴ２への移行を目指す遊技性を有している。特に、「特殊」の通常有利は、「特殊以外」の通常有利に比べて、有利区間・ＣＺへの移行確率が大幅に上がっている。具体的には、「特殊以外」の通常有利では、「Ｆ＿共通９枚役」が内部当籤役として決定された場合にのみ有利区間・ＣＺへの移行抽籤を行っていたが、「特殊」の通常有利では、「Ｆ＿共通９枚」の他、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」及びレア役（「Ｆ＿中段ＲＰ」「Ｆ＿フェイク」「Ｆ＿右上ベル」「Ｆ＿中段ベル」「Ｆ＿チャンス」）の何れかが内部当籤役として決定された場合も有利区間・ＣＺへの移行抽籤を行う。

【０６３７】
また、「特殊」の通常有利では、レア役が内部当籤役として決定された場合にＡＴへの移行抽籤を行うが、「特殊」の通常有利においてＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、基本的には、有利区間・ＡＴ１を経由することなく、有利区間・ＡＴ２に直接移行する。また、「特殊」の通常有利では、規定回数（１００回）の遊技が行われると天井到達となり、通常有利から有利区間・ＡＴ２遊技状態が移行する。なお、天井は、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊」の通常有利及び「特殊」の通常有利から移行した有利区間・ＣＺの双方の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよく、また、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊」の通常有利の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよい。

【０６３８】
有利区間・ＣＺは、増加区間（有利区間・ＡＴ１及び有利区間・ＡＴ２）への移行期待度が通常有利よりも高いチャンスゾーンであり、以下では、「ＣＺ」と呼ぶことがある。ＣＺは、規定回数（５回、１０回又は１５回）の遊技において継続し、内部当籤役及びＣＺレベルに応じてＡＴへの移行抽籤を行う。ＣＺレベルは、ＣＺ中のＡＴへの移行抽籤の当籤期待度及び当籤時の特典を管理する情報であり、ＣＺレベルが高いほど、ＡＴへの移行抽籤の当籤期待度が高くなり、また、当籤時の特典が大きくなる。ＣＺにおいてＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、基本的には、有利区間・ＡＴ１を経由することなく、有利区間・ＡＴ２に直接移行する。なお、ＣＺから有利区間・ＡＴ１に移行する場合には、その後、有利区間・ＡＴ２に移行することも確定している有利区間・ＡＴ１（ＡＴ１（特殊））に移行するため、ＣＺにおいてＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・ＡＴ２まで必ず移行する。

【０６３９】
有利区間・ＡＴ１は、真の増加区間である有利区間・ＡＴ２への入り口となる状態であり、以下では、「ＡＴ１」と呼ぶことがある。非有利区間及び有利区間の演出区間では、増加区間への移行を目指して遊技を行うが、第２の遊技機では、ＡＴ１に移行しただけでは増加区間は直ぐに終了してしまいメダルはあまり増加せず、ＡＴ１から有利区間・ＡＴ２に移行できた場合に、増加区間が継続しメダルが増加することになる。ＡＴ１には、ＡＴ１（通常）、ＡＴ１（高確Ａ）、ＡＴ１（高確Ｂ）及びＡＴ１（特殊）が設けられ、それぞれ有利区間・ＡＴ２への移行期待度が異なる。非有利区間や演出区間からＡＴ１に移行した場合、基本的には、ＡＴ１（通常）、ＡＴ１（高確Ａ）又はＡＴ１（高確Ｂ）の何れかになるが、特殊な条件を満たしている場合には、ＡＴ１（特殊）になる。なお、特殊な条件とは、確定役（「Ｆ＿セブン」「Ｆ＿白ＢＡＲ」「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」）のうち「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」が内部当籤役として決定されること、又は、ＣＺにおいて「７揃い」に当籤することである。

【０６４０】
ＡＴ１（通常）は、有利区間・ＡＴ２への移行期待度が低いＡＴ１であり、規定回数（１３回）の遊技において継続する。ＡＴ１（通常）では、内部当籤役として決定された役に応じてランクを昇格させていき、規定回数の遊技が終了した時点のランクに応じて有利区間・ＡＴ２への移行が制御される。なお、ランクには、ランク１、ランク２及びランク３

が設けられ、ランク１は有利区間・ＡＴ２に移行せず、ランク２は有利区間・ＡＴ２に移行し、ランク３は有利区間・ＡＴ２に移行するとともに更なる特典として後述の特化ゾーンＢが付与される。

【０６４１】

ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）は、有利区間・ＡＴ２への移行期待度が高いＡＴ１であり、規定回数（１５回）の遊技において継続する。ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）では、内部当籤役として決定された役に応じて有利区間・ＡＴ２への移行抽籤を行う。また、ＡＴ１（高確Ａ）では、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤の結果に応じて図柄「セブン」を遊技者に狙わせる演出を行い、ＡＴ１（高確Ｂ）では、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤の結果に応じて図柄「白ＢＡＲ」を遊技者に狙わせる演出を行うことがある。有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤している場合には、図柄「セブン」や図柄「白ＢＡＲ」が揃い、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤していない場合には、図柄「セブン」や図柄「白ＢＡＲ」が揃わない。なお、ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）において有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、その後、有利区間・ＡＴ２へ移行することになるが、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合の特典をＡＴ１（高確Ａ）とＡＴ１（高確Ｂ）とで異ならせることとしてもよい。例えば、ＡＴ１（高確Ａ）において有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・ＡＴ２に移行するとともに特化ゾーンＡを付与し、ＡＴ１（高確Ｂ）において有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・ＡＴ２に移行するとともに特化ゾーンＢを付与することとしてもよい。

【０６４２】

ＡＴ１（特殊）は、有利区間・ＡＴ２に移行することが確定しているＡＴ１であり、規定回数（１００回）の遊技において継続する。ＡＴ１（特殊）に移行した場合、特化ゾーンＡのストックが３つ付与されるとともに、ＡＴ１（特殊）では、レア役が内部当籤役として決定された場合に、特化ゾーンＡのストック付与抽籤が行われ、この抽籤結果に応じて特化ゾーンＡのストックが更に付与される。

【０６４３】

有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に非当籤のままＡＴ１が終了すると、基本的には、有利区間が終了し、非有利区間・通常有利に遊技状態が移行するものの、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に非当籤のままＡＴ１が終了した場合の一部では、有利区間が終了することなく、「特殊」の通常有利に遊技状態が移行することがある。一方で、有利区間・ＡＴ２への移行抽籤に当籤した上でＡＴ１が終了した場合、有利区間・ＡＴ２に遊技状態が移行する。

【０６４４】

有利区間・ＡＴ２は、継続期間が遊技回数により管理されるゲーム数管理タイプのＡＴであり、以下では、「ＡＴ２」と呼ぶことがある。ＡＴ２が終了すると、有利区間が終了し、非有利区間・通常有利に遊技状態が移行する。ＡＴ２には、通常ＡＴ、ＡＴ中ＣＺ、特化ゾーンＡ、特化ゾーンＢ、引き戻し及びエンディングが設けられる。

【０６４５】

通常ＡＴは、ＡＴ２の継続期間を管理するための残りゲーム数の減算が行われるＡＴ２であり、残りゲーム数が０になるとＡＴ２が終了する。通常ＡＴ中は、内部当籤役として決定された役に応じて、ＡＴ中ＣＺ、特化ゾーンＡ及び特化ゾーンＢへの移行抽籤が行われ、この抽籤結果に応じてＡＴ中ＣＺ、特化ゾーンＡ又は特化ゾーンＢに移行する。

【０６４６】

ＡＴ中ＣＺは、特化ゾーンＡ及び特化ゾーンＢへの移行期待度が通常ＡＴよりも高いチャンスゾーンであり、基本的な遊技性は、有利区間・ＣＺと同様である。特化ゾーンＡは、通常ＡＴの残りゲーム数の上乗せ期待度が高いゲーム数の上乗せ特化ゾーンであり、終了条件を満たすまで、内部当籤役として決定された役に応じて通常ＡＴの残りゲーム数を上乗せする。特化ゾーンＢは、特化ゾーンＡのストック付与期待度が高い特化ゾーンＡの上乗せ特化ゾーンであり、終了条件を満たすまで、内部当籤役として決定された役に応じて特化ゾーンのストックを上乗せする。

【０６４７】
引き戻しは、通常ＡＴが終了した場合の一部において移行するＡＴ２であり、規定回数（５回）の遊技において継続する。通常ＡＴの終了後に引き戻しに移行した場合には、通常ＡＴへの復帰が確定する。引き戻しの最終遊技では、引き戻し抽籤が行われ、この抽籤の結果に応じて、通常ＡＴ復帰時の特典が異なる。一例として、引き戻し抽籤に当籤した場合には、通常ＡＴの残りゲーム数に所定値（２０）が加算されるとともに、特化ゾーンＡのストックが１つ付与され、引き戻し抽籤に非当籤した場合には、単に通常ＡＴの残りゲーム数に所定値（２０）が加算される。
【０６４８】
エンディングは、ＡＴ２が長期間継続し、有利区間のリミッタに到達する場合に移行するＡＴ２である。具体的には、ＡＴ２においてゲーム数リミッタのためのゲーム数カウンタの値がエンディング移行条件（「１４８６」以上）を満たした場合、又は、ＡＴ２において払出数リミッタのための有利区間払出数カウンタの値がエンディング移行条件（「２３３０」以上）を満たした場合にエンディングに移行する。エンディングは、有利区間のリミッタに到達するまで継続する。
【０６４９】
以上、図４４を参照して、第２の遊技機における遊技の流れについて説明したが、同図に示す流れは、第２の遊技機における遊技の流れの一部に過ぎない。一例として、第２の遊技機では、確定役（「Ｆ＿セブン」「Ｆ＿白ＢＡＲ」「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」）を有するが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、ＡＴ２やＡＴ１（特殊）に直接移行する。具体的には、「Ｆ＿セブン」又は「Ｆ＿白ＢＡＲ」が内部当籤役として決定された場合には、ＡＴ２に移行するとともに、特化ゾーンＡのストックが１つ付与される。また、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」が内部当籤役として決定された場合には、ＡＴ１（特殊）に移行するとともに、特化ゾーンＡのストックが３つ付与される。
【０６５０】
［内部当籤役と抽籤種別等との対応関係］
続いて、図４５を参照して、第２の遊技機における内部当籤役として決定され得る役に対して設定されたナビパターン、抽籤種別Ａ，Ｂ及び有利区間への移行の有無について説明する。
【０６５１】
ナビパターンは、メイン側報知手段（指示モニタ）が有利区間において報知する内容を示し、「ナビなし」は、メイン側報知手段が何らの報知も行わないことを示し、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」は、メイン側報知手段が対応する押し順を報知することを示す。主制御回路１００は、有利区間（通常有利、ＣＺ、ＡＴ１及びＡＴ２）では、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された場合に、ナビパターンに応じた押し順を報知することで正解の押し順を報知する。また、主制御回路１００は、ＡＴ１及びＡＴ２では、「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＡ２」が内部当籤役として決定された場合に、ナビパターンに応じた押し順を報知することで正解の押し順を報知する。
【０６５２】
なお、サブ側報知手段（メイン演出表示部２１）は、基本的には、メイン側報知手段に応じた内容の報知を行うが、サブ側報知手段は、メイン側報知手段のナビパターンが「ナビなし」の場合であっても、演出としての所定の報知を行うことがある。例えば、「Ｆ＿通常ＲＰ２」が内部当籤役として決定された場合に、サブ側報知手段は、中のリール３Ｃを第１停止操作として図柄「白ＢＡＲ」を狙うことを遊技者に促す演出や、右のリール３Ｒを第１停止操作として図柄「セブン」を狙うことを遊技者に促す演出を行うことがある。
【０６５３】
抽籤種別Ａ及び抽籤種別Ｂは、各種の抽籤に用いられる情報である。第２の遊技機では、主制御回路１００は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、複数の役を抽籤種別と

してグループ化して各種の抽籤を行うことで抽籤に要するデータ量を抑える。このようなグループ化のパターンとして、第２の遊技機では、２種類のグループ（抽籤種別Ａ及び抽籤種別Ｂ）を有し、状況に応じて抽籤種別Ａ又は抽籤種別Ｂの何れか一方を使って各種の抽籤を行う。なお、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された場合には、基本的には、抽籤種別Ａ「打順１枚」又は抽籤種別Ｂ「その他」により各種の抽籤が行われるが、後述する変換抽籤（図５７参照）に当籤した場合には抽籤種別Ａ「チャンス目」又は抽籤種別Ｂ「チャンス目」により各種の抽籤が行われる。

【０６５４】

有利区間移行は、非有利区間・通常遊技において対応する役が内部当籤役として決定された場合に、有利区間に移行するか否かを示す情報であり、丸印は有利区間に移行することを示し、バツ印は有利区間に移行しないことを示す。パチスロ機１では、主制御回路１００は、内部当籤役が「はずれ」である場合、及び、ボーナス役を持ち越していない一般状態とボーナス役を持ち越しているＲＢ内部中とで当籤確率が変わる役である場合には、有利区間に移行せず、内部当籤役がそれ以外の役である場合には、有利区間に移行する。ただし、一般状態とＲＢ内部中との何れかの当籤確率が０であり、他方の当籤確率が０以外である役については、確率は変動するものの有利区間に移行する役としてもよい。

【０６５５】

そのため、第２の遊技機では、有利区間への移行に関して複数の役は以下の分類１から分類３のように分けられる。一般状態においてボーナス役と重複しない役（分類１）、一般状態においてボーナス役と重複してのみ当籤する役（分類２）、及び、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する役（分類３）。

【０６５６】

分類１の役は、「Ｆ＿通常ＲＰ１（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿中段ベル（Ｎｏ．１２）」「Ｆ＿ＡＴベルＡ１（Ｎｏ．２４）」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２（Ｎｏ．３５）」が該当する。このような分類１の役は、一般状態中もＲＢ内部中も当籤確率が変わらないため、非有利区間において内部当籤役として決定されると有利区間に移行する。

【０６５７】

分類２の役は、「Ｆ＿ＲＢ＋Ｆ＿チャンス（Ｎｏ．３７）」～「Ｆ＿ＲＢ＋Ｆ＿打順１枚Ｆ（Ｎｏ．４５）」が該当する。このような分類２の役は、ボーナス役を内部当籤役として持ち越しているＲＢ内部中では、単独で当籤することになる（「Ｆ＿チャンス（Ｎｏ．１５）」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ（Ｎｏ．２３）」）。ここで、一般状態とＲＢ内部中とで比較すると分類２の役の当籤確率は異なるものの、一般状態とＲＢ内部中との何れかの当籤確率が０である。一般状態とＲＢ内部中との何れかの当籤確率が０である場合には、当籤確率が遊技状態（一般状態、ＲＢ内部中）において変わらないため、一般状態においてボーナス役と重複してのみ当籤する分類２の役は、非有利区間において内部当籤役として決定されると有利区間に移行する。

【０６５８】

分類３の役は、「Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．１４）」「Ｆ＿ＲＢ＋Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．３６）」が該当する。このような分類２の役は、ＲＢ内部中では抽籤係数が合算されることになるが、ＲＢ内部中の合算した抽籤係数と一般状態中のそれぞれの役（「Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．１４）」「Ｆ＿ＲＢ＋Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．３６）」）の抽籤係数とが比較対象になる。例えば、ＲＢ内部中の抽籤係数は１０４１７であるのに対して、一般状態における「Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．１４）」の抽籤係数は５７２０であり、また、一般状態における「Ｆ＿ＲＢ＋Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．３６）」の抽籤係数は４６９７であり、遊技状態（一般状態、ＲＢ内部中）に応じて当籤確率が変わる。そのため、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する分類３の役は、非有利区間において内部当籤役として決定された場合であっても有利区間に移行しない。

【０６５９】

後述するように、第２の遊技機では、シミュレーション試験対策として、ボーナス役の当

籤確率を高める必要がある。一方で、有利区間移行については、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する分類３の役は、有利区間に移行できないという制約がある。そこで、第２の遊技機では、分類２の役の当籤確率を高くすることで、高いボーナス当籤確率と、高い有利区間移行率との双方を両立させることを可能としている。

【０６６０】

また、同図に示すように、第２の遊技機では、主制御回路１００は、非有利区間の一般状態又はＲＢ内部中において「Ｆ＿打順１枚役」をボーナス役と重複して内部当籤役として決定した場合、非有利区間から有利区間に遊技状態を移行させる。上述したように、ボーナス役（ＲＢ）は、「Ｆ＿打順１枚役」が内部当籤役として決定された遊技においてのみ入賞することがあるため、ボーナス役（ＲＢ）が入賞した場合には、有利区間となる。なお、同図では、「Ｆ＿共通９枚（Ｎｏ．１３）」は有利区間に移行する役としているため、非有利区間の一般状態及びＲＢ内部中において内部当籤役として決定されると有利区間に移行する。ただし、非有利区間のＲＢ状態中に「Ｆ＿共通９枚（Ｎｏ．１３）」が内部当籤役として決定された場合には、有利区間に移行しないこととしてもよい。

【０６６１】

［有利区間及び非有利区間において用いる各種データテーブル］

続いて、有利区間及び非有利区間において用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されており、主制御回路１００は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【０６６２】

［有利区間移行時＿通常モード抽籤テーブル］

初めに、図４６（Ａ）を参照して、有利区間移行時＿通常モード抽籤テーブルについて説明する。有利区間移行時＿通常モード抽籤テーブルは、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行する役が内部当籤役として決定され、遊技状態が非有利区間・通常遊技から通常有利に移行した場合に参照され、通常有利中の通常モードを抽籤するために用いられる。有利区間移行時＿通常モード抽籤テーブルは、通常有利への移行時にセットする通常モードの種別についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、非有利区間・通常遊技から通常有利に移行すると、有利区間移行時＿通常モード抽籤テーブルを参照して通常モードを抽籤し、抽籤の結果得られた通常モードをセットする。なお、セットした通常モードは、通常有利中に行う移行抽籤により通常有利中に変動することがある。

【０６６３】

［有利区間移行時＿ＡＴ１モード抽籤テーブル］

続いて、図４６（Ｂ）を参照して、有利区間移行時＿ＡＴ１モード抽籤テーブルについて説明する。有利区間移行時＿ＡＴ１モード抽籤テーブルは、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行する役が内部当籤役として決定され、遊技状態が非有利区間・通常遊技から通常有利に移行した場合に参照され、通常有利中のＡＴ１モードを抽籤するために用いられる。ここで、ＡＴ１モードとは、通常有利中のＡＴ抽籤の当籤期待度や通常有利からＡＴ１に移行する場合のＡＴ１の種別を決定するために用いられる情報である。有利区間移行時＿ＡＴ１モード抽籤テーブルは、通常有利への移行契機となった役（抽籤種別Ａ）ごとに通常有利への移行時にセットするＡＴ１モードの種別についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、非有利区間・通常遊技から通常有利に移行すると、有利区間移行時＿ＡＴ１モード抽籤テーブルを参照してＡＴ１モードを抽籤し、抽籤の結果得られたＡＴ１モードをセットする。なお、セットしたＡＴ１モードは、有利区間が終了するまで変動することなく維持される。

【０６６４】

［通常有利及びＣＺの遊技性］

続いて、通常有利及びＣＺにおいて用いられる各種の抽籤テーブルを説明する前に、図４７を参照して、通常有利及びＣＺの遊技性について説明する。図４７（Ａ）は、通常有利の遊技の流れを示す図である。通常有利では、ＡＴ２を目指して遊技を行うが、同図に示

すように通常有利からＡＴ２へのルートは、通常有利からＡＴ１を経由してＡＴ２に移行するルートと、通常有利からＣＺを経由してＡＴ２に移行するルートとがある。そのため、通常有利では、主制御回路１００は、内部当籤役として決定された役（及び各種のモード）に応じてＡＴへの移行抽籤を行うとともに、「Ｆ＿共通９枚」が内部当籤役として決定された場合にＣＺへの移行抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、ＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、通常有利からＡＴ１に遊技状態を移行し（ＡＴ２に直接移行することもあり）、ＣＺへの移行抽籤に当籤した場合には、通常有利からＣＺに遊技状態を移行する。

【０６６５】

続いて、図４７（Ｂ）は、ＣＺの遊技の流れを示す図である。ＣＺでは、主制御回路１００は、内部当籤役として決定された役（及びＣＺレベル）に応じてＡＴへの移行抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、ＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、ＣＺからＡＴ２（又はＡＴ１（特殊））に遊技状態を移行する。また、ＣＺは、規定回数の遊技が行われるまで継続し、ＡＴへの移行抽籤に非当籤のままＣＺにおいて規定回数の遊技が行われると、主制御回路１００は、ＣＺを終了して通常有利に遊技状態を移行する。なお、規定回数の遊技が行われる前にＡＴへの移行抽籤に当籤した場合、当籤した時点でＡＴ２に移行することとしてもよく、また、ＣＺにおいて規定回数の遊技が行われるまで待ってからＡＴ２に移行することとしてもよい。後者の場合、規定回数の遊技が行われるまで更にＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。

【０６６６】

続いて、図４７（Ｃ）は、ＣＺ中の演出例を示す図である。ＣＺ中は、副制御回路２００によりメイン表示装置２１０において３つの図柄（縦１、横３）が変動及び停止表示する演出が行われる。この３つの図柄は、ＣＺにおいて行うＡＴへの移行抽籤の結果に応じて制御され、ＡＴへの移行抽籤に当籤している場合には同じ図柄が３つ揃うように制御され、ＡＴへの移行抽籤に当籤していない場合には同じ図柄が３つ揃わないように制御される。３つの図柄は、遊技者の開始操作に応じて変動を開始し、遊技者の停止操作に応じて停止する。具体的には、遊技者が第１停止操作を行うと左の図柄が停止し、遊技者が第２停止操作を行うと中央の図柄が停止し、遊技者が第３停止操作を行うと右の図柄が停止する。なお、第２の遊技機では、３つの図柄は、ＡＴへの移行抽籤の結果に応じて制御されるが、遊技者の停止操作のタイミングに応じて制御されることとしてもよい。

【０６６７】

ここで、メイン表示装置２１０において変動する図柄は、最大で図柄「１」「３」「５」「Ｈ」「Ｖ」「７」の６種類である。メイン表示装置２１０において図柄「１」「３」「５」の何れかが３つ揃った場合、ＡＴへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機１における実際の制御では、ＡＴへの移行抽籤において「奇数揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置２１０において図柄「１」「３」「５」の何れかが３つ揃う。ＡＴへの移行抽籤において「奇数揃い」に当籤した場合には（すなわち、メイン表示装置２１０において図柄「１」「３」「５」の何れかが３つ揃った場合には）、特化ゾーンＡのストックが１つ付与され、遊技状態がＣＺからＡＴ２に移行する。

【０６６８】

また、メイン表示装置２１０において図柄「Ｈ」が３つ揃った場合、ＡＴへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機１における実際の制御では、ＡＴへの移行抽籤において「Ｈ揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置２１０において図柄「Ｈ」が３つ揃う。ＡＴへの移行抽籤において「Ｈ揃い」に当籤した場合には（すなわち、メイン表示装置２１０において図柄「Ｈ」が３つ揃った場合には）、特化ゾーンＡのストックが１つ付与されるとともに、特化ゾーンＢのストックが１つ付与され、遊技状態がＣＺからＡＴ２に移行する。

【０６６９】

また、メイン表示装置２１０において図柄「Ｖ」が３つ揃った場合、ＡＴへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機１における実際の制御では、ＡＴへの移行抽

籤において「Ｖ揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置２１０において図柄「Ｖ」が３つ揃う。ＡＴへの移行抽籤において「Ｖ揃い」に当籤した場合には（すなわち、メイン表示装置２１０において図柄「Ｖ」が３つ揃った場合には）、特化ゾーンＡのストックが３つ付与され、遊技状態がＣＺからＡＴ２に移行する。

【０６７０】

また、メイン表示装置２１０において図柄「７」が３つ揃った場合、ＡＴへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機１における実際の制御では、ＡＴへの移行抽籤において「７揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置２１０において図柄「７」が３つ揃う。ＡＴへの移行抽籤において「７揃い」に当籤した場合には（すなわち、メイン表示装置２１０において図柄「７」が３つ揃った場合には）、特化ゾーンＡのストックが３つ付与されるとともに、遊技状態がＣＺからＡＴ１（特殊）に移行する。

【０６７１】

これら変動する６種類の図柄は、ＣＺレベルに応じて減少する。具体的には、ＣＺレベル１では、図柄「１」「３」「５」「Ｈ」「Ｖ」「７」の６種類の図柄が変動し、ＣＺレベル２では、図柄「１」が除かれて図柄「３」「５」「Ｈ」「Ｖ」「７」の５種類の図柄が変動する。また、ＣＺレベル３では、更に図柄「３」が除かれて図柄「５」「Ｈ」「Ｖ」「７」の４種類の図柄が変動し、ＣＺレベル４では、更に図柄「５」が除かれて図柄「Ｈ」「Ｖ」「７」の３種類が変動し、ＣＺレベル５では、更に図柄「Ｈ」が除かれて図柄「Ｖ」「７」の２種類が変動し、ＣＺレベル６では、更に図柄「Ｖ」が除かれて図柄「７」の１種類が変動する。その結果、遊技者からするとＣＺレベルが上がるほど、３つの図柄が揃いやすくなるように見え、実際のＡＴへの移行抽籤もＣＺレベルが上がるほど当籤し易くなっている。

【０６７２】

なお、ＣＺレベルは、有利区間が終了するまで維持される。すなわち、ＡＴへの移行抽籤に非当籤のままＣＺが終了した場合であっても、ＣＺレベルはクリアされることなく維持される。そのため、有利区間が終了する前に再びＣＺに移行できた場合には、ＣＺレベルが高い状態で新たなＣＺが開始されることになり、ＣＺを繰り返すほどＡＴへの移行抽籤に当籤しやすくなる。

【０６７３】

［通常有利＿通常モード移行抽籤テーブル］

続いて、図４８（Ａ）を参照して、通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利において通常モードの移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）及び現在の通常モード（移行元の通常モード）ごとに移行抽籤の抽籤結果（移行先の通常モード）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤の結果得られた通常モードを移行先の通常モードとしてセットする。

【０６７４】

［ＲＢ作動時＿通常モード移行抽籤テーブル］

続いて、図４８（Ｂ）を参照して、ＲＢ作動時＿通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。ＲＢ作動時＿通常モード移行抽籤テーブルは、ＲＢの作動時に参照され、現在の通常モード（移行元の通常モード）ごとに移行抽籤の抽籤結果（移行先の通常モード）についての抽籤値の情報を規定する。ボーナス役（ＲＢ）が入賞してボーナス（ＲＢ）が作動すると、主制御回路１００は、ＲＢ作動時＿通常モード移行抽籤テーブルを参照して通常モードの移行抽籤を行い、抽籤の結果得られた通常モードを移行先の通常モードとしてセットする。同図を参照すると、ＲＢ作動時の通常モードの移行抽籤では、現在よりも遊技者にとって不利な通常モードに移行することがない。第２の遊技機では、ボーナス状態（ＲＢ状態）を不利な状態とする一方で、ボーナス役が入賞し難いように設計されているが、ボーナス役が入賞しボーナスが作動した場合、通常モードを昇格可能にすることで、ボーナス役が入賞した場合であっても増加区間への移行期待度が高くなるという特典を付与することができる。なお、第２の遊技機では、ＲＢの作動時に限り、現在よりも不利な

通常モードに移行することのない移行抽籤を行うこととしているが、ＲＢ作動中（ＲＢ状態中）の毎遊技（又は一部の遊技）において現在よりも不利な通常モードに移行することのない移行抽籤を行うこととしてもよい。すなわち、主制御回路１００は、ＲＢ状態中に通常モードを昇格するという増加区間に関する特典を付与可能としてもよい。

【０６７５】

また、第２の遊技機では、有利区間において「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知することでボーナス役の入賞を回避させることとしているが、このような報知は非有利区間においては行うことができない。第２の遊技機では、基本的にはＲＢ内部中を維持したまま遊技が行われることになるが、非有利区間では遊技者はボーナス役の入賞を確実には回避することができないため、ＲＢの作動時やＲＢ作動中をイレギュラーな状態とせずに、通常モードの移行抽籤などを行うこととしている。もっとも、有利区間では、ボーナス役の入賞を回避するための報知が発生するため、有利区間においてボーナス役が入賞した場合にまで、特典を付与する必要はない。そこで、主制御回路１００は、非有利区間においてＲＢが作動した場合には、増加区間に関する特典を付与する一方で、有利区間においてＲＢが作動した場合（すなわち、遊技者が報知とは異なる停止操作を行った結果としてＲＢが入賞した場合）には、イレギュラーな状態であるとして増加区間に関する特典を付与しないこととしてもよい。報知に反した停止操作を意図的に行うことで増加区間に関する特典が得られてしまうと、設計者が想定していない攻略要素となってしまう可能性があるためである。

【０６７６】

［ＲＢ作動時、ＲＢ作動中及びＲＢ終了時の演出について］

また、第２の遊技機では、ＲＢ状態に移行させずにＲＢ内部中を維持したまま遊技が行われるが、ＲＢ状態（ＲＢ作動時、ＲＢ作動中及びＲＢ終了時）に関する演出制御は任意である。ＲＢ状態に関する演出制御の設計思想としては、例えば、ＲＢ状態であることを遊技者に意識させる設計思想１と、ＲＢ状態であることを遊技者に意識させない設計思想２と、ＲＢ状態であることを遊技者には意識させずに、遊技店の店員に対しては報せる設計思想３とが考えられる。なお、ＲＢ状態に関する演出制御は、主制御回路１００が行うこととしてもよく、また、副制御回路２００が行うこととしてもよく、また、主制御回路１００及び副制御回路２００の双方において行うこととしてもよいが、以下では、副制御回路２００が行うものとして説明する。

【０６７７】

ＲＢ状態であることを遊技者に意識させる設計思想１の場合、副制御回路２００は、ＲＢ状態においてもＲＢ内部中と同様の演出を行う。例えば、副制御回路２００は、ＲＢの作動時に何らの演出も行わない（ファンファーレなどの効果音を出力せず、また、メイン表示装置２１０や装飾ランプでの演出を行わない）。また、副制御回路２００は、ＲＢ状態中もメイン表示装置２１０の表示画面を通常（ＲＢ内部中）の演出ステージのまま維持する。なお、副制御回路２００は、ＲＢ状態においてＲＢ内部中と同様の演出を行うこととしてもよく、また、何らの演出も行わないこととしてもよい。例えば、副制御回路２００は、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、ＲＢ状態中は演出無しとしてもよい。また、副制御回路２００は、小役などの入賞時の効果音（入賞音や払い出し音）を、ＲＢ内部中と同様に制御することとしてもよい。また、ＢＧＭを出力している状態でＲＢが入賞した場合、副制御回路２００は、ＢＧＭの出力を止めずに維持し続けることとしてもよい。また、副制御回路２００は、ＲＢの終了時に何らの演出も行わないこととしてもよい。このような設計思想１によれば、ＲＢ作動を契機として遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、稼働率の低下を抑制することができる。

【０６７８】

ＲＢ状態であることを遊技者に意識させない設計思想２の場合、副制御回路２００は、ＲＢ状態においてＲＢ内部中とは異なる特有の演出を行う。例えば、副制御回路２００は、ＲＢの作動時に特有の演出を行う（ファンファーレなどの効果音の出力や、メイン表示装

置２１０や装飾ランプでの演出を行う）。また、副制御回路２００は、ＲＢ状態中にメイン表示装置２１０において通常（ＲＢ内部中）とは異なる演出を行うこととしてもよい。実行する演出は、ＲＢ状態であることを明瞭に報知する演出でもよく、また、ＲＢ状態であることを示唆する演出であってもよい。また、副制御回路２００は、ＲＢ状態において通常（ＲＢ内部中）においても実行され得る演出と同じ演出を実行することとしてもよい。また、副制御回路２００は、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、ＲＢ状態中は内部当籤役に応じた演出は行わないこととしてもよい。また、副制御回路２００は、ＲＢの終了時に特有の演出（ＲＢ終了時のフリーズや、ＲＢの終了画面など）を行うこととしてもよい。また、ＲＢ状態に関連して通常モードの移行抽籤を行う場合、副制御回路２００は、その抽籤結果を示唆又は報知する演出を、ＲＢ状態（ＲＢ作動時、ＲＢ作動中及びＲＢ終了時）において実行することとしてもよい。また、連続演出などの実行中にＲＢを入賞させてしまった場合は、副制御回路２００は、ＲＢ状態が終了するまで「ＲＢ作動のため復帰中。復帰後に連続演出を再開します」という趣旨の内容を表示し、遊技者に状況を把握させることとしてもよい。この場合において、ＲＢ状態の終了条件「残り１２ゲームまたは残り８回入賞」などの内容をＲＢ状態中に表示し、副制御回路２００は、遊技の進行及び入賞の発生に応じて当該表示を更新していくこととしてもよい。このような設計思想２によれば、遊技者に対して現在の状況を正確に把握させることができる。

【０６７９】

ＲＢ状態であることを遊技者には意識させずに、遊技店の店員に対しては報せる設計思想３の場合、副制御回路２００は、ＲＢ状態においてＲＢ内部中とは異なる特有の演出を、一部の演出手段において行う。例えば、副制御回路２００は、パチスロ機１の装飾ランプの一部を、ＲＢ状態中にのみ発生する発光態様（色や消灯、点灯パターン）で制御する。また、例えば、コンパネ部に特定のＬＥＤを設け、副制御回路２００は、ＲＢ状態ではこの特定のＬＥＤを点灯させることで、ＲＢ状態中であることを遊技店の店員に対しては報せる。また、ＲＢ状態では、外部集中端子板５５からパチスロ機１の内部状態としてＲＢ状態中であることを示す信号をデータ表示器やホールコンピュータなどに出力することとしてもよい。また、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０の一部に遊技者には気づかれ難いマークを表示、例えば、表示画面の端に小さくＲＢ状態であることを示すマークを表示することとしてもよい。ＲＢ状態は、遊技者に忌避される可能性があるため遊技者には報せたくないが、遊技店の店員に報せることで、閉店後または開店前の確認作業時に店員がＲＢ状態をクリアすることができる。そのため、設計思想３のように、店員に対してＲＢ状態であることを報せることで、店員はパチスロ機１の状況を容易に把握することができ、結果、店員の管理業務負担を軽減することができる。

【０６８０】

［通常有利＿ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図４９を参照して、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利におけるＡＴへの移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）、通常モード及びＡＴ１モードごとにＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルを用いたＡＴへの移行抽籤に当籤した場合には、続いて、図５０に示す通常有利＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルを用いてＡＴの種別を抽籤し、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルを用いたＡＴへの移行抽籤に非当籤した場合には、遊技状態を通常有利のまま維持する。なお、同図では確定役に対しては必ず非当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤とは別個の上述した処理により増加区間に移行することになる。

【０６８１】

［通常有利＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブル］

続いて、図５０を参照して、通常有利＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルは、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルを用い

たＡＴへの移行抽籤に当籤した場合に参照され、ＡＴ１モードごとにＡＴの種別に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤結果が「ＡＴ１（通常）」である場合、通常有利からＡＴ１（通常）に遊技状態を移行し、抽籤結果が「ＡＴ１（高確Ａ）」である場合、通常有利からＡＴ１（高確Ａ）に遊技状態を移行し、抽籤結果が「ＡＴ１（高確Ｂ）」である場合、通常有利からＡＴ１（高確Ｂ）に遊技状態を移行する。また、主制御回路１００は、抽籤結果が「ＡＴ２当籤Ａ」である場合、特化ゾーンＡのストックを１つ付与するとともに、特化ゾーンＢのストックを１つ付与した上で、通常有利からＡＴ２に遊技状態を移行し、抽籤結果が「ＡＴ２当籤Ｂ」である場合、特化ゾーンＡのストックを３つ付与した上で、通常有利からＡＴ２に遊技状態を移行する。

【０６８２】

［通常有利＿ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図５１を参照して、通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利におけるＣＺへの移行抽籤のために参照され、ＣＺへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、通常有利において「Ｆ＿共通９枚」が内部当籤役として決定されると、通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルを用いたＣＺへの移行抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、ＣＺへの移行抽籤において当籤した場合には、通常有利からＣＺに遊技状態を移行し、ＣＺへの移行抽籤において非当籤した場合には、遊技状態を通常有利のまま維持する。

【０６８３】

［ＣＺ＿レベル昇格抽籤テーブル］

続いて、図５２を参照して、ＣＺ＿レベル昇格抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿レベル昇格抽籤テーブルは、ＣＺ中のＣＺレベルの昇格抽籤のために参照され、現在のＣＺレベルごとに昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、ＣＺ中の各遊技においてＣＺ＿レベル昇格抽籤テーブルを用いたＣＺレベルの昇格抽籤を行い、抽籤結果に応じてＣＺレベルを更新（昇格）する。

【０６８４】

［ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図５３を参照して、ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルは、ＣＺにおけるＡＴへの移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）及び現在のＣＺレベルごとにＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤結果に応じて遊技状態を制御する。なお、抽籤結果に応じた遊技状態の制御は、上述した通りである。また、同図では確定役に対して必ず「７揃い」となるように抽籤値の情報が規定されている。ＣＺでは、確定役が内部当籤役として決定された場合には、確定役の当籤に伴う上述の処理ではなく、抽籤結果「７揃い」に応じて遊技状態が制御される。

【０６８５】

ＣＺ中に行うこれらの抽籤により、ＣＺ中にメイン表示装置２１０において３つの図柄を変動及び停止表示し、同じ図柄が３つ揃うことでＡＴへの移行抽籤に当籤したことを報せる演出を実行することができる。なお、ＣＺでは、ＣＺレベルが昇格すると、変動及び停止表示する図柄を減少させていく。このとき、第２の遊技機では、図柄が３つ揃ったときの特典の大きさが小さい図柄から順（１、３、５、Ｈ、Ｖの順）に変動及び停止表示する図柄を減少させることとしているが、減少させる図柄の順序は任意である。例えば、図柄が３つ揃ったときの特典の大きさが大きい図柄から順（７、Ｖ、Ｈ、５、３の順）に変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよく、また、予め定められた所定の順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。

【０６８６】

また、この予め定める順序は、１つの順序に限るものではなく、予め定められた順序として複数の順序を有するものであってもよい。そして、主制御回路１００は、予め定められた複数の順序の中から抽籤により決定した順序に応じて、変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。なお、複数の順序の中から実際に用いる順序を決定するタイ

ミングは任意であり、例えば、主制御回路１００は、非有利区間から有利区間への移行時に決定することとしてもよく、また、有利区間に移行した後の１回目のＣＺ移行時に決定することとしてもよい。

【０６８７】

また、変動及び停止表示する図柄を減少させる順序は、予め定められた順序に限られるものではなく、ランダムな順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。一例として、主制御回路１００は、ＣＺレベルを昇格した場合に残っている図柄の中から減少させる図柄を抽籤により決定することで、ランダムな順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることができる。

【０６８８】

なお、予め定められた複数の順序を有する場合や、ランダムな順序で図柄を減少させる場合、残っている全図柄パターンに応じたＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルを設けることで、ＣＺレベルに応じたＡＴ抽籤を行うことができる。

【０６８９】

また、残っている図柄の種類を、ＣＺ中に限らず任意のタイミングで遊技者が確認可能に制御することとしてもよい。一例として、副制御回路２００は、演出区間中は常時、残っている図柄の種類をサブ表示装置２２０に表示することとしてもよく、また、遊技者による所定の操作（例えば、メニュー画面からのＣＺ情報の呼び出し）が行われると、副制御回路２００は、残っている図柄の種類をサブ表示装置２２０に表示することとしてもよい。

【０６９０】

［ＡＴ１の遊技性］

続いて、ＡＴ１において用いられる各種の抽籤テーブルを説明する前に、図５４を参照して、ＡＴ１の遊技性について説明する。なお、ＡＴ２の遊技性及びＡＴ２において用いられる各種の抽籤テーブルについては説明を省略する。

【０６９１】

図５４（Ａ）は、ＡＴ１の遊技の流れを示す図である。ＡＴ１では、主制御回路１００は、内部当籤役として決定された役に応じてＡＴ２への移行抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、ＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、ＡＴ１からＡＴ２に遊技状態を移行する。また、ＡＴ１は、規定回数の遊技が行われるまで継続し、ＡＴ２への移行抽籤に非当籤のままＡＴ１において規定回数の遊技が行われると、主制御回路１００は、通常モード「特殊モード」への移行抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、「特殊モード」への移行抽籤に当籤すると、ＡＴ１を終了しても有利区間のまま維持して、「特殊」の通常モードに遊技状態を移行し、「特殊モード」への移行抽籤に非当籤すると、ＡＴ１の終了に伴い有利区間を終了して、非有利区間・通常遊技に遊技状態を移行する。なお、規定回数の遊技が行われる前にＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合、当籤した時点でＡＴ２に移行することとしてもよく、また、ＡＴ１において規定回数の遊技が行われるまで待ってからＡＴ２に移行することとしてもよい。後者の場合、規定回数の遊技が行われるまで更にＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。

【０６９２】

続いて、図５４（Ｂ）は、ＡＴ１（通常）の遊技性を示す図である。ＡＴ１（通常）では、主制御回路１００は、ＡＴ２への移行抽籤に加えて、内部当籤役として決定された役に応じてランクの昇格抽籤を行う。なお、ＡＴ１（通常）では、ＡＴ２への移行抽籤では基本的に非当籤となるものの、ランクの昇格抽籤の結果、ランクをランク２以上に昇格できた場合に、ＡＴ２への移行が確定する。ランクによるＡＴ２への移行は、ＡＴ１（通常）の最終遊技において判定され、ランク１である場合にはＡＴ２に移行せず、ランク２である場合にはＡＴ２に移行し、ランク３である場合にはＡＴ２に移行するとともに特化ゾーンＢのストックが１つ付与される。

【０６９３】

続いて、図５４（Ｃ）は、ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）の遊技性を示す図である。ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）では、主制御回路１００がＡＴ２への移行抽

籤を行うとともに、副制御回路２００は、この移行抽籤の結果に応じて所定の演出を行うようにメイン表示装置２１０を制御する。具体的には、抽籤種別Ｂ「リプレイ２」に応じた役（「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」）が内部当籤役として決定された遊技においてＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合、ＡＴ１（高確Ａ）では同図（ａ）に示すように、副制御回路２００はメイン表示装置２１０を制御して、所定の押し順（右左中又は右中左）で図柄「セブン」を狙うことを促す演出を行う。図４１に示すように、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された遊技において右左中又は右中左の押し順で停止操作が行われると、「セブン揃い」の図柄の組合せを表示可能であるため、遊技者は、「セブン揃い」の図柄の組合せからＡＴ２への当籤を把握することができる。同様に、抽籤種別Ｂ「リプレイ２」に応じた役が内部当籤役として決定された遊技においてＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合、ＡＴ１（高確Ｂ）では図５４（Ｃ）（ｂ）に示すように、副制御回路２００はメイン表示装置２１０を制御して、所定の押し順（中左右又は中右左）で図柄「白ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行う。図４１に示すように、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された遊技において中左右又は中右左の押し順で停止操作が行われると、「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せを表示可能であるため、遊技者は、「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せからＡＴ２への当籤を把握することができる。

【０６９４】

また、「Ｆ＿共通１枚」が内部当籤役として決定された遊技では、ＡＴ２への移行抽籤に必ず非当籤となるものの、主制御回路１００は、逆転抽籤を行う。この逆転抽籤において当籤した場合には、ＡＴ２への移行抽籤に当籤したことになる。なお、逆転抽籤には、当籤及び非当籤の他に、１段階煽り及び２段階煽りという抽籤結果を有する。１段階煽り及び２段階煽りは、ＡＴ２には当籤していないことを意味するものの、所定のリール演出が行われる。なお、リール演出は、主制御回路１００により行われることとしてもよく、また、副制御回路２００により行われることとしてもよいが、以下では、主制御回路１００によりリール演出が行われるものとして説明する。

【０６９５】

ＡＴ１（高確Ａ）において「Ｆ＿共通１枚」が内部当籤役として決定された場合、副制御回路２００は、所定の押し順（右左中又は右中左）で図柄「セブン」を狙うことを促す演出を行う。同様に、ＡＴ１（高確Ｂ）において「Ｆ＿共通１枚」が内部当籤役として決定された場合、副制御回路２００は、所定の押し順（中左右又は中右左）で図柄「白ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行う。図４１に示すように、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された遊技において右左中又は右中左の押し順で停止操作が行われると、「フェイク１枚Ｂ」の図柄の組合せを表示され、中左右又は中右左の押し順で停止操作が行われると、「フェイク１枚Ａ」の図柄の組合せを表示される。なお、「フェイク１枚Ａ」の図柄の組合せは図柄「白ＢＡＲ」が３つ揃わない図柄の組合せであり、「フェイク１枚Ｂ」の図柄の組合せは図柄「セブン」が３つ揃わない図柄の組合せである。

【０６９６】

主制御回路１００は、ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）において「Ｆ＿共通１枚」が内部当籤役として決定された場合、逆転抽籤を行う。この逆転抽籤において当籤した場合、主制御回路１００は、逆転のリール演出を行う。具体的には、図５４（Ｃ）（ｃ）に示すように、主制御回路１００は、ＡＴ１（高確Ａ）では図柄「セブン」が３つ揃うようにリール演出を行い、ＡＴ１（高確Ｂ）では図柄「白ＢＡＲ」が３つ揃うようにリール演出を行う。その結果、遊技者は、リール演出の結果として表示された図柄の組合せからＡＴ２への当籤を把握することができる。一方で、逆転抽籤において非当籤である場合、主制御回路１００は、何らのリール演出も行わず、逆転抽籤において１段階煽りである場合、主制御回路１００は、逆転のリール演出が行われることの期待感を持たせる１段階目の煽り演出を行い、逆転抽籤において２段階煽りである場合、主制御回路１００は、逆転のリール演出が行われることの期待感を持たせる２段階目の煽り演出を行う。

【０６９７】
［ＡＴ１（通常）＿ランクアップ抽籤テーブル］
続いて、図５５（Ａ）を参照して、ＡＴ１（通常）＿ランクアップ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ１（通常）＿ランクアップ抽籤テーブルは、ＡＴ１（通常）中に行うランクの昇格抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）及び現在のランクごとに昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、この抽籤に当籤した場合には現在のランクを１つ上げ、非当籤した場合には現在のランクのまま維持する。
【０６９８】
［ＡＴ１共通＿ＡＴ２抽籤テーブル］
続いて、図５５（Ｂ）を参照して、ＡＴ１共通＿ＡＴ２抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ１共通＿ＡＴ２抽籤テーブルは、ＡＴ１中に行うＡＴ２への移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ｂ）及びＡＴ１の種別ごとにＡＴ２への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、ＡＴ１共通＿ＡＴ２抽籤テーブルを用いたＡＴ２への移行抽籤に当籤した場合には、遊技状態をＡＴ２に移行し、ＡＴ２抽籤テーブルを用いたＡＴ２への移行抽籤に非当籤した場合には、遊技状態をＡＴ１のまま維持する。なお、同図では確定役に対しては必ず当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤に当籤するとともに、内部当籤役として決定された役が「Ｆ＿セブン」又は「Ｆ＿白ＢＡＲ」である場合には、ＡＴ２更に特化ゾーンＡのストックが１つ付与され、また、内部当籤役として決定された役が「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」である場合には、ＡＴ１（特殊）に移行するとともに、特化ゾーンＡのストックが３つ付与される。
【０６９９】
［ＡＴ１（高確Ａ，Ｂ）＿逆転抽籤テーブル］
続いて、図５５（Ｃ）を参照して、ＡＴ１（高確Ａ，Ｂ）＿逆転抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ１（高確Ａ，Ｂ）＿逆転抽籤テーブルは、ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）における上述の逆転抽籤のために参照され、逆転抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、ＡＴ１（高確Ａ）及びＡＴ１（高確Ｂ）において「Ｆ＿共通１枚」が内部当籤役として決定されると、ＡＴ１（高確Ａ，Ｂ）＿逆転抽籤テーブルを用いた逆転抽籤を行う。そして、主制御回路１００は、逆転抽籤において当籤した場合には、上述のリール演出を行うとともに、ＡＴ１からＡＴ２に遊技状態を移行し、逆転抽籤に非当籤した場合には、何らのリール演出を行うことなく、遊技状態をＡＴ１のまま維持し、逆転抽籤において１段階煽り又は２段階煽りに当籤した場合には、上述の１段階目の煽り演出又は１段階目の煽り演出のリール演出を行うとともに、遊技状態をＡＴ１のまま維持する。
【０７００】
［ＡＴ１失敗時＿特殊モード移行抽籤テーブル］
続いて、図５６（Ａ）を参照して、ＡＴ１失敗時＿特殊モード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ１失敗時＿特殊モード移行抽籤テーブルは、ＡＴ２に移行せずにＡＴ１が終了した場合に参照され、有利区間が開始してから現在までに経過した遊技回数及びＡＴ１モードごとに「特殊モード」への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、「特殊モード」への移行抽籤に当籤すると、ＡＴ１を終了しても有利区間のまま維持して、「特殊」の通常モードに遊技状態を移行し、「特殊モード」への移行抽籤に非当籤すると、ＡＴ１の終了に伴い有利区間を終了して、非有利区間・通常遊技に遊技状態を移行する。
【０７０１】
［特殊モード中＿ＡＴ・ＣＺ抽籤テーブル］
続いて、図５６（Ｂ）を参照して、特殊モード中＿ＡＴ・ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。特殊モード中＿ＡＴ・ＣＺ抽籤テーブルは、「特殊」の通常有利におけるＡＴ又はＣＺへの移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）ごとにＡＴへの移行抽籤

の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤結果が「ＣＺ当籤」である場合には「特殊」の通常有利からＣＺに遊技状態を移行し、抽籤結果が「ＡＴ当籤」である場合には、続いて、図５６（Ｂ）に示す特殊モード中＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルを用いてＡＴの種別を抽籤し、抽籤結果が「非当籤」である場合には「特殊」の通常有利のまま維持する。なお、「特殊」の通常有利から移行したＣＺが増加区間に移行することなく終了した場合、遊技状態は「特殊」の通常有利に戻る。また、同図では確定役に対しては必ず非当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤とは別個の上述した処理により増加区間に移行することになる。

【０７０２】

［特殊モード中＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブル］

続いて、図５６（Ｃ）を参照して、特殊モード中＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルについて説明する。特殊モード中＿ＡＴ当籤時ＡＴ種別抽籤テーブルは、特殊モード中＿ＡＴ・ＣＺ抽籤テーブルを用いた抽籤において「ＡＴ当籤」の抽籤結果が得られた場合に参照され、ＡＴの種別に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤結果が「ＡＴ２当籤Ａ」である場合、特化ゾーンＡのストックを１つ付与するとともに、特化ゾーンＢのストックを１つ付与した上で、「特殊」の通常有利からＡＴ２に遊技状態を移行し、抽籤結果が「ＡＴ２当籤Ｂ」である場合、特化ゾーンＡのストックを３つ付与した上で、「特殊」の通常有利からＡＴ２に遊技状態を移行する。

【０７０３】

［有利区間＿打順１枚チャンス目変換抽籤テーブル］

続いて、図５７を参照して、有利区間＿打順１枚チャンス目変換抽籤テーブルについて説明する。有利区間＿打順１枚チャンス目変換抽籤テーブルは、有利区間中に「Ｆ＿打順１枚役Ａ」～「Ｆ＿打順１枚役Ｆ」の何れかが内部当籤役として決定された場合に参照され、変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路１００は、抽籤結果が「非当籤」である場合、当該遊技の各種抽籤を抽籤種別Ａ「打順１枚」又は抽籤種別Ｂ「その他」に基づいて行う。また、主制御回路１００は、抽籤結果が「当籤」である場合、当該遊技の各種抽籤を抽籤種別Ａ「チャンス目」又は抽籤種別Ｂ「チャンス目」に基づいて行う（すなわち、打順１枚をチャンス目に変換して各種抽籤を行う）。

【０７０４】

このように打順１枚をチャンス目に変換することで、各種の抽籤が遊技者にとって有利になる。すなわち、主制御回路１００は、有利区間においてボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）と「Ｆ＿打順１枚役Ａ」～「Ｆ＿打順１枚役Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技のうちの一部の遊技では、有利区間においてボーナス役（「Ｆ＿ＲＢ」）と「Ｆ＿打順１枚役Ａ」～「Ｆ＿打順１枚役Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技のうちの当該一部の遊技以外の他の遊技よりも、各種の抽籤（増加区間に関する特典付与の期待度）が遊技者にとって有利となるように制御する。なお、この変換抽籤に当籤した場合には、所定の演出を行うことで変換抽籤に当籤したことを遊技者に対して報せることとしてもよい。

【０７０５】

［第２の遊技機における出玉設計］

以上、第２の遊技機の構成について説明したが、このような第２の遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。パチスロ機のような遊技機では、射幸性が高くなりすぎないように、市場に提供する前に所定の型式に適合しているかの試験（型式試験）を受ける必要がある。型式試験は、所定の期間における出玉率が所定の範囲に収まるか否かを試験するものであり、パチスロ機を実際に動作させて試験を行う試射試験（遊技機規則第６条別表第五（１）ロ（ホ））と、パチスロ機を実際に動作させることなくシミュレーション上でのみ試験を行うシミュレーション試験（遊技機規則第６条別表第五（１）ロ（ヘ））とがあり、基本的には、試射試験により出玉率の下限に適合するか試験し、シミュレーション試験により出玉率の上限に適合するか試験する。なお、シミュレーション試験

は、パチスロ機を動作させることなく仮想的に行われるため、実際のリール制御などは関係なく試験が行われる一方で、試射試験では、パチスロ機を実際に動作させるため、実際のリール制御などと反する結果になることはない。

【０７０６】

（シミュレーション試験）

シミュレーション試験は、遊技機規則において「内部抽せんを行い、条件装置が作動した場合には当該条件装置に係る図柄の組合せが表示され、当該図柄の組合せにより獲得することができる遊技メダル等の最大数が獲得されること」と定義される試験である（遊技機規則第６条別表第五（１）ロ（へ））。シミュレーション試験は、遊技機メーカーから申請された遊技機について、コンピュータ上で内部当籤役の抽籤をシミュレートしたプログラムを用いて各遊技の投入枚数と払出枚数とを算出するものであり、実際のリール制御は無視して行われる。

【０７０７】

シミュレーション試験では、内部当籤役の取りこぼし（非入賞）は発生せずに、１の役が内部当籤役として決定された場合、その内部当籤役は必ず入賞するものとして試験が行われる。また、複数の役が重複して内部当籤役として決定された場合には、原則として当該遊技の利益が最も大きくなるように内部当籤役が入賞すると仮定して試験が行われる。例えば、１５枚役と１枚役が重複して当籤した場合は、当該遊技では１５枚役が入賞し１５枚の払い出しがあるものとして扱われ、また、高ＲＴに移行する高ＲＴ移行リプレイと低ＲＴに移行する低ＲＴ移行リプレイとが重複当籤した場合は、高ＲＴ移行リプレイが入賞するものとして扱われる。このようにシミュレーション試験では、当該遊技の利益が最も大きくなるように試験が行われるため、シミュレーション試験は、出玉率の上限を判定するために用いられ易い。

【０７０８】

（試射試験：ランダム打ち試験）

シミュレーション試験とは別に、パチスロ機を実際に動作させて試験を行う試射試験があり、このような試射試験としてランダム打ち試験といった試験が行われている。ランダム打ち試験とは、内部当籤役に関係なくストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒをランダムなタイミングで押下することによって行う試験であり、内部当籤役の取りこぼし（非入賞）が発生する。ランダム打ち試験では、ＡＴ状態でのナビ発生時もナビを無視してランダムな押下で試験が進行するため、出玉率が低下しやすく、ランダム打ち試験の場合は、出玉率の下限を判定するために用いられ易い。

【０７０９】

（ＡＴ機とシミュレーション試験との関係）

ところで、ナビをするか否かに応じてメダルの増減を制御するＡＴ機では、ＡＴ期間をメダルが増加する増加区間とする以上、当該遊技の利益が最も大きくなるように試験するシミュレーション試験では常にメダルが増加することになってしまう。そこで、ＡＴ機では、メダルが減少する不利なボーナス状態を設け、シミュレーション試験では、この不利なボーナス状態に移行させることで、全体の出玉率を下げる一方で、遊技者が遊技店において行う実際の遊技では、不利なボーナス状態に移行させずにボーナス持越状態（フラグ間）のまま遊技させることで、ナビの有無の制御により出玉率を調整することとしている。

【０７１０】

ここで、図５８（Ａ）は、ボーナス役を持ち越していない一般状態とボーナス役を持ち越しているボーナス持越状態（フラグ間）との抽籤係数（０～６５５３５）の関係を示す図である。同図（ａ）に示すパターン１のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定可能な場合、フラグ間では、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまい、ボーナス役が単独で当籤する状況が生じてしまう。このようなパターン１の場合、シミュレーション試験では、不利なボーナス状態に移行するため全体の出玉率を下げることができる。一方で、ボーナス役が単独で当籤してしまうと、遊技者が遊技店において行う実際の遊技では、フラグ間中も（すなわち、常時）不利なボー

ナス役の入賞を回避するように停止操作を行わなければならず、操作性が落ち煩わしい。
【０７１１】
そこで、同図（ｂ）に示すパターン２のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定するとともに、フラグ間ではリプレイ役の当籤確率を上げて、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役で埋めてしまう方法がある（いわゆる、フラグ間ＲＴ）。このようなパターン２の場合、シミュレーション試験では、一般状態において不利なボーナス状態に移行するため（すなわち、フラグ間に移行することがないため）全体の出玉率を下げることができる。また、遊技者が遊技店において行う実際の遊技でも、フラグ間中にボーナス役が単独で当籤することがないため、遊技者は、不利なボーナス役の入賞を回避するように停止操作を行う必要がない。
【０７１２】
しかしながら、このような方法では、フラグ間中のリプレイ役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまう。また、いずれの型式試験においても出玉率の算出において、リプレイ役が入賞（作動）した遊技では０枚の払い出しと扱われ、次遊技では、自動投入により投入枚数が０枚として扱われる可能性があり、リプレイ役の当籤確率が高くなってしまうと算出される出玉率と設計者が想定する出玉率との間にズレが生じてしまう可能性がある。すなわち、リプレイ役を０枚投入０枚払出とする出玉率の算出では、リプレイ役が入賞した遊技は無かったものとして計算が行われるため、「出玉率＝払出枚数／投入枚数」における払出枚数及び投入枚数の双方の値が小さくなる。その結果、リプレイ役が入賞（作動）した遊技の払出枚数を３枚とし、次遊技の投入枚数を３枚として計算する場合に比べて、出玉率が１００％から乖離してしまう。
【０７１３】
例えば、払出枚数が９０枚であり投入枚数が１００枚である場合に、リプレイ役が１０回入賞していた場合について考える。リプレイ役を３枚投入、３枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、９０／１００＝０．９（９０％）となる一方で、リプレイ役を０枚投入、０枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、６０（＝９０－３０）／７０（１００－３０）＝０．８５（８５％）となってしまい、出玉率が１００％から乖離する。
また、払出枚数が１１０枚であり投入枚数が１００枚である場合に、リプレイ役が１０回入賞していた場合について考える。リプレイ役を３枚投入、３枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、１１０／１００＝１．１（１１０％）となる一方で、リプレイ役を０枚投入、０枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、８０（＝１１０－３０）／７０（１００－３０）＝１．１４（１１４％）となってしまい、出玉率が１００％から乖離する。
【０７１４】
そのため、パターン２のようにボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役で埋めてしまうと、型式試験における計算上の出玉率と、パチスロ機の設計者が想定する出玉率とのズレが大きくなってしまい、設計者が想定する遊技性を実現することが困難になってしまう。そこで、ボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役ではなく、小役で埋めることが考えられる。なお、リプレイ役とは異なり小役の当籤確率は、一般状態とフラグ間とで変えることができないため、小役で埋める場合、一般状態においてボーナス役と小役とを重複させておき、実際のリール制御では、ボーナス役よりも小役を優先して引き込むように設計することになる。
【０７１５】
ボーナス役よりも小役を優先するリール制御であっても、シミュレーション試験では、実際のリール制御は関係なく試験されるため、不利なボーナス状態に移行させることができる。また、一般状態においてボーナス役と小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間においても小役が当籤する。そして、遊技店における実際の遊技では、小役とボーナス役とが重複している場合にボーナス役を入賞させ難くリール制御を行うため、遊技者は、不利なボーナス役の入賞を回避するように停止操作を行う必要がない。
【０７１６】

ところで、特別役物又は特別役物に係る連続作動装置を作動させる役（ボーナス役）と、メダルの払い出しに係る小役とが重複当籤した場合のシミュレーション試験における動作は不明であるが、１つの考え方として、以下のルール１及び２に沿って試験を進めているものと考えられる。
ルール１：小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない場合には、当該小役が仮に入賞したとしても、遊技者に有利な結果であるとは必ずしも言えないため、ボーナスの作動及び当該小役の入賞の両方が発生したと仮定して試験を進める（又は当該小役の入賞は発生せずに、ボーナスの作動のみが発生したと仮定して試験を進める）。
ルール２：小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い場合には、当該小役の入賞のみで十分に利益が付与されているため、当該小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からボーナス持越状態（フラグ間）に移行すると仮定して試験を進める。

【０７１７】
同図（ｃ）に示すパターン３は、ルール２に対応する抽籤係数のパターン例である。パターン３では、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と増加小役とを重複して内部当籤役として決定する。なお、増加小役とは、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役を少なくとも含む小役である（なお、シミュレーション試験において入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役が入賞すればよいため、実際の遊技において入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役が入賞するか否かは関係ない）。パターン３では、一般状態においてボーナス役と増加小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間では、ボーナス役の当籤確率分だけ増加小役が当籤することになる。

【０７１８】
このようなパターン３の場合、一般状態においてボーナス役と増加小役とが重複して内部当籤役として決定されると、シミュレーション試験ではルール２により、増加小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からフラグ間に移行してしまう。その結果、シミュレーション試験においても不利なボーナス状態への移行が抑制されてしまうため、全体の出玉率が下がらず、シミュレーション試験に適合し難くなってしまう。

【０７１９】
そこで、第２の遊技機では、同図（ｄ）に示すパターン４のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と減少小役とを重複して内部当籤役として決定する。なお、減少小役とは、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役を含まずに、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役である。具体的には、第２の遊技機では、一般状態においてボーナス役は、入賞時の払出枚数が１枚であるＮＭ０１～ＮＭ５７のみに対応する「Ｆ＿共通１枚」「Ｆ＿チャンス目」「Ｆ＿択１枚Ａ」「Ｆ＿択１枚Ｂ」「Ｆ＿打順１枚Ａ」「Ｆ＿打順１枚Ｂ」「Ｆ＿打順１枚Ｃ」「Ｆ＿打順１枚Ｄ」「Ｆ＿打順１枚Ｅ」「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかと重複して当籤する（図３８参照）。なお、ボーナス役と減少小役とが重複していればよいため、一般状態においてボーナス役と重複する小役は、リール制御においてボーナス役を入賞可能な「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかのみであってもよい。

【０７２０】
このようなパターン４では、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間では、ボーナス役の当籤確率分だけ減少小役が当籤することになる。そして、一般状態においてボーナス役と減少小役とが重複して内部当籤役として決定されると、シミュレーション試験ではルール１により、ボーナスの作動及び減少小役の入賞の両方が発生（又は減少小役の入賞は発生せずに、ボーナスの作動のみが発生）する結果、シミュレーション試験では、ボーナス役に当籤した遊技において不利なボーナス状態に移行することになるため、全体の出玉率を下げることができる。

【０７２１】
続いて、図５８（Ｂ）は、第２の遊技機における打ち方ごとの出玉率の概要を示す図である。第２の遊技機では、一般状態やＲＢ内部中というボーナス非作動状態では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超える。そのため、シミュレーション試験では、一般状態（ＲＢ内部中には移行しない）の出玉率が１を超えて約１．８（１８０％）となる。
【０７２２】
また、第２の遊技機では、ボーナスが作動しているボーナス作動状態（ＲＢ状態）では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えない。そのため、シミュレーション試験であっても、ＲＢ状態中の出玉率は１よりも低く約０．８（８０％）となる。
【０７２３】
シミュレーション試験では、このような出玉率が１を超える一般状態と、出玉率が１を超えないＲＢ状態との間で遊技状態を遷移させるため、遊技状態ごとの滞在割合を考慮した全体の出玉率を約１．１（１１０％）まで下げることができる。ここで、図５８（Ｃ）は、シミュレーション試験における出玉推移を示す図であり、同図（ａ）は、比較例としてのＲＢ状態に移行しない場合の出玉推移を示し、同図（ｂ）は、第２の遊技機における出玉推移を示す。なお、ＲＢの当籤確率と終了条件は、型式試験に適合するような出玉率を実現するための遊技状態の滞在割合を満たすように設計される。
【０７２４】
同図（ａ）に示すように、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させた場合に、減少小役が入賞し、かつ、ボーナス役が入賞しないと仮定すると、ＲＢ内部中のはずれ確率が０であるため、常に一般状態及びＲＢ内部中において遊技が行われＲＢ状態に移行することはない。そのため、このような仮定の下では、シミュレーション試験における出玉率が約１．８（１８０％）になってしまう。
【０７２５】
一方で、同図（ｂ）に示すように、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させた場合に、減少小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定すると（又は少なくともボーナス役が入賞すると仮定すると）、出玉率が１を超える一般状態と出玉率が１を超えないＲＢ状態との間で遊技状態が遷移する。そのため、このような仮定の下では、出玉推移の傾斜を抑えることができ、シミュレーション試験における全体の出玉率を低く抑えることができる。このように第２の遊技機では、主制御回路１００は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように内部当籤役を決定する。
【０７２６】
図５８（Ｂ）に戻り、第２の遊技機におけるランダム打ち試験による出玉率について説明する。第２の遊技機では、一般状態及びＲＢ内部中に「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、不正解の押し順（５通り）で停止操作が行われてもメダルは増加せず、正解の押し順（１通り）で停止操作が行われることでメダルが増加する。ランダム打ち試験では、無作為（ランダム）な停止操作が行われる結果、不正解の押し順になり易いため、ランダム打ち試験における一般状態及びＲＢ内部中の出玉率は１よりも低く約０．５（５０％）となる。一方で、ＲＢ状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、ランダム打ち試験におけるＲＢ状態中の出玉率は、シミュレーション試験と同様に約０．８（８０％）となる。
【０７２７】

ここで、第２の遊技機では、ボーナス役（ＲＢ）の入賞を完全には封じ込めずに一定の条件を満たした場合にボーナス役（ＲＢ）の入賞を可能にしている。そのため、ランダム打ち試験では、遊技状態は、一般状態及びＲＢ内部中だけでなくＲＢ状態に移行することもある。ＲＢ状態中の出玉率は、一般状態及びＲＢ内部中の出玉率よりも高いため、一般状態及びＲＢ内部中だけでなくＲＢ状態に遊技状態を移行させることで、出玉率を引き上げることができ、結果、ランダム打ち試験における全体の出玉率は約０．６（６０％）になる。このように実際のリール制御においても不利なボーナス状態に移行可能にすることで、全体の出玉率を引き上げることができ、型式試験における出玉率の下限に適合させることができる。

【０７２８】

特に、第２の遊技機では、ボーナス役の入賞を、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に、可能にしているが、このような不正解の押し順で停止操作が行われた場合には、ボーナス役が入賞する割合は、ボーナス役が入賞しない割合よりも高い（５６．２５％）。そのため、ランダム打ち試験における全体の出玉率をＲＢ状態中の出玉率に近づけ易くなり、出玉設計が容易になる。

【０７２９】

続いて、遊技店において遊技者が実際に遊技を行う場合の出玉率について説明する。非ＡＴの状態では、一般状態及びＲＢ内部中に「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」に対して正解の押し順が報知されないため、実際の遊技における一般状態及びＲＢ内部中の出玉率は、ランダム打ち試験と概ね一緒の約０．５（５０％）となる。また、ＲＢ状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、非ＡＴの状態では、実際の遊技におけるＲＢ状態中の出玉率は、シミュレーション試験及びランダム打ち試験と同様に約０．８（８０％）となる。

【０７３０】

また、ＡＴの状態では、一般状態及びＲＢ内部中に「Ｆ＿ＡＴベルＡ１」～「Ｆ＿ＡＴベルＦ２」に対して正解の押し順が報知されるため、実際の遊技における一般状態及びＲＢ内部中の出玉率は、シミュレーション試験と概ね一緒の約１．８（１８０％）となる。また、ＲＢ状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、ＡＴの状態では、実際の遊技におけるＲＢ状態中の出玉率は、シミュレーション試験及びランダム打ち試験と同様に約０．８（８０％）となる。

【０７３１】

ここで、第２の遊技機では、有利区間において「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された場合、増加区間（ＡＴ）であるか演出区間（非ＡＴ）であるかに関係なく正解の押し順を報知する。第２の遊技機では、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限りボーナス役が入賞するため、実際の遊技では、基本的にはＲＢ状態に移行することがない。そのため、実際の遊技では、基本的には、一般状態、ＲＢ内部中及びＲＢ状態のうちのＲＢ内部中にのみ滞在することになり、ＲＢ内部中において報知の有無が制御されることで出玉の増減が制御される。その結果、第２の遊技機を遊技店において遊技者が実際に遊技する場合の出玉率は、非ＡＴ状態では約０．５（５０％）となり、ＡＴ状態では約１．８（１８０％）となる。これにより、型式試験に適合しつつもメリハリのある出玉性能を有する遊技機を提供することができる。

【０７３２】

このように第２の遊技機では、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された遊技において正解の押し順を報知することで、実際の遊技においてＲＢ状態に移行してしまうことを防止するが、遊技者にとってみれば、１枚のメダルの払い出し（すなわち、マイナス２枚という結果）を受けるために所定の押し順で停止操作を行わなければならず、煩わしさを感じてしまう可能性もある。特に、シミュレーション試験やランダム打ち試験を考慮した場合、ＲＢ状態の滞在比率を上げることで、全体の出玉率を均

すことができるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率や、ＲＢ内部中における「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の当籤確率を調整することで、自由度の高い出玉設計が可能になるものの、シミュレーション試験やランダム打ち試験におけるＲＢ状態の滞在比率を上げてしまうと、実際の遊技においてＲＢ状態への移行を封じ込めるための停止操作の要求頻度が高くなってしまう。そこで、第２の遊技機では、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された遊技の一部を、チャンス目として扱うことで（図５７参照）遊技者が感じる煩わしさを軽減可能にしている。

【０７３３】

また、第２の遊技機では、ＲＢ状態への移行を完全には封じ込めずに移行可能にしているため、実際の遊技においても出玉的に不利なＲＢ状態に移行してしまうことがある。このような場合、主制御回路１００は、ＲＢ状態への移行時に（又はＲＢ状態中の各遊技において）、遊技者にとって不利な結果にはならない通常モードの移行抽籤を行うため（図４８（Ｂ）参照）、出玉的に不利なＲＢ状態に移行してしまったことに伴う興趣の低下を抑制することができる。なお、ボーナス役（ＲＢ）の入賞が可能な「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」は、有利区間への移行が確定する役であるため、ＲＢの作動時が非有利区間という状況は発生し得ない。その結果、ＲＢ状態に関連して行う通常モードの移行抽籤が無意味になってしまうことがない。

【０７３４】

［第２の遊技機における中押しチャンス演出］

続いて、図５９を参照して、第２の遊技機における中押しチャンス演出について説明する。第２の遊技機では、確定役として「Ｆ＿セブン」「Ｆ＿白ＢＡＲ」「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」を有しているが、これら確定役は、内部当籤役として決定された場合にセンターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、クロスダウンラインといった直線状のラインの何れかに図柄「セブン」「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」を３つ並んで表示可能な役である。例えば、「Ｆ＿セブン」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「セブン」を一直線上に並んで表示可能な役であり、「Ｆ＿白ＢＡＲ」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「白ＢＡＲ」を一直線上に並んで表示可能な役であり、「Ｆ＿黒ＢＡＲ」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「黒ＢＡＲ」が一直線上に並んで表示可能な役である。

【０７３５】

パチスロ機では、停止操作に関する報知がない場合、左のリール３Ｌに対する停止操作を第１停止操作として行うことが一般的であるが、第２の遊技機では、確定役が内部当籤役として決定された場合に中のリール３Ｃに対する停止操作を第１停止操作として行った場合に、左のリール３Ｌに対する停止操作を第１停止操作として行った場合とは異なる特別な出目を表示可能にしている。

【０７３６】

なお、主制御回路１００は、「Ｆ＿セブン」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が左のリール３Ｌに対して行われると、センターライン又はクロスダウンラインに沿って図柄「セブン」が並ぶように停止制御可能であり、「Ｆ＿セブン」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が中のリール３Ｃに対して行われると、トップラインに沿って図柄「セブン」が並ぶように停止制御可能である。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿白ＢＡＲ」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が左のリール３Ｌに対して行われると、ボトムラインに沿って図柄「白ＢＡＲ」が並ぶように停止制御可能であり、「Ｆ＿白ＢＡＲ」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が中のリール３Ｃに対して行われると、センターラインに沿って図柄「白ＢＡＲ」が並ぶように停止制御可能である。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が左のリール３Ｌに対して行われると、センターラインに沿って図柄「黒ＢＡＲ」が並ぶように停止制御可能であり、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」が内部当籤役として決定された場合に第１停止操作が中のリール３Ｃに対して行われると、ボトムラインに沿って図柄「白ＢＡＲ」が並ぶよう

に停止制御可能である。
【０７３７】
ここで、図３７に示す図柄配置テーブルを参照すると、中のリール３Ｃには、確定役に応じた図柄の組合せを構成する図柄が並んで配置される個所がある。具体的には、図柄位置「９」には図柄「黒ＢＡＲ」が配置され、図柄位置「１０」には図柄「白ＢＡＲ」が配置され、図柄位置「１１」には図柄「セブン」が配置されている。中押しチャンス演出では、中のリール３Ｃにおける図柄位置「９」～「１１」の図柄（上から「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊）を狙わせる演出である。なお、中押しチャンス演出は、確定役が内部当籤役として決定されていることを示唆する演出であり、確定役又は「Ｆ＿フェイク」が内部当籤役として決定された場合に実行され易い演出である。なお、「Ｆ＿フェイク」が内部当籤役として決定された場合には、主制御回路１００は、図柄「セブン」「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」の何れかが直線状に３つ並んで表示されないように停止制御を行う。
【０７３８】
中押しチャンス演出では、副制御回路２００はメイン表示装置２１０において、まず、図５９（Ａ）に示すように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが回転している全リール回転中に中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。
【０７３９】
この表示に従い遊技者が中のリール３Ｃに対して第１停止操作を行った結果、中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊を停止表示できた場合、確定役の何れかが内部当籤役として決定されていることが確定する。すなわち、主制御回路１００は、確定役の何れかが内部当籤役として決定されている場合に中のリール３Ｃに対して第１停止操作が行われると、中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊を停止表示可能である。一方で、主制御回路１００は、「Ｆ＿フェイク」が内部当籤役として決定されている場合に中のリール３Ｃに対して第１停止操作が行われると、中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊を停止表示することができず、この場合には、中のリール３Ｃには上から「ベル－セブン－白ＢＡＲ」が停止表示される。
【０７４０】
そのため、中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊を停止表示できた場合には、副制御回路２００はメイン表示装置２１０において、続いて、図５９（Ｂ）に示すように、確定役の何れかの当籤が確定していることを報せる表示を行うとともに、左のリール３Ｌ又は右のリール３Ｃに対して図柄「白ＢＡＲ」を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。また、中のリール３Ｃに対して「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊が停止表示された場合、副制御回路２００は、スピーカ３５ａ，３５ｂから確定役の当籤が確定していることを報せる所定の確定音を出力する。
【０７４１】
確定役として「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」が内部当籤役として決定されている場合、続いて、左のリール３Ｌに対して第２停止操作が行われると、左のリール３Ｌには上から「白ＢＡＲ－リプレイ１－黒ＢＡＲ」という図柄が停止表示される。その結果、２つのリールを停止した時点で、図柄「白ＢＡＲ」がクロスダウンラインに沿ってテンパイし、図柄「黒ＢＡＲ」がボトムラインに沿ってテンパイするというＷテンパイの停止形が得られる。このような場合、副制御回路２００はメイン表示装置２１０において、図５９（Ｃ）に示すように、「Ｆ＿白ＢＡＲ」「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」の何れかの当籤が確定していることを報せる表示を行うとともに、右のリール３Ｃに対して図柄「白ＢＡＲ」を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。また、図柄「白ＢＡＲ」と図柄「黒ＢＡＲ」とのＷテンパイの停止形が得られた場合、副制御回路２００は、スピーカ３５ａ，３５ｂから「Ｆ＿白ＢＡＲ」「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」の何れかの当籤が確定していることを報せる所定のＷテンパイ音を出力する。
【０７４２】
その後、右のリール３Ｒに対して第３停止操作が行われると、右のリール３Ｒの下段には

図柄「黒ＢＡＲ」が停止表示される。その結果、ボトムラインに沿って図柄「黒ＢＡＲ」が３つ並んで表示される。このような場合、副制御回路２００はメイン表示装置２１０において、図５９（Ｄ）に示すように、「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」の入賞に伴うＡＴ１（特殊）が確定していることを報せる表示を行うとともに、スピーカ３５ａ，３５ｂから「Ｆ＿黒ＢＡＲ１」又は「Ｆ＿黒ＢＡＲ２」の入賞が発生したことを報せる所定の入賞音を出力する。

【０７４３】

なお、同図に示す例では、停止操作を行うべきリールの種別や狙うべき図柄位置を演出表示することとしているが、これに限られるものではなく、確定役が内部当籤役として決定されている確率が高いことを示す演出を単に行うだけでもよい。遊技者にとってみれば、確定役が内部当籤役として決定されている確率が高いことを示す演出（いわゆる、熱い演出）が行われた場合に、第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うか左のリール３Ｌに対して行うか選択することができれば足りるためである。

【０７４４】

また、中押しチャンス演出は、期待度を示唆する特定出目（「セブン－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の塊）の停止を促す演出であり、遊技の結果に影響を与えるものではない。そのため、副制御回路２００は、有利区間中だけでなく、非有利区間においても中押しチャンス演出を実行することとしてもよい。なお、ＲＢが入賞するおそれのある単位遊技（ＲＢと「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技）では、中押しチャンス演出は行わない。そのため、遊技者は、ＲＢが誤って入賞してしまうというリスクなく、中押しチャンス演出を楽しむことができる。

【０７４５】

［第２の遊技機の拡張例］

以上、第２の遊技機について説明したが、続いて、第２の遊技機の拡張例について説明する。なお、以下において説明する拡張例は、他の遊技機に対しても適用可能である。

【０７４６】

第２の遊技機では、有効ラインとしてリール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの下段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶライン（上－下－下）を有しているが、有効ラインの種類はこれに限るものではない。また、第２の遊技機では、有効ラインとして１つのラインのみを有しているが、２本以上の複数のラインを有効ラインとして有することとしてもよい。

【０７４７】

また、第２の遊技機では、ボーナスとして第一種特別役物（ＲＢ）を用いることとしているが、ボーナスの種類は第一種特別役物（ＲＢ）に限るものではなく、図３６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いることとしてもよく、また、第一種特別役物（ＲＢ）と第一種特別役物にる役物連続作動装置（ＢＢ）との双方を用いることとしてもよい。また、第一種特別役物にる役物連続作動装置（ＢＢ）を用いる場合、図３６（Ｂ）に示すようにマニュアルＪＡＣの仕様を採用することとしてもよく、また、図３６（Ｃ）に示すようにオートＪＡＣの仕様を採用することとしてもよい。

【０７４８】

ＢＢ中のＲＢの作動にマニュアルＪＡＣを採用する場合、図３６（Ｂ）に示すように、主制御回路１００は、ＲＢの当籤／作動の有無に基づいてＢＢ状態中の遊技状態をＢＢ中一般状態、ＢＢ中ＲＢ内部中及びＢＢ中ＲＢ状態として区別する。具体的には、ＢＢ中一般状態は、ＲＢに係る役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ＲＢが作動していない状態であり、ＢＢ中ＲＢ内部中は、ＲＢに係る役が内部当籤役として決定され、かつ、ＲＢが作動していない状態であり、ＢＢ中ＲＢ状態は、ＲＢが作動している状態である。ＢＢ中ＲＢ内部中は、ＲＢに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態である。

【０７４９】

マニュアルＪＡＣ仕様の第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いる場合、図３６（Ｂ）に示すように、主制御回路１００は、一般状態においてボーナスに係る役（

ＢＢ）が内部当籤役として決定されると、一般状態からＢＢ内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路１００は、ＢＢ内部中においてボーナスに係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナスに係る役が入賞すると、ＢＢ内部中からＢＢ状態のＢＢ中一般状態に遊技状態を移行させる。

【０７５０】

また、主制御回路１００は、ＢＢ中一般状態においてＲＢに係る役が内部当籤役として決定されると、ＢＢ中一般状態からＢＢ中ＲＢ内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路１００は、ＢＢ中ＲＢ内部中においてＲＢに係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ＲＢに係る役が入賞すると、ＢＢ中ＲＢ内部中からＢＢ中ＲＢ状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路１００は、ＢＢ中ＲＢ状態においてＢＢ中ＲＢ状態の終了条件（例えば、１２回の遊技が行われること又は８回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、ＢＢ中ＲＢ状態を終了して、ＢＢ中ＲＢ状態からＢＢ中一般状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路１００は、ＢＢ状態においてＢＢ状態の終了条件（規定枚数を超えるメダルの払い出し）を満たすと、ＢＢ状態を終了して、ＢＢ状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

【０７５１】

すなわち、主制御回路１００は、ボーナスに係る役（ＢＢ）が入賞した場合に、ＢＢ状態というボーナス作動状態を開始し、ボーナス作動状態において終了条件（規定枚数を超えるメダルの払い出し）を満たすと、当該ボーナス作動状態を終了して一般状態というボーナス非作動状態に制御可能である。また、主制御回路１００は、ＢＢ状態というボーナス作動状態のうちのＢＢ中一般状態又はＢＢ中ＲＢ内部中において開始条件（ＲＢに係る役の入賞）を満たした場合にＢＢ中ＲＢ状態という特定ボーナス作動状態を開始し、特定ボーナス作動状態において終了条件（例えば、１２回の遊技が行われること又は８回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、当該特定ボーナス作動状態を終了して、ボーナス作動状態のうちのＢＢ中一般状態に制御可能である。

【０７５２】

また、ＲＢの作動にオートＪＡＣを採用する場合、図３６（Ｃ）に示すように、ＢＢ状態中は、常にＲＢの作動条件が満たされているため、ＢＢ状態中の遊技状態は、常にＢＢ中ＲＢ状態となる。

【０７５３】

このようにボーナスとして第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いる場合、ＢＢ中ＲＢ状態では、図３８の「ＲＢ」欄に示す内部抽籤テーブルを用いることとしてよい。このようにすることで、主制御回路１００は、ＢＢ中ＲＢ状態では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。

【０７５４】

なお、ＢＢ中一般状態及びＢＢ中ＲＢ内部中において参照する内部抽籤テーブルは任意である。すなわち、ＢＢ中一般状態及びＢＢ中ＲＢ内部中において参照する内部抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定するテーブルであってもよく、また、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定するテーブルであってもよい。一例として、ＢＢ中一般状態及びＢＢ中ＲＢ内部中において参照する内部抽籤テーブルは、図３８の「一般」欄に示す内部抽籤テーブル及び「内部中」欄に示す内部抽籤テーブルよりもリプレイ役の当籤確率を下げて「はずれ」となるテーブルとすることで、ＢＢ中一般状態及びＢＢ中ＲＢ内部中における「はずれ」の確率を上げることができ、一般状態及びＢＢ内部中よりも出玉率を下げることができる。

【０７５５】

このようにボーナスとして第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いる場合であっても、ボーナス非作動状態（一般状態又はＢＢ内部中）においてボーナス役の入賞

が実現されるのは、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限る。すなわち、拡張例においても主制御回路１００は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞し、更にＢＢ状態においてＢＢ中ＲＢ状態への移行条件が成立する（又は当該小役は入賞せずにボーナス役が入賞し、更にＢＢ状態においてＢＢ中ＲＢへの移行条件が成立する）と仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように内部当籤役を決定する。これにより、第２の遊技機と同様に出玉設計の自由度を高めることができる。

【０７５６】

また、ボーナスとして第一種特別役物（ＲＢ）と第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）との双方を用いることとしてもよい。なお、このように双方を用いる場合には、何れか一方のボーナス状態中の出玉率が１を超え、他のボーナス状態中の出玉率が１を超えないようにしてもよい。例えば、第一種特別役物（ＲＢ）は、作動中に出玉率が１を超える一方で、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）は、作動中に出玉率が１を超えないようにしてもよい。

【０７５７】

また、第２の遊技機では、第一種特別役物（ＲＢ）を１つのみ有することとしているが、第一種特別役物（ＲＢ）を２系統以上（例えば、ＲＢ１、ＲＢ２など）有することとしてもよい。この場合において、一部の第一種特別役物（ＲＢ）は、作動中に出玉率が１を超える一方で、残りの第一種特別役物（ＲＢ）は、作動中に出玉率が１を超えないようにしてもよい。同様に、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を２系統以上有することとしてもよい。

【０７５８】

また、第２の遊技機では、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いて遊技を行うこととしているが、遊技に用いるリールは、４つ以上であってもよい。ここで、第２の遊技機では、特に、第２の遊技機では、ボーナス役の入賞を、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に、可能にしているが、このような不正解の押し順で停止操作が行われた場合には、ボーナス役が入賞する割合は、ボーナス役が入賞しない割合よりも高い（５６．２５％）。３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いる場合、このような設計は、ボーナスとして第一種特別役物（ＲＢ）を用いることとしているために実現可能であり、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いる場合には実現することができないものの、４つ以上のリールを用いることで、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）に対してもこのような設計を実現することができる。

【０７５９】

また、ボーナスとして、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）を用いることとしてもよい。なお、ＭＢ状態中は、２枚の投入枚数で遊技し、毎遊技必ず２枚のメダルが払い出されるように設計することとしてもよい。また、ＭＢ状態中の第二種特別役物（ＣＢ）の作動は、マニュアルＣＢを採用することとしてもよく、また、オートＣＢを採用することとしてもよい。

【０７６０】

また、第２の遊技機は、遊技店における実際の遊技では、基本的にはＲＢ内部中にのみ滞在することとしているため、常にボーナス役を持ち越した状態となっている。ここで、パチスロ機１に対する設定変更が行われた場合、持ち越しているボーナス役は消去することとしてもよく、また、持ち越した状態のまま維持することとしてもよい。

【０７６１】

また、有利区間のリミッタとして、ゲーム数リミッタを有さないこととしてもよい。払出数リミッタを有していれば、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制することができ

るため、ゲーム数リミッタを有さず、払出数リミッタを有することで、有利区間中の演出区間と増加区間とのバランスを調整し易くなる。

【０７６２】

［１１．第３の遊技機］

続いて、図６０～図６３を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第３の遊技機」として説明する。なお、第３の遊技機は、所定数のメダルがベットされることで遊技可能なパチスロ機であって、第３の遊技機における図柄の配列などは任意である。以下では第２の遊技機と同様の構成を有するものとして、第２の遊技機と異なる部分についてのみ説明する。

【０７６３】

［遊技状態の遷移フロー］

初めに、図６０を参照しながら、第３の遊技機の主制御回路１００により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図６０（Ａ）は、第３の遊技機における遊技状態及びその遷移フローであり、図６０（Ｂ）は、第３の遊技機における報知に関する遊技状態及びその遷移フローであり、図６０（Ｃ）は、第３の遊技機における報知に関する遊技状態とボーナスにより管理される遊技状態との対応関係を示す図である。

【０７６４】

第３の遊技機では、主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。同図（Ａ）に示すように、第３の遊技機では、第２の遊技機とは異なり、ボーナス役として２系統のＲＢ（ＲＢ１，ＲＢ２）を有する。主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて、一般状態（非フラグ間）、ＲＢ１内部中（ＲＢ１フラグ間）、ＲＢ２内部中（ＲＢ２フラグ間）及びＲＢ状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナス役（ＲＢ１、ＲＢ２）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＲＢ１内部中は、ボーナス役（ＲＢ１）が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＲＢ２内部中は、ボーナス役（ＲＢ２）が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＲＢ状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第３の遊技機では、ボーナス役（ＲＢ１、ＲＢ２）が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。ＲＢ１内部中及びＲＢ２内部中は、ボーナス役（ＲＢ１又はＲＢ２）が内部当籤役として持ち越されている状態である。

【０７６５】

主制御回路１００は、一般状態においてボーナス役（ＲＢ１）が内部当籤役として決定されると、一般状態からＲＢ１内部中に遊技状態を移行させ、一般状態においてボーナス役（ＲＢ２）が内部当籤役として決定されると、一般状態からＲＢ２内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路１００は、ＲＢ１内部中においてボーナス役（ＲＢ１）に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、ＲＢ１内部中からＲＢ状態に遊技状態を移行させ、ＲＢ２内部中においてボーナス役（ＲＢ２）に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、ＲＢ２内部中からＲＢ状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路１００は、ＲＢ状態において終了条件（例えば、１２回の遊技が行われること又は８回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、ＲＢ状態を終了して、ＲＢ状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

【０７６６】

なお、第３の遊技機においても、第２の遊技機と同様に、ＲＢ１内部中又はＲＢ２内部中では、遊技者の停止操作の態様に応じてボーナス役が入賞してしまうことを回避することができる。ボーナス役の入賞回避のための停止操作の態様は任意であるが、特定のタイミングで停止操作を行うことであってもよく、また、第２の遊技機と同様に、特定の押し順（正解の押し順）で停止操作を行う限り、ボーナス役の入賞を回避することができるものであってもよい。すなわち、第３の遊技機においても「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」を有し、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複

して当籤した遊技に限り、ボーナス役を入賞可能とし、ボーナス役とそれ以外の役とが重複して当籤した遊技では、ボーナス役を入賞不可能としてもよい。そして、ボーナス役と「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかとが重複して当籤している遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様（正解の押し順）である場合にはボーナス役を入賞させずに１枚役を入賞させ、当該遊技における停止操作の態様が特定態様とは異なる停止操作の態様（不正解の押し順）である場合にボーナス役を入賞可能にしてもよい。

【０７６７】

そのため、第３の遊技機においても、複数の役として、メダルの払い出しに係る複数の小役を有するとともに、複数の小役として、入賞時に払い出されるメダルの枚数が投入枚数よりも多い小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が投入枚数よりも少ない小役とを有する。また、第２の遊技機と同様に、主制御回路１００は、ボーナス役（ＲＢ）を内部当籤役として持ち越していない一般状態においてボーナス役を内部当籤役として決定する場合、ボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と減少小役とを重複して内部当籤役として決定することとしてもよい。

【０７６８】

なお、第３の遊技機では、第２の遊技機と同様に、主制御回路１００は、ボーナスが作動していないボーナス非作動状態（一般状態、ＲＢ１内部中又はＲＢ２内部中）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１（１００％）を超えるように内部当籤役を決定する。また、主制御回路１００は、ボーナスが作動しているボーナス作動状態（ＲＢ状態）では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。そして、主制御回路１００は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように内部当籤役を決定する。

【０７６９】

続いて、同図（Ｂ）を参照して、第３の遊技機における報知に関する遊技状態について説明する。第３の遊技機も第２の遊技機と同様に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態（ＡＴ）を有するＡＴ機である。すなわち、第３の遊技機も、メイン側報知手段としての指示モニタと、サブ側報知手段としてのメイン演出表示部２１を有する。

【０７７０】

同図に示すように、第３の遊技機では、報知に関する遊技状態として非ＡＴ、ＡＴ当籤状態、ＡＴ及び特化ゾーンといった遊技状態を有する。非ＡＴは、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。また、ＡＴ当籤状態は、ＡＴへの移行抽籤に当籤し、ＡＴに移行することが確定している遊技状態である。すなわち、非ＡＴは、ＡＴに制御不可能な遊技状態であり、ＡＴ当籤状態は、ＡＴに制御可能な遊技状態である。また、ＡＴは、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、特化ゾーンは、ＡＴの継続期間の延長期待度が高い（すなわち、ＡＴに関する特典の付与期待度が高い）、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０７７１】

続いて、同図（Ｃ）を参照して、報知に関する遊技状態と一般状態、ＲＢ１内部中、ＲＢ２内部中及びＲＢ状態との対応関係について説明する。非ＡＴには、ＲＢ１内部中が対応する。すなわち、第３の遊技機は、ＲＢ１内部中を通常の状態として遊技が行われる。また、ＡＴ当籤状態には、ＲＢ１内部中、ＲＢ状態、一般状態（及びＲＢ２内部中）が対応する。すなわち、第３の遊技機では、非ＡＴではＲＢ１内部中のまま遊技が行われ、その後、非ＡＴにおいてＡＴに当籤しＡＴ当籤状態になると、ＲＢ１を入賞させてＲＢ状態に

移行するとともに、ＲＢ状態が終了すると一般状態に移行する。また、ＡＴには、ＲＢ１内部中が対応し、特化ゾーンには、ＲＢ２内部中が対応する。なお、同図に示すもの以外はイレギュラーな状態であり、詳細な説明は省略する。イレギュラーな状態である場合には、例えば、同図に示す対応関係になるまで報知に関する遊技状態を待機させればよい。

【０７７２】

続いて、図６１を参照して、第３の遊技機における報知に関する遊技状態の遷移フローについて説明することで、第３の遊技機の遊技性について説明する。

【０７７３】

図６１（Ａ）を参照して、非ＡＴのＲＢ１内部中では、主制御回路１００は、ＡＴへの移行抽籤を行う。なお、ＡＴへの移行抽籤の抽籤方法は任意である。非ＡＴのＲＢ１内部中では、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ１）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。一例として、第３の遊技機における使用の場合、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、内部当籤役として決定されている「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」における正解の押し順を報知する。もちろん、持ち越しているボーナス役の入賞が発生しないように促す演出はこれに限るものではなく、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、ボーナス役の入賞封じ込めの仕様に応じた演出を実行する。

【０７７４】

非ＡＴにおいてＡＴへの移行抽籤に当籤すると、主制御回路１００は、非ＡＴからＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。このとき、非ＡＴ中はＲＢ１内部中が維持されるように遊技が進められ、ＲＢ１は入賞せずに持ち越したままであるため、ＲＢ１内部中のＡＴ当籤状態となる。ＲＢ１内部中のＡＴ当籤状態では、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ１）の入賞の発生が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。一例として、第３の遊技機における使用の場合、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、内部当籤役として決定されている「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」における不正解の押し順で、ＲＢ１に応じた図柄の組合せを狙うように促す。もちろん、持ち越しているボーナス役の入賞が発生するように促す演出はこれに限るものではなく、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、ボーナス役が入賞可能な停止操作の態様に応じた演出を実行する。

【０７７５】

ＲＢ１内部中のＡＴ当籤状態においてＲＢ１が入賞しボーナス（ＲＢ）が作動すると、主制御回路１００は、ＲＢ１内部中のＡＴ当籤状態からＲＢ状態のＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。その後、ＲＢ状態において終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ボーナス（ＲＢ）の作動を終了して、ＲＢ状態のＡＴ当籤状態から一般状態のＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。ここで、一般状態のＡＴ当籤状態では、ボーナス役を持ち越していないため、ボーナス役に新たに当籤可能である。第３の遊技機では、一般状態のＡＴ当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。

【０７７６】

具体的には、一般状態のＡＴ当籤状態においてＲＢ１が内部当籤役として決定され、一般状態からＲＢ１内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路１００は、一般状態のＡＴ当籤状態からＲＢ１内部中のＡＴに遊技状態を移行する。ＲＢ１内部中のＡＴでは、基本的には、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ１）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。そのため、ＡＴ中は、基本的にはＲＢ１内部中のまま維持される。そして、ＲＢ１内部中のＡＴにおいてＡＴの終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ＲＢ１内部中のＡＴからＲＢ１内部中の非ＡＴに遊技状態を移行する。

【０７７７】

また、一般状態のＡＴ当籤状態においてＲＢ２が内部当籤役として決定され、一般状態からＲＢ２内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路１００は、一般状態のＡＴ当籤状態からＲＢ２内部中の特化ゾーンに遊技状態を移行する。ＲＢ２内部中の特化ゾーンでは、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ２）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。そのため、特化ゾーン中は、ＲＢ２内部中のまま維持される。

【０７７８】

ＲＢ２内部中の特化ゾーンにおいて特化ゾーンの終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ＲＢ２内部中の特化ゾーンからＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。なお、特化ゾーンの終了条件は、例えば、所定回数の遊技が行われること、上乗せが行われた遊技の回数が所定回数に達すること、所定の終了抽籤において終了が決定されること等の任意の条件であってよい。ＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態では、ＲＢ１内部中のＡＴ当籤状態と同様に、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ２）の入賞が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【０７７９】

ＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態においてＲＢ２が入賞しボーナス（ＲＢ）が作動すると、主制御回路１００は、ＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態からＲＢ状態のＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。その後、ＲＢ状態において終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ボーナス（ＲＢ）の作動を終了して、再び一般状態のＡＴ当籤状態に遊技状態を移行する。そして、主制御回路１００は、この一般状態のＡＴ当籤状態においてＲＢ１とＲＢ２との何れが内部当籤役として決定されるかに応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。

【０７８０】

このように第３の遊技機では、遊技者にとって不利な非ＡＴは、ＲＢ１内部中を維持したまま制御され、非ＡＴにおいてＡＴに当籤しＡＴ当籤状態となると、維持していたＲＢ１内部中を終了して、何らのボーナス役も持ち越していない一般状態に制御する。そして、一般状態のＡＴ当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。

【０７８１】

続いて、図６１（Ｂ）を参照して、第３の遊技機における報知に関する遊技状態の遷移フローの別例について説明する。図６１（Ａ）では、非ＡＴからＡＴ又は特化ゾーンに移行する場合の遊技状態の遷移例を示しているが、特化ゾーンへの移行はＡＴ中に行うこともできる。図６１（Ｂ）では、ＡＴ中に特化ゾーンに移行する場合の遊技状態の遷移フローを示す。

【０７８２】

ＡＴのＲＢ１内部中では、主制御回路１００は、特化ゾーンへの移行抽籤を行う。なお、特化ゾーンへの移行抽籤の抽籤方法は任意である。なお、ＡＴのＲＢ１内部中では、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ１）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【０７８３】

ＡＴにおいて特化ゾーンへの移行抽籤に当籤すると、主制御回路１００は、ＡＴから特化当籤状態に遊技状態を移行する。ＲＢ１内部中の特化当籤状態では、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ１）の入賞の発生が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【０７８４】

ＲＢ１内部中の特化当籤状態においてＲＢ１が入賞しボーナス（ＲＢ）が作動すると、主制御回路１００は、ＲＢ１内部中の特化当籤状態からＲＢ状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。その後、ＲＢ状態において終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ボーナス（ＲＢ）の作動を終了して、ＲＢ状態の特化当籤状態から一般状態の特化当籤状態に

遊技状態を移行する。そして、第３の遊技機では、一般状態の特化当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。

【０７８５】

具体的には、一般状態の特化当籤状態においてＲＢ１が内部当籤役として決定され、一般状態からＲＢ１内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路１００は、一般状態の特化当籤状態からＲＢ１内部中のＡＴに遊技状態を移行する。

【０７８６】

また、一般状態の特化当籤状態においてＲＢ２が内部当籤役として決定され、一般状態からＲＢ２内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路１００は、一般状態の特化当籤状態からＲＢ２内部中の特化ゾーンに遊技状態を移行する。ＲＢ２内部中の特化ゾーンでは、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ２）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。そのため、特化ゾーン中は、ＲＢ２内部中のまま維持される。

【０７８７】

ＲＢ２内部中の特化ゾーンにおいて特化ゾーンの終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ＲＢ２内部中の特化ゾーンからＲＢ２内部中の特化当籤状態に遊技状態を移行する。ＲＢ２内部中の特化当籤状態では、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（ＲＢ２）の入賞が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【０７８８】

ＲＢ２内部中の特化当籤状態においてＲＢ２が入賞しボーナス（ＲＢ）が作動すると、主制御回路１００は、ＲＢ２内部中の特化当籤状態からＲＢ状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。その後、ＲＢ状態において終了条件を満たすと、主制御回路１００は、ボーナス（ＲＢ）の作動を終了して、再び一般状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。そして、主制御回路１００は、この一般状態の特化当籤状態においてＲＢ１とＲＢ２との何れが内部当籤役として決定されるかに応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。

【０７８９】

このように第３の遊技機では、ＡＴ中もＲＢ１内部中を維持したまま制御されるものの、ＡＴ中に特化ゾーンへの移行抽籤に当籤した場合には、維持していたＲＢ１内部中を終了して、何らのボーナス役も持ち越していない一般状態に制御する。そして、一般状態の特化当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態をＡＴ又は特化ゾーンに制御する。なお、ＡＴにおいて特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したにも関わらず、一般状態の特化当籤状態においてＲＢ１が内部当籤役として決定され、特化ゾーンではなくＡＴに移行してしまった場合には、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したことを消去することとしてもよい。もちろん、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤した場合に特化ゾーンへの移行を規定回数以上保証するものであってもよい。すなわち、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したにも関わらず、特化ゾーンへの移行回数が保証回数に達する前に一般状態の特化当籤状態からＡＴに移行してしまった場合であっても、特化ゾーンへの移行回数が保証回数に達するまでは特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したことを維持したままとしてもよい。例えば、主制御回路１００は、一般状態の特化当籤状態においてＲＢ１が内部当籤役として決定された場合に、一般状態の特化当籤状態からＲＢ１内部中の特化当籤状態に遊技状態を移行することとしてもよい。なお、この点は、非ＡＴにおいてＡＴへの移行抽籤に当籤した場合も同様であり、ＡＴに移行する前に特化ゾーンへの移行を規定回数分だけ保証するものであってもよい。

【０７９０】

［第３の遊技機のリール制御］

続いて、図６２を参照して、第３の遊技機における主制御回路１００によるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の概要について説明する。図６２は、第３の遊技機における内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（表示役）との対応関係を

示す図であり、図６２（Ａ）は、ＲＢ１内部中における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図６２（Ｂ）は、ＲＢ２内部中における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図である。同図に示すように、第３の遊技機では、ＡＴに対応するＲＢ１内部中と、特化ゾーンに対応するＲＢ２内部中とでリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を異ならせる。なお、ＲＢ１内部中とＲＢ２内部中とで停止制御が異なっていればよく、一般状態（非フラグ間）における停止制御は任意である。例えば、一般状態とＲＢ１内部中とでは、停止制御が同一であってもよい。

【０７９１】

図６２（Ａ）に示すように、ＲＢ１内部中では、「Ｆ＿通常ＲＰ１」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」の何れも押し順に関係なく「上段リプ」の図柄の組合せが表示される。一方で、図６２（Ｂ）に示すように、ＲＢ１内部中では、「Ｆ＿通常ＲＰ１」は、押し順に関係なく「上段リプ」の図柄の組合せが表示されるものの、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる。具体的には、「Ｆ＿通常ＲＰ２」は、左中右又は左右中の押し順では「上段リプ」の図柄の組合せが表示され、中左右、中右左、右左中又は右中左の押し順では「セブン揃い」の図柄の組合せが表示される。また、「Ｆ＿通常ＲＰ３」は、左中右又は左右中の押し順では「上段リプ」の図柄の組合せが表示され、中左右又は中右左の押し順では「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せが表示され、右左中又は右中左の押し順では「セブン揃い」の図柄の組合せが表示される。また、「Ｆ＿通常ＲＰ４」は、左中右又は左右中の押し順では「上段リプ」の図柄の組合せが表示され、中左右、中右左、右左中又は右中左の押し順では「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せが表示される。

【０７９２】

このように第３の遊技機では、主制御回路１００は、特化ゾーンに対応するＲＢ２内部中に一般状態やＲＢ１内部中とは異なる特別な図柄の組合せが停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う。これにより特化ゾーン中は、特別な図柄の組合せを表示させることができ、ＡＴの継続期間の延長（上乗せ）という特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付けることができる。なお、同図に示す例では、リプレイ役に付いてのみＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせているが、リプレイ役に限らず、小役に対してＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。また、同図に示す例では、複数の役のうちの一部の役についてのみＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしているが、これに限るものではなく、複数の役のうちの全ての役についてＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。

【０７９３】

また、同図に示す例では、停止操作の態様が特定の態様である場合（左中右又は左右中以外の押し順）に限り、ＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせ、停止操作の態様が特定の態様ではない場合（左中右又は左右中の押し順）には、ＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを共通としているが、これに限られるものではない。すなわち、主制御回路１００は、停止操作の態様に関係なく、ＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。

【０７９４】

なお、停止操作の態様が特定の態様である場合に限り、ＲＢ１内部中に表示される図柄の組合せとＲＢ２内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることで、特化ゾーン中にのみ特別な図柄の組合せ（セブン揃いや白ＢＡＲ揃い）を表示可能にし、特化ゾーンが終了してからＲＢ２が入賞するまでの待機中（ＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態）には通常の図柄の組合せ（上段リプ）を表示させることができ、ＡＴに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとの関連付けをより明確にすることができる。すなわち、主制御回路１００

及び／又は副制御回路２００は、ＲＢ２内部中の特化ゾーンにおいて「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」の何れかが内部当籤役として決定されると、特別な図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、「Ｆ＿通常ＲＰ２」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「セブン」を狙うように促す演出）を行い、特化ゾーン終了後のＲＢ２内部中のＡＴ当籤状態において「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」の何れかが内部当籤役として決定されると、通常の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、左中右又は左右中の押し順で停止操作を行うことを促す演出）を行う。

【０７９５】

［特化ゾーン＿上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図６３を参照して、特化ゾーン＿上乗せ抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン＿上乗せ抽籤テーブルは、特化ゾーン中に行うＡＴの継続期間の上乗せ抽籤のために用いられ、内部当籤役として決定された役ごとに上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０７９６】

ここで、第３の遊技機では、ＡＴに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付ける。一例として、上乗せ抽籤の結果が「５０ゲーム上乗せ」である場合、「セブン揃い」の図柄の組合せを表示させ、上乗せ抽籤の結果が「１００ゲーム上乗せ」である場合、「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せを表示させる。図６２（Ｂ）に示すように、「セブン揃い」の図柄の組合せは、「Ｆ＿通常ＲＰ２」又は「Ｆ＿通常ＲＰ３」が内部当籤役として決定された場合に表示可能であり、図６３に示すように、これら「Ｆ＿通常ＲＰ２」又は「Ｆ＿通常ＲＰ３」に対しては上乗せ抽籤の結果として「５０ゲーム上乗せ」が設定されている。また、図６２（Ｂ）に示すように、「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せは、「Ｆ＿通常ＲＰ３」又は「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された場合に表示可能であり、図６３に示すように、これら「Ｆ＿通常ＲＰ２」又は「Ｆ＿通常ＲＰ３」に対しては上乗せ抽籤の結果として「１００ゲーム上乗せ」が設定されている。

【０７９７】

主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、「Ｆ＿通常ＲＰ２」又は「Ｆ＿通常ＲＰ３」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「５０ゲーム上乗せ」が決定された場合には、「セブン揃い」の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、「Ｆ＿通常ＲＰ２」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「セブン」を狙うように促す演出）を行う。また、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、「Ｆ＿通常ＲＰ３」又は「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「１００ゲーム上乗せ」が決定された場合には、「白ＢＡＲ揃い」の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、「Ｆ＿通常ＲＰ４」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「白ＢＡＲ」を狙うように促す演出）を行う。

【０７９８】

なお、同図に示す例では、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された場合、上乗せ抽籤の結果が「非当籤」になることはないが、「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」に対する上乗せ抽籤の結果として「非当籤」を含めることとしてもよい。「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「非当籤」が決定された場合には、主制御回路１００及び／又は副制御回路２００は、通常の図柄の組合せ（上段リプ）が表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、左中右又は左右中の押し順で停止操作を行うことを促す演出）を行うことで、ＡＴに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付けることができる。

【０７９９】

また、同図に示す例では、「Ｆ＿通常ＲＰ１」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」以外の役については省略しているが、「Ｆ＿通常ＲＰ１」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」以外の役に付いての上乗せ抽

籤の結果については任意である。また、特化ゾーン以外の遊技状態における上乗せ抽籤についても任意であり、ＡＴ中にも上乗せ抽籤を行うこととしてもよい。ただし、特化ゾーン中は、ＡＴに比べて上乗せの期待度が高い。言い換えると、主制御回路１００は、ＲＢ１を内部当籤役として持ち越しているＲＢ１内部中に対応するＡＴ中よりも、ＲＢ２を内部当籤役として持ち越しているＲＢ２内部中に対応する特化ゾーン中の方が、遊技者にとって有利度の高いＡＴに関する特典を付与可能である。すなわち、主制御回路１００は、持ち越しているボーナス役の種類を除き、内部当籤役として決定された役が同一である場合、ＡＴ中よりも特化ゾーン中の方が、遊技者にとって有利度の高いＡＴに関する特典を付与可能である。具体的には、主制御回路１００は、ＲＢ１内部中に「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」の何れかが内部当籤役として決定された遊技よりも、ＲＢ２内部中に「Ｆ＿通常ＲＰ２」～「Ｆ＿通常ＲＰ４」の何れかが内部当籤役として決定された遊技の方が、遊技者にとって有利度の高いＡＴに関する特典を付与可能である。

【０８００】

［１２．第４の遊技機］

続いて、図６４～図６６を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第４の遊技機」として説明する。なお、以下では第４の遊技機は、３ＢＥＴ専用のパチスロ機であるとして説明する。また、第４の遊技機における図柄の配列などは任意であり、以下では第４の遊技機に特有の遊技性を説明するために必要な部分についてのみ説明する。

【０８０１】

［遊技状態の遷移フロー］

初めに、図６４（Ａ）を参照しながら、第４の遊技機の主制御回路１００により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、以下では、ボーナスとして第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）を用いることとしているが、ボーナスの種類は任意である。

【０８０２】

第４の遊技機では、主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。図６４（Ａ）に示すように、主制御回路１００は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づいて、一般状態（非フラグ間）、ＢＢ内部中（ＢＢフラグ間）及びＢＢ状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナスに係る役（「Ｆ＿ＢＢ」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＢＢ内部中は、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ＢＢ状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第４の遊技機では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。ＢＢ内部中は、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態である。

【０８０３】

ここで、第４の遊技機において、ボーナスが作動している状態（ＢＢ状態）は、出玉率が１を超える遊技者にとって有利な遊技状態である。一方で、ボーナスが作動していない状態（一般状態及びＢＢ内部中）は、遊技者が実際に遊技する場合には、出玉率が１を超えない遊技者にとって不利な遊技状態である。

【０８０４】

主制御回路１００は、一般状態においてボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、一般状態からＢＢ内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路１００は、ＢＢ内部中においてボーナスに係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナスに係る役が入賞すると、ＢＢ内部中からＢＢ状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路１００は、ＢＢ状態において終了条件（例えば、規定枚数のメダルが払い出されること）を満たすと、ＢＢ状態を終了して、ＢＢ状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

【０８０５】

［内部抽籤テーブル］

続いて、図６４（Ｂ）を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。同図の「一般」欄は、一般状態において参照される内部抽籤テーブルであり、「内部中」欄は、ＢＢ内部中において参照される内部抽籤テーブルであり、「ＢＢ」欄は、ＢＢ状態において参照される内部抽籤テーブルである。

【０８０６】

内部抽籤テーブルには、予め定められた複数の内部当籤役の種類を示すデータ（例えば、「Ｎｏ．」あるいは「当籤番号」）と、各遊技状態において各内部当籤役が決定される抽籤値とが規定される。なお、抽籤値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籤役に対して表示が許可される（対応する）図柄の組合せの種類が対応付けられ手繰り、例えば、「Ｆ＿１枚役」に対しては、「ＮＭ０２」「ＮＭ０３－１」～「ＮＭ０３－ｎ（なお、ｎは任意の値である）」が対応付けられている。このことは、「Ｆ＿１枚役」が、「ＮＭ０２」「ＮＭ０３－１」～「ＮＭ０３－ｎ」という個々の役が重複して当籤することを意味する。

【０８０７】

なお、ＲＰ０１～ＲＰ０２は、再遊技（リプレイ）の作動に係るリプレイ役（又はリプレイ役に応じた図柄の組合せ）であり、ＮＭ０１、ＮＭ０２、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎは、メダルの払い出しに係る小役（又は小役に応じた図柄の組合せ）であり、ＢＢは、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係るボーナス役（又はボーナス役に応じた図柄の組合せ）である。第４の遊技機におけるボーナス役は、入賞しなかった場合に次遊技以降も内部当籤役として持ち越される役である。

【０８０８】

［図柄組合せテーブル］

次に、図６４（Ｃ）を参照して、第４の遊技機における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータが規定されている。また、図柄組合せテーブルには、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータが対応付けられている。

【０８０９】

主制御回路１００は、図柄組合せテーブルにおいて規定する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、入賞を発生させて、対応する特典を付与する。例えば、ＲＰ０１、ＲＰ０２に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、リプレイ役の入賞を発生させて、再遊技の作動という特典を付与する。また、ＢＢに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、ボーナス役の入賞を発生させて、ボーナスの作動という特典を付与する。また、ＮＭ０１、ＮＭ０２、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、小役の入賞を発生させて、メダルの払い出しという特典を付与する。

【０８１０】

ここで、第４の遊技機では、複数種類の小役を有するとともに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数（３枚）よりも少ない小役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎ）と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ０１～ＮＭ０２）とを有する。なお、ＮＭ０２は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役（４枚）である。図６４（Ｂ）に示すように、主制御回路１００は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎ）を内部当籤役として決定する場合、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎに加えて必ずＮＭ０２を重複して内部当籤役として決定する。例えば、「Ｆ＿１枚役」は、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎを含むため、ＮＭ０２も重複して当籤するように規定されている。一方で、「Ｆ＿ベル」は、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎを含まないため、ＮＭ０２を重複して当籤させる必要はない。

【０８１１】

ただし、主制御回路１００は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル

数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、後者よりも前者が優先して入賞するようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを制御する。具体的には、「Ｆ＿１枚役」が内部当籤役として決定された遊技では、主制御回路１００は、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎが優先して入賞するようにリール制御を行う（ＮＭ０２は入賞しない）。そのため、第４の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、前者（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎ）が必ず入賞し、後者（ＮＭ０２）が入賞することはない。

【０８１２】

ここで、パチスロ機では、引込優先制御のルールとして、図柄数を優先する制御と払出枚数を優先する制御とがある。前者の図柄数を優先する制御とは、停止操作が行われたタイミングから引込可能な範囲において、内部当籤役に基づき引込可能な図柄が複数存在する場合に、これら複数の図柄のうち、内部当籤役として決定された複数の役のそれぞれに対応する図柄の組合せの中において、これら複数の図柄を構成図柄とする図柄の組合せの数が多い図柄を優先して引き込む制御である。具体的には、引込可能な範囲において、図柄位置１の図柄Ａと図柄位置２の図柄Ｂが存在するものとし、内部当籤役として決定された役には、図柄Ａを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が２種類、図柄Ｂを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が３種類あるものとする。この場合、図柄数を優先する制御では、対応する役が３種類ある図柄Ｂを優先して引き込む。

【０８１３】

一方で、後者の払出枚数を優先する制御とは、停止操作が行われたタイミングから引込可能な範囲において、内部当籤役に基づき引込可能な図柄が複数存在する場合に、これら複数の図柄のうち、内部当籤役として決定された複数の役のそれぞれに対応する図柄の組合せの中において最も払出枚数が多い図柄の組合せを構成する図柄を優先して引き込む制御である。具体的には、引込可能な範囲において、図柄位置１の図柄Ａと図柄位置２の図柄Ｂが存在するものとし、内部当籤役として決定された役には、図柄Ａを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が２種類、図柄Ｂを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が３種類あるものの、図柄Ａを構成図柄とする図柄の組合せは「１０枚」のメダルが払い出される図柄の組合せであり、図柄Ｂを構成図柄とする図柄の組合せは「１枚」のメダルが払い出される図柄の組合せであるものとする。この場合、払出枚数を優先する制御では、払出枚数が「１５枚」と多い図柄Ａを優先して引き込む。

【０８１４】

そのため、引込優先制御のルールとして、図柄数を優先する制御を採用することで、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技において、後者よりも前者が優先して入賞するようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを制御することができる。

【０８１５】

なお、第４の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役として、入賞時に払い出されるメダルの枚数が最少の枚数（１枚）であるＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎのみを有しているが、入賞時に払い出されるメダルの枚数が２枚の小役を有する場合も、当該小役は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役であるため、主制御回路１００は、当該小役を内部当籤役として決定する場合、必ずＮＭ０２を重複して内部当籤役として決定する。そして、このような場合も、主制御回路１００は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役を優先して引き込む（ＮＭ０２を入賞させることがない）。

【０８１６】

第４の遊技機では、このように入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役に対して、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル

数よりも最少枚数だけ多い小役（ＮＭ０２）を必ず重複させることで、シミュレーション試験においてボーナス状態に移行しないようにボーナスを封じ込める。すなわち、第２の遊技機では、シミュレーション試験において不利なボーナス状態に移行させる一方で、遊技者による実際の遊技ではボーナス状態への移行を封じ込めることとしていたが、第４の遊技機では、シミュレーション試験において有利なボーナス状態への移行を封じ込める一方で、遊技者による実際の遊技ではボーナス状態への移行を可能にする。

【０８１７】

上述したように、シミュレーション試験においてボーナス役と小役とが重複当籤した場合にはルール１及び２に沿って試験が進められるが、第２の遊技機ではルール１に着目して、シミュレーション試験において不利なボーナス状態に移行させる一方で、第４の遊技機ではルール２に着目して、シミュレーション試験における有利なボーナス状態への移行を封じ込める。すなわち、ルール２によると、小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い場合には、当該小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からボーナス持越状態（フラグ間）に移行する。そのため、図６４（Ｂ）に示すように、第４の遊技機では、「はずれ」の当籤確率を低くする一方で、「Ｆ＿１枚役」の当籤確率を高くすることで、ボーナス役と小役とが重複して当籤する確率を高くして、シミュレーション試験において有利なボーナス状態への移行を封じ込める。

【０８１８】

［内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係］

続いて、図６５を参照して、内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（表示役）との対応関係について説明する。図６５（Ａ）は、一般状態（非フラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図６５（Ｂ）は、ＢＢ内部中（ＢＢフラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図６５（Ｃ）は、ＢＢ状態における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図である。

【０８１９】

なお、第４の遊技機では、リプレイ役、小役、ボーナス役の引込優先順位を、リプレイ役を最も優先的に引き込み、ボーナス役を次に優先的に引き込み、小役を次に優先的に引き込むように規定している。すなわち、主制御回路１００は、ボーナス役と小役とが重複して内部当籤役として決定される場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが、小役に対応する図柄の組合せよりも優先的に表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う。これにより、遊技者が実際に行う遊技では、遊技者の停止操作に応じてボーナス役を入賞させることができる。

【０８２０】

図６５（Ａ）に示すように、主制御回路１００は、「Ｆ＿通常ＲＰ」が内部当籤役として決定された遊技では、通常リプ（ＲＰ０１）に対応する図柄の組合せを表示させ、「Ｆ＿特殊ＲＰ」が内部当籤役として決定された遊技では、特殊リプ（ＲＰ０２）対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ベル」が内部当籤役として決定された遊技では、ベル（ＮＭ０１）に対応する図柄の組合せを表示させ、「Ｆ＿スイカ」が内部当籤役として決定された遊技では、スイカ（ＮＭ０２）に対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２１】

また、主制御回路１００は、「Ｆ＿１枚役」が内部当籤役として決定された遊技では、１枚役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの何れか）に対応する図柄の組合せを表示させる。すなわち、主制御回路１００は、ＮＭ０２とＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎとが重複する「Ｆ＿１枚役」が内部当籤役として決定された場合、ＮＭ０２に対応する図柄の組合せを表示させることなく、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの何れかに対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２２】

また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿特殊ＲＰ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、特殊リプ（ＲＰ０２）に対応する図柄の組合せを表示させる。

また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿スイカ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示させ、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、スイカ（ＮＭ０２）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿１枚役」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示させ、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、１枚役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの何れか）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、１枚役に対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２３】

続いて、図６５（Ｂ）に示すように、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿通常ＲＰ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、通常リプ（ＲＰ０１）に対応する図柄の組合せを表示させ、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿特殊ＲＰ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、特殊リプ（ＲＰ０２）に対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２４】

また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿ベル」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示させ、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、ベル（ＮＭ０１）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿スイカ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示させ、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、スイカ（ＮＭ０２）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ」と「Ｆ＿１枚役」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示させ、ＢＢに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、１枚役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの何れか）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、１枚役に対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２５】

続いて、図６５（Ｃ）に示すように、主制御回路１００は、「Ｆ＿ＢＢ中小役」が内部当籤役として決定された遊技では、ベル（ＮＭ０１）に対応する図柄の組合せを表示させる。

【０８２６】

このように第４の遊技機では、小役よりもボーナス役を優先的に引き込むようにリール制御を行うため、遊技者が実際に遊技を行う場合には、遊技者は、ボーナス役と小役とが重複して当籤した遊技においてボーナス役を狙って停止操作を行うことで、ボーナス役を入賞させることができる。一方で、シミュレーション試験においては、ボーナス役を入賞させずに、ボーナス状態への移行を封じ込める。

【０８２７】

具体的には、一般状態においてボーナス役（ＢＢ）を内部当籤役として決定する場合、主制御回路１００は、ボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ０２）、又は、再遊技の作動に係るリプレイ役（ＲＰ０２）を必ず重複して内部当籤役として決定する。

【０８２８】

入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ０２）と重複させることで、上述のルール２により、シミュレーション試験ではボーナス役が入賞することがなく、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ０２）が入賞する結果、一般状態におけるボーナス役の当籤遊技においてボーナス状態への移行を封じ込めることができる。

【０８２９】
また、リプレイ役は、シミュレーション試験においても必ず入賞するものと扱われていると考えられるため、ボーナス役とリプレイ役とを重複させることで、シミュレーション試験ではボーナス役が入賞することがなく、リプレイ役が入賞する結果、一般状態におけるボーナス役の当籤遊技においてボーナス状態への移行を封じ込めることができる。
【０８３０】
また、ＢＢ内部中では、主制御回路１００は、持ち越しているボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて他の役を重複して内部当籤役として決定する。具体的には、第４の遊技機では、ＢＢ内部中における「はずれ」の当籤確率を０にしている（その分を「Ｆ＿１枚役」で埋めている）。その結果、ＢＢ内部中では、ボーナス役に加えてリプレイ役又は小役が重複して当籤する。このとき、第４の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役に対して、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役（ＮＭ０２）を必ず重複させているため、シミュレーション試験におけるＢＢ内部中のボーナス状態への移行を、リプレイ役又はルール２により封じ込めることができる。
【０８３１】
［シミュレーション試験における動作と実際の遊技における動作との比較］
続いて、図６６を参照して、シミュレーション試験における動作と実際の遊技における動作とを比較することで、第４の遊技機における出玉の推移について説明する。
【０８３２】
初めに、図６６（Ａ）を参照して、シミュレーション試験における一般状態及びＢＢ内部中の内部当籤役と表示役等との対応関係について説明する。なお、ＢＢ内部中は、同図に示す役以外にボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ」）も重複して当籤するが、図６６（Ａ）（Ｃ）では、図示は省略している。
【０８３３】
シミュレーション試験では、「Ｆ＿通常リプ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、通常リプ（ＲＰ０１）が入賞し、「Ｆ＿特殊リプ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、特殊リプ（ＲＰ０２）が入賞する。そして、これらの場合、再遊技の作動という特典が付与される。また、シミュレーション試験では、「Ｆ＿ベル」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、ベル（ＮＭ０１）が入賞し、「Ｆ＿スイカ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、スイカ（ＮＭ０２）が入賞する。そして、これらの場合、今回の遊技において用いたメダルの枚数よりも多い枚数のメダルが払い出されるという特典が付与される。
【０８３４】
また、シミュレーション試験では、「Ｆ＿１枚役」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、スイカ（ＮＭ０２）が入賞する。すなわち、「Ｆ＿１枚役」には、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（ＮＭ０２）が含まれるため、シミュレーション試験では「Ｆ＿１枚役」に含まれる小役のうちの払出枚数が最も多いＮＭ０２が入賞する。
【０８３５】
ここで、第４の遊技機では、「はずれ」の当籤確率を０にするため、「Ｆ＿１枚役」で埋め尽くしている。その結果、シミュレーション試験では、毎遊技概ね１枚ずつメダルが増加していくことになり、出玉の推移は、図６６（Ｂ）に示すように遊技回数に応じて緩やかに増加していく。なお、シミュレーション試験では、ボーナス役の入賞が封じ込められているため、ボーナス役に一度当籤するとその後の遊技状態はＢＢ内部中のまま維持される。
【０８３６】
初めに、図６６（Ｃ）を参照して、実際の遊技における一般状態及びＢＢ内部中の内部当

籤役と表示役等との対応関係について説明する。
【０８３７】
「Ｆ＿通常リプ」及び「特殊リプ」は、シミュレーション試験と実際の遊技とにおいて変わらず、「Ｆ＿通常リプ」又は「特殊リプ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、通常リプ（ＲＰ０１）又は特殊リプ（ＲＰ０２）が入賞する。
【０８３８】
また、実際の遊技では、「Ｆ＿ベル」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、ベル（ＮＭ０１）が入賞し、ボーナス役が当籤している場合（ＢＢ内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する。同様に、実際の遊技において「Ｆ＿スイカ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、スイカ（ＮＭ０２）が入賞し、ボーナス役が当籤している場合（ＢＢ内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する。
【０８３９】
また、実際の遊技において「Ｆ＿１枚役」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤している場合（ＢＢ内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する一方で、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、スイカ（ＮＭ０２）よりも１枚役（ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの何れか）を優先して引き込むため、１枚役が入賞し、１枚のメダルが払い出される。
【０８４０】
第４の遊技機では、「Ｆ＿１枚役」の当籤確率が非常に高いため、実際の遊技では、非ボーナス状態中に毎遊技概ね２枚ずつメダルが減少していくことになる。一方で、実際の遊技では、遊技者の停止操作に応じて、遊技者にとって有利なボーナス状態（ＢＢ状態）に移行可能であるため、出玉の推移は、図６６（Ｄ）に示すように減少（非ボーナス状態）と増加（ボーナス状態）とを繰り返し推移することになる。
【０８４１】
以上、第４の遊技機について説明した。なお、第４の遊技機では、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を完全に封じ込めることとしているが、第４の遊技機は完全に封じ込めるものに限定されず、シミュレーション試験におけるボーナス状態への移行を困難にするものについても適用可能である。
【０８４２】
例えば、主制御回路１００は、一般状態においてボーナス役を内部当籤役として決定する場合、当該ボーナス役をシミュレーション試験において優先する他の役と重複して内部当籤役として決定可能であるとともに、当該ボーナス役をシミュレーション試験において優先しない他の役と重複して又は当該ボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定可能としてもよい。このようにすることで、シミュレーション試験において優先する他の役と重複する分は、ボーナス状態への移行を封じ込めることができる一方で、シミュレーション試験において優先しない他の役と重複又は当該ボーナス役のみを単独で当籤する分は、ボーナス状態への移行を可能にすることができる。
【０８４３】
また、ＢＢ内部中における「はずれ」の当籤確率を「０」では無くすこととしてもよく、また、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役を含まずに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役のみからなる小役を設けることとしてもよい。このようにすることで、ＢＢ内部中に「はずれ（ボーナス役のみが単独で当籤）」や、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役のみからなる小役に当籤可能になり、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を可能にすることができる。
【０８４４】
また、第４の遊技機では、遊技価値としてメダルを用いる遊技機を例にとり説明した。ここで、メダルを用いて遊技を行う遊技機では、投入枚数は基本的に３枚であるため、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を封じ込めるためのＮＭ０２は、最低で

も払出枚数が４枚以上での小役である必要がある。その結果、シミュレーション試験では、毎遊技概ね１枚ずつメダルが増加していくことになるため、シミュレーション試験における出玉率は、約１．３３（＝４／３）となってしまい、型式試験の上限値である１．１５（１１５％）を超えてしまう。

【０８４５】

そこで、メダル換算ではなく、遊技玉換算の遊技機（パロットと称することもある）に対して第４の遊技機を適用することとしてもよい。メダルと遊技玉とは１対５の関係であるため、メダル換算の遊技機の投入枚数３枚は、遊技玉換算の遊技機における１５玉となる。そのため、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を封じ込めるためのＮＭ０２は、払出数が１６玉以上の小役であればよく、シミュレーション試験における出玉率を約１．０６（＝１６／１５）に抑えることができ、型式試験の上限値を満たすことができる。

【０８４６】

また、メダル換算の遊技機の場合、実際の遊技では、毎遊技概ね２枚ずつメダルが減少するものの、遊技玉換算の遊技機に適用した場合、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎの払出数を１玉とすることで、毎遊技概ね１４玉ずつ遊技玉を減少させることができる。そのため、遊技玉換算の遊技機に適用することで、実際の遊技において非ボーナス状態（一般状態及びＢＢ内部中）におけるベースを下げることができ、よりメリハリのある出玉設計が可能になる。

【０８４７】

ただし、遊技玉を用いる遊技機では、払い出す遊技玉の数がメダルに比べて多くなるため、玉詰まりが発生し易い。そこで、実際の遊技玉ではなくデータで遊技できる上述のメダルレス遊技機に第４の遊技機を適用することとしてもよい。メダルレス遊技機のように物理的な遊技媒体を用いずに遊技玉換算の電子データを用いて遊技可能にすることで、玉詰まりの問題を解消しつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０８４８】

［付記１］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０８４９】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０８５０】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【０８５１】

このようなＡＴ機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまい、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特開２０１５－２０２３３０号公報に示す

ように、一般状態に変わって、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。ＡＴ機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

【０８５２】

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態（フラグ間）においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまうという問題があった。

【０８５３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

【０８５４】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓ）と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ」）と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」）を少なくともを有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態（例えば、非フラグ間）と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態（例えば、ＲＢフラグ間）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定することを特徴とする。

【０８５５】

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓ）と、前記開始操作の検出に

応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」）を少なくともを有し、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第１ボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記ボーナス作動状態（例えば、ＢＢ中一般やＢＢ中ＲＢ内部中）において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態（例えば、ＢＢ中ＲＢ）を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第２ボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態（例えば、非フラグ間）と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態（例えば、ＢＢフラグ間）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定することを特徴とする。

【０８５６】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

【０８５７】

また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と他の役とが重複して当籤役として決定される場合、当該他の役に対応する停止表示を、前記ボーナス役に対応する停止表示よりも優先的に導出することを特徴とする。

【０８５８】

このような遊技機によれば、ボーナス役の入賞を回避することが容易になるため、遊技者

は、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。
【０８５９】
また、本発明に係る遊技機において、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様（例えば、正解の押し順）である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあることを特徴とする。
【０８６０】
このような遊技機によれば、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を１よりも低い値で均すことができる。
【０８６１】
また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする。
【０８６２】
このような遊技機によれば、無作為な停止操作を行う型式試験では、不利なボーナス状態に移行し易くなるため、全体の出玉率を１よりも低い値で均すことができる。
【０８６３】
また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。
【０８６４】
このような遊技機によれば、ボーナス持越状態ではボーナス役よりも他の役の方が入賞し易くなるため、遊技者は、ボーナス持越状態を容易に維持することができ、結果、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。
【０８６５】
また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする。
【０８６６】
このような遊技機によれば、ボーナス持越状態ではボーナス役が入賞せずに他の役が入賞するため、遊技者は、ボーナス持越状態を容易に維持することができ、結果、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。
【０８６７】
また、本発明に係る遊技機において、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン演出表示部２１）を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態（例えば、有利区間）と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態（例えば、非有利区間）と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が１を超える増加状態（例えば、増加区間）と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が１以下となる通常状態（例えば、演出区間）と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知することを特徴とする。
【０８６８】
このような遊技機によれば、有利状態中は、増加状態であるか通常状態であるかに関係なく、所定小役の当籤時に特定態様が報知されるため、有利状態中は、報知に従うだけでボ

ーナス役の入賞を回避することができる。
【０８６９】
また、本発明に係る遊技機において、前記一般状態かつ前記非有利状態において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記非有利状態から前記有利状態に制御可能な報知状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を更に備えることを特徴とする。
【０８７０】
このような遊技機によれば、特定態様が報知されない非有利状態であっても、ボーナス役に当籤することで有利状態に移行可能であるため、ボーナス役の入賞を容易に回避することができる。
【０８７１】
また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス作動状態において、前記増加状態に関する特典を付与可能な特典制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を更に備えることを特徴とする。
【０８７２】
このような遊技機によれば、不利なボーナス状態に移行してしまった場合であっても、出玉が増加する増加状態に関する特典が付与されるため、遊技の興趣を損ねることがない。
【０８７３】
また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された遊技のうちの一部の遊技を、当該遊技のうちの前記一部の遊技以外の他の遊技よりも前記増加状態に関する特典付与の期待度が遊技者にとって有利になるように制御可能なする有利制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を更に備えることを特徴とする。
【０８７４】
このような遊技機によれば、ボーナス持越状態のうちの所定小役が当籤した遊技では、ボーナス役の入賞を回避するために特定態様での操作が求められる。遊技者にとってみれば、特定態様での操作が求められる遊技が多いほど煩わしさを感じてしまうが、特定態様での操作が求められる遊技のうちの一部の遊技では、出玉が増加する増加状態に関する特典が付与されるため、遊技の興趣を損ねることがない。
【０８７５】
本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。
【０８７６】
［付記２］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０８７７】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０８７８】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という

。
【０８７９】
ＡＴ機能を有する遊技機では、例えば、特開２０１５－２０２３３０号公報のように不利なボーナス状態を有する一方で、この不利なボーナス状態の作動契機となるボーナス役を入賞させずに内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現する仕様が知られている。
【０８８０】
こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出すメダル量が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。
【０８８１】
そこで、本発明は、報知に関する特典の付与について興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【０８８２】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定するとともに、決定した当籤役及び遊技者の停止操作に応じて前記可変表示手段による変動表示を制御することで遊技を進行する遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）とを備える遊技機であって、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能な複数のボーナス役を少なくとも有するとともに、前記複数のボーナス役として、第１ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ１」）と第２ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ２」）とを少なくとも有し、遊技者に有利な停止操作の情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン演出表示部２１）と、前記報知手段による報知が行われることで遊技者に有利となる有利状態を制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記有利状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記第１ボーナス役を当籤役として持ち越している第１持越状態よりも、前記第２ボーナス役を当籤役として持ち越している第２持越状態の方が、遊技者にとって有利度の高い前記特典を付与可能であることを特徴とする。
【０８８３】
このような遊技機によれば、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて報知が行われる有利状態に関する特典の付与期待度が異なるため、従来にない方法により報知に関する特典の付与を制御することができ、興趣を向上させることができる。
【０８８４】
また、本発明に係る遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第１持越状態において前記第１ボーナス役と重複して特定の役が当籤役として決定された遊技と、前記第２持越状態において前記第２ボーナス役と重複して前記特定の役が当籤役として決定された遊技とでは、異なる結果表示が導出されるように前記可変表示手段による変動表示を制御し、前記特典付与手段は、前記第１持越状態において前記第１ボーナス役と重複して特定の役が当籤役として決定された遊技よりも、前記第２持越状態において前記第２ボーナス役と重複して前記特定の役が当籤役として決定された遊技の方が、遊技者にとって有利度の高い前記特典を付与可能であることを特徴とする。
【０８８５】
このような遊技機によれば、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて報知が行われる有利状態に関する特典の付与期待度が異なるとともに、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて停止表示される結果表示も異なる。遊技者にとってみれば、結果表示（出目）から当籤役として持ち越しているボーナス役の種類、言い換えると、報知に関する特典の付与期待度を把握することができるため、興趣を向上させることができる。
【０８８６】
また、本発明に係る遊技機において、遊技状態として、前記有利状態制御手段により前記

有利状態に制御可能な当籤状態と、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御不可能な非当籤状態とを有し、ボーナス非作動状態のうちの前記ボーナス役を当籤役として持ち越していない一般状態の前記当籤状態において、前記第２ボーナス役が当籤役として決定されると、前記特典の付与期待度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を更に備え、前記有利状態制御手段は、前記一般状態の前記当籤状態において、前記第１ボーナス役が当籤役として決定されると、前記有利状態に制御可能であることを特徴とする。

【０８８７】

このような遊技機によれば、有利状態に制御可能な当籤状態では、第１ボーナス役及び第２ボーナス役の何れが先に当籤するかに応じて移行先の状態を異ならせることができる。具体的には、当籤状態において先に第１ボーナス役に当籤した場合には、有利状態に制御される一方で、先に第２ボーナス役に当籤した場合には、特典の付与期待度が高い特別状態に制御される。このようにボーナス役の種類に応じて特別状態に移行することになるため、遊技者にとってみれば、所謂レバーの叩きどころが明確になり、自身の引きに応じて利益度合いが異なることになるため、興趣を向上させることができる。

【０８８８】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１持越状態の前記非当籤状態では、当籤役として持ち越している前記第１ボーナス役の入賞が発生しないように促す所定の演出を実行可能である一方で、前記第１持越状態の前記当籤状態では、当籤役として持ち越している前記第１ボーナス役の入賞が発生するように促す特定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、メイン演出表示部２１）を更に備えることを特徴とする。

【０８８９】

このような遊技機によれば、非当籤状態では第１持越状態を維持した状態で遊技が行われ、当籤状態になると第１持越状態を一度終了してボーナス役を持ち越していない一般状態に移行する。そして、一般状態の当籤状態では、先に当籤したボーナス役に応じて移行先の状態を異ならせるため、興趣を向上させることができる。

【０８９０】

また、本発明に係る遊技機において、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記複数の役として、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役を少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「Ｆ＿打順１枚Ａ」～「Ｆ＿打順１枚Ｆ」）を少なくともを有し、前記遊技制御手段は、ボーナス非作動状態のうちの前記ボーナス役を当籤役として持ち越していない一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、１に近くなるように当籤役を決定することを特徴とする。

【０８９１】

このような遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。

また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

【０８９２】

本発明によれば、報知に関する特典の付与について興趣を向上させることができる。

【０８９３】

［付記３］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【０８９４】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【０８９５】

このような遊技機では、遊技者の利益・不利益が過大になってしまうことを防止するために、検査機関による型式試験に適合する必要がある。ここで、遊技機の試験方法には、当籤した内部当籤役のうち最も払い出し枚数が多い役が入賞したと仮定して、出玉率を算出するシミュレーション試験があり、このシミュレーション試験により出玉率の上限を規制する。このシミュレーション試験に対する工夫として、特開２０１５－２０８５０５には、シングルボーナス作動中の小役当籤確率を下げ、シングルボーナス作動中の出玉率を抑えることで、出玉設計の自由度を高める遊技機が開示されている。

【０８９６】

しかしながら、このような遊技機では、遊技者がシングルボーナスを入賞してしまった場合に出玉面で損をしてしまうため、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあった。

【０８９７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０８９８】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓ）と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記複数の役として、入賞することで再遊技が作動する再遊技役と、入賞することでボーナス状態が作動するボーナス役と、入賞することで遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、ＮＭ０３－１～ＮＭ０３－ｎ）と、入賞時に付与される遊技価値の

数量が前記所定数よりも多い特定小役（例えば、ＮＭ０２）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記所定小役を当籤役として決定する場合、前記所定小役に加えて必ず前記特定小役を重複して当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記所定小役と前記特定小役とが重複して当籤役として決定された遊技では、前記特定小役よりも前記所定小役が優先して入賞するように前記図柄の変動表示を停止させることを特徴とする。

【０８９９】

このような遊技機によれば、入賞時に付与される遊技価値の数量がベット数（所定数）よりも少ない所定小役に対しては、入賞時に付与される遊技価値の数量がベット数（所定数）よりも多い特定小役が必ず重複して当籤する。ここで、シミュレーション試験では、ベット数よりも多い小役とボーナス役とが重複して当籤している場合、小役の入賞により出玉が増加するため、小役を入賞させてボーナス役を入賞させないように動作させる一方で、ベット数よりも少ない小役とボーナス役とが重複して当籤している場合、小役が入賞しても出玉が減少してしまうため、ボーナス役を入賞させるように動作させる。そのため、本発明に係る遊技機のように、所定小役に対して特定小役を重複して当籤させることで、シミュレーション試験においてボーナス役が入賞してしまう頻度を抑えることができ、出玉率を抑えることができる。一方で、遊技者からすると、ボーナス役を入賞させることができればボーナス状態に移行することができるため、出玉面での不満を感じることがない。また、本発明に係る遊技機では、所定小役と特定小役とが重複して当籤している遊技では、所定小役が優先して入賞するように停止制御が行われる。ここで、仮想的に行われるシミュレーション試験では、特定小役を入賞させることでボーナス役の入賞を回避するものの、実際の遊技において特定小役が頻繁に入賞してしまったのでは、遊技者が無限に利益を得ることができてしまい、好ましくない。そこで、実際の遊技では、所定小役と特定小役とが重複して当籤した場合、所定小役が入賞するように停止制御を行うことで、遊技者が得る利益を抑えることができ、利益バランスを調整することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９００】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された遊技において当該ボーナス役が入賞しない場合に、当該ボーナス役を次遊技以降に持ち越し可能な持越手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を更に備え、前記非ボーナス状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記特定小役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【０９０１】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された遊技において当該ボーナス役が入賞しない場合に、当該ボーナス役を次遊技以降に持ち越し可能な持越手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を更に備え、前記非ボーナス状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記再遊技役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【０９０２】

これらの遊技機によれば、ボーナス役を持ち越していない一般状態（非フラグ間）においてボーナス役が当籤役として決定された場合（ボーナス当籤遊技）、特定小役又は再遊技役が必ず重複して当籤役として決定される。これにより、シミュレーション試験では、ボーナス当籤遊技においてボーナス役が入賞してしまうことを防止することができる。なお

、ボーナス役を持ち越しているボーナス持越状態（フラグ間）では、特定小役が必ず重複する所定小役によりシミュレーション試験においてボーナス役が入賞してしまうことを回避することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９０３】

また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、他の役と重複して当籤役として決定可能であるとともに、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定可能であることを特徴とする。

【０９０４】

このような遊技機によれば、ボーナス当籤遊技の一部（ボーナス役が単独で当籤）では、シミュレーション試験においてもボーナス状態に移行するものの、当該一部以外の場合には、シミュレーション試験においてもボーナス状態に移行しないため、シミュレーション試験における出玉率を抑えることができ、結果、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９０５】

また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【０９０６】

このような遊技機によれば、ボーナス持越状態（フラグ間）に移行した後は、シミュレーション試験においてボーナス役が入賞することがないため、シミュレーション試験における出玉率を抑えることができ、結果、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９０７】

また、本発明に係る遊技機において、遊技に用いる遊技価値は、電子データであり、物理的な遊技媒体を用いずに遊技可能であることを特徴とする。

【０９０８】

本発明に係る遊技機では、シミュレーション試験においてボーナス役の入賞を回避するために、払い出しがベット数よりも多い特定小役を重複させることとしている。ここで、メダル換算の遊技機では、ベット数を３枚とすると、特定小役の払い出しが最低でも４枚となるため、シミュレーション試験における出玉率が１３３％（＝４／３×１００）となってしまい、型式試験の上限値（例えば、１１５％）を超えてしまう。そこで、本発明に係る遊技機は、遊技玉換算の遊技機に適用することが好ましい。遊技玉換算の遊技機に適用した場合、ベット数を１５玉とすると、特定小役の払い出しを１６玉とすることができるため、シミュレーション試験における出玉率を１０６％（＝１６／１５×１００）に抑えることができる。一方で、遊技玉を用いた遊技機は、玉詰まりが発生しやすい。そこで、実際の遊技玉ではなくデータで遊技できる管理遊技機で遊技玉換算の電子データを用いることで、玉詰まりの問題を解消しつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９０９】

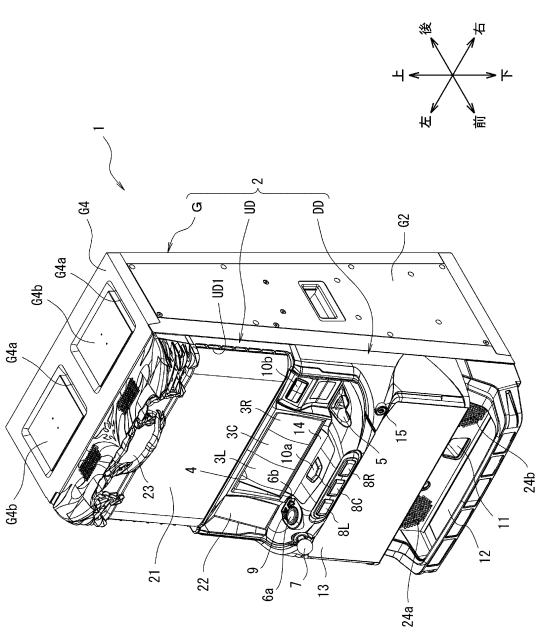
本発明によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【０９１０】

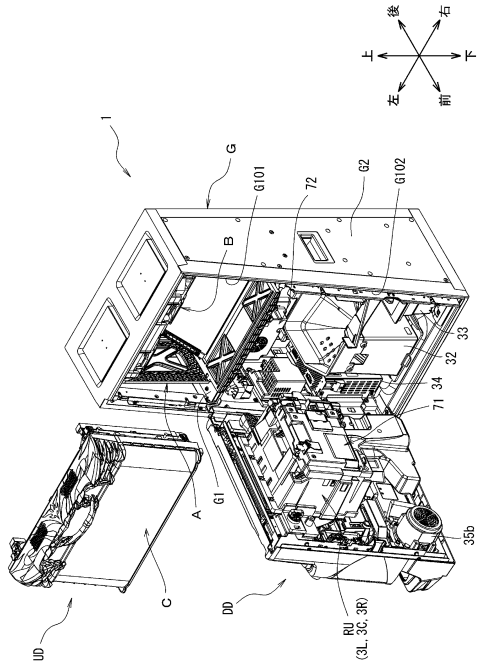
１…パチスロ機、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、７…スタートレバー、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ…ストップボタン、１００…主制御回路、２００…副制御回路、２１０…メイン表示装置

【図面】

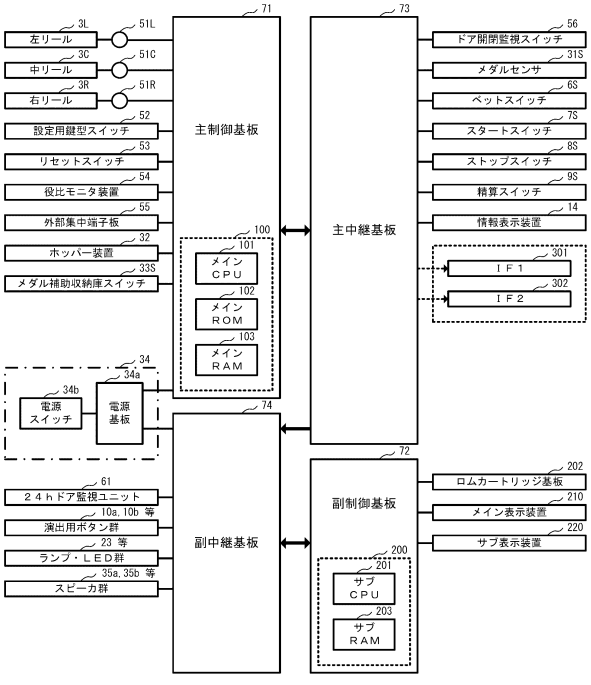
【図１】


後
右
上
下
左
前
1
2
G
UD
DD
G4
G4a
G4b
G2
UD1
10b
3R
3C
3L
14
10a
6b
4
5
15
8R
8C
8L
24b
23
11
12
21
22
9
6a
7
13
24a

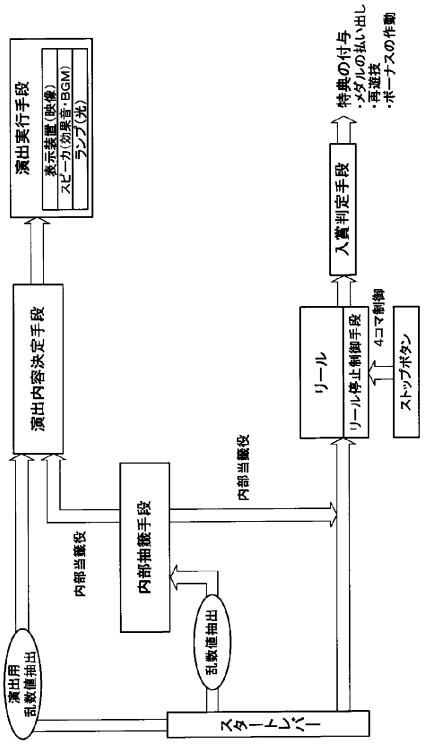
【図２】


後
右
上
下
左
前
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
35b
A
G1
C
DD
UD
RU
(3L, 3C, 3R)

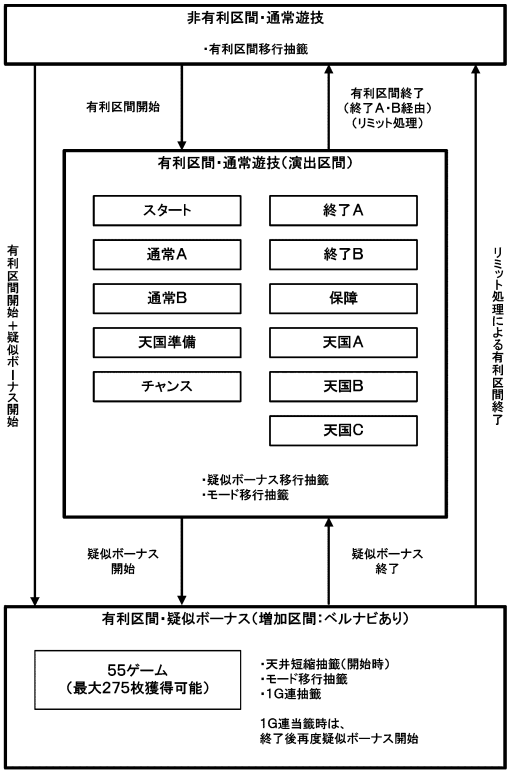
【図３】


71
73
3L
左リール
51L
3C
中リール
51C
3R
右リール
51R
52
設定用鍵型スイッチ
53
リセットスイッチ
54
役比モニタ装置
55
外部集中端子板
32
ホッパー装置
33S
メダル補助収納庫スイッチ
主制御基板
100
101
メイン CPU
102
メイン ROM
103
メイン RAM
主中継基板
56
ドア開閉監視スイッチ
31S
メダルセンサ
6S
ベットスイッチ
7S
スタートスイッチ
8S
ストップスイッチ
9S
精算スイッチ
14
情報表示装置
301
ＩＦ１
302
ＩＦ２
34
34b
電源スイッチ
34a
電源基板
74
72
61
２４ｈドア監視ユニット
10a, 10b 等
演出用ボタン群
23 等
ランプ・ＬＥＤ群
35a, 35b 等
スピーカ群
副中継基板
副制御基板
202
ロムカートリッジ基板
210
メイン表示装置
220
サブ表示装置
200
201
サブ CPU
203
サブ RAM

【図４】


演出実行手段
表示装置（映像）
スピーカ（効果音・BGM）
ランプ（光）
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動
入賞判定手段
演出内容決定手段
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
内部当籤役
内部当籤役
内部抽籤手段
乱数値抽出
演出用
乱数値抽出
スタートレバー

【図５】



【図６】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井9650G(疑似ボーナス後約9990)　天国移行抽籤
通常Bモード	天井9650G(疑似ボーナス後約9996)　天国移行抽籤
天国準備モード	疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井4166G(疑似ボーナス後約5000)　疑似ボーナス移行抽籤
終了Aモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G)　疑似ボーナス終了後320開滞在するモード(疑似ボーナス移行抽低)
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後320開滞在するモード(疑似ボーナス移行抽高)
保障モード	天井320　天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井320　天国モードループ中
天国Bモード	天井320　天国モードループ滞在
天国Cモード	天井320　天国モードループ準備滞在

【図７】

(a)サブフラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	2	6	224	0
保障モード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	1	3	24	85
天国Bモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	6144D	52736	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤(1G連＋1)	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤(1G連＋1)	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤(天井ゲーム数→0更新)	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	46	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	126	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	1	256	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	120	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	0	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図９】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	−
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	−
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	−	0(3BB)
−	−	−		00000100	−	−	−	−
−	−	−		00001000	−	−	−	−
−	−	−		00010000	−	−	−	−
−	−	−		00100000	−	−	−	−
−	−	−		01000000	−	−	−	−
−	−	−		10000000	−	−	−	−
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪﾘ_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪﾘ_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_汎用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪJKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪJKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪJKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
−	−	−		00000010	−	−	−	−
−	−	−		00000100	−	−	−	−
−	−	−		00001000	−	−	−	−
−	−	−		00010000	−	−	−	−
−	−	−		00100000	−	−	−	−
−	−	−		01000000	−	−	−	−
−	−	−		10000000	−	−	−	−
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C_右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C_右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C_右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C_右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C_右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C_右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C_右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C_右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C_右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C_右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C_右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C_右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C_右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C_右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C_右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C_右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C_右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C_右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C_右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C_右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C_中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C_中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C_中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C_中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C_中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C_中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C_中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C_中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C_中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C_中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C_中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C_中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C_中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C_中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C_中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C_中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C_中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C_中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C_中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C_中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C_中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C_中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C_中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C_中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C_中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C_中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C_中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C_中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C_中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C_中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C_中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C_中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C_左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C_左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C_左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C_左一枚2_2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C_左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C_左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C_左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C_左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C_左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C_左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C_左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C_左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C_左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C_左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C_左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C_左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C_逆ハサミ一枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C_逆ハサミ一枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C_逆ハサミ一枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C_逆ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C_ハサミ一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C_ハサミ一枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C_ハサミ一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C_ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C_順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C_順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C_順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C_順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C_中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C_中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C_中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C_中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C_中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C_中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C_中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C_中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C_逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C_逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C_逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C_逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C_RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C_RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C_RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C_RB一枚4	—	1

【図１５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F_リプレイA	非フラグ間・2BBフラグ間：平行リプ／3BBフラグ間：右上がりリプ					
F_リプレイB	平行リプ					
F_ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ／3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F_確定ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_中段ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ﾘｰﾁ目	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：リーチ目リプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ｽｲｶ	押下位置○でスイカ(3枚ベット：3枚、2枚ベット：2枚)、押下位置×でスイカこぼし：1枚					
F_ﾍﾞﾙ123A1	右下がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123A2	上段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B1	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B2	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A1	(※)	右下がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A2	(※)	上段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B1	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B2	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213A1 F_ﾍﾞﾙ213A2	(※)	(※)	中段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213B1 F_ﾍﾞﾙ213B2	2枚ベット：中段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：中段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	中段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231A1 F_ﾍﾞﾙ231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231B1 F_ﾍﾞﾙ231B2	2枚ベット：右上がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右上がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル：8枚	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312A1 F_ﾍﾞﾙ312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)
F_ﾍﾞﾙ312B1 F_ﾍﾞﾙ312B2	2枚ベット：小山ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：小山ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル：8枚	(※)
F_ﾍﾞﾙ321A1 F_ﾍﾞﾙ321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）
F_ﾍﾞﾙ321B1 F_ﾍﾞﾙ321B2	2枚ベット：下段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：下段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル：8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか：8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか：1枚					

(※)：押下位置○で当籤している1枚役のいずれか：1枚、押下位置×で取りこぼし：0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称	概要 作動 監視開始	作動結果
通常リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無終了）
通常リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無終了）
特殊リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間強制移行（有利区間当籤無終了） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無終了）
特殊リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創傷用払出数カウンタ≧2126	創傷用ゲーム数カウンタ≧1500	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間強制移行（有利区間当籤無終了） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無終了）
準リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創傷用ゲーム数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×55)≧1390	創傷用ゲーム数カウンタ≧1500	疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されない。 ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる。
準リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創傷用払出数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×275)≧1851	創傷用払出数カウンタ≧2401	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されない。 ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる。

【図１７】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・・・	・・・		・・・			・・・
格納領域1	ビット7	0	ー	ー	ー	ー
	ビット6	0	ー	ー	ー	ー
	ビット5	0	ー	ー	ー	ー
	ビット4	0	ー	ー	ー	ー
	ビット3	0	ー	ー	ー	ー
	ビット2	0	ー	ー	ー	ー
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【図１８】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

【図１９】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図２０】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ		内容
モードフラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ﾎﾞｰﾅｽ
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モードフラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

【図２１】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

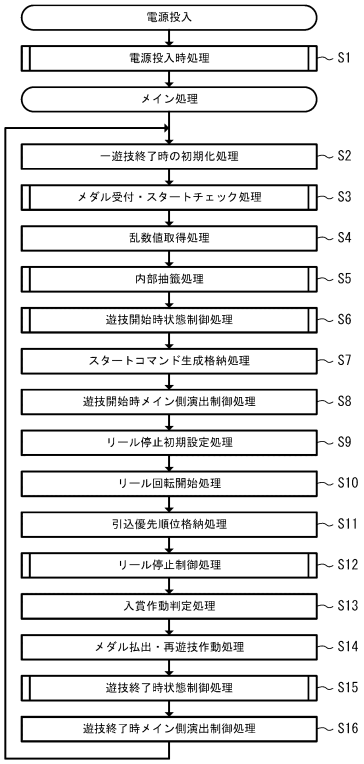
【図２２】

押下順序格納領域

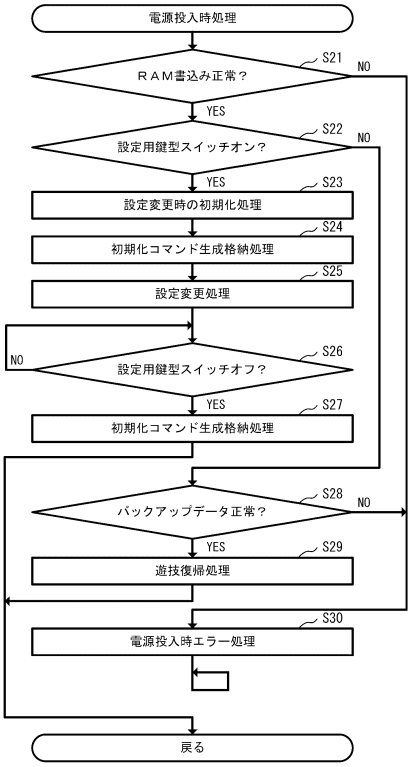
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

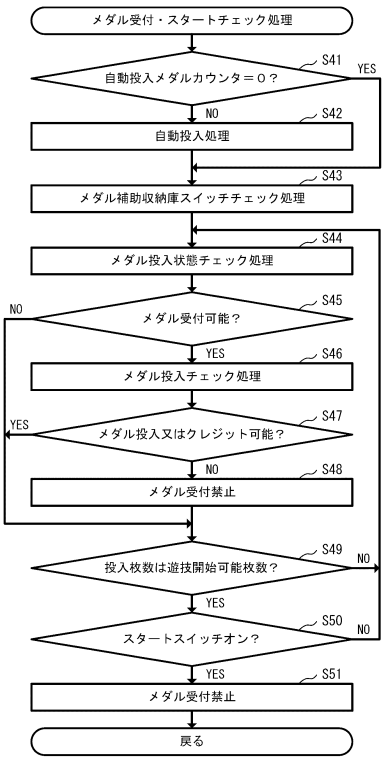
【図２３】



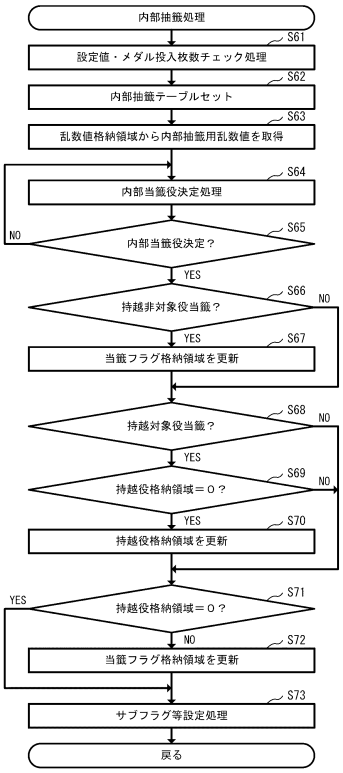
【図２４】



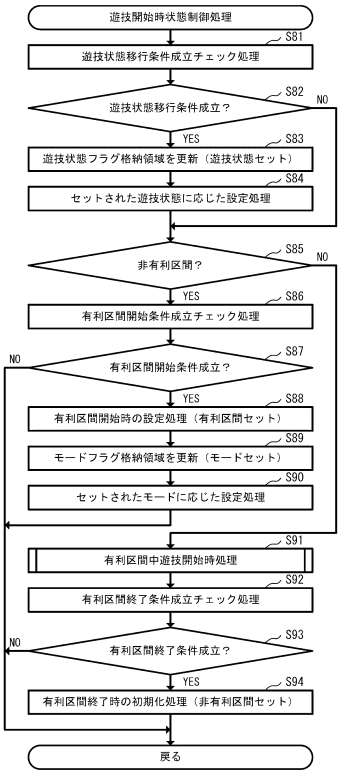
【図２５】



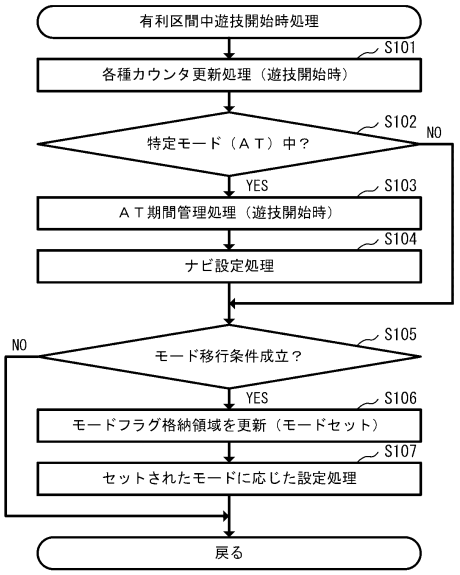
【図２６】



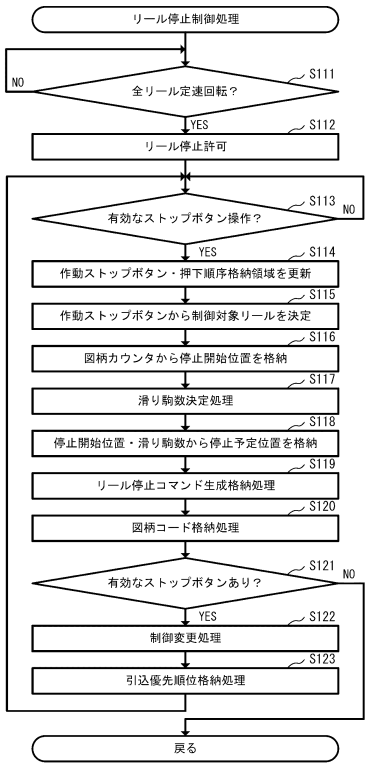
【図２７】



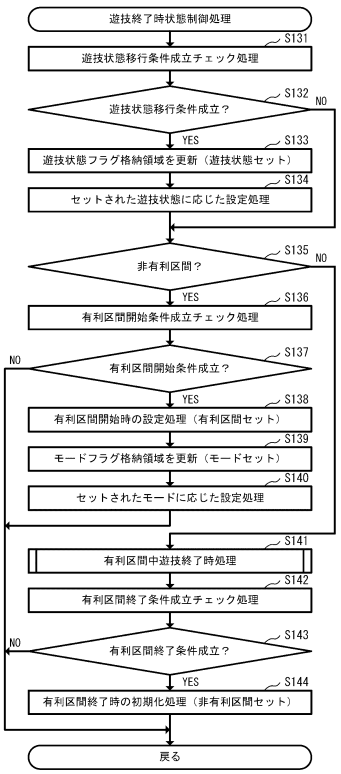
【図２８】



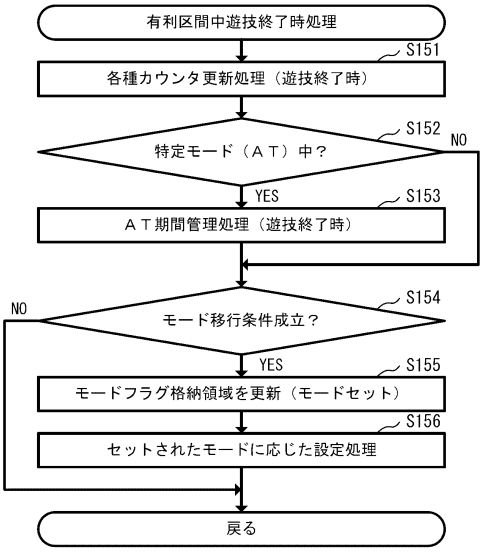
【図２９】



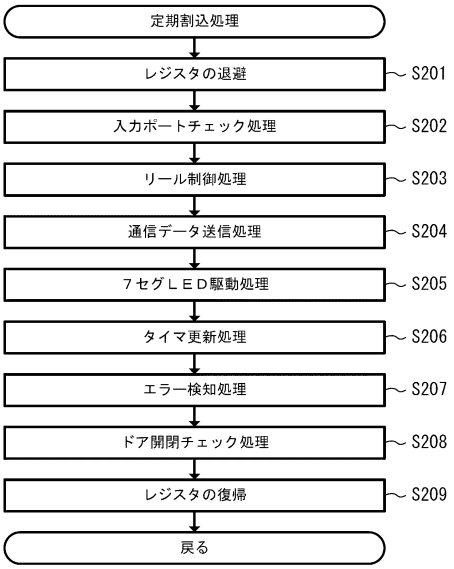
【図３０】



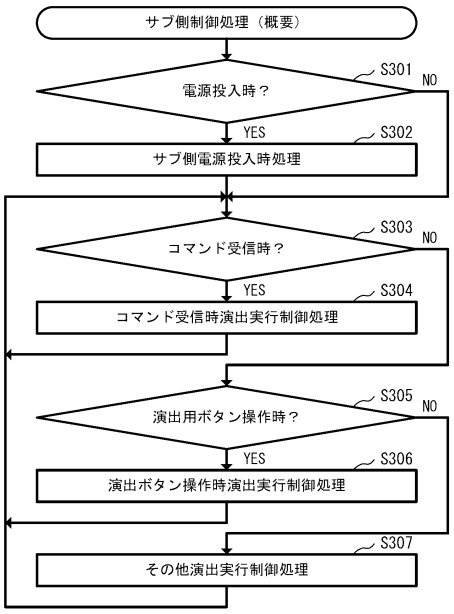
【図３１】



【図３２】

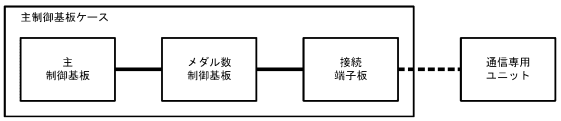


【図３３】

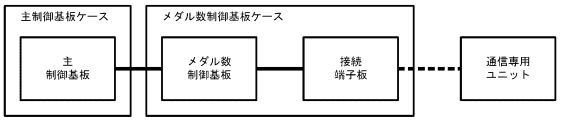


【図３４】

＜構成例１＞



＜構成例２＞

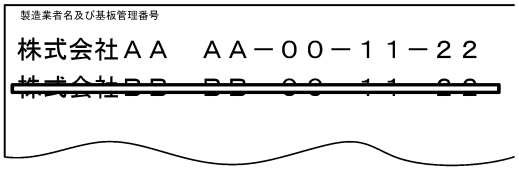


＜蓄積データ例＞

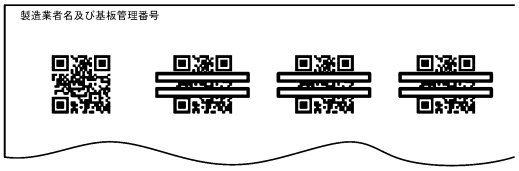
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
ＭＹ	電源投入以降の最大ＭＹ
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップＩＤ番号	主制御基板（チップ）のＩＤ番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップＩＤ番号	メダル数制御基板（チップ）のＩＤ番号（非搭載時は０）
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカコード（非搭載時は０）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は０）

【図３５】

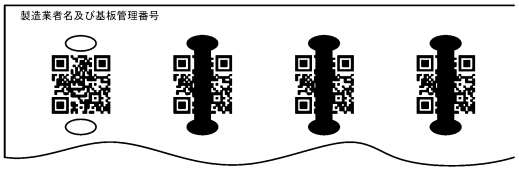
＜構成例１＞



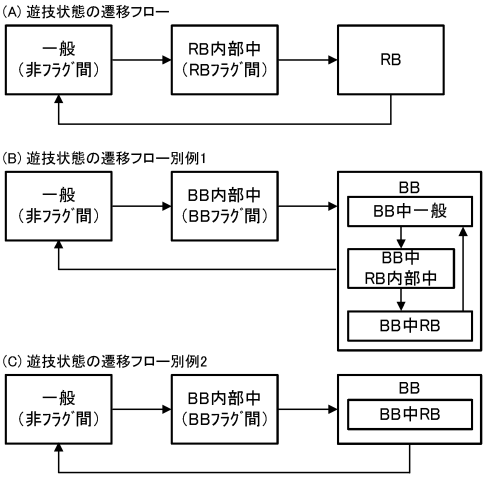
＜構成例２＞



＜構成例３＞



【図３６】



【図３７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	ベル	5	リプレイ2	5	セブン
4	黒BAR	4	黒BAR	4	ベル
3	ブランク2	3	リプレイ1	3	黒BAR
2	リプレイ1	2	ベル	2	リプレイ1
1	黒BAR	1	上シンボル	1	白BAR
0	ベル	0	下シンボル	0	セブン
19	上シンボル	19	黒BAR	19	ベル
18	下シンボル	18	リプレイ1	18	黒BAR
17	リプレイ1	17	ベル	17	リプレイ1
16	黒BAR	16	セブン	16	ブランク1
15	ベル	15	ブランク1	15	下シンボル
14	セブン	14	黒BAR	14	ベル
13	白BAR	13	リプレイ1	13	黒BAR
12	リプレイ1	12	ベル	12	リプレイ2
11	黒BAR	11	セブン	11	上シンボル
10	ベル	10	白BAR	10	下シンボル
9	セブン	9	黒BAR	9	ベル
8	ブランク1	8	リプレイ1	8	黒BAR
7	リプレイ1	7	ベル	7	リプレイ2
6	黒BAR	6	上シンボル	6	ブランク2

リールの回転方向 ↓

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	白BAR	00000010
3	セブン	00000011
4	上シンボル	00000100
5	下シンボル	00000101
6	ベル	00000110
7	リプレイ1	00000111
8	リプレイ2	00001000
9	ブランク1	00001001
10	ブランク2	00001010

【図３８】

内部抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：65536）

No.	略称	3BET時			対応する図柄組合せ
		一般	内部中	RB	
0	はずれ	0	0	8977	
1	F_通常RP1	4576	4576	0	RP02
2	F_通常RP2	2950	2950	0	RP02+06+07+10
3	F_通常RP3	320	320	0	RP02+07+09+12
4	F_通常RP4	170	170	0	RP02+07+09+11+13
5	F_中段RP	805	805	0	RP01
6	F_ﾌｪｲｸ	146	146	0	RP02～06
7	F_ｾﾌﾞﾝ	7	7	0	RP02+03+07～09
8	F_白BAR	4	4	0	RP02+10～13
9	F_黒BAR1	6	6	0	NM61+62+65
10	F_黒BAR2	4	4	0	NM61+63～66
11	F_右上ﾍﾞﾙ	656	656	0	NM60
12	F_中段ﾍﾞﾙ	132	132	0	NM59
13	F_共通9枚	164	164	13234	NM01～66
14	F_共通1枚	5720	10417	43325	NM01～57
15	F_ﾁｬﾝｽ	0	263	0	NM49
16	F_択1枚A	0	2100	0	NM03+04+09+10
17	F_択1枚B	0	2100	0	NM05～08+23
18	F_打順1枚A	0	1200	0	NM19+20+50～52+55+57
19	F_打順1枚B	0	1200	0	NM19+20+23+24+50～52+55+57
20	F_打順1枚C	0	1200	0	NM39～42+50～52+55+57
21	F_打順1枚D	0	1200	0	NM39～42+50～52+54+55+57
22	F_打順1枚E	0	1200	0	NM50～53+55+57
23	F_打順1枚F	0	1200	0	NM50～53+55～57
24	F_ATﾍﾞﾙA1	2793	2793	0	NM03+04+09～12+17+18+27+43+45+58
25	F_ATﾍﾞﾙA2	2793	2793	0	NM05～08+13～16+30+44+48+58
26	F_ATﾍﾞﾙB1	2793	2793	0	NM03+06+08+09+28+46+58
27	F_ATﾍﾞﾙB2	2793	2793	0	NM04+05+07+10+29+47+58
28	F_ATﾍﾞﾙC1	2793	2793	0	NM03+07+11+15+19+32+35+40+59
29	F_ATﾍﾞﾙC2	2793	2793	0	NM06+10+14+18+20+33+38+41+59
30	F_ATﾍﾞﾙD1	2793	2793	0	NM05+09+13+17+21+34+37+42+59
31	F_ATﾍﾞﾙD2	2793	2793	0	NM04+08+12+16+22+31+36+39+59
32	F_ATﾍﾞﾙE1	2793	2793	0	NM03+07+11+15+24+27+46+61
33	F_ATﾍﾞﾙE2	2793	2793	0	NM04+08+12+16+23+30+47+61
34	F_ATﾍﾞﾙF1	2793	2793	0	NM05+09+17+25+29+45+61
35	F_ATﾍﾞﾙF2	2793	2793	0	NM06+10+18+26+28+48+61
36	F_RB+F_共通1枚	4697	0	0	RB+NM01～57
37	F_RB+F_ﾁｬﾝｽ	263	0	0	RB+NM49
38	F_RB+F_択1枚A	2100	0	0	RB+NM03+04+09+10
39	F_RB+F_択1枚B	2100	0	0	RB+NM05～08+23
40	F_RB+F_打順1枚A	1200	0	0	RB+NM19+20+50～52+55+57
41	F_RB+F_打順1枚B	1200	0	0	RB+NM19+20+23+24+50～52+55+57
42	F_RB+F_打順1枚C	1200	0	0	RB+NM39～42+50～52+55+57
43	F_RB+F_打順1枚D	1200	0	0	RB+NM39～42+50～52+54+55+57
44	F_RB+F_打順1枚E	1200	0	0	RB+NM50～53+55+57
45	F_RB+F_打順1枚F	1200	0	0	RB+NM50～53+55～57

【図３９】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役		払出等
左リール	中リール	右リール	内容	名称	3BET
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ベル	白BAR/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	RP01	S_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)
黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ｾﾌﾞﾝ/下ｼﾝﾎﾞﾙ	RP02	S_上段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)
ベル	ベル	ベル	RP03	S_ｾﾌﾞﾝFK1	0(再遊技)
セブン	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ｾﾌﾞﾝ/下ｼﾝﾎﾞﾙ	RP04	S_ｾﾌﾞﾝFK2	0(再遊技)
ベル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ2/ﾌﾞﾗﾝｸ1	黒BAR	RP05	S_ｾﾌﾞﾝFK3	0(再遊技)
セブン	黒BAR	白BAR/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	RP06	S_ｾﾌﾞﾝFK4	0(再遊技)
ベル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ2/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ベル	RP07	S_中段ｾﾌﾞﾝ	0(再遊技)
ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ1	黒BAR	黒BAR	RP08	S_上段ｾﾌﾞﾝ	0(再遊技)
ｾﾌﾞﾝ/ﾘﾌﾟﾚｲ1	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ2/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ｾﾌﾞﾝ/下ｼﾝﾎﾞﾙ	RP09	S_右下ｾﾌﾞﾝ	0(再遊技)
ｾﾌﾞﾝ/ﾘﾌﾟﾚｲ1	黒BAR	ｾﾌﾞﾝ/下ｼﾝﾎﾞﾙ	RP10	S_中段白BAR	0(再遊技)
ベル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ2/ﾌﾞﾗﾝｸ1	白BAR/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	RP11	S_下段白BAR	0(再遊技)
上ｼﾝﾎﾞﾙ/ベル	黒BAR	ベル	RP12	S_右上白BAR	0(再遊技)
ベル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ2/ﾌﾞﾗﾝｸ1	下シンボル	RP13	S_ﾁﾘ	0(再遊技)
セブン	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM01	S_フェイク1	1
黒BAR	黒BAR	ｾﾌﾞﾝ/下ｼﾝﾎﾞﾙ	NM02	S_フェイク2	1
リプレイ1	セブン	白BAR	NM03	S_失敗1A	1
リプレイ1	セブン	ブランク2	NM04	S_失敗1B	1
リプレイ1	セブン	上シンボル	NM05	S_失敗1C	1
リプレイ1	セブン	ブランク1	NM06	S_失敗1D	1
リプレイ1	上シンボル	白BAR	NM07	S_失敗1E	1
リプレイ1	上シンボル	ブランク2	NM08	S_失敗1F	1
リプレイ1	上シンボル	上シンボル	NM09	S_失敗1G	1
リプレイ1	上シンボル	ブランク1	NM10	S_失敗1H	1
リプレイ1	ブランク1	白BAR	NM11	S_失敗2A	1
リプレイ1	ブランク1	ブランク2	NM12	S_失敗2B	1
リプレイ1	ブランク1	上シンボル	NM13	S_失敗2C	1
リプレイ1	ブランク1	ブランク1	NM14	S_失敗2D	1
リプレイ1	リプレイ2	白BAR	NM15	S_失敗2E	1
リプレイ1	リプレイ2	ブランク2	NM16	S_失敗2F	1
リプレイ1	リプレイ2	上シンボル	NM17	S_失敗2G	1
リプレイ1	リプレイ2	ブランク1	NM18	S_失敗2H	1
白BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ベル	NM19	S_失敗3A	1
下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ベル	NM20	S_失敗3B	1
ベル	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	白BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ2	NM21	S_失敗4A	1
ベル	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	NM22	S_失敗4B	1
白BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ベル	ベル	NM23	S_失敗5A	1
下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ベル	ベル	NM24	S_失敗5B	1
黒BAR	白BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ2	ベル	NM25	S_失敗6A	1
黒BAR	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ベル	NM26	S_失敗6B	1
白BAR	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ1	NM27	S_失敗7A	1
ブランク2	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ1	NM28	S_失敗7B	1
下シンボル	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ1	NM29	S_失敗7C	1

【図４０】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役		払出等
左リール	中リール	右リール	内容	名称	3BET
ブランク1	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ1	NM30	S_失敗7D	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	白BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM31	S_失敗8	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	下シンボル	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM32	S_失敗9	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	リプレイ2	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM33	S_失敗10	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ブランク1	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM34	S_失敗11	1
リプレイ1	白BAR	白BAR	NM35	S_失敗12A	1
リプレイ1	白BAR	ブランク2	NM36	S_失敗12B	1
リプレイ1	白BAR	上シンボル	NM37	S_失敗12C	1
リプレイ1	白BAR	ブランク1	NM38	S_失敗12D	1
黒BAR	白BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM39	S_失敗13A	1
黒BAR	下シンボル	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM40	S_失敗13B	1
黒BAR	リプレイ2	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM41	S_失敗13C	1
黒BAR	ブランク1	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM42	S_失敗13D	1
白BAR	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	下シンボル	NM43	S_失敗14A	1
ブランク1	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	下シンボル	NM44	S_失敗14B	1
白BAR	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ2	NM45	S_失敗15A	1
ブランク2	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ2	NM46	S_失敗15B	1
下シンボル	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ2	NM47	S_失敗15C	1
ブランク1	黒BAR/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ2	NM48	S_失敗15D	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM49	S_ﾁｬﾝｽ	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	白BAR	NM50	S_特殊1枚A	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	リプレイ2	黒BAR	NM51	S_特殊1枚B	1
上シンボル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	黒BAR	NM52	S_特殊1枚C	1
ベル	ベル	黒BAR	NM53	S_特殊1枚D	1
上シンボル	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM54	S_特殊1枚E	1
ベル	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	黒BAR	NM55	S_特殊1枚F	1
上シンボル	ベル	黒BAR	NM56	S_特殊1枚G	1
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	下シンボル	NM57	S_特殊1枚H	1
リプレイ1	ベル	ベル	NM58	S_下段ベル	9
黒BAR	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	黒BAR	NM59	S_中段ベル	9
リプレイ1	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM60	S_右上ベル	9
ベル	ｾﾌﾞﾝ/上ｼﾝﾎﾞﾙ	ベル	NM61	S_右下ベル	9
ﾍﾞﾙ/ﾘﾌﾟﾚｲ1	リプレイ1	ﾘﾌﾟﾚｲ1/ﾘﾌﾟﾚｲ2	NM62	S_中段黒BAR	9
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	リプレイ1	白BAR/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	NM63	S_右上黒BAR	9
黒BAR	リプレイ1	黒BAR	NM64	S_右下黒BAR	9
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	黒BAR	黒BAR	NM65	S_下段黒BAR	9
黒BAR	ベル	白BAR/上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	NM66	S_上段黒BAR	9
白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1/ﾌﾞﾗﾝｸ2	白BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾌﾞﾗﾝｸ1	黒BAR	RB	S_RB	0(RB)

【図４１】

(A) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(一般)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
はずれ	当籤しない					
F_通常RP1	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_通常RP2	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_通常RP3	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_通常RP4	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_中段RP	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ
F_ﾌｪｲｸ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_ｾﾌﾞﾝ	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_白BAR	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_黒BAR1	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	右下ベル	右下ベル
F_黒BAR2	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	右下ベル	右下ベル
F_右上ﾍﾞﾙ	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル
F_中段ﾍﾞﾙ	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル
F_共通9枚	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_共通1枚	1枚	1枚	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚B	ﾌｪｲｸ1枚B
F_ATﾍﾞﾙA1	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙA2	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙB1	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙB2	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙC1	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙC2	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙD1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙD2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙE1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙE2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚
F_ATﾍﾞﾙF1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル
F_ATﾍﾞﾙF2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル
F_RB+F_共通1枚	1枚	1枚	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚B	ﾌｪｲｸ1枚B
F_RB+F_ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ
F_RB+F_択1枚A	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_択1枚B	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_打順1枚A	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚B	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚C	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚D	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚E	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚F	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚

【図４２】

(B) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_RB+はずれ	当籤しない					
F_RB+F_通常RP1	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB+F_通常RP2	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_RB+F_通常RP3	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_RB+F_通常RP4	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_RB+F_中段RP	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ
F_RB+F_ﾌｪｲｸ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB+F_ｾﾌﾞﾝ	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB+F_白BAR	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB+F_黒BAR1	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	右下ベル	右下ベル
F_RB+F_黒BAR2	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	黒BAR揃い	右下ベル	右下ベル
F_RB+F_右上ﾍﾞﾙ	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル	右上ベル
F_RB+F_中段ﾍﾞﾙ	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル	中段ベル
F_RB+F_共通9枚	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_RB+F_共通1枚	1枚	1枚	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚A	ﾌｪｲｸ1枚B	ﾌｪｲｸ1枚B
F_RB+F_ATﾍﾞﾙA1	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙA2	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙB1	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙB2	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙC1	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙC2	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙD1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙD2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙE1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙE2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル	0or1枚
F_RB+F_ATﾍﾞﾙF1	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル
F_RB+F_ATﾍﾞﾙF2	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	ベル
F_RB+F_ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽ
F_RB+F_択1枚A	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_択1枚B	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚	0or1枚
F_RB+F_打順1枚A	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚B	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚C	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚D	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚E	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚	1枚orRB
F_RB+F_打順1枚F	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚orRB	1枚

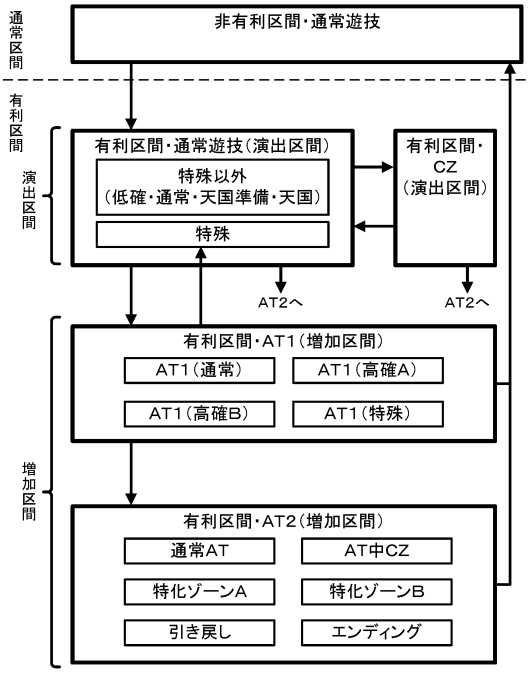
(C) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
はずれ	はずれ(0枚)					
F_共通9枚	ベル(9枚)					
F_共通1枚	1枚					

【図４３】

略称	押し順	パターン数 NM19	NM20	NM23	NM24	NM39	NM40	NM41	NM42	NM50	NM51	NM52	NM53	NM54	NM55	NM56	NM57	RB
F_RB+F_打順1枚A	打順1	4000	4000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	2000	0	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
F_RB+F_打順1枚B	打順1	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	4000	4000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
F_RB+F_打順1枚C	打順1	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	4500
F_RB+F_打順1枚D	打順1	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	4500
F_RB+F_打順1枚E	打順1	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	4500
F_RB+F_打順1枚F	打順1	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0
	打順2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	0	4500
	打順3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	2000	0	0	4500
	打順5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2000	1500	0	0	0	0	0	4500
	打順6	0	0	0	0	0	0	0	0	1500	0	0	0	0	0	1600	0	0

【図４４】



【図４５】

内部当籤役と抽籤種別等との対応関係

No.	略称	ナビパターン	抽籤種別A	抽籤種別B	有利区間移行
0	はずれ	ナビなし	－	－	×
1	F_通常RP1	ナビなし	リプレイ	リプレイ1	○
2	F_通常RP2	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
3	F_通常RP3	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
4	F_通常RP4	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
5	F_中段RP	ナビなし	中段リプ	中段リプ	○
6	F_ﾌｪｲｸ	ナビなし	フェイク	フェイク	○
7	F_紫	ナビなし	確定役	確定役	○
8	F_冥王	ナビなし	確定役	確定役	○
9	F_GOD1	ナビなし	確定役	確定役	○
10	F_GOD2	ナビなし	確定役	確定役	○
11	F_右上黄7	ナビなし	右上ベル	右上ベル	○
12	F_中段黄7	ナビなし	中段ベル	中段ベル	○
13	F_共通9枚	ナビなし	打順1枚	その他打順1枚	○
14	F_共通1枚	ナビなし	ハズレ	ハズレ	×
15	F_ﾁｬﾝｽ	ナビなし	チャンス目	チャンス目	○
16	F_択1枚A	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
17	F_択1枚B	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
18	F_打順1枚A	左中右	打順1枚	その他	○
19	F_打順1枚B	左右中	打順1枚	その他	○
20	F_打順1枚C	中左右	打順1枚	その他	○
21	F_打順1枚D	中右左	打順1枚	その他	○
22	F_打順1枚E	右左中	打順1枚	その他	○
23	F_打順1枚F	右中左	打順1枚	その他	○
24	F_ATﾍﾞﾙA1	左中右	その他	その他	○
25	F_ATﾍﾞﾙA2	左中右	その他	その他	○
26	F_ATﾍﾞﾙB1	左右中	その他	その他	○
27	F_ATﾍﾞﾙB2	左右中	その他	その他	○
28	F_ATﾍﾞﾙC1	中左右	その他	その他	○
29	F_ATﾍﾞﾙC2	中左右	その他	その他	○
30	F_ATﾍﾞﾙD1	中右左	その他	その他	○
31	F_ATﾍﾞﾙD2	中右左	その他	その他	○
32	F_ATﾍﾞﾙE1	右左中	その他	その他	○
33	F_ATﾍﾞﾙE2	右左中	その他	その他	○
34	F_ATﾍﾞﾙF1	右中左	その他	その他	○
35	F_ATﾍﾞﾙF2	右中左	その他	その他	○
36	F_RB+F_共通1枚	ナビなし	ハズレ	ハズレ	×
37	F_RB+F_ﾁｬﾝｽ	ナビなし	チャンス目	チャンス目	○
38	F_RB+F_択1枚A	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
39	F_RB+F_択1枚B	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
40	F_RB+F_打順1枚A	左中右	打順1枚	その他	○
41	F_RB+F_打順1枚B	左右中	打順1枚	その他	○
42	F_RB+F_打順1枚C	中左右	打順1枚	その他	○
43	F_RB+F_打順1枚D	中右左	打順1枚	その他	○
44	F_RB+F_打順1枚E	右左中	打順1枚	その他	○
45	F_RB+F_打順1枚F	右中左	打順1枚	その他	○

【図４６】

(A) 有利区間移行時_通常モード抽籤テーブル

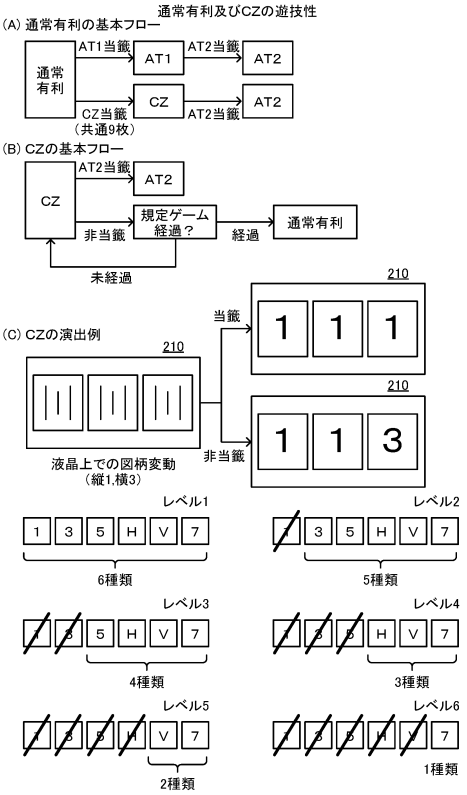
結果	抽籤値
低確	0
通常	128
天国準備	64
天国	64

(B) 有利区間移行時_AT1モード抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	抽籤値
その他	ﾓｰﾄﾞA	87
	ﾓｰﾄﾞB	73
	ﾓｰﾄﾞC	9
	ﾓｰﾄﾞD	17
	ﾓｰﾄﾞE	1
	ﾓｰﾄﾞF	69
ﾊｽﾞﾚ	ﾓｰﾄﾞA	87
	ﾓｰﾄﾞB	73
	ﾓｰﾄﾞC	9
	ﾓｰﾄﾞD	17
	ﾓｰﾄﾞE	1
	ﾓｰﾄﾞF	69
打順1枚	ﾓｰﾄﾞA	87
	ﾓｰﾄﾞB	73
	ﾓｰﾄﾞC	9
	ﾓｰﾄﾞD	17
	ﾓｰﾄﾞE	1
	ﾓｰﾄﾞF	69
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾓｰﾄﾞA	87
	ﾓｰﾄﾞB	73
	ﾓｰﾄﾞC	9
	ﾓｰﾄﾞD	17
	ﾓｰﾄﾞE	1
	ﾓｰﾄﾞF	69
中段ﾘﾌﾟ	ﾓｰﾄﾞA	32
	ﾓｰﾄﾞB	48
	ﾓｰﾄﾞC	48
	ﾓｰﾄﾞD	48
	ﾓｰﾄﾞE	48
	ﾓｰﾄﾞF	32

抽籤種別A	結果	抽籤値
ﾌｪｲｸ	ﾓｰﾄﾞA	32
	ﾓｰﾄﾞB	48
	ﾓｰﾄﾞC	48
	ﾓｰﾄﾞD	48
	ﾓｰﾄﾞE	48
	ﾓｰﾄﾞF	32
右上ﾍﾞﾙ	ﾓｰﾄﾞA	32
	ﾓｰﾄﾞB	48
	ﾓｰﾄﾞC	48
	ﾓｰﾄﾞD	48
	ﾓｰﾄﾞE	48
	ﾓｰﾄﾞF	32
中段ﾍﾞﾙ	ﾓｰﾄﾞA	8
	ﾓｰﾄﾞB	32
	ﾓｰﾄﾞC	32
	ﾓｰﾄﾞD	88
	ﾓｰﾄﾞE	88
	ﾓｰﾄﾞF	8
ﾁｬﾝｽ目	ﾓｰﾄﾞA	32
	ﾓｰﾄﾞB	48
	ﾓｰﾄﾞC	48
	ﾓｰﾄﾞD	48
	ﾓｰﾄﾞE	48
	ﾓｰﾄﾞF	32
確定役	ﾓｰﾄﾞA	256
	ﾓｰﾄﾞB	0
	ﾓｰﾄﾞC	0
	ﾓｰﾄﾞD	0
	ﾓｰﾄﾞE	0
	ﾓｰﾄﾞF	0

【図４７】



【図４８】

(A) 通常有利_通常モード移行抽籤テーブル

抽籤種別A	結果（移行先）	移行元の通常モード			
		低確	通常	天国準備	天国
その他	低確	256	9	11	14
	通常	0	247	1	2
	天国準備	0	0	241	1
	天国	0	0	3	239
ﾊｽﾞﾚ	低確	256	9	11	14
	通常	0	247	1	2
	天国準備	0	0	241	1
	天国	0	0	3	239
打順1枚	低確	254	0	0	0
	通常	2	249	0	0
	天国準備	0	7	249	0
	天国	0	0	7	256
ﾘﾌﾟﾚｲ	低確	249	0	0	0
	通常	7	249	0	0
	天国準備	0	7	249	0
	天国	0	0	7	256
中段ﾘﾌﾟ	低確	128	0	0	0
	通常	106	128	0	0
	天国準備	16	118	128	0
	天国	6	10	128	256
ﾌｪｲｸ	低確	64	0	0	0
	通常	144	64	0	0
	天国準備	32	160	128	0
	天国	16	32	128	256
右上ﾍﾞﾙ	低確	128	0	0	0
	通常	106	128	0	0
	天国準備	16	118	128	0
	天国	6	10	128	256
中段ﾍﾞﾙ	低確	0	0	0	0
	通常	168	0	0	0
	天国準備	72	224	0	0
	天国	16	32	256	256
ﾁｬﾝｽ目	低確	192	0	0	0
	通常	61	192	0	0
	天国準備	2	64	192	0
	天国	1	0	64	256
確定役	低確	256	256	256	256
	通常	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0
	天国	0	0	0	0

(B) RB作動時_通常モード移行抽籤テーブル

結果（移行先）	移行元の通常モード			
	低確	通常	天国準備	天国
低確	256	0	0	0
通常	0	232	0	0
天国準備	0	24	232	0
天国	0	0	24	256

【図４９】

通常有利_AT抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	低確				通常			
		モードB,C	モードA	モードD,E	モードF	モードB,C	モードA	モードD,E	モードF
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
打順1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	255	256	256	256	255	256
	当籤	0	0	1	0	0	0	1	0
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	255	254	255	243	253	248	248	230
	当籤	1	2	1	13	3	8	8	26
ﾌｪｲｸ	非当籤	255	255	255	255	255	255	255	255
	当籤	1	1	1	1	1	1	1	1
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	254	252	254	230	248	237	243	192
	当籤	2	4	2	26	8	19	13	64
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	243	230	243	128	217	128	154	64
	当籤	13	26	13	128	39	128	102	192
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	253	248	253	204	243	230	230	179
	当籤	3	8	3	52	13	26	26	77
確定役	非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0	0	0

抽籤種別A	結果	天国準備				天国			
		モードB,C	モードA	モードD,E	モードF	モードB,C	モードA	モードD,E	モードF
その他	非当籤	256	256	256	256	255	252	252	250
	当籤	0	0	0	0	1	4	4	6
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	256	256	256	256	255	252	252	250
	当籤	0	0	0	0	1	4	4	6
打順1枚	非当籤	256	256	256	256	255	252	252	250
	当籤	0	0	0	0	1	4	4	6
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	255	256	255	252	252	250
	当籤	0	0	1	0	1	4	4	6
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	255	248	248	230	192	179	179	179
	当籤	1	8	8	26	64	77	77	77
ﾌｪｲｸ	非当籤	255	255	255	255	192	179	179	179
	当籤	1	1	1	1	64	77	77	77
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	254	237	243	192	192	179	179	179
	当籤	2	19	13	64	64	77	77	77
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	243	128	154	64	128	64	64	64
	当籤	13	128	102	192	128	192	192	192
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	253	230	230	179	192	179	179	179
	当籤	3	26	26	77	64	77	77	77
確定役	非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0	0	0

【図５０】

通常有利_AT当籤時AT種別抽籤テーブル

結果	AT1モード					
	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE	モードF
AT1（通常）	247	0	0	0	0	245
AT1（高確A）	8	253	0	251	0	8
AT1（高確B）	1	3	256	3	248	1
AT2当籤A	0	0	0	1	4	1
AT2当籤B	0	0	0	1	4	1

【図５１】

通常有利_CZ抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	247
当籤	9

※「F_共通9枚」当籤時に抽籤

【図５２】

CZ_レベル昇格抽籤テーブル

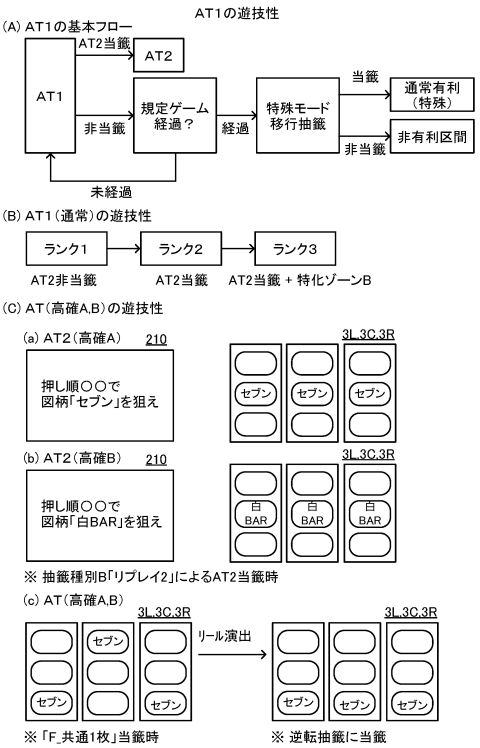
結果	現在のレベル					
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
0アップ	128	128	128	128	128	256
1アップ	101	120	120	120	128	0
2アップ	26	8	8	8	0	0
3アップ	1	0	0	0	0	0
4アップ	0	0	0	0	0	0
5アップ	0	0	0	0	0	0

【図５３】

CZ_AT抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	現在のレベル					
		レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
その他	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数揃い	9	9	6	0	0	0
	H揃い	1	1	6	11	0	0
	V揃い	1	1	6	11	64	0
	7揃い	1	1	6	11	64	256
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数揃い	9	9	6	0	0	0
	H揃い	1	1	6	11	0	0
	V揃い	1	1	6	11	64	0
	7揃い	1	1	6	11	64	256
打順1枚	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数揃い	9	9	6	0	0	0
	H揃い	1	1	6	11	0	0
	V揃い	1	1	6	11	64	0
	7揃い	1	1	6	11	64	256
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数揃い	9	9	6	0	0	0
	H揃い	1	1	6	11	0	0
	V揃い	1	1	6	11	64	0
	7揃い	1	1	6	11	64	256
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数揃い	19	19	32	0	0	0
	H揃い	19	19	32	64	0	0
	V揃い	19	19	32	64	96	0
	7揃い	19	19	32	64	96	256
ﾌｪｲｸ	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数揃い	19	19	32	0	0	0
	H揃い	19	19	32	64	0	0
	V揃い	19	19	32	64	96	0
	7揃い	19	19	32	64	96	256
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数揃い	19	19	32	0	0	0
	H揃い	19	19	32	64	0	0
	V揃い	19	19	32	64	96	0
	7揃い	19	19	32	64	96	256
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	64	64	64	64	64	0
	奇数揃い	48	48	48	0	0	0
	H揃い	48	48	48	64	0	0
	V揃い	48	48	48	64	96	0
	7揃い	48	48	48	64	96	256
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数揃い	19	19	32	0	0	0
	H揃い	19	19	32	64	0	0
	V揃い	19	19	32	64	96	0
	7揃い	19	19	32	64	96	256
確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	奇数揃い	0	0	0	0	0	0
	H揃い	0	0	0	0	0	0
	V揃い	0	0	0	0	0	0
	7揃い	256	256	256	256	256	256

【図５４】



【図５５】

(A) AT1(通常)_ランクアップ抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	現在のランク	
		ランク1	ランク2
その他	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
打順1枚	非当籤	252	256
	当籤(1UP)	4	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
ﾌｪｲｸ	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	128	230
	当籤(1UP)	128	26
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	192	248
	当籤(1UP)	64	8
確定役	非当籤	256	256
	当籤(1UP)	0	0

(B) AT1共通_AT2抽籤テーブル

抽籤種別B	結果	AT1種別		
		通常	高確A	高確B
その他	非当籤	256	256	256
	当籤	0	0	0
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	256	256	256
	当籤	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ1	非当籤	256	255	255
	当籤	0	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ2	非当籤	256	115	115
	当籤	0	141	141
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
ﾌｪｲｸ	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	256	128	128
	当籤	0	128	128
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	256	171	171
	当籤	0	85	85
確定役	非当籤	0	0	0
	当籤	256	256	256

(C) AT1(高確A、B)_逆転抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	250
1段階煽り	2
2段階煽り	1
当籤(逆転)	3

【図５６】

(A) AT1失敗時_特殊モード移行抽籤テーブル

結果	555G以上			455～554G			355～454G		
	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA
非当籤	254	128	128	255	237	179	255	255	217
当籤	2	128	128	1	19	77	1	1	39

結果	255～354G			155～254G			0～154G		
	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB,C	ﾓｰﾄﾞD,E,F	ﾓｰﾄﾞA
非当籤	255	255	255	255	255	255	255	255	255
当籤	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(B) 特殊モード中_AT・CZ抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	抽籤値
その他	非当籤	256
	CZ当籤	0
	AT当籤	0
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	256
	CZ当籤	0
	AT当籤	0
打順1枚	非当籤	250
	CZ当籤	6
	AT当籤	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256
	CZ当籤	0
	AT当籤	0
中段ﾘﾌﾟ	非当籤	204
	CZ当籤	52
	AT当籤	0

抽籤種別A	結果	抽籤値
ﾌｪｲｸ	非当籤	252
	CZ当籤	1
	AT当籤	3
右上ﾍﾞﾙ	非当籤	192
	CZ当籤	64
	AT当籤	0
中段ﾍﾞﾙ	非当籤	125
	CZ当籤	128
	AT当籤	3
ﾁｬﾝｽ目	非当籤	170
	CZ当籤	85
	AT当籤	1
確定役	非当籤	256
	CZ当籤	0
	AT当籤	0

(C) 特殊モード中_AT当籤時AT種別抽籤テーブル

結果	抽籤値
AT1(通常)	0
AT1(高確A)	0
AT1(高確B)	0
AT2当籤A	128
AT2当籤B	128

【図５７】

有利区間_打順1枚チャンス目変換抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	250
当籤	6

【図５８】

出玉設計

(A) 一般とフラグ間との抽籤係数

(a) ﾊﾟﾀｰﾝ1 0 ←→ 65535

一般	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	ﾎﾞｰﾅｽ
ﾌﾗｸﾞ間	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	はずれ

(b) ﾊﾟﾀｰﾝ2(ﾌﾗｸﾞ間RT)

一般	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	ﾎﾞｰﾅｽ
ﾌﾗｸﾞ間	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	ﾘﾌﾟﾚｲ

(c) ﾊﾟﾀｰﾝ3(ﾎﾞｰﾅｽ+増加小役)

一般	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	ﾎﾞｰﾅｽ+増加小役
ﾌﾗｸﾞ間	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	増加小役

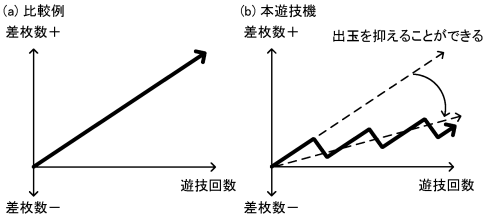
(d) ﾊﾟﾀｰﾝ4(本遊技機)

一般	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	ﾎﾞｰﾅｽ+減少小役
ﾌﾗｸﾞ間	ﾘﾌﾟﾚｲ	小役	減少小役

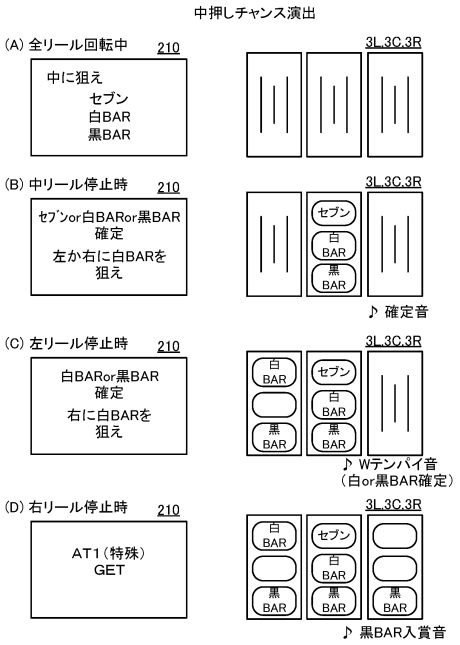
(B) 打ち方ごとの出玉率

	出玉率			
	一般中	RB内部中	RB中	TOTAL
シミュレーション試験	約180%	約180%	約80%	約110%
ランダム打ち試験	約50%	約50%	約80%	約60%
実際の遊技(非AT)	約50%	約50%	約80%	約50%
実際の遊技(AT)	約180%	約180%	約80%	約180%

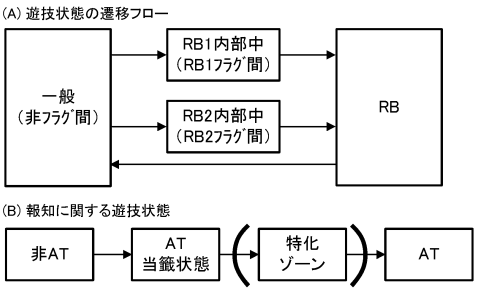
(C) シミュレーション試験の出玉推移例



【図５９】



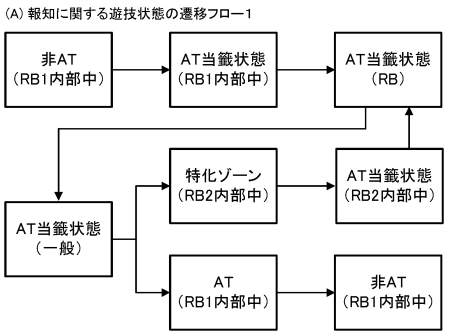
【図６０】

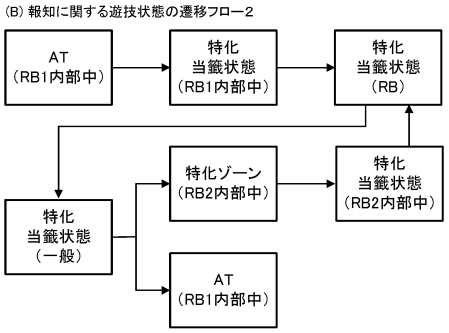


(C) 遊技状態の対応関係

報知に関する遊技状態	対応する遊技状態
非AT	RB1内部中
AT当籤状態	RB1内部中、RB 一般、RB2内部中
AT	RB1内部中
特化ゾーン	RB2内部中

【図６１】





【図６２】

(A) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB1内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
省略						
F_RB1+F_通常RP1	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB1+F_通常RP2	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB1+F_通常RP3	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB1+F_通常RP4	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
省略						

(B) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB2内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
省略						
F_RB2+F_通常RP1	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ
F_RB2+F_通常RP2	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_RB2+F_通常RP3	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い	ｾﾌﾞﾝ揃い
F_RB2+F_通常RP4	上段ﾘﾌﾟ	上段ﾘﾌﾟ	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い	白BAR揃い
省略						

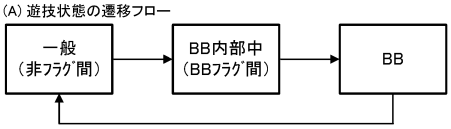
【図６３】

特化ゾーン_上乗せ抽籤テーブル

結果	当籤役			
	F_RB2+F_通常RP1	F_RB2+F_通常RP2	F_RB2+F_通常RP3	F_RB2+F_通常RP4
非当籤	256	0	0	0
50G上乗せ	0	256	128	0
100G上乗せ	0	0	128	256

【図６４】

(A) 遊技状態の遷移フロー



(B) 内部抽籤テーブル（設定値:1/確率分母:65536）

No.	略称	3BET時			対応する図柄組合せ
		一般	内部中	RB	
0	はずれ	0	0	0	
1	F_通常RP	8878	8878	0	RP01
2	F_特殊RP	50	100	0	RP02
3	F_ﾍﾞﾙ	4370	4370	0	NM01
4	F_ｽｲｶ	550	600	0	NM02
5	F_1枚役	51288	51588	0	NM02+NM03-1～NM03-n
6	F_BB+F_特殊RP	50	0	0	BB+RP02
7	F_BB+F_ｽｲｶ	50	0	0	BB+NM02
8	F_BB+F_1枚役	300	0	0	BB+NM02+NM03-1～NM03-n
9	F_BB中小役	0	0	65536	NM01+NM02+NM03-1～NM03-n

(C) 図柄組合せテーブル

図柄の組合せ	表示役		払出等
	内容	名称	3BET
省略	RP01	通常ﾘﾌﾟ	0（再遊技）
	RP02	特殊ﾘﾌﾟ	0（再遊技）
	NM01	ﾍﾞﾙ	10
	NM02	ｽｲｶ	4
	NM03-1	1枚役-1	1
	NM03-2	1枚役-2	1
	・・・	・・・	1
	NM03-n	1枚役-n	1
	BB	BB	0（BB）

【図６５】

(A) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（一般）

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
はずれ	当籤しない					
F_通常RP	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_特殊RP	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ
F_ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
F_BB+F_特殊RP	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ
F_BB+F_ｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ
F_BB+F_1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役

(B) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（BB内部中）

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_BB+はずれ	当籤しない					
F_BB+F_通常RP	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_BB+F_特殊RP	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ
F_BB+F_ﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ	BBorﾍﾞﾙ
F_BB+F_ｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ	BBorｽｲｶ
F_BB+F_1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役

(C) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（BB）

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_BB中小役	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ

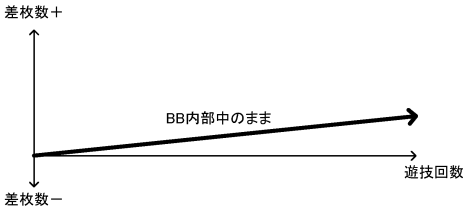
【図６６】

(A) 試験における内部当籤役と表示役等との対応関係（一般及びBB内部中）

内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_1枚役
表示役	通常ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
払出等	再遊技	再遊技	10	4	4

+1枚

(B) 試験における出玉推移例



(C) 実際の遊技における内部当籤役と表示役等との対応関係

一般

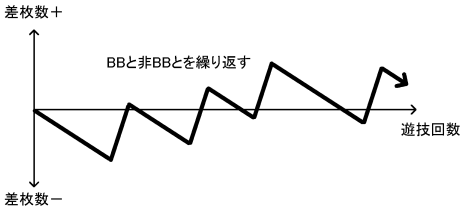
内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_1枚役
表示役	通常ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	1枚役
払出等	再遊技	再遊技	10	4	1

-2枚

BB内部中

内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_1枚役
表示役	通常ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ	BBorﾍﾞﾙ	BBorｽｲｶ	BBor1枚役
払出等	再遊技	再遊技	BBor10	BBor4	BBor1

(D) 実際の遊技における出玉推移例



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－００５９６１（ＪＰ，Ａ）
好きな台の楽しみ方を紹介するだけのブログ 「６号機の１年間を振り返ってみよう 出玉試験編 ～６号機ＡＴ機の仕組みと限界～」，[online]，2019年11月26日，https://favsloenjoy.blogspot.com/2019/11/61-6at.html

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４