

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-106097
(P2023-106097A)

(43)公開日 令和5年8月1日(2023.8.1)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 0 2 A
A 6 3 F 5/04 6 0 3 E
A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

テーマコード (参考)
2 C 1 8 2

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全376頁)
(21)出願番号	特願2022-7237(P2022-7237)		(71)出願人	598098526		
(22)出願日	令和4年1月20日(2022.1.20)			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	100105980		
				弁理士 梁瀬 右司		
			(74)代理人	100121027		
				弁理士 木村 公一		
			(74)代理人	100178995		
				弁理士 丸山 陽介		
			(72)発明者	竹内 啓悟		
				東京都江東区有明3丁目7番26号		
			(72)発明者	鈴木 隆宏		
				東京都江東区有明3丁目7番26号		
				最終頁に続く		

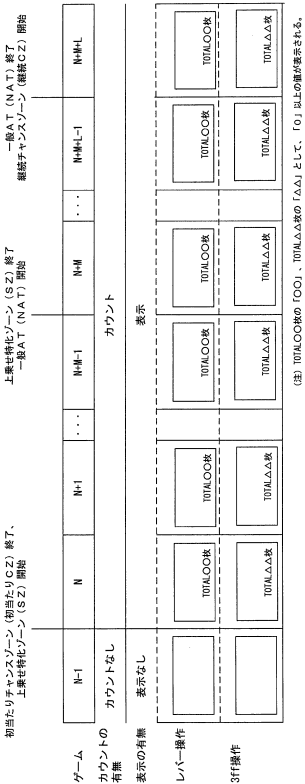
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供する。

【解決手段】サブCPU201は、上乘せ特化ゾーン（SZ）の開始から、メダルの投入枚数を総獲得枚数カウンタから減算し、メダルの払出枚数を総獲得枚数カウンタのカウンタ値に加算することを開始し、総獲得枚数カウンタのカウンタ値に基づいて総獲得枚数情報をメイン表示装置210に表示する際に総獲得枚数情報により示される草加宇徳枚数が負の値とならないようにメイン表示装置に表示する。

【選択図】図202



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技用価値が付与される遊技機において、

複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、

前記抽籤手段の結果と前記停止操作手段の操作とに基づいて、前記可変表示列それぞれの停止制御を行う停止制御手段と、

全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せを判定する停止図柄組合せ判定手段と、 10

前記停止図柄組合せ判定手段の判定結果に基づいて前記遊技用価値を付与する付与手段と、

遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を設定する音量設定手段と、

遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、

遊技者によって変更可能な遊技に関する設定を変更可能な遊技者設定変更手段とを備え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、パチスロ機やパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機において、ART中に実際に増加したメダルの純増枚数（獲得枚数）を液晶表示装置の表示画面に表示する遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2013-90643号公報（例えば、段落0520、図55など）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、遊技者に遊技を楽しませるために、メダルの純増枚数（獲得枚数）などの表示の仕方には工夫の余地がある。

【0005】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能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】**【0006】**

上記目的を達成するために、本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。 40

【0007】

本実施形態に係る遊技機は、

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技用価値が付与される遊技機において、

複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、

前記抽籤手段の結果と前記停止操作手段の操作とに基づいて、前記可変表示列それぞれの停止制御を行う停止制御手段と、 50

全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せを判定する停止図柄組合せ判定手段と、

前記停止図柄組合せ判定手段の判定結果に基づいて前記遊技用価値を付与する付与手段と、

遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を設定する音量設定手段と、
遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、
遊技者によって変更可能な遊技に関する設定を変更可能な遊技者設定変更手段と
を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本実施形態に係る遊技機によれば、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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氣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の遊技機的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

10

20

30

40

50

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。 10

【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】(a) は本実施形態に係る第 2 の遊技機のスピーカ装置の概略を示す図であり、(b) は第 1 スピーカユニット及び第 2 スピーカユニットの外部への音波の出力の開口部分を説明するための図であり、(c) はスピーカ装置が備えるスピーカユニットの概略を示す図である。

【図 37】(a) は本実施形態に係る第 2 の遊技機のスピーカ装置で実現される指向性のうち収束の指向性の概略を説明するための図であり、(b) は拡散の指向性の概略を説明するための図であり、(c) は通常の指向性の概略を説明するための図である。 20

【図 38】本実施形態に係る第 1 の遊技における上側第 1 音波と下側第 2 音波との干渉を説明するための図である。

【図 39】(a) は本実施形態に係る収束の指向性の制御を説明するための図であり、(b) は収束の指向性の制御における第 1 スピーカユニットによる第 1 音波の出力タイミングと第 2 スピーカユニットによる第 2 音波の出力タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。

【図 40】(a) は本実施形態に係る拡散の指向性の制御を説明するための図であり、(b) は拡散の指向性の制御における第 1 スピーカユニットによる第 1 音波の出力タイミングと第 2 スピーカユニットによる第 2 音波の出力タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。 30

【図 41】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路例を示す図である。

【図 42】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例 1 を示す図である。

【図 43】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例 2 を示す図である。

【図 44】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される初期化コマンドの構成を示す図である。 40

【図 45】(a) は本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される周期コマンド（無操作コマンド）の構成を示す図であり、(b) は (a) の入力ポート割り付け表を示す図である。

【図 46】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へのコマンドの送信を説明するためのコマンドの送信タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 47】本実施形態に係る第 3 の遊技機において設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）を説明するためのタイミングチャートである。

【図 48】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。

【図 49】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理（ 50

ドア開閉条件なし)を示すフローチャートである。

【図 5 0】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理 (ドア開閉条件あり)を示すフローチャートである。

【図 5 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理 (ドア開閉条件あり)を示すフローチャートである。

【図 5 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更・確認処理 (ドア開閉条件あり)を示すフローチャートである。

【図 5 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理 (ドア開閉条件なし)を示すフローチャートである。

【図 5 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理 (ドア開閉条件あり)を示すフローチャートである。

【図 5 5】本実施形態に係る第 3 の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、(a)はメンテナンスメニュー画面であり、(b)はトータルメダル情報画面であり、(c)は設定変更・確認履歴画面であり、(d)はエラー情報履歴画面である。

【図 5 6】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行される設定変更・確認エラー検出処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】図 5 6 の設定キー情報作成処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】図 5 6 の設定エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】本実施形態に係る第 3 の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、設定操作異常のエラー画面である。

【図 6 0】(a)は、本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の電氣的構成を示すブロック図であり、(b)は(a)の選択用ボタン及び演出用ボタンの一構成例を示す図である。

【図 6 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定変更中メンテナンス処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定確認中メンテナンス処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理において表示される設定変更中画面の具体例を示す図である。

【図 6 6】図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 0 6 ~ S 1 1 0 9 の処理内容を説明するための設定変更中メンテナンスメニュー画面の具体例を示す図である。

【図 6 7】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例 (その 1)を示す図である。

【図 6 8】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例 (その 2)を示す図である。

【図 6 9】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例 (その 3)を示す図である。

【図 7 0】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例 (その 4)を示す図である。

【図 7 1】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メン

10

20

30

40

50

テナンス画面の具体例（その５）を示す図である。

【図 7 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機におけるユーザーメニュー画面及び音量調整画面の具体例を示す図である。

【図 7 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるパチスロ機のボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 7 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図 7 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 7 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 7 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 7 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 7 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

20

【図 8 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

30

【図 8 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

40

【図 9 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す

50

図である。

【図 9 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。 10

【図 1 0 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 0 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。 20

【図 1 0 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 0 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 0 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。 30

【図 1 1 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 5】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 1 6】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。 40

【図 1 1 7】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。

【図 1 1 8】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。

【図 1 1 9】上記実施形態における一部の内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【図 1 2 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関 50

係の一例を示す図である。

【図 1 2 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 1 2 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における初期レゾナンスポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における次回 C Z R 発動抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 間ゲーム数初期値抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における小役 C Z 予備抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

20

【図 1 3 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 1 3 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における通常中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における高確転落抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 1 4 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 間ゲーム数加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における L I 移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における第 1 C Z 成功抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における第 2 C Z 成功抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 報酬抽籤テーブルの一例を示す

50

図である。

【図 1 4 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 1 , 5 ~ 8 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における V ストック獲得数 (S Z 種別 1 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 2 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。 10

【図 1 5 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。 20

【図 1 5 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S Z モード設定 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 開始時高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。 30

【図 1 6 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中 B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。 40

【図 1 6 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 後高確保障ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S A T 継続抽籤テーブルの一例を示 50

す図である。

【図 1 7 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S A T 差枚上乘せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるナビ発生モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるナビ発生抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機が行うメイン処理のフローを示す図である。

【図 1 7 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機のメイン制御回路 1 0 0 からサブ制御回路 2 0 0 へ送信する内部当籤役に関わる情報の一例を示す図である。

【図 1 8 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に通常（非有利区間中）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に通常（有利区間中）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主にチャンスゾーン（C Z）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に上乘せ特化ゾーン（S Z）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に一般 A T（N A T）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主にストックチャンス（S C）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に特殊 A T（S A T）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主にリミット（L I）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に B B において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主にエクストラ B B において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 9 0】押し順の報知種別（ナビ種別）と指示内容との関係を示す図である。

【図 1 9 1】押し順役の当籤時における遊技状態ごとの報知種別（ナビ種別）を示す図である。

【図 1 9 2】「6 択スラベル」の当選時の選択指示画面の一例を示す図である。

【図 1 9 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの開始及び終了の条件の一例を示す図である。

【図 1 9 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数カウンタの更新タイミングの一例を示す図である。

【図 1 9 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの上限及び下限の一例を示す図である。

【図 1 9 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数の表現の上限及び下限の一例を示す図である。

【図 1 9 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数カウンタの 0 補正の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 9 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウント値及び総獲得枚数の表示の具体例を示す図である。

【図 1 9 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における太陽アイコン表示開始条件の一例を示す図である。

【図 2 0 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数リセット条件の一例を示す図である。

【図 2 0 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における太陽アイコン表示情報クリア条件の一例を示す図である。

【図 2 0 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数／C o n g r a t u l a t i o n s／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

10

【図 2 0 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数／C o n g r a t u l a t i o n s／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図 2 0 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数／C o n g r a t u l a t i o n s／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図 2 0 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数／C o n g r a t u l a t i o n s／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図 2 0 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における総獲得枚数／C o n g r a t u l a t i o n s／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図 2 0 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機の変形例における総獲得枚数情報の表示の一例を示す図である。

20

【図 2 0 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機の変形例における特殊 A T (S A T) の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数との表示の切り替えの一例を示す図である。

【図 2 0 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機の変形例における「C o n g r a t u l a t i o n s」表示タイミングの一例を示す図である。

【図 2 1 0】通常ボーナスの確定画面とリミット確定画面の一例を示す図である。

【図 2 1 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機に打ち止め機能を追加した場合のメイン処理のフローを示す図である。

【図 2 1 2】図 2 1 1 のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理のフローを示す図である。

【図 2 1 3】図 2 1 2 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。

30

【図 2 1 4】図 2 1 2 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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。

【0 0 1 1】

[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。

40

【0 0 1 2】

[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 U D と、キャビネット G の前面下部に配置された下ドア機構 D D とを有している。

50

【0013】

キャビネットGは、中間支持板G1と、左右一对の側面壁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。

【0014】

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。

10

【0015】

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。

20

【0016】

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。

【0017】

30

【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。

【0018】

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。

40

【0019】

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。

【0020】

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

50

4の背面側であって、キャビネットGの内部側に取り付けられたリールユニットRUとを有している。

【0021】

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。

10

【0022】

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。

20

【0023】

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。

【0024】

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。

30

【0025】

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。

40

【0026】

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、後述のセレクト31によって検出されるとともに、適正なメダル

50

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。

【0027】

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。

10

【0028】

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。

【0029】

20

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。

30

【0030】

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。

【0031】

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)を通し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。

40

【0032】

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

50

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。

【0033】

【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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

10

【0039】

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。

【0040】

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。

20

【0041】

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。

30

【0042】

【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及び後述のセレクト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。

40

【0043】

50

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。

【0044】

[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。

【0045】

[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。

【0046】

[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。

【0047】

[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。

【0048】

[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。

【0049】

[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 10 a, 10 b 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 10 a, 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 10 a, 10 b 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。

【0050】

10

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 10 a, 10 b 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。

【0051】

〔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。

20

【0052】

〔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。

30

【0053】

〔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。

40

【0054】

〔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。

【0055】

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。

50

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

[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。

10

【0062】

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)。

20

【0063】

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。

30

【0064】

[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。

40

【0065】

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

50

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。

【0066】

〔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。

10

【0067】

〔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。

20

【0068】

〔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。

【0069】

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してメダル払出口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。

30

40

【0070】

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。

【0071】

〔1-2-2. ホッパー装置〕

50

ホッパー装置 3 2 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 3 2 は、例えば、メダル投入口 5 から投入され、セクタ 3 1 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攪拌するとともに、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。

【0072】

バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を越えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通して後述のメダル補助収納庫 3 3 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pty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。

10

【0073】

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攪拌される。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。

【0074】

20

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。

【0075】

すなわち、ホッパー装置 3 2 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 3 2 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。

30

【0076】

〔1-2-3. メダル補助収納庫〕

メダル補助収納庫 3 3 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 3 3 は、例えば、ホッパー装置 3 2 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 3 3 S とを有している。

【0077】

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 3 3 S 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。

40

【0078】

すなわち、メダル補助収納庫 3 3 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 3 3 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。

【0079】

〔1-2-4. 電源装置〕

電源装置 3 4 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 3 4 は、例えば、電源基板 3 4 a と、電源スイッチ 3 4 b とを有しており、電源スイッチ 3 4 b がオ

50

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 3 4 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 1 0 0 V 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 3 4 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 3 4 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【 0 0 8 0 】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ 5 2 やリセットスイッチ 5 3 が主制御基板 7 1（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 3 4 に設けるように構成することもできる。

【 0 0 8 1 】

〔 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。

【 0 0 8 2 】

〔 1 - 2 - 5 - 1 . 主制御基板〕

主制御基板 7 1 は、キャビネット G 内において、リールユニット R U の背面側に取付けられている。なお、主制御基板 7 1 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）内に收容されている。主制御基板 7 1 の電氣的構成については後述する。

【 0 0 8 3 】

なお、主制御基板 7 1 の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品が D I P 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 S M T 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 7 1 の基板面を多層化して構成してもよい。

【 0 0 8 4 】

〔 1 - 2 - 5 - 2 . 副制御基板〕

副制御基板 7 2 は、キャビネット G 内において、中間支持板 G 1 の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板 7 2 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）内に收容されている。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 7 2 の電氣的構成については後述する。

【 0 0 8 5 】

〔 1 - 2 - 5 - 3 . その他基板〕

（主中継基板）

主中継基板 7 3（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 D D の背面側）に取付けられており、主中継基板 7 3 に接続された各種デバイス等と主制御基板 7 1 との間、及び主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 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 7 3 は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板 7 1 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 7 3 の機能を全て主制御基板 7 1 にもたせ、主中継基板 7 3 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 7 3 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。

【 0 0 8 6 】

10

20

30

40

50

(副中継基板)

副中継基板 7 4 は、キャビネット G 内の特定位置（例えば、下ドア機構 D D の背面側）に取付けられており、副中継基板 7 4 に接続された各種デバイス等と副制御基板 7 2 との間、及び主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 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 7 4 は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板 7 2 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 7 4 の機能を全て副制御基板 7 2 にもたせ、副中継基板 7 4 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 7 4 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。

10

【0087】

(外部集中端子板)

外部集中端子板 5 5 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 A T 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 5 5 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。

20

【0088】

(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 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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 7 1 には、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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 3 0 1 を介して出力され、また、主制御基板 7 1 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 3 0 2 を介して出力される。

30

【0089】

[2. パチスロ機の電氣的構成]

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

【0090】

上述のとおり、パチスロ機 1 は、主制御基板 7 1 と、副制御基板 7 2 と、主中継基板 7 3 と、副中継基板 7 4 とを有している。主制御基板 7 1 と主中継基板 7 3、主中継基板 7 3 と副中継基板 7 4、及び副中継基板 7 4 と副制御基板 7 2 は、それぞれ電氣的に接続されている。また、主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 は、主中継基板 7 3 及び副中継基板 7 4 を介して、主制御基板 7 1 から副制御基板 7 2 に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電氣的に接続されている。

40

【0091】

主制御基板 7 1 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 1 0 0 が実装されている。主制御回路 1 0 0 は、例えば、メイン C P U 1 0 1、メイン R O M 1 0 2、メイン R A M 1 0 3、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 R O M 1 0 2 には、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 に対して各種制御指令（コマン

50

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。

【0092】

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。

【0093】

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が電氣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が電氣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に電氣的に接続される。

【0094】

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。

【0095】

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、

3 R の図柄位置を管理する。また、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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。

【0096】

設定用鍵型スイッチ 5 2 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 5 2 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 5 2 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 5 2 をオン状態とすると設定確認が可能な状態となる。

10

【0097】

リセットスイッチ 5 3 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 5 3 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 5 3 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 7 S 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 5 2 をオン状態とし、リセットスイッチ 5 3 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 5 2 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。

20

30

【0098】

役比モニタ装置 5 4 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 5 4 は、メイン CPU 1 0 1 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を使用される。なお、役比モニタ装置 5 4 は、主制御基板 7 1 上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板 7 1 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 5 4 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 1 4 を役比モニタ装置 5 4 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 1 0 0 及び副制御回路 2 0 0 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 5 4 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。

40

【0099】

50

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。

【0100】

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。

【0101】

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、「ー ー」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。

【0102】

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。

【0103】

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 が電氣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氣的に接続されている。

【0104】

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。

【0105】

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。

10

【0106】

〔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。

【0107】

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。

20

【0108】

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。

30

【0109】

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。

40

【0110】

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（190ms）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190msである場合には、滑り駒数の最大数（最大

50

滑り駒数)を図柄4個分に定める。

【0111】

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。

10

【0112】

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。

【0113】

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。

20

【0114】

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。

30

【0115】

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。

40

【0116】

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

50

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。

【0117】

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。

10

【0118】

〔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。

【0119】

〔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。

20

【0120】

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。

30

【0121】

〔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。

40

【0122】

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

50

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。

【0123】

[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。

10

【0124】

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。

20

【0125】

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。

30

【0126】

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。

【0127】

[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

40

50

。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。

【0128】

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。

10

【0129】

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。

20

【0130】

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。

30

40

【0131】

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。

【0132】

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。

50

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

〔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。

【0137】

〔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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

【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。

【０１４３】

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

【0144】

〔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。

10

【0145】

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「上乘せ」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。

【0146】

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。

20

30

【0147】

〔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。

40

【0148】

〔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。

50

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。

【0149】

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に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）。

【0150】

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。

【0151】

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、次の遊技以降には継続しないものとするのが望ましい。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。

【0152】

〔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。

【0153】

（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、それにとまって適宜変更可能である。

【0154】

（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。

10

20

30

40

50

(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。

【0155】

（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、それにとまって適宜変更可能である。

【0156】

(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

10

20

30

40

50

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。

【0157】

[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。

【0158】

(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、それにとま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。

【0159】

(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、それにとま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。

【0160】

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。

10

20

30

40

50

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

[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。

【0164】

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。

【0165】

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。

【0166】

[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

10

20

30

40

50

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。

【0167】

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。

10

【0168】

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。

20

【0169】

〔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。

30

【0170】

〔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。

【0171】

（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。

40

【0172】

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

50

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。

【0173】

（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。

【0174】

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。

【0175】

（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。

【0176】

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、これらの操作を受け付けることを可能としている。

【0177】

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）

10

20

30

40

50

【0178】

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。

10

【0179】

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うにしてもよい。

【0180】

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。

20

30

【0181】

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。

40

【0182】

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

50

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。

【0183】

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。

【0184】

[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。

【0185】

（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。

【0186】

（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、「連続演出」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。

【0187】

（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。

【0188】

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。

【0189】

(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。

【0190】

[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。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

[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

10

20

30

40

50

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。

【0194】

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 A T 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 A T 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。

10

【0195】

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。

【0196】

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（A T 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。

20

【0197】

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 R O M 102 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。

30

【0198】

非有利区間サブフラグ「リプレイ」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 1 2 3 A 1」～「F__ベル 3 2 1 B 2」（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。

40

【0199】

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。

【0200】

50

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。

【0201】

有利区間入賞時サブフラグ「通リブ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、「右上がりリブ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリブ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通リブ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、「平行リブ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リブ」である場合）に決定される。

【0202】

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、「右上がりリブ」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、「平行リブ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。

【0203】

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「通リブ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「通リブ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。

【0204】

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。

【0205】

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。

【0206】

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「平行リブ」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「右上がりリブ」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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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。

【0210】

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。

【0211】

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

10

20

30

40

50

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。

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

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）。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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）しようとするモードとして位置付けられる。

【0218】

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（上乘せ）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（上乘せ）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。

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

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。

【0222】

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。

【0223】

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、次の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【0224】

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、疑似ボナ

10

20

30

40

50

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。

【0225】

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。

10

【0226】

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。

20

【0227】

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。

30

【0228】

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。

40

【0229】

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。

【0230】

50

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。

【0231】

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。

10

【0232】

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。

20

【0233】

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。

【0234】

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。

30

【0235】

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。

40

【0236】

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

50

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。

【0237】

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。

10

【0238】

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。

20

【0239】

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。

30

【0240】

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。

40

【0241】

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

50

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、1 G 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、1 G 連ストックが優先され、1 G 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。

【0242】

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、1 G 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。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ー赤7ー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。

【0243】

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。

【0244】

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。

【0245】

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のが望ましい。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、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。

【0246】

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3B

B 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。

【0247】

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。

10

【0248】

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。

20

【0249】

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モードのいずれ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ないようになっている。

30

【0250】

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。

【0251】

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。

40

【0252】

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モードのいずれ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。

【0253】

50

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。

【0254】

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ふことを抑制してもよい。

10

【0255】

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。

【0256】

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。

20

30

【0257】

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。

【0258】

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。

40

【0259】

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

50

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。

【0260】

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味が高まるようになっていく。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、あるいは途中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）。

【0261】

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。

【0262】

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く。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。

【0263】

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。

【0264】

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。

【0265】

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。

【0266】

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。

10

20

【0267】

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い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。

【0268】

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い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。

30

【0269】

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。

【0270】

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。

40

【0271】

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。

【0272】

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

50

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）。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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

10

20

30

40

50

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。

【0282】

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。

10

【0283】

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。

20

【0284】

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。

30

40

【0285】

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。

【0286】

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

50

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。

10

【0287】

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つ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つ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つ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。

20

【0288】

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。

【0289】

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。

30

【0290】

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。

40

【0291】

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

50

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。

【0292】

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。

【0293】

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たりしやすいが、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たりしにくい、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。

【0294】

〔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blank」、「黄blank」、「白blank1」及び「白blank2」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。

【0295】

〔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。

【0296】

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。

【0297】

「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

10

20

30

40

50

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。

【0298】

「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。

10

【0299】

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

20

【0300】

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。

30

【0301】

「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。

40

【0302】

「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。

【0303】

「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

50

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。

【0304】

「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。

【0305】

「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。

【0306】

「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。

【0307】

「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。

10

【0308】

「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。

【0309】

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」）、「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。

20

30

【0310】

「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。

40

【0311】

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。

【0312】

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

50

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。

【0313】

「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。

10

【0314】

「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。

【0315】

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。

20

【0316】

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。

30

【0317】

〔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。

40

【0318】

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

50

計数を行う。

【0319】

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。

【0320】

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く。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。

【0321】

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。

【0322】

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く。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。

【0323】

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。

【0324】

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

10

20

30

40

50

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。

【0325】

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。

10

【0326】

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。

20

【0327】

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。

30

【0328】

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。

40

【0329】

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」が発生した際（少なくとも、メダルの払出数の

50

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。

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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、遊技の興味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。

【0335】

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。

【0336】

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「 $55 \times 2 = 110$ 」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。

10

【0337】

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「 $275 \times 2 = 550$ 」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のないものとなっている。

20

【0338】

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。

30

【0339】

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く。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。

40

【0340】

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

50

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。

【0341】

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）。

【0342】

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、「確定チェリーリブ」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、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリブ」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。

【0343】

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。

【0344】

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。

【0345】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せ（「チェリーリブ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リブ」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、「確定チェリーリブ」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「中段リブ」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。

【0346】

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、「確定チェリーリブ」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。

【0347】

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「中段リブ」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、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。

【0348】

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。

【0349】

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。

【0350】

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。

【0351】

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。

【0352】

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。

【0353】

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。

【0354】

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。

【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

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、「確定チェリーリブ」）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ふ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。

10

【0358】

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。

【0359】

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ふ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。

20

【0360】

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。

30

【0361】

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。

【0362】

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。

40

【0363】

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

50

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。

【0364】

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。

10

【0365】

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。

【0366】

20

【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。

【0367】

（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）

30

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。

【0368】

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。

40

【0369】

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。

【0370】

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

50

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。

【0371】

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。

10

【0372】

(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。

【0373】

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。

20

【0374】

(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。

【0375】

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。

30

【0376】

(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。

40

【0377】

(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

50

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。

【0378】

例えば、ストップボタン 8 L 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 8 L 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 CPU 101 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。

10

【0379】

（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。

【0380】

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 8 L 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 8 C 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 CPU 101 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。

20

【0381】

〔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 CPU 101 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。

30

【0382】

〔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 CPU 101 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。

【0383】

まず、メイン CPU 101 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。

40

【0384】

続いて、メイン CPU 101 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 RAM 103 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。

【0385】

続いて、メイン CPU 101 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 31 S、ベットスイッチ 6 S、及びスタートスイッチ 7 S 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。

50

【0386】

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。

【0387】

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。

【0388】

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。

【0389】

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。

【0390】

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。

【0391】

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。

【0392】

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。

【0393】

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

10

20

30

40

50

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。

【0394】

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の停止操作態様とに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。

【0395】

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。

【0396】

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。

【0397】

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。

【0398】

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。

【0399】

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ず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。

【0400】

（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。

【0401】

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の書き込みテストを行い、当該テストの結果、メインRAM103への書き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。

【0402】

メインCPU101は、メインRAM103への書き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。

【0403】

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。

【0404】

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。

【0405】

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。

【0406】

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。

【0407】

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。

【0408】

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。

【0409】

メインCPU101は、S21において、メインRAM103への書き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

10

20

30

40

50

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。

【0410】

（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。

【0411】

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。

【0412】

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。

【0413】

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がオン状態であ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。

【0414】

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、あるいはセレクト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、セレクト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。

【0415】

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。

【0416】

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。

10

20

30

40

50

【0417】

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。

【0418】

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。

10

【0419】

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。

【0420】

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。

【0421】

（内部抽籤処理）

20

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。

【0422】

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。

30

【0423】

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）。

40

【0424】

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、その途中で内部当籤役が決定されるまで）S64の処理を繰り返す。

【0425】

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）、

50

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（S 6 6）。メインCPU 1 0 1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（S 6 6がYES）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 6 7）。この処理では、S 6 4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CPU 1 0 1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。

【0 4 2 6】

メインCPU 1 0 1は、S 6 6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（S 6 6がNO）、及びS 6 7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（S 6 8）。

10

【0 4 2 7】

メインCPU 1 0 1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（S 6 8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（S 6 9）。すなわち、メインCPU 1 0 1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CPU 1 0 1は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S 6 9がYES）、持越役格納領域を更新する（S 7 0）。この処理では、S 6 4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CPU 1 0 1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。

20

【0 4 2 8】

メインCPU 1 0 1は、S 6 8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（S 6 8がNO）、S 6 9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（S 6 9がNO）、及びS 7 0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（S 7 1）。

【0 4 2 9】

メインCPU 1 0 1は、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S 7 1がNO）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 7 2）。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CPU 1 0 1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。

30

【0 4 3 0】

メインCPU 1 0 1は、S 7 1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（S 7 1がYES）、及びS 7 2の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（S 7 3）。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CPU 1 0 1は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

40

【0 4 3 1】

（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S 6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。

【0 4 3 2】

まず、メインCPU 1 0 1は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（S 8 1）。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

50

に当籤したことに基づいて所定の R T 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 R T 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 R T 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。

【 0 4 3 3 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 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（ S 8 2 ）。メイン C P U 1 0 1 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（ S 8 2 が Y E S ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（ S 8 3 ）。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（ S 8 4 ）。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。

10

【 0 4 3 4 】

メイン C P U 1 0 1 は、 S 8 2 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（ S 8 2 が N O ）、及び S 8 4 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（ S 8 5 ）。メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（ S 8 5 が Y E S ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（ S 8 6 ）。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。

20

【 0 4 3 5 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（ S 8 7 ）。メイン C P U 1 0 1 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（ S 8 7 が N O ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（ S 8 7 が Y E S ）、有利区間開始時の設定処理を行う（ S 8 8 ）。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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 1 6 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。

30

【 0 4 3 6 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、モードフラグ格納領域を更新する（ S 8 9 ）。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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。

【 0 4 3 7 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（ S 9 0 ）。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「 5 5 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「 3 2 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 C P U 1 0 1 は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

40

50

【0438】

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。

【0439】

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。

10

【0440】

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。

20

【0441】

（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。

【0442】

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。

30

【0443】

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乘せ等）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。

40

【0444】

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

50

か否かを決定可能としてもよい。すなわち、A T 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。

【0445】

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。

10

【0446】

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。

【0447】

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。

20

【0448】

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。

30

【0449】

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期間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。

40

【0450】

（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。

【0451】

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、8

50

0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)。

【0452】

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。

【0453】

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。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

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CPU

10

20

30

40

50

101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。

【0460】

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。

【0461】

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。

10

【0462】

（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。

20

【0463】

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。

30

【0464】

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。

40

【0465】

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。

50

【0466】

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。

【0467】

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。

【0468】

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。

【0469】

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。

【0470】

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。

【0471】

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。

【0472】

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（

10

20

30

40

50

S 1 4 3 が N O)、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【 0 4 7 3 】

(有利区間中遊技終了時処理)

続いて、図 3 1 を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理の S 1 4 1 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 3 1 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。

【 0 4 7 4 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（S 1 5 1）。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 1 6 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。

10

【 0 4 7 5 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、特定モード（A T 状態）中であるか否かを判定する（S 1 5 2）。メイン CPU 1 0 1 は、特定モード中であると判定した場合（S 1 5 2 が Y E S）、A T 期間管理処理（遊技終了時）を行う（S 1 5 3）。この処理では、例えば、遊技終了時において、A T 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乘せ等）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、A T 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 A T 状態の遊技期間を管理してもよいし、A T 状態の遊技期間は上述の S 1 5 1 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 1 G 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。

20

【 0 4 7 6 】

メイン CPU 1 0 1 は、特定モード中でないと判定した場合（S 1 5 2 が N O）、及び S 1 5 3 の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（S 1 5 4）。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。

30

【 0 4 7 7 】

メイン CPU 1 0 1 は、モード移行条件が成立したと判定した場合（S 1 5 4 が Y E S）、モードフラグ格納領域を更新する（S 1 5 5）。すなわち、メイン CPU 1 0 1 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。

【 0 4 7 8 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S 1 5 6）。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 S 1 4 0 の処理と同様の処理が行われる。そして、メイン CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S 1 5 4 が N O）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

40

【 0 4 7 9 】

【 6 - 2 . 定期割込処理】

まず、図 3 2 を参照して、主制御回路 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 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 3 2 は、定期割込処理の手順の一例を示すフロー

50

チャートである。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

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。

【0483】

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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

〔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。

【0488】

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。

【0489】

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どうかを検知したり、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。

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

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

10

20

30

40

50

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。

【0494】

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。

【0495】

〔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。

【0496】

〔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。

【0497】

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。

【0498】

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。

【0499】

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。

【0500】

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が可能となっている。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。

10

20

30

40

50

【0501】

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。

【0502】

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ることでログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【0503】

〔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。

【0504】

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。

【0505】

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。

【0506】

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。

【0507】

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。

【0508】

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。

【0509】

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。

10

【0510】

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。

20

【0511】

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。

30

【0512】

【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。

40

【0513】

（パチンコ機）

パチンコ機は、例えば、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤、遊技領域を外部から視認可能としつつ保護する保護ガラスを含むガラスドア、遊技領域の所定領域に設けられる演出表示装置（遊技領域外に設けられるものであってもよい）、遊技球を払出す払出ユニット、及び、遊技や演出に関する各種制御を行う各種制御基板を含む基板ユニット等を有し、これらは枠体（単に「枠」等と称される場合もある）によって支持される。

50

【0514】

また、パチンコ機の前面側には、例えば、遊技者の操作手段の一つとしての発射ハンドル、遊技に供する遊技球を貯留可能な上皿、及び、払出された遊技球を貯留可能な下皿等が設けられている。なお、上述した演出用ボタンや可動演出装置が設けられているものも多い。また、遊技領域には、例えば、遊技球が通過可能な始動領域（「始動口」等と称される場合もある）や特定領域（「V入賞口」等と称される場合もある）、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態との間で変移可能な可変入賞装置（「大入賞口」等と称される場合もある）、及び、識別情報（「図柄」等と称される場合があり、「特別図柄」と「普通図柄」を含む）を可変表示可能な可変表示装置等が設けられる。

【0515】

そして、パチンコ機では、遊技者は発射ハンドルを操作し、遊技球を遊技領域に発射することで遊技を行う。例えば、発射された遊技球が始動領域を通過すると、可変表示が開始される。また、このとき、現在の状態（例えば、当り確率が相対的に高い確変遊技状態であるか等）や始動領域の種類等に応じた確率で、遊技状態を移行させるか否か（例えば、遊技者に有利な大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行させるか否か）が決定される（すなわち、遊技状態を移行させるか否かが抽籤（あるいは、判定）される）。その後、可変表示の停止条件（例えば、設定された変動時間が終了したこと）が成立すると、上記決定結果に応じた停止態様で可変表示が停止する。このとき、上記決定結果が遊技状態を移行させるもの（当り）であれば、停止される停止態様も当該当りに対応する表示結果となり、当該表示結果が表示されたことに応じて当該当りに対応する遊技状態に移行する。一方、上記決定結果が遊技状態を移行させないもの（はずれ）であれば、停止される停止態様もはずれに対応する表示結果となり、遊技状態は移行しない。なお、例えば、発射された遊技球が特定領域を通過すると（特定領域は、通常は遊技球の通過が困難な状態におかれていることが多い）、可変表示装置によらず、遊技状態を移行させることが決定される。

【0516】

すなわち、パチスロ機1は、必要なメダルをベットし、遊技者が開始操作することを開始契機として遊技が開始されるのに対し、パチンコ機は、遊技者が必要な遊技球を発射ハンドルの操作によって発射し、例えば、これによって始動領域を遊技球が通過したことを開始契機として遊技が開始される点においては異なるものの、ともに遊技者の遊技動作によって遊技が開始される点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、その開始契機が成立したときに、最終的に表示が許可される停止態様（換言すれば、付与される特典の内容）が決定される点において共通する。

【0517】

また、パチスロ機1は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。

【0518】

なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のLEDの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動

表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表示装置と同様、遊技の進行にしたがって識別情報を変動表示あるいは停止表示するものである（例えば、当りの場合には装飾図柄が特別停止態様（例えば、図柄揃い）で停止表示される一方、はずれの場合には装飾図柄が非特別停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される）ことから、これを上述した変動表示部の一態様であるとして、本実施形態に係る発明を適用することも可能である。

【0519】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の外部構造あるいは内部構造の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、メダルを必須とし、遊技球には置き換えできないもの等）を除き、パチンコ機の外部構造あるいは内部構造の構成として適用することができる。

10

【0520】

また、パチンコ機においても、遊技に関する各種制御は、主制御基板に実装された遊技制御部としての主制御回路によって行われ（一部、払出に関する制御は、主制御基板に電氣的に接続された払出制御基板に実装された払出制御回路によって行われる場合があるが、これを含む）、演出に関する各種制御は、副制御基板に実装された演出制御部としての副制御回路によって行われることから、パチスロ機1の電氣的構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、停止操作に関するもの等）を除き、パチンコ機の電氣的構成として適用することができる。

20

【0521】

また、パチスロ機1においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、RT状態、AT状態、これらを組み合わせたART状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、RT状態では、リプレイ役の抽籤態様を非RT状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、AT状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

30

【0522】

これに対し、パチンコ機においても、これらと同様の性質を有する各種遊技状態を設けることが可能となっている。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上記可変入賞装置について通常とは異なる制御が行われることで、遊技球が入賞しやすい状態に移移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

40

【0523】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、遊技区間の移行をとまなうもの等）を除き、パチンコ機の遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として適用することができる。また、パチスロ機1の遊技性として他に説明する各種事項についても同様である。

【0524】

なお、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態

50

）中の遊技回数が規定回数となったことに応じて、時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、天井機能（有利状態（例えば、大当り遊技状態）に移行することなく不利状態（例えば、通常遊技状態）が所定期間（例えば、900ゲーム（回転））継続した場合に、ハマリ救済として有利状態（例えば、時短遊技状態）に移行させることができる機能）を搭載することができるため、パチスロ機1の天井機能に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

【0525】

また、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中において、上記可変表示装置の停止態様が特定のはずれに対応する表示結果となった場合には、これを契機として時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、特定の表示結果（特定の図柄の組合せ）の表示による（大当り遊技状態等への移行を契機としない）遊技状態の遷移（移行）が可能となっているため、例えば、パチスロ機1の特定の図柄の組合せの表示によるRT状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

【0526】

（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。

【0527】

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。

【0528】

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。

【0529】

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。

【0530】

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。

【0531】

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。

【0532】

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のできる性能を有し、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。

【0533】

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。

【0534】

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る。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る（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

10

20

30

40

50

も有効となる。

【0535】

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。

10

【0536】

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。

20

【0537】

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。

30

【0538】

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、あるいはセレクト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、遊技機の原因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。

40

【0539】

（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。

【0540】

50

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板 7 1 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。

【0541】

なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカーが加入する組合（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。

【0542】

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 7 1 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 3 4 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。

【0543】

<構成例 1>

図 3 4 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 7 1 と同様に、主制御基板ケース内に收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）。

【0544】

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收容すれば、主制御基板 7 1 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。

【0545】

<構成例 2>

図 3 4 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收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、その内部に收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收容されるものとする。

【0546】

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。

【0547】

<蓄積データ例>

図 3 4 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

10

20

30

40

50

34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。

【0548】

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。

10

【0549】

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。

【0550】

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。

20

【0551】

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。

30

【0552】

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。

【0553】

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。

40

【0554】

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

50

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。

【0555】

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。

10

【0556】

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。

【0557】

蓄積データ「主制御チップメカコード」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、送信されたこのメカコードを含む情報を送信する。

20

【0558】

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。

30

【0559】

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。

【0560】

蓄積データ「メダル数制御チップメカコード」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。

40

【0561】

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

50

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 7 1 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。

【0562】

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。

10

【0563】

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。

【0564】

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。

20

【0565】

<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。

30

【0566】

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。

40

【0567】

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。

【0568】

50

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 7 1 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。

【 0 5 6 9 】

< 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 5 5 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 5 5 とを、例えば、以下のように構成することができる。

【 0 5 7 0 】

例えば、接続端子板と外部集中端子板 5 5 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。

【 0 5 7 1 】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板 5 5 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 5 5 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。

【 0 5 7 2 】

< 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。

【 0 5 7 3 】

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。

【 0 5 7 4 】

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、A T 状態が延長される確率を低下させたり、あるいは A T 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。

【 0 5 7 5 】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

10

20

30

40

50

続いて、図 3 5 を参照して、パチスロ機 1 の主制御基板 7 1 の構成例について説明する。図 3 5 は、主制御基板 7 1 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 7 1 のリユース（再利用）の構成例について説明する。

【 0 5 7 6 】

上述のとおり、パチスロ機 1 では、主制御基板 7 1 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 7 1 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ー名であり、管理番号は、主制御基板 7 1 の型式を特定するための番号である。

【 0 5 7 7 】

< 構成例 1 >

図 3 5 に示す構成例 1 は、主制御基板 7 1 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 3 5 に示す構成例 1 では、まず、株式会社 B B によって当該主制御基板 7 1 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 B B」及び基板管理番号「B B - 0 0 - 1 1 - 2 2」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 A A が当該主制御基板 7 1 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 A A 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 3 5 に示す構成例 1 の上段の製造業者名「株式会社 A A」及び基板管理番号「A A - 0 0 - 1 1 - 2 2」）を新たに印字しなければならない。

【 0 5 7 8 】

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 B B が当該主制御基板 7 1 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 B B 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 3 5 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 7 1 をリユースできない場合があるという問題があった。

【 0 5 7 9 】

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 A A と株式会社 B B 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 A A 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 B B ではリユースできる可能性はあるものの、株式会社 A A 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 7 1 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。

【 0 5 8 0 】

< 構成例 2 >

図 3 5 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 3 5 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 Q R コード（登録商標）を用いているが、J A N 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。

【 0 5 8 1 】

図 3 5 に示す構成例 2 では、まず、株式会社 B B 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 B B に係

10

20

30

40

50

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 A A 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 A A 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。

【0582】

その後、機種 B が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 B B 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 B B 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 A A 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 A A 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 A A 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。

【0583】

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。

【0584】

<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 A A 分及び株式会社 B B 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、带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、带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。

【0585】

図 35 に示す構成例 3 では、まず、株式会社 B B 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 B B 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 A A 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 A A 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。

【0586】

その後、機種 B が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 B B 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 B B 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 A A 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 A A 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。

【0587】

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ー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符号を印刷していくように構成することもできる。

【0588】

〔10．第2の遊技機〕

続いて、図36～図43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、図36～図40の各図の説明では、適宜、図中に示すx軸及びy軸を利用して説明する。なお、図36～図40の各図の説明にないパチスロ機1の構成の全ては、図1～図35の各図で説明された実施形態が適用される。

10

【0589】

〔10．1．スピーカ装置の概略構成〕

第2の遊技機において使用するスピーカ装置400は、出音する音波の帯域が同じ2つのスピーカユニット（第1スピーカユニット500、第2スピーカユニット600）を同軸上に並べたスピーカ装置であり、以下、スピーカ装置400の概略について図36（a）～（c）を参照して説明する。

【0590】

スピーカ装置400は、図36（a）に示すように、図36（b）に示す円形状の開口部411が形成されている筐体（図1参照の「キャビネットG」）401に收容（取付）された第1スピーカユニット500及び第2スピーカユニット600を備える。第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600とは、出音する音波の帯域が同じであり、第1スピーカユニット500及び第2スピーカユニット600に同じ形状の波形を出力する同一構造のダイナミックスピーカユニットを用いる。なお、第2の遊技機では、スピーカ装置400を筐体401に收容しているが、スピーカ装置400を開口部411相当の開口部が形成されている前扉（図1参照の「上ドア機構UD」、又は、「下ドア機構DD」）に收容（取付）してもよい。

20

【0591】

第1スピーカユニット500は、一般的なダイナミックスピーカユニットの構造をしており、以下、第1スピーカユニット500の概略について図36（c）を参照して簡単に説明する。

30

【0592】

第1スピーカユニット500は、中心軸501を中心軸とする円板状の部分502aと中心軸501を中心軸とする円柱状の部分502bとからなるヨーク（継鉄）502を有する。第1スピーカユニット500では、ヨーク502の部分502bに、電磁コイル（「ボイスコイル」とも称する）503が巻かれた、中心軸501を中心軸とする筒状のボビン504が配置されており、ボビン504の周囲に、それぞれが中心軸501を中心軸とする、筒状の磁石505、筒状のプレート506、及び、筒状のリング507が配置されている。また、第1スピーカユニット500には、ボビン504とリング507とに接続されたダンパー508が設けられている。また、第1スピーカユニット500には、リング507に取り付けられたフレーム509が設けられており、フレーム509は、第1スピーカユニット500を中心軸501の一方向から見た平面視で、中心軸501を中心軸とする円環状をしている。また、第1スピーカユニット500には、ボビン504に取り付けられたコーン紙（振動板）510が設けられており、コーン紙（振動板）510は、第1スピーカユニット500を中心軸501の一方向から見た平面視で、中心軸501を中心軸とする円環状をしている。また、第1スピーカユニット500には、センターキャップ511が設けられており、センターキャップ511は、第1スピーカユニット500を中心軸501の一方向から見た平面視で、中心軸501を中心軸とする円形状をしている。また、第1スピーカユニット500には、フレーム509とコーン紙（振動板）510との間にエッジ512が設けられており、エッジ512は、第1スピーカユニ

40

50

ット500を中心軸501の一の方向から見た平面視で、中心軸501を中心軸とする円環状をしている。上記構造の第1スピーカユニット500では、電磁コイル503に電流を流すと、コーン紙（振動板）510が振動して音波が出音される。

【0593】

第2スピーカユニット600は、図36（c）に示す第1スピーカユニット500の構造と同じ、一般的なダイナミックスピーカユニットの構造をしている。

【0594】

筐体401には、図36（a）に示すように、中心軸450を中心軸とする円筒状の部分と中心軸450を中心軸とする円錐状の部分とからなるケース402が配置されている。第1スピーカユニット500は、図36（c）の中心軸501が図36（a），（b）に示す円形状の開口部410の中心軸450に一致するように中心軸450上に配置されて、ケース402に収容されている。

【0595】

また、第2スピーカユニット600は、音波を放射する方向に第1スピーカユニット500が存在するように、且つ、図36（c）の中心軸501が図36（a），（b）に示す円形状の開口部410の中心軸450と一致するように、中心軸450上に配置されて、筐体401内に収容されている。

【0596】

なお、図36（a），（b）では、図示が省略されているが、第1スピーカユニット500は、筐体401に、第2スピーカユニット600が出音する音波の放射を阻害しないサイズの複数（2～6）本のフレームで支持されて固定してある。また、第2スピーカユニット600に複数（2～6）本のフレームで、第1スピーカユニット500を固定し、第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600とを1つのスピーカユニットとして、筐体401に収容してもよい。

【0597】

第1スピーカユニット500が出音した音波は、開口部411のうち、図36（b）に示す中心軸450を中心軸とする円形状の第1開口部分412から筐体401の外部に出力されるようになっている。また、第2スピーカユニット600が出音した音波は、開口部411のうち、図36（b）に示す中心軸450を中心軸とする円環状の第2開口部分413から筐体401の外部に出力されるようになっている。

【0598】

なお、第2スピーカユニット600により出音される音波はスピーカ装置400の内部構造により音色が変化するため、第2スピーカユニット600側に音声信号又は音声データを出力する第2アンプ802又はサブCPU201の制御によりFIR（Finite Impulse Response）フィルタやイコライザ（Equalizer）等を使用して、第1スピーカユニット500により放射される音波と第2スピーカユニットにより放射される音波との音色の整合性を実現することが好ましい。

【0599】

〔10.2.指向性〕

第2の遊技機では、スピーカ装置400は、第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600とのうちの音波を出音するスピーカユニットの制御、及び、第1スピーカユニット500による音波の出音タイミングと第2スピーカユニット600による音波の出音タイミングとの制御により、図37（a）～（c）の各指向性を実現可能になっている。なお、図37（a）の指向性を「収束の指向性」と記載し、図37（b）の指向性を「拡散の指向性」と記載し、図37（c）の指向性を「通常の指向性」と記載する。

【0600】

なお、各指向性を実現可能とする音波の出音タイミングの制御及び音波を出音するスピーカユニットの制御は、サブCPU201により制御されるため、サブCPU201は制御手段を構成する。具体的には、図33のS304、S306、及び、S307の各演出制御実行処理のサウンド制御処理（不図示）の制御に基づいて処理が行われ、サブCPU

10

20

30

40

50

201は、第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600に対して、同じ音声データを出力する。

【0601】

以下では、説明の便宜上、中心軸450を含む一つの面（xy平面）でスピーカ装置400をカットした平面カットモデルにより説明する。なお、平面カットモデルにおける図36（b）の円形状の第1開口部分412に相当する部分を第1開口部分420と記載し、図36（b）の円環状の第2開口部分413に相当する部分のうちの一方を上側第2開口部分421と記載し、他方を下側第2開口部分422と記載する。また、平面カットモデルを用いた説明では、第1スピーカユニット500により出音されて第1開口部分420から筐体401の外部に出力される第1音波を第1音波550と記載し、第2スピーカユニット600により出音される第2音波を第2音波650と記載し、上側第2開口部分421から筐体401の外部に出力される第2音波650を上側第2音波651と記載し、下側第2開口部分422から筐体401の外部に出力される第2音波650を下側第2音波652と記載する。

10

【0602】

平面カットモデルの説明では、便宜上、第1音波550は、第1スピーカユニット500の先端部分の中心でもある第1開口部分420の中心軸450上の点P101（以下、「第1音波出力点P101」と記載する。図39、図40参照）を中心にして半円状に一樣に拡がるとする。また、上側第2音波651は、上側第2開口部分421のy軸方向での中心点P102（以下、「上側第2音波出力点P102」と記載する。図38～図40参照）を中心にして半円状に一樣に拡がるとし、下側第2音波652は、下側第2開口部分422のy軸方向での中心点P103（以下、「下側第2音波出力点P103」と記載する。図38～図40参照）を中心にして半円状に一樣に拡がるとする。なお、実際は、第1音波550は第1開口部分412から略球面状に拡がり、第2音波650は第2開口部分413から略ドーナツ状に拡がる。また、第1音波550と第2音波650とは同一波長（同一周波数）であるとする。

20

【0603】

また、スピーカ装置400が中心軸450に対して対称な構造をしているので、上側第2音波651が上側第2開口部分421から筐体401の外部に出力されるタイミングと、下側第2音波652が下側第2開口部分422から筐体401の外部に出力されるタイミングとは同じである。また、x軸の正方向で、上側第2音波651の先進面が進む距離と、下側第2音波652の先進面が進む距離とは同じである。

30

【0604】

〔10.2.1.指向性の概略〕

以下、スピーカ装置400により実現可能な各指向性の概略について図37（a）～（c）を参照して説明する。図37（a）～（c）における各音波550，651，652の矢印の先端は、あるタイミングでの各音波550，651，652の先進面のx軸方向での先端を模式的に示している。

【0605】

〔10.2.1.1.収束の指向性の概略〕

図37（a）の収束の指向性では、x軸の正の方向で、上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面が、第1音波550の先進面よりも、進行するようにする。さらに、上側第2音波651の先進面と下側第2音波652の先進面とが交わる中心軸450上で、第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に交わるようにする。

40

【0606】

このようにすると、第1音波550が略中心軸450上で上側第2音波651及び下側第2音波652と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分が、時間の経過に伴い、略中心軸450上でx軸の正方向に進むことになる（図39（a）の矢印710参照）。この場合、中心軸450付近で、音が最も大きくなる。

50

【0607】

第1音波550の先進面と上側第2音波651の先進面と下側第2音波652の先進面とを繋ぐ線が、図37(a)にイメージを示す内向きの指向波面700となる。

【0608】

[10.2.1.2. 拡散の指向性の概略]

図37(b)の拡散の指向性では、x軸の正の方向で、第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面よりも、進行するようにする。さらに、スピーカ装置400を中心軸450の一の方向から見た平面視で上記の上側第2音波出力点P102(上側第2開口部分421のy軸方向での中心点)のy軸の値よりもy軸の値が大きい点で、第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面に交わるようにする。スピーカ装置400を中心軸450の一の方向から見た平面視で上記の下側第2音波出力点P103(下側第2開口部分422のy軸方向での中心点)のy軸の値よりもy軸の値が小さい点で、第1音波550の先進面が、下側第2音波652の先進面に交わるようにする。なお、第1音波550の先進面が上側第2音波651の先進面に交わる点と、第1音波550の先進面が下側第2音波652の先進面に交わる点とは、中心軸450に対して対称の位置関係にある。

10

【0609】

このようにすると、第1音波550が第1音波550の先進面と上側第2音波651の先進面とが交わる点で上側第2音波651と同位相(合成)になって強め合い、この強め合う部分700Aが、時間の経過に伴い、x軸の値が大きくなっていき、且つ、y軸の値が大きくなっていく方向に進むことになる(図40(a)の矢印710A参照)。この強め合う部分700A付近で、音が最も大きくなる。また、第1音波550が第1音波550の先進面と下側第2音波652の先進面とが交わる点で下側第2音波652と同位相(合成)になって強め合い、この強め合う部分700Bが、時間の経過に伴い、x軸の値が大きくなっていき、且つ、y軸の値が小さくなっていく方向に進むことになる(図40(a)の矢印710B参照)。この強め合う部分700B付近で、音が最も大きくなる。

20

【0610】

[10.2.1.3. 通常の指向性の概略]

図37(c)の通常の指向性では、第1スピーカユニット500により第1音波550を出音して、第1音波550を第1開口部分420から筐体401の外部に出力されるようにする。一方で、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音が行われず、上側第2開口部分421から筐体401の外部に上側第2音波651が出力されないようにし、下側第2開口部分422から筐体401の外部に下側第2音波652が出力されないようにする。

30

【0611】

このようにすると、一つのダイナミックスピーカユニットによる音波の指向性と同様に、第1音波550は半円状に一樣に拡がる。

【0612】

[10.2.2. 指向性の制御]

以下、図37(a)～(c)の各指向性を実現する制御について説明する。

40

【0613】

[10.2.2.1.2 波(上側第2音波、下側第2音波)の干渉]

図37(a)～(c)の各指向性を実現する制御を説明する前に、上側第2開口部分421から筐体401の外部に出力される上側第2音波651と、下側第2開口部分422から筐体401の外部に出力される下側第2音波652との干渉について、図38を参照して説明する。なお、図38では、疎密波である第2音波650、上側第2音波651及び下側第2音波652に関して、疎密波の密に当たる部分を実線で、疎密波の疎に当たる部分を点線で図示している。

【0614】

第2スピーカユニット600により出音された第2音波650が、上側第2開口部分4

50

2 1 と下側第 2 開口部分 4 2 2 とから筐体 4 0 1 の外部に出力される。同じタイミングで、上側第 2 開口部分 4 2 1 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 2 音波 6 5 0（上側第 2 音波 6 5 1）の位相と、下側第 2 開口部分 4 2 2 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 2 音波 6 5 0（下側第 2 音波 6 5 2）の位相とは同じになる。

【0 6 1 5】

上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが干渉し、強め合ったり、弱め合ったりする。例えば、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが同位相で重なり合うと両音波 6 5 1，6 5 2 の合成波は最も強くなり、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが逆位相で重なり合うと両音波 6 5 1，6 5 2 の合成波は最も弱くなる。中心軸 4 5 0 上の各点では、上側第 2 開口部分 4 2 1 の上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 からの距離と、下側第 2 開口部分 4 2 2 の下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 からの距離とが等しいため、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とは同位相で重なり合っ

10

【0 6 1 6】

上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 との干渉でできる干渉縞に関して、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが同位相で重なり合う点 P 2 0 1，P 2 0 3 a，P 2 0 3 b では、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 との合成波のエネルギーが大きくなる（干渉縞の波形の腹となる）。また、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが逆位相で重なり合う点 P 2 0 2 a，P 2 0 2 b では合成波のエネルギーが小さくなる（干渉縞の波形の節となる）。また、点 P 2 0 1 から点 P 2 0 2 a にかけて合成波のエネルギーが小さくなっていき、点 P 2 0 2 a から点 P 2 0 3 a にかけて合成波のエネルギーが大きくなっていく。また、点 P 2 0 1 から点 P 2 0 2 b にかけて合成波のエネルギーが小さくなっていき、点 P 2 0 2 b から点 P 2 0 3 b にかけて合成波のエネルギーが大きくなっていく。また、音波は進行すると減衰していくので、点 P 2 0 3 a，P 2 0 3 b の合成波のエネルギーは点 P 2 0 1 の合成波のエネルギーよりも小さくなる。

20

【0 6 1 7】

なお、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とが同位相で重なり合う干渉縞の腹は、 $Y = n \times L \times \lambda / d$ で与えられる。但し、第 1 音波出力点 P 1 0 1（第 1 音波出力点 P 1 0 1 は上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 と下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 との中間点となっている。）を $(x, y) = (0, 0)$ とする。Y は、腹の y 軸の値である。n は整数である。d は、上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 と下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 との距離（以下、「第 2 開口部分間距離」と記載する。）である。L は、干渉縞の第 1 音波出力点 P 1 0 1 からの x 軸の正方向の距離である。λ は、上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 の波長である。L は d より十分大きいとする。なお、点 P 2 0 1，P 2 0 3 a，P 2 0 3 b それぞれの y 軸の値 Y は、 $Y = 0$ ， $L \times \lambda / d$ ， $-L \times \lambda / d$ となる。また、第 2 開口部分間距離 d が小さい程、干渉縞の隣り合う 2 つの腹の間隔が大きくなる。

30

【0 6 1 8】

〔1 0 . 2 . 2 . 2 . 収束の指向性の制御〕

図 3 7（a）の収束の指向性に関わる制御について図 3 9（a）を参照して説明する。

【0 6 1 9】

第 2 スピーカユニット 6 0 0 により出音されて上側第 2 開口部分 4 2 1 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 2 音波 6 5 0（上側第 2 音波 6 5 1）の先進面と、第 2 スピーカユニット 6 0 0 により出音されて下側第 2 開口部分 4 2 2 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 2 音波 6 5 0（下側第 2 音波 6 5 2）の先進面とは、中心軸 4 5 0 上で交わる。中心軸 4 5 0 上の各点では、上側第 2 開口部分 4 2 1 の上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 からの距離と、下側第 2 開口部分 4 2 2 の下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 からの距離とが等しいため、上側第 2 音波 6 5 1 と下側第 2 音波 6 5 2 とは同位相で重なり合っ

40

【0 6 2 0】

上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 と波形の形状が同じ第 1 音波 5 5 0 の先進

50

面が、上側第2音波651の先進面と下側第2音波652の先進面とに、中心軸450上の第1波面合成点P301で交わるようにする。つまり、第1音波550が、中心軸450上の第1波面合成点P301で、上側第2音波651及び下側第2音波652と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第1音波550と上側第2音波651と下側第2音波652との3波の合成波は、中心軸450上の第1波面合成点P301で最も強くなる。

【0621】

第1音波550の先進面と上側第2音波651の先進面と下側第2音波652の先進面とを繋ぐ線が指向波面となるため、図37(a)にイメージを示す内向きの指向波面700となり、図37(a)の収束の指向性の実現される。

10

【0622】

収束の指向性を実現する制御では、中心軸450上の第1波面合成点P301で第1音波550と上側第2音波651と下側第2音波652との3つの音波を同位相とするために、中心軸450上の第1波面合成点P301で、第1音波550の先進面が上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面とに交わるように、言い換えると、中心軸450上の第1波面合成点P301に、第1音波550が上側第2音波651及び下側第2音波652と同時に到来するように、サブCPU201は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延させるための制御を行う。

【0623】

20

第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間TA(ms)の一具体について図39(b)を参照して説明する。ここでは、第1音波出力点P101と、第2スピーカユニット600の先端部分のy軸方向の中心である第2音波出力点P104との距離をE(mm)とする。第1音波出力点P101と上側第2音波出力点P102との距離、及び、第1音波出力点P101と下側第2音波出力点P103との距離をD(mm)とする。

【0624】

第1音波出力点P101からのx軸方向での距離がF(mm)であり、y軸方向での距離が0(mm)である点を、第1音波550の先進面を上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に交わるようにする上記の中心軸450上の第1波面合成点P301であるとする。

30

【0625】

第2音波650が筐体401の外部に出力されるまでに進行する距離(第2音波出力点P104と上側第2音波出力点P102との距離、第2音波出力点P104と下側第2音波出力点P103との距離)R(mm)は、 $R = (D^2 + E^2)^{1/2}$ となる。

【0626】

第2音波650(上側第2音波651)が筐体401の外部に出力されてから第1波面合成点P301に到達するまでに進行する距離(上側第2音波出力点P102と第1波面合成点P301との距離)S(mm)と、第2音波650(下側第2音波652)が筐体401の外部に出力されてから第1波面合成点P301に到達するまでに進行する距離(下側第2音波出力点P103と第1波面合成点P301との距離)S(mm)とは、 $S = (D^2 + F^2)^{1/2}$ となる。第1音波550が筐体401の外部に出力されてから第1波面合成点P301に到達するまでに進行する距離(第1音波出力点P101と第1波面合成点P301との距離)T(mm)は、 $T = F$ となる。このため、筐体401の外部では、上側第2音波651及び下側第2音波652は、第1音波550よりも、 $S - T = (D^2 + F^2)^{1/2} - F$ 分多く進行する。したがって、上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面が、第1音波550の先進面よりも、x軸の正方向に進行している距離Y(mm)は、 $Y = (D^2 + F^2)^{1/2} - F$ となる。

40

【0627】

50

第1音波550の先進面を上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に第1波面合成点P301で交わるようにするには、第2音波650が第1音波550よりも $R + Y = (D^2 + E^2)^{1/2} + ((D^2 + F^2)^{1/2} - F)$ 分多く進行する必要がある。

【0628】

したがって、音速を v (mm/ms) とすると、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 TA (ms) は、 $TA = (R + Y) / v = ((D^2 + E^2)^{1/2} + ((D^2 + F^2)^{1/2} - F)) / v$ となる。なお、 $v = 340$ (mm/ms) である。

10

【0629】

なお、上記の収束の指向性に関わる制御では、或る波長で第1音波550の先進面が第1波面合成点P301で上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に交わるようにするための遅延時間が TA である場合、他の波長で第1音波550の先進面が同一の第1波面合成点P301で上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に交わるようにするための上記の遅延時間は同じ TA になる。このため、第1音波550及び第2音波650の帯域の各波長で同じ遅延時間 TA を利用することができる。

【0630】

なお、図39(a)において、上側第2音波651と下側第2音波652とが同位相になって強め合う図38の干渉縞における上側第2音波651と下側第2音波652とが同位相で重なり合う点P203a, P203bでは、第1音波550が上側第2音波651及び下側第2音波652と略逆位相になる。このため、上側第2音波651及び下側第2音波652に第1音波550が加わるにより、第1音波550と上側第2音波651及び下側第2音波652との干渉でできる干渉縞の波形の腹を広くできる。

20

【0631】

[10.2.2.3. 拡散の指向性の制御]

図37(b)の拡散の指向性に関わる制御について図40(a)を参照して説明する。

【0632】

上側第2音波651及び下側第2音波652と波形の形状が同じ第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面に、スピーカ装置400を中心軸450の一の方向から見た平面視で、上側第2音波出力点P102の y 軸の値よりも y 軸の値が大きい上側第2波面合成点P302Aで交わるようにする。つまり、第1音波550が、上側第2波面合成点P302Aで、上側第2音波651と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第1音波550と上側第2音波651との2波の合成波は、上側第2波面合成点P302Aで最も強くなる。なお、図40(a)では、上側第2音波出力点P102を通る y 軸の値が一定の線を点線451で示している。

30

【0633】

第1音波550の先進面が上側第2音波651の先進面に上側第2波面合成点P302Aで交わるようにした場合、第1音波550の先進面が、下側第2音波652の先進面に、スピーカ装置400を中心軸450の一の方向から見た平面視で、中心軸450に対して上側第2波面合成点P302Aと対称の位置関係にある、下側第2音波出力点P103の y 軸の値よりも y 軸の値が小さい下側第2波面合成点P302Bで交わる。この場合、第1音波550と下側第2音波652との2波の合成波は、下側第2波面合成点P302Bで最も強くなる。なお、図40(a)では、下側第2音波出力点P103を通る y 軸の値が一定の線を点線452で示している。

40

【0634】

なお、実際のスピーカ装置400では、第1開口部分412から筐体401の外部に出力される第1音波550の先進面と、第2開口部分413から筐体401の外部に出力される第2音波650の先進面とは、スピーカ装置400を中心軸450の一の方向から見

50

た平面視で、円環状の第2開口部分413の外周円と内周円との円状の中間線よりも外側の円状の波面合成線（中間線により形成される円の半径よりも波面合成線により形成される円の半径は大きい。）で交わることになる。この場合、第1音波550と第2音波650とは上記の波面合成線で強め合うことになる。

【0635】

拡散の指向性を実現する制御では、上側第2波面合成点P302Aで第1音波550と上側第2音波651との2つの音波を同位相とし、下側第2波面合成点P302Bで第1音波550と下側第2音波652との2つの音波を同位相とするために、上側第2波面合成点P302Aで第1音波550の先進面が上側第2音波651の先進面に交わり、下側第2波面合成点P302Bで第1音波550の先進面が下側第2音波652の先進面に交わるように、サブCPU201は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングと、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングとを調整するための制御を行う。言い換えると、第1音波550が上側第2波面合成点P302Aに上側第2音波651と同時に到来し、第1音波550が下側第2波面合成点P302Bに下側第2音波652と同時に到来するように、サブCPU201は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングと、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングとを調整するための制御を行う。

10

【0636】

第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングと、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングとの調整の一具体例について図40(b)を参照して説明する。図40(b)を参照した説明では、上側第2音波651及び下側第2音波652のうち上側第2音波651を採り挙げて説明するが、下側第2音波652に関しても同様の説明が成り立つ。ここでは、第1音波出力点P101と第2音波出力点P104との距離をE(mm)とし、第1音波出力点P101と上側第2音波出力点P102との距離をD(mm)とする。

20

【0637】

第1音波出力点P101からのx軸方向での距離がG(mm)であり、第1音波出力点P101からのy軸方向での距離がH(mm)である点を、第1音波550の先進面を上側第2音波651の先進面に交わるようにする上記の上側第2波面合成点P302Aであるとする。

30

【0638】

第2音波650が筐体401の外部に出力されるまでに進行する距離（第2音波出力点P104と上側第2音波出力点P102との距離）R(mm)は、 $R = (D^2 + E^2)^{1/2}$ となる。

【0639】

第2音波650（上側第2音波651）が筐体401の外部に出力されてから上側第2波面合成点P302Aに到達するまでに進行する距離（上側第2音波出力点P102と上側第2波面合成点P302Aとの距離）U(mm)は、 $U = (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}$ となる。第1音波550が筐体401の外部に出力されてから上側第2波面合成点P302Aに到達するまでに進行する距離（第1音波出力点P101と上側第2波面合成点P302Aとの距離）W(mm)は、 $W = (G^2 + H^2)^{1/2}$ となる。このため、筐体401の外部では、第1音波550は上側第2音波651よりも、 $W - U = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})$ 分多く進行する。したがって、第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面よりも、x軸の正方向に進行している距離Z(mm)は、 $Z = (G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}$ となる。

40

【0640】

第1音波550の先進面を上側第2音波651の先進面に上側第2波面合成点P302Aで交わるようにするには、 $R - Z < 0$ の場合、第1音波550が第2音波650よりも $Z - R = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}) - (D^2 + E^2)^{1/2}$ 分多く進行する必要がある。したがって、音速をv(mm/ms)とすると、第2スピー

50

カユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングを、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 T_{B1} (ms) は、 $T_{B1} = (Z - R) / v = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}) - (D^2 + E^2)^{1/2} / v$ となる。

【0641】

$R - Z > 0$ の場合、第 2 音波 650 が第 1 音波 550 よりも $R - Z = (D^2 + E^2)^{1/2} - ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})$ 分多く進行する必要がある。したがって、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングを、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 T_{B2} (ms) は、 $T_{B2} = (R - Z) / v = ((D^2 + E^2)^{1/2} - ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})) / v$ となる。

10

【0642】

$R - Z = 0$ の場合、第 1 音波 550 が進む距離と第 2 音波 650 が進む距離とを同じにする必要がある。したがって、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとを同タイミングにする。

【0643】

なお、上記の拡散の指向性に関わる制御では、或る波長で第 1 音波 550 の先進面が上側第 2 波面合成点 P302A で上側第 2 音波 651 の先進面に交わるようにするための第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとの時間差が、 $R - Z < 0$ の場合には T_{B1} 、 $R - Z > 0$ の場合には T_{B2} 、 $R - Z = 0$ の場合には 0 (時間差なし) であるとするれば、他の波長で第 1 音波 550 の先進面が同一の上側第 2 波面合成点 P302A で上側第 2 音波 651 の先進面に交わるようにするための時間差は、 $R - Z < 0$ の場合には T_{B1} 、 $R - Z > 0$ の場合には T_{B2} 、 $R - Z = 0$ の場合には 0 (時間差なし) になる。このため、第 1 音波 550 及び第 2 音波 650 の帯域の各波長で同じ時間差を利用することができる。

20

【0644】

〔10.2.2.4. 通常の指向性の制御〕

図 37 (c) の通常の指向性に関わる制御では、サブ CPU 201 は、第 1 スピーカユニット 500 により第 1 音波 550 が出音されるようにするが、第 2 スピーカユニット 600 により第 2 音波 650 が出音されないようにするための制御を行う。

30

【0645】

〔10.2.3. 指向性の制御に関わる回路例〕

以下、図 37 (a) ~ (c) の各指向性の制御に関わる回路例について図 41 を参照して説明する。図 41 の回路例では、第 2 の遊技機が図 36 のスピーカ装置 400 を第 2 の遊技機を正面から見て左右に 2 つ有しており、左右のスピーカ装置 400 夫々は第 2 の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。なお、左側のスピーカ装置 400 の第 1 スピーカユニット 500 及び第 2 スピーカユニット 600 を第 1 スピーカユニット (左) 500L 及び第 2 スピーカユニット (左) 600L と記載し、右側のスピーカ装置 400 の第 1 スピーカユニット 500 及び第 2 スピーカユニット 600 を第 1 スピーカユニット (右) 500R 及び第 2 スピーカユニット (右) 600R と記載する。

40

【0646】

第 2 の遊技機では、複数の演出のうち第 1 演出の実施時にスピーカ装置 400 の指向性を図 37 (a) の収束の指向性にする制御が行われ、複数の演出のうち第 2 演出の実施時にスピーカ装置 400 の指向性を図 37 (b) の拡散の指向性にする制御が行われ、複数の演出のうち第 3 演出の実施時にスピーカ装置 400 の指向性を図 37 (c) の通常の指向性にする制御が行われる。第 1 演出は、主に第 2 の遊技機で遊技を行っている遊技者に向けた演出であり、第 1 演出の例としてボーナス役の当選の示唆演出、AT 状態での押し順ナビの演出などを挙げることができる。第 2 演出は、主に第 2 の遊技機付近にいる遊技

50

者以外の他の人に向けた演出であり、第2演出の例としてメダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、AT状態であることの報知演出など、遊技店が他の人にアピールすることを目的とした報知演出などを挙げることができる。第3演出は、第2の遊技機で遊技を行っている遊技者及び第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人など、第2の遊技機周辺の人に向けた演出であり、第3演出の例としてメダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、AT状態であることの報知演出などを挙げることができる。なお、第2演出と第3演出の具体例は重複しているが、例えば、メダルの払出が絶好調であることの報知演出に拡散の指向性が用いられ、ボーナス遊技状態であることの報知演出及びAT状態であることの報知演出に通常の指向性が用いられるようにする。

10

【0647】

図41の回路例では、サブCPU201がデータ線901に音声データを出力してから第1スピーカユニット500により第1音波550が出音されるまでの時間と、サブCPU201がデータ線904に音声データを出力してから第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

【0648】

[10.2.3.1.収束の指向性の制御]

収束の指向性の制御では、図39(a)を用いて説明したように、第1音波550の先進面が中心軸450上の第1波面合成点P301で上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面に交わるように、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延時間TA(ms)分遅延させる。

20

【0649】

サブCPU201は、第1アンプ800に設定する増幅度に関わる制御信号及び第2アンプ801に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線900に出力する。これにより、第1アンプ800及び第2アンプ801に増幅度が設定される。具体的には、副制御回路200に備えられたボリュームスイッチ(不図示)、又は、遊技者が操作して音量を選択(5段階)した音量に基づいて、選択された音量をサブCPU201が、第1アンプ800及び第2アンプ801に増幅度として出力する。また、サブCPU201の起動時(電源投入時)に、予め定められた増幅度を出力して設定し、サブCPU201がデータ線901及びデータ線904に出力する音声データに増幅度を含めて送信してもよい。

30

【0650】

サブCPU201は、第2の遊技機を正面から見て左側のスピーカ装置400用の第2音声データ(左)と、第2の遊技機を正面から見て右側のスピーカ装置400用の第2音声データ(右)とをデータ線904に出力する。データ線904に出力された第2音声データ(左)は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号(左)をチャンネルch0から信号線(スピーカラインL)905に出力し、第2スピーカユニット(左)600Lは信号線905に出力された第2音声信号(左)から第2音波650を出音する。また、データ線904に出力された第2音声データ(右)は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号(右)をチャンネルch1から信号線(スピーカラインR)906に出力し、第2スピーカユニット(右)600Rは信号線906に出力された第2音声信号(右)から第2音波650を出音する。

40

【0651】

サブCPU201は、第2音声データ(左)と第2音声データ(右)とをデータ線904に出力してから、図39(b)で説明したモデルでは上記の遅延時間TA(ms)に相当する遅延サンプル数Sample A分経過すると、第2の遊技機を正面から見て左側のスピーカ装置400用の第1音声データ(左)と第2の遊技機を正面から見て右側のスピーカ装置400用の第1音声データ(右)をデータ線901に出力する。第1音声データ(左)は第2音声データ(左)と同じ音声データであり、第1音声データ(右)は第2音

50

声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数 $Sample A$ は、サンプリングレートを $Rate (sample/ms)$ とすると、 $Sample A = TA \times Rate$ となる。なお、 $48 kHz$ のシステムでは、 $Rate = 48 (sample/ms)$ である。データ線 901 に出力された第 1 音声データ（左）は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号（左）をチャンネル CH0 から信号線（スピーカライン L）902 に出力し、第 1 スピーカユニット（左）500 L は信号線 902 に出力された第 1 音声信号（左）から第 1 音波 550 を出音する。また、データ線 901 に出力された第 1 音声データ（右）は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号（右）をチャンネル CH1 から信号線（スピーカライン R）903 に出力し、第 1 スピーカユニット（右）500 R は信号線 903 に出力された第 1 音声信号（右）から第 1 音波 550 を出音する。

10

【0652】

上記の処理により、第 1 スピーカユニット（左）500 L 及び第 1 スピーカユニット（右）500 R による第 1 音波 550 の出音は、第 2 スピーカユニット（左）600 L 及び第 2 スピーカユニット（右）600 R による第 2 音波 650 の出音よりも、遅延時間 TA 分遅れる。

【0653】

〔10.2.3.2. 拡散の指向性の制御〕

拡散の指向性の制御では、図 40 (a) を用いて説明したように、第 1 音波 550 の先進面が、スピーカ装置 400 を中心軸 450 の一方向から見た平面視で、上側第 2 音波出力点 P102 の y 軸の値よりも y 軸の値が大きい上側第 2 波面合成点 P302 A で上側第 2 音波 651 の先進面に交わるように、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとの調整が行われる。

20

【0654】

図 40 (b) を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z < 0$ の場合は、次のようになる。サブ CPU 201 は、第 1 音声データ（左）と第 1 音声データ（右）とをデータ線 901 に出力する。データ線 901 に出力された第 1 音声データ（左）は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号（左）をチャンネル CH0 から信号線 902 に出力し、第 1 スピーカユニット（左）500 L は信号線 902 に出力された第 1 音声信号（左）から第 1 音波 550 を出音する。また、データ線 901 に出力された第 1 音声データ（右）は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号（右）をチャンネル CH1 から信号線 903 に出力し、第 1 スピーカユニット（右）500 R は信号線 903 に出力された第 1 音声信号（右）から第 1 音波 550 を出音する。

30

【0655】

サブ CPU 201 は、第 1 音声データ（左）と第 1 音声データ（右）とをデータ線 901 に出力してから、図 40 (b) で説明したモデルでは上記の遅延時間 $TB1 (ms)$ に相当する遅延サンプル数 $Sample B1$ 分経過すると、第 2 音声データ（左）と第 2 音声データ（右）とをデータ線 904 に出力する。第 2 音声データ（左）は第 1 音声データ（左）と同じ音声データであり、第 2 音声データ（右）は第 1 音声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数 $Sample B1$ は、サンプリングレートを $Rate (sample/ms)$ とすると、 $Sample B1 = TB1 \times Rate$ となる。データ線 904 に出力された第 2 音声データ（左）は第 2 アンプ 801 で増幅され、第 2 アンプ 801 は増幅等により得られた第 2 音声信号（左）をチャンネル ch0 から信号線 905 に出力し、第 2 スピーカユニット（左）600 L は信号線 905 に出力された第 2 音声信号（左）から第 2 音波 650 を出音する。また、データ線 904 に出力された第 2 音声データ（右）は第 2 アンプ 801 で増幅され、第 2 アンプ 801 は増幅等により得られた第 2 音声信号（右）をチャンネル ch1 から信号線 906 に出力し、第 2 スピーカユニット（右）600 R は信号線 906 に出力された第 2 音声信号（右）から第 2 音波 650 を

40

50

出音する。

【0656】

上記の処理により、第2スピーカユニット（左）600L及び第2スピーカユニット（右）600Rによる第2音波650の出音は、第1スピーカユニット（左）500L及び第1スピーカユニット（右）500Rによる第1音波550の出音よりも、遅延時間TB1分遅れる。

【0657】

図40（b）を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z > 0$ の場合は、次のようになる。サブCPU201は、第2音声データ（左）と第2音声データ（右）とをデータ線904に出力する。データ線904に出力された第2音声データ（左）は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号（左）をチャンネルch0から信号線905に出力し、第2スピーカユニット（左）600Lは信号線905に出力された第2音声信号（左）から第2音波650を出音する。また、データ線904に出力された第2音声データ（右）は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号（右）をチャンネルch1から信号線906に出力し、第2スピーカユニット（右）600Rは信号線906に出力された第2音声信号（右）から第2音波650を出音する。

【0658】

サブCPU201は、第2音声データ（左）と第2音声データ（右）とをデータ線904に出力してから、図40（b）で説明したモデルでは上記の遅延時間TB2（ms）に相当する遅延サンプル数SampleB2分経過すると、第1音声データ（左）と第1音声データ（右）とをデータ線901に出力する。第1音声データ（左）は第2音声データ（左）と同じ音声データであり、第1音声データ（右）は第2音声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数SampleB2は、サンプリングレートをRate（sample/ms）とすると、 $\text{SampleB2} = \text{TB2} \times \text{Rate}$ となる。データ線901に出力された第1音声データ（左）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（左）をチャンネルCH0から信号線902に出力し、第1スピーカユニット（左）500Lは信号線902に出力された第1音声信号（左）から第1音波550を出音する。また、データ線901に出力された第1音声データ（右）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（右）をチャンネルCH1から信号線903に出力し、第1スピーカユニット（右）500Rは信号線903に出力された第1音声信号（右）から第1音波550を出音する。

【0659】

上記の処理により、第1スピーカユニット（左）500L及び第1スピーカユニット（右）500Rによる第1音波550の出音は、第2スピーカユニット（左）600L及び第2スピーカユニット（右）600Rによる第2音波650の出音よりも、遅延時間TB2分遅れる。

【0660】

図40（b）を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z = 0$ の場合は、次のようになる。サブCPU201は、第1音声データ（左）と第1音声データ（右）とをデータ線901に出力する。データ線901に出力された第1音声データ（左）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（左）をチャンネルCH0から信号線902に出力し、第1スピーカユニット（左）500Lは信号線902に出力された第1音声信号（左）から第1音波550を出音する。また、データ線901に出力された第1音声データ（右）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（右）をチャンネルCH1から信号線903に出力し、第1スピーカユニット（右）500Rは信号線903に出力された第1音声信号（右）から第1音波550を出音する。

【0661】

サブCPU201は、第1音声データ（左）と第1音声データ（右）とをデータ線904に出力したタイミングと同じタイミングで、第2音声データ（左）と第2音声データ（右）とをデータ線904に出力する。第2音声データ（左）は第1音声データ（左）と同じ音声データであり、第2音声データ（右）は第1音声データ（右）と同じ音声データである。データ線904に出力された第2音声データ（左）は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号（左）をチャンネルch0から信号線905に出力し、第2スピーカユニット（左）600Lは信号線905に出力された第2音声信号（左）から第2音波650を出音する。また、データ線904に出力された第2音声データ（右）は第2アンプ801で増幅され、第2アンプ801は増幅等により得られた第2音声信号（右）をチャンネルch1から信号線906に出力し、第2スピーカ

10

【0662】

上記の処理により、第1スピーカユニット（左）500L及び第1スピーカユニット（右）500Rによる第1音波550の出音と、第2スピーカユニット（左）600L及び第2スピーカユニット（右）600Rによる第2音波650の出音とは、同じタイミングに行われる。

【0663】

〔10.2.3.3. 通常の指向性の制御〕

通常の指向性の制御では、第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されず、第1スピーカユニット500により第1音波550が出音される。

20

【0664】

サブCPU201は、第1音声データ（左）と第1音声データ（右）とをデータ線901に出力する。データ線901に出力された第1音声データ（左）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（左）をチャンネルCH0から信号線902に出力し、第1スピーカユニット（左）500Lは信号線902に出力された第1音声信号（左）から第1音波550を出音する。また、データ線901に出力された第1音声データ（右）は第1アンプ800で増幅され、第1アンプ800は増幅等により得られた第1音声信号（右）をチャンネルCH1から信号線903に出力し、第1スピーカユニット（右）500Rは信号線903に出力された第1音声信号（右）から第1音波550を出音する。

30

【0665】

サブCPU201により、第1音声データ（左）と同じ第2音声データ（左）、及び、第1音声データ（右）と同じ第2音声データ（右）は、データ線904に出力されることはない。これにより、第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されることはない。

【0666】

〔10.2.4. 指向性の制御に関わる回路の変形例1〕

以下、図37（a）～（c）の各指向性の制御に関わる回路の変形例1について図42を参照して説明する。図42の回路の変形例1では、第2の遊技機が図36のスピーカ装置400を1つ有しており、スピーカ装置400は第2の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。

40

【0667】

図42の回路例では、アンプ810が信号線912に音声信号を出力してから第1スピーカユニット500により第1音波550が出音されるまでの時間と、アンプ810が信号線913に音声信号を出力してから第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

【0668】

〔10.2.4.1. 収束の指向性の制御〕

サブCPU201は、アンプ810に設定する増幅度に関わる制御信号、チャンネルCh

50

0 から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第 1 遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、チャンネル C h 1 から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第 2 遅延サンプル数に関わる制御信号を制御線 9 1 0 に出力する。これにより、アンプ 8 1 0 に、増幅度、第 1 遅延サンプル数、及び、第 2 遅延サンプル数が設定される。

【0669】

図 39 (b) を用いて説明したモデルにおける収束の指向性の制御では、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 遅延サンプル数が第 2 遅延サンプル数よりも上記の遅延時間 T A に相当する遅延サンプル数 S a m p l e A 分大きくなるように、第 1 遅延サンプル数及び第 2 遅延サンプル数をアンプ 8 1 0 に設定する。ここで、遅延サンプル数 S a m p l e A は、サンプリングレートを R a t e (s a m p l e / m s) とすると、 $S a m p l e A = T A \times R a t e$ となる。

10

【0670】

サブ CPU 2 0 1 は音声データをデータ線 9 1 1 に出力する。データ線 9 1 1 に出力された音声データはアンプ 8 1 0 に入力され、アンプ 8 1 0 は入力された音声データを増幅する。

【0671】

アンプ 8 1 0 は、増幅等により得られた音声信号を第 2 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル C h 1 から信号線 9 1 3 に出力する。第 2 スピーカユニット 6 0 0 は信号線 9 1 3 に出力された音声信号から第 2 音波 6 5 0 を出音する。また、アンプ 8 1 0 は、増幅等により得られた音声信号を第 1 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル C h 0 から信号線 9 1 2 に出力する。チャンネル C h 0 から信号線 9 1 2 への音声信号の出力タイミングは、チャンネル C h 1 から信号線 9 1 3 への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間 T A に相当する遅延サンプル数 S a m p l e A 分遅れる。第 1 スピーカユニット 5 0 0 は、信号線 9 1 2 に出力された音声信号から第 1 音波 5 5 0 を出音する。この処理により、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音は、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音よりも、遅延時間 T A 分遅れる。

20

【0672】

[10.2.4.2. 拡散の指向性の制御]

図 40 (b) を用いて説明したモデルにおける拡散の指向性の制御では、R - Z < 0 の場合、次のようになる。サブ CPU 2 0 1 は、第 2 遅延サンプル数が第 1 遅延サンプル数よりも上記の遅延時間 T B 1 に相当する遅延サンプル数 S a m p l e B 1 分大きくなるように、第 1 遅延サンプル数及び第 2 遅延サンプル数をアンプ 8 1 0 に設定する。ここで、遅延サンプル数 S a m p l e B 1 は、サンプリングレートを R a t e (s a m p l e / m s) とすると、 $S a m p l e B 1 = T B 1 \times R a t e$ となる。

30

【0673】

サブ CPU 2 0 1 は音声データをデータ線 9 1 1 に出力する。データ線 9 1 1 に出力された音声データはアンプ 8 1 0 に入力され、アンプ 8 1 0 は入力された音声データを増幅する。

【0674】

アンプ 8 1 0 は、増幅等により得られた音声信号を第 1 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル C h 0 から信号線 9 1 2 に出力する。第 1 スピーカユニット 5 0 0 は信号線 9 1 2 に出力された音声信号から第 1 音波 5 5 0 を出音する。また、アンプ 8 1 0 は、増幅等により得られた音声信号を第 2 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル C h 1 から信号線 9 1 3 に出力する。チャンネル C h 1 から信号線 9 1 3 への音声信号の出力タイミングは、チャンネル C h 0 から信号線 9 1 2 への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間 T B 1 に相当する遅延サンプル数 S a m p l e B 1 分遅れる。第 2 スピーカユニット 6 0 0 は信号線 9 1 3 に出力された音声信号から第 2 音波 6 5 0 を出音する。この処理により、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音は、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音よりも、遅延時間 T B 1 分遅れる。

40

【0675】

50

図 40 (b) を用いて説明したモデルにおいて、 $R - Z > 0$ の場合、次のようになる。サブ CPU 201 は、第 1 遅延サンプル数が第 2 遅延サンプル数よりも上記の遅延時間 $T B 2$ に相当する遅延サンプル数 $S a m p l e B 2$ 分大きくなるように、第 1 遅延サンプル数及び第 2 遅延サンプル数をアンプ 810 に設定する。ここで、遅延サンプル数 $S a m p l e B 2$ は、サンプリングレートを $R a t e (s a m p l e / m s)$ とすると、 $S a m p l e B 2 = T B 2 \times R a t e$ となる。

【0676】

サブ CPU 201 は音声データをデータ線 911 に出力する。データ線 911 に出力された音声データはアンプ 810 に入力され、アンプ 810 は入力された音声データを増幅する。

【0677】

アンプ 810 は、増幅等により得られた音声信号を第 2 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル $C h 1$ から信号線 913 に出力する。第 2 スピーカユニット 600 は信号線 913 に出力された音声信号から第 2 音波 650 を出音する。また、アンプ 810 は、増幅等により得られた音声信号を第 1 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル $C h 0$ から信号線 912 に出力する。チャンネル $C h 0$ から信号線 912 への音声信号の出力タイミングは、チャンネル $C h 1$ から信号線 913 への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間 $T B 2$ に相当する遅延サンプル数 $S a m p l e B 2$ 分遅れる。第 1 スピーカユニット 500 は信号線 912 に出力された音声信号から第 1 音波 550 を出音する。この処理により、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音は、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音よりも、遅延時間 $T B 2$ 分遅れる。

【0678】

図 40 (b) を用いて説明したモデルにおいて、 $R - Z = 0$ の場合、次のようになる。サブ CPU 201 は、同数の第 1 遅延サンプル数と第 2 遅延サンプル数とをアンプ 810 に設定する。

【0679】

サブ CPU 201 は音声データをデータ線 911 に出力する。データ線 911 に出力された音声データはアンプ 810 に入力され、アンプ 810 は入力された音声データを増幅する。

【0680】

アンプ 810 は、増幅等により得られた音声信号を第 1 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル $C h 0$ から信号線 912 に出力する。第 1 スピーカユニット 500 は信号線 912 に出力された音声信号から第 1 音波 550 を出音する。また、アンプ 810 は、増幅等により得られた音声信号を第 2 遅延サンプル数分遅延させてチャンネル $C h 1$ から信号線 913 に出力する。チャンネル $C h 1$ から信号線 913 への音声信号の出力タイミングは、チャンネル $C h 0$ から信号線 912 への音声信号の出力タイミングと同じタイミングになる。第 2 スピーカユニット 600 は信号線 913 に出力された音声信号から第 2 音波 650 を出音する。この処理により、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音と、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音とは、同じタイミングに行われる。

【0681】

[10.2.4.3. 通常の指向性の制御]

通常の指向性の制御では、サブ CPU 201 は音声データをデータ線 911 に出力する。データ線 911 に出力された音声データはアンプ 810 に入力され、アンプ 810 は入力された音声データを増幅し、アンプ 810 は、増幅等により得られた音声信号をチャンネル $C h 0$ から信号線 912 に出力する。第 1 スピーカユニット 500 は信号線 912 に出力された音声信号から第 1 音波 550 を出音する。アンプ 810 は増幅等により得られた音声信号をチャンネル $C h 1$ から信号線 913 に出力することではなく、第 2 スピーカユニット 600 により第 2 音波 650 が出音されることはない。

【0682】

10

20

30

40

50

〔10.2.5. 指向性の制御に関わる回路の変形例2〕

以下、図37(a)～(c)の各指向性の制御に関わる回路の変形例2について図43を参照して説明する。図43の回路の変形例2では、第2の遊技機が図36のスピーカ装置400を1つ有しており、スピーカ装置400は第2の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。

〔0683〕

図43の回路例では、サブCPU201がデータ線921に音声データを出力してから第1遅延回路851に入力されるまでの時間と、サブCPU201がデータ線921に音声データを出力してから第2遅延回路852に入力されるまでの時間とは、同一であるとする。また、第1遅延回路851がデータ線923に音声データを出力してから第1スピーカユニット500により第1音波550が出音されるまでの時間と、第2遅延回路852がデータ線924に音声データを出力してから第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

〔0684〕

〔10.2.5.1. 収束の指向性の制御〕

サブCPU201は、スイッチ830のオンとオフの設定に関わる制御信号、音声データを第1遅延回路851で遅延させる遅延時間に相当する第1遅延サンプル数に関わる制御信号、音声データを第2遅延回路852で遅延させる遅延時間に相当する第2遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、第1アンプ821に設定する増幅度に関わる制御信号、第2アンプ822に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線920に出力する。これにより、スイッチ830がオン又はオフに設定され、第1遅延回路851に第1遅延サンプル数が設定され、第2遅延回路852に第2遅延サンプル数が設定され、第1アンプ821に増幅度が設定され、第2アンプ822に増幅度が設定される。

〔0685〕

図39(b)を用いて説明したモデルにおける収束の指向性の制御では、サブCPU201は、スイッチ830をオンに設定する。また、サブCPU201は、第1遅延サンプル数が第2遅延サンプル数よりも上記の遅延時間TAに相当する遅延サンプル数SampleA分大きくなるように、第1遅延サンプル数を第1遅延回路851に設定し、第2遅延サンプル数を第2遅延回路852に設定する。ここで、遅延サンプル数SampleAは、サンプリングレートをRate(sample/ms)とすると、 $SampleA = TA \times Rate$ となる。

〔0686〕

サブCPU201は音声データをデータ線921に出力する。データ線921に出力された音声データは、第1遅延回路851に入力され、スイッチ830を介してデータ線922から第2遅延回路852に入力される。

〔0687〕

第2遅延回路852は、入力された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット600は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。また、第1遅延回路851は、入力された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングは、第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間TAに相当する遅延サンプル数SampleA分遅れる。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。この処理により、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音は、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音よりも、遅延時間TA分遅れる。

〔0688〕

[10.2.5.2. 拡散の指向性の制御]

図40(b)を用いて説明したモデルにおける拡散の指向性の制御では、 $R-Z < 0$ の場合、次のようになる。サブCPU201は、スイッチ830をオンに設定する。また、サブCPU201は、第2遅延サンプル数が第1遅延サンプル数よりも上記の遅延時間TB1に相当する遅延サンプル数SampleB1分大きくなるように、第1遅延サンプル数を第1遅延回路851に設定し、第2遅延サンプル数を第2遅延回路852に設定する。ここで、遅延サンプル数SampleB1は、サンプリングレートをRate(sample/ms)とすると、 $SampleB1 = TB1 \times Rate$ となる。

[0689]

サブCPU201は音声データをデータ線921に出力する。データ線921に出力された音声データは、第1遅延回路851に入力され、スイッチ830を介してデータ線922から第2遅延回路852に入力される。

[0690]

第1遅延回路851は、入力された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。また、第2遅延回路852は、入力された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングは、第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間TB1に相当する遅延サンプル数SampleB1分遅れる。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット600は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。この処理により、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音よりも、遅延時間TB1分遅れる。

[0691]

図40(b)を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z > 0$ の場合、次のようになる。サブCPU201は、スイッチ830をオンに設定する。また、サブCPU201は、第1遅延サンプル数が第2遅延サンプル数よりも遅延時間TB2に相当する遅延サンプル数SampleB2分大きくなるように、第1遅延サンプル数を第1遅延回路851に設定し、第2遅延サンプル数を第2遅延回路852に設定する。ここで、遅延サンプル数SampleB2は、サンプリングレートをRate(sample/ms)とすると、 $SampleB2 = TB2 \times Rate$ となる。

[0692]

サブCPU201は音声データをデータ線921に出力する。データ線921に出力された音声データは、第1遅延回路851に入力され、スイッチ830を介してデータ線922から第2遅延回路852に入力される。

[0693]

第2遅延回路852は、入力された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット600は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。また、第1遅延回路851は、入力された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングは、第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間TB2に相当する遅延サンプル数SampleB2分遅れる。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。この処理によ

10

20

30

40

50

り、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音は、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音よりも、遅延時間TB2分遅れる。

【0694】

図40(b)を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z=0$ の場合、次のようになる。サブCPU201は、スイッチ830をオンに設定する。また、サブCPU201は、第1遅延サンプル数を第1遅延回路851に設定し、第1遅延サンプル数と同数の第2遅延サンプル数を第2遅延回路852に設定する。

【0695】

サブCPU201は音声データをデータ線921に出力する。データ線921に出力された音声データは、第1遅延回路851に入力され、スイッチ830を介してデータ線922から第2遅延回路852に入力される。

10

【0696】

第1遅延回路851は、入力された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。また、第2遅延回路852は、入力された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングは、第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングと同じタイミングになる。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット600は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。この処理により、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音と、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音とは、同じタイミングに行われる。

20

【0697】

〔10.2.5.3. 通常の指向性の制御〕

通常の指向性の制御では、サブCPU201はスイッチ830をオフに設定する。サブCPU201は音声データをデータ線921に出力し、データ線921に出力された音声データは第1遅延回路851に入力される。第1遅延回路851は、入力された音声データを遅延させてデータ線923に出力する。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。

30

【0698】

一方で、スイッチ830がオフであるので、第2遅延回路852には音声データが入力されない。これにより、第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されることがない。

【0699】

〔10.3. 第2の遊技機の効果〕

40

上記に説明した第2の遊技機によれば、中心軸450上に第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600とを並べた構造のスピーカ装置400は、複数のスピーカユニットをアレイ状に配置する場合に比べて、第2の遊技機の左右方向のサイズ又は上下方向のサイズの制約を受けにくくなっている。このようなスピーカ装置400を用い、第1音波550と第2音波650とが筐体401の外部の波面合成箇所に同時に到来するように、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングと第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングとを調整するだけの簡単な制御で、スピーカ装置400で所望の指向性を実現できる。

【0700】

特に、第1音波550と第2音波650とが円形状の開口部411の中心軸450上の

50

第1波面合成点P301に同時に到来するように、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングより遅延させるという簡単な制御で、スピーカ装置400で収束の指向性を実現できる。

【0701】

また、第1音波550と第2音波650とが、中心軸450の一の方向から第1開口部分412及び第2開口部分413を見た平面視で第2開口部分413の内周円と外周円との間の中間線よりも外側にある円状をした波面合成線（波面合成線上には、上側第2波面合成点P302A及び下側第2波面合成点P302Bが存在する。）に、同時に到来するように、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングと第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングとを調整するという簡単な制御で、スピーカ装置400で拡散の指向性を実現できる。

【0702】

また、第2スピーカユニット600により第2音波は600が出音されず、第1スピーカユニット500により第1音波550が出音されるようにするという簡単な制御で、スピーカ装置400で通常の指向性を実現できる。

【0703】

また、ボーナス役の当選の示唆演出、AT状態での押し順ナビの演出など、主に第2の遊技機で遊技を行っている遊技者に向けた第1演出の実施に、収束の指向性が利用される。これにより、遊技者が集中して楽しむことを望むと思われる第1演出で、遊技者は、第2の遊技機付近にいる他の人に知られて覗かれるなど邪魔されずに、集中して第1演出を楽しむことができる。

【0704】

また、メダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、AT状態であることの報知演出など、遊技店が第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人にアピールすることを目的とした演出など、主に第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人に向けた第2演出の実施に、拡散の指向性が利用される。これにより、遊技店が第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人にアピールすることを目的とした第2演出の内容を効果的に他の人に伝達でき、遊技店は例えば第2の遊技機の稼働率の向上を期待できる。

【0705】

また、メダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、AT状態であることの報知演出など、第2の遊技機で遊技を行っている遊技者及び第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人などに向けた第3演出の実施に、通常の指向性が利用される。これにより、第2の遊技機付近にいる遊技者を含む人全てに第3演出の内容を伝達できる。

【0706】

〔10.4.第2の遊技機の変形例〕

上記の図36～図43を参照して説明した第2の遊技機では、スピーカ装置400は、図37(a)の収束の指向性、図37(b)の拡散の指向性、図37(c)の拡散の指向性の3つの指向性を実現するとして説明したが、これに限定されるものではない。例えば、スピーカ装置400は、これら3つの指向性の実現に加えて、第1音波550を出音せずに、第2音波650を出音して第2開口部分413から筐体401の外部に出力されるようにし、スピーカ装置400による音波が略ドーナツ状に拡がる指向性を実現するようにしてもよい。また、スピーカ装置400は、これら4つの指向性のうちの一部の指向性を実現するようにしてもよい。

【0707】

また、上記の図39(a)の収束の指向性の制御では、第1波面合成点P301に、第1音波550が上側第2音波651及び下側第2音波652と同時に到来するように、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニ

10

20

30

40

50

ット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングよりも遅延させるとしたが、これに限定されるものではない。例えば、第 1 音波 550 と上側第 2 音波 651 及び下側第 2 音波 652 とが第 1 波面合成点 P301 に同時以外の第 1 時間差内で到来するように、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとを調整するようにしてもよい。なお、第 1 時間差と後述する第 2 時間差は、2 つの音波による音声を人間の聴覚が別の音声と認識しない最大の時間差である。

【0708】

また、上記の図 40 (a) の拡散の指向性の制御では、上側第 2 波面合成点 P302A に、第 1 音波 550 が上側第 2 音波 651 と同時に到来し、下側第 2 波面合成点 P302B に、第 1 音波 550 が下側第 2 音波 652 と同時に到来するように、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとを調整するとしたが、これに限定されるものではない。例えば、第 1 音波 550 と上側第 2 音波 651 とが上側第 2 波面合成点 P302A に同時以外の第 2 時間差内で到来し、第 1 音波 550 と下側第 2 音波 652 とが下側第 2 波面合成点 P302B に同時以外の第 2 時間差内で到来するように、第 1 スピーカユニット 500 による第 1 音波 550 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 600 による第 2 音波 650 の出音タイミングとを調整するようにしてもよい。

【0709】

また、第 2 の遊技機が図 36 のスピーカ装置 400 を複数有する場合に、複数のスピーカ装置 400 を同じ期間に異なる指向性に制御するようにしてもよい。例えば、第 2 の遊技機が図 36 のスピーカ装置 400 を 2 つ有する場合に、一方を収束の指向性に制御し、他方を拡散の指向性に制御するなどである。

【0710】

また、第 2 の遊技機が図 36 のスピーカ装置 400 を複数有する場合に、各スピーカ装置 400 での指向性の制御を、他のスピーカ装置 400 での指向性の制御と独立して行われるようにしてもよい。

【0711】

〔11. 第 3 の遊技機〕

続いて、図 44～図 59 を参照して、パチスロ機 1 の設定変更及び設定確認に関する仕様について、これを「第 3 の遊技機」として説明する。なお、図 44～図 59 の各図の説明にないパチスロ機 1 の構成の全ては、図 1～図 35 の各図で説明された実施形態が適用される。

【0712】

〔11-1. コマンド〕

以下、主制御回路 100 から副制御回路 200 へ送信される初期化コマンド（〔4-9. コマンド〕などで記載されている初期化コマンド）及び周期コマンド（「無操作コマンド」と記載することもある。）について、〔11. 第 3 の遊技機〕の説明に必要な部分を中心に説明し、それ以外の部分については簡単に記載するか説明を省略する。なお、周期コマンド（無操作コマンド）は上記の〔6-2. 定期割込処理〕などでは入力状態コマンドと記載している。

【0713】

〔11-1-1. コマンドの構成〕

主制御回路 100 から副制御回路 200 へ送信される初期化コマンド及び周期コマンド（無操作コマンド）の構成について説明する。

【0714】

〔11-1-1-1. 初期化コマンドの構成〕

主制御回路 100 から副制御回路 200 へ送信される初期化コマンドの構成について図 44 を参照して説明する。

【0715】

10

20

30

40

50

図 4 4 に示すように、初期化コマンドは、データサイズがそれぞれ 1 バイト（8 ビット）であるビット群 D 0 0 ～ D 0 7 を含む計 8 バイトで構成される。ビット群 D 0 0 の種別はコマンドを識別するための「ID」であり、ビット群 D 0 0 には「初期化コマンド ID（0 1 h）」がセットされる。ビット群 D 0 1 の種別は「設定値」であり、ビット群 D 0 1 にはメイン RAM 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）に記憶されている「設定値」（「0」～「5」）がセットされる。ビット群 D 0 2 の種別は初期化コマンドのステータスを示す「ステータス」であり、ビット群 D 0 2 には初期化コマンドのステータスを示す値（「1（0 1 h）」（変更・開始）、「2（0 2 h）」（変更・終了）、「3（0 3 h）」（確認・開始）、「4（0 4 h）」（確認・終了））がセットされる。ビット群 D 0 3 の種別はクリアの種類を示す「クリア種別」であり、ビット群 D 0 3 にはクリアの種類を示す値（「0（0 0 h）」（なし）、「1（0 1 h）」（変更時）、「2（0 2 h）」（RWM 異常時））がセットされる。ビット群 D 0 4、D 0 5 の種別は「未使用」であり、ビット群 D 0 4、D 0 5 には固定値「0 0 h」がセットされる。ビット群 D 0 6 の種別は「遊技状態」であり、ビット群 D 0 6 には「遊技状態」（「通常（0 1 h）」、「BB 中（0 2 h）」、「再遊技（8 0 h）」など）がセットされる。ビット群 D 0 7 の種別は「サム」であり、ビット群 D 0 7 には「ビット群 D 0 0 ～ D 0 6 のチェックコード」（ビット群 D 0 0 ～ D 0 6 の加算結果）がセットされる。なお、加算結果の他に、減算、排他的論理和などの演算結果がセットされるようにしてもよい。

10

【0 7 1 6】

なお、以下では、（1）ビット群 D 0 0 に「初期化コマンド ID（0 1 h）」がセットされ、ビット群 D 0 2 に「1」（変更・開始）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（変更・開始）」と記載し、（2）ビット群 D 0 0 に「初期化コマンド ID（0 1 h）」がセットされ、ビット群 D 0 2 に「2」（変更・終了）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（変更・終了）」と記載し、（3）ビット群 D 0 0 に「初期化コマンド ID（0 1 h）」がセットされ、ビット群 D 0 2 に「3」（確認・開始）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・開始）」と記載し、（4）ビット群 D 0 0 に「初期化コマンド ID（0 1 h）」がセットされ、ビット群 D 0 2 に「4」（確認・終了）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・終了）」と記載する。

20

【0 7 1 7】

また、（1）を第 2 開始コマンド、（2）を第 2 終了コマンド、（3）を第 1 開始コマンド、（4）を第 1 終了コマンドと称する。

30

【0 7 1 8】

さらに、ビット分 D 0 0 を「初期化コマンド ID（0 1 h）」の共通としているが、例えば、ビット群 D 0 0 で分類する方法もある。例えば、「初期化コマンド（変更・開始）」の場合、ビット群 D 0 0 に「設定変更・開始（F 1 h）」、「初期化コマンド（変更・終了）」の場合、ビット群 D 0 0 に「設定変更・終了（F 2 h）」、「初期化コマンド（確認・開始）」の場合、ビット群 D 0 0 に「設定確認・開始（F 3 h）」、「初期化コマンド（確認・終了）」の場合、ビット群 D 0 0 に「設定確認・終了（F 4 h）」とすればよい。

40

【0 7 1 9】

〔1 1 - 1 - 1 - 2 . 周期コマンド（無操作コマンド）の構成〕

主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される周期コマンド（無操作コマンド）の構成について図 4 5 を参照して説明する。

【0 7 2 0】

図 4 5（a）に示すように、周期コマンド（無操作コマンド）は、データサイズがそれぞれ 1 バイト（8 ビット）であるビット群 D 1 0 ～ D 1 7 を含む計 8 バイトで構成される。ビット群 D 1 0 の種別はコマンドを識別するための「ID」であり、ビット群 D 1 0 には「周期コマンド ID（8 0 h）」がセットされる。ビット群 D 1 1 ～ D 1 3 の種別は「入力ポート P 1」～「入力ポート P 3」であり、ビット群 D 1 1 ～ D 1 3 には図 4 5（b

50

）に示す入力ポート割り付け表に従って値がセットされる。ビット群 D 1 4、D 1 5 の種別は「未使用」であり、ビット群 D 1 4、D 1 5 には固定値「00h」がセットされる。ビット群 D 1 6 の種別は「遊技状態」であり、ビット群 D 1 6 には「遊技状態」（「通常」、「B B 中」、「再遊技」など）がセットされる。ビット群 D 1 7 の種別は「サム」であり、ビット群 D 1 7 には「ビット群 D 1 0 ～ D 1 6 のチェックコード」（ビット群 D 1 0 ～ D 1 6 の加算結果）がセットされる。なお、加算結果の他に、減算、排他的論理和などの演算結果がセットされるようにしてもよい。

【0721】

入力ポート P 0 に関する入力ポート割り付け表は、図 4 5（b）に示す通りである。ビット B 7 にはスタートスイッチ 7 S の状態（スタートレバー 7 の操作中のオン状態又はスタートレバー 7 の非操作中のオフ状態）がセットされる。ビット B 6、B 5、B 4 にはストップスイッチ 8 S のうちのストップボタン 8 R に対応するストップスイッチ S W 3 の状態（オン状態又はオフ状態）、ストップボタン 8 C に対応するストップスイッチ S W 2 の状態（オン状態又はオフ状態）、ストップボタン 8 L に対応するストップスイッチ S W 1 の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 3、B 2 にはベットスイッチ 6 S のうちの M A X ベットボタン 6 a に対応する M A X ベットスイッチの状態（オン状態又はオフ状態）、1 ベットボタン 6 b に対応する 1 ベットスイッチの状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 1 には精算スイッチ 9 S の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 0 は未使用のビットである。

【0722】

入力ポート P 1 に関する入力ポート割り付け表は、図 4 5（b）に示す通りである。ビット B 7 ～ B 5 には、リール 3 R，3 C，3 L に対応するインデックスセンサのリールインデックスの検出結果（検出又は未検出）がセットされる。ビット B 4，B 3 には、メダル通過センサ M 1，M 2（不図示）の検出結果（検出又は未検出）がセットされ、ビット B 2 にはメダル通過スイッチ（不図示）の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 1 ～ B 0 は未使用のビットである。

【0723】

入力ポート P 2 に関する入力ポート割り付け表は、図 4 5（b）に示す通りである。ビット B 7 にはドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 6 には設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 5 にはリセットスイッチ 5 3 の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 4 にはメダルの払出を検知する払出通過スイッチ（不図示）の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 3 にはメダル補助収納庫スイッチ 3 3 S の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビット B 2 ～ B 0 は未使用のビットである。

【0724】

なお、図 4 5（b）の入力ポート割り付け表は、そのまま、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0，1（不図示）のビット割り付け表となる。

【0725】

図 4 5 に示す無操作コマンドのデータは、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0，1（不図示）の格納内容などを基に作成される。

【0726】

また、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0，1（不図示）は、図 3 2 の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S 2 0 2）により、入力ポート P 0 ～ P 2 のポート状態が格納される。

【0727】

〔11-1-2. コマンドの送信タイミング〕

主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信されるコマンドの送信タイミングについて図 4 6 を参照して説明する。

【0728】

図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）は、無操作コマンドや初期化コマンドなどの各コマンドのデータ（1コマンド分のデータ）を送信するのに、送信時間T1を要する。この送信時間T1は、1コマンドのデータのビット数及び通信回路（不図示）の送信ボーレート（bps）により定まり、例えば、4.6464msc（ミリ秒）である。

【0729】

図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）は、送信周期T2に基づいてコマンドのデータを副制御回路200へ送信する。この送信周期T2は、送信時間T1と、図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）が通信を行っていないレディ状態に図32の割込みにより実行される定期割込処理の実行回数などから定めることができ、例えば、図32の割込みにより実行される定期割込処理の7回又は8回に一度のタイミングである7.8204msc（ミリ秒）又は8.9376msc（ミリ秒）となる。

【0730】

主制御回路100のメインCPU101は図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）が通信を行っていないレディ状態である場合に、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れも格納されていなければ、メインRAM103の入力ポート格納領域0, 1（不図示）に格納されている格納内容などを基に無操作コマンドのデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインCPU101は、送信周期T2に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンドのデータを副制御回路200へ送信する。

【0731】

また、主制御回路100のメインCPU101は図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）がレディ状態である場合に、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れかが格納されていれば（無操作コマンド以外のコマンドのデータが格納されていれば）、格納されている無操作コマンド以外のコマンドのデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインCPU101は、送信周期T2に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンド以外のコマンドのデータを副制御回路200へ送信する。

【0732】

なお、通信回路（不図示）が通信中であるビジー状態である場合には図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に新たなコマンドのデータが設定されることはない。

【0733】

図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）は、通信方式として、非同期シリアル通信方式を用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、同期シリアル通信方式や、パラレル通信方式を用いることができる。

【0734】

また、初期化コマンドなどのデータは、一旦メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された後に、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納されて副制御回路200に送信される構成とするが、例えば、初期化コマンドなどのデータは、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納することなく、主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に直接格納されて、副制御回路200に送信される

構成としてもよい。

【0735】

〔11-2. 設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）〕

設定用鍵型スイッチ52の状態（オフ状態又はオン状態）について図47を参照して説明する。

【0736】

図47（a）に示す例では、遊技店の係員などが時間TA1に設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ52をオン状態にし、時間TB1に設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ52をオフ状態にする。

【0737】

主制御回路100側において、メインCPU101は、図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）において、設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はオフ状態）をチェックしてチェック結果をメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に反映する。時間TA1での設定用鍵型スイッチ52のオン状態がメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に反映されるタイミングは、図47（b）に示すように、設定用鍵型スイッチ52が実際にオン状態になった後に、割込周期T11で割込む図32の定期割込処理における入力ポートチェック処理（S202）が行われる時間TA2であり、設定用鍵型スイッチ52が実際にオン状態になってから図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）が行われるまでの時間分遅れる。また、時間TB1での設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に反映されるタイミングは、図47（b）に示すように、設定用鍵型スイッチ52が実際にオフ状態になった後に、割込周期T11で割込む図32の定期割込処理における入力ポートチェック処理（S202）が行われる時間TB2であり、設定用鍵型スイッチ52が実際にオフ状態になってから図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）が行われるまでの時間分遅れる。なお、割込周期T11を1.1172msec（ミリ秒）とするが、例えば、上記の〔6-2. 定期割込処理〕で記載した変形例を利用することも可能である。

【0738】

図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、レディ状態である図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータが格納されていれば無操作コマンドのデータよりも優先して格納し、当該通信回路（不図示）は無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータを送信周期T2に基づいて副制御回路200へ送信する。また、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、レディ状態である図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータが格納されていなければメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に格納されている格納内容などを基に設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はオフ状態）を含む無操作コマンドのデータを図3の主制御回路100に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は無操作コマンドのデータを送信周期T2に基づいて副制御回路200へ送信する。

【0739】

副制御回路200のサブCPU201は、主制御回路100から送信される無操作コマンドに含まれる設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はオフ状態）に基づいて、設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はオフ状態）を認識する。サブCPU201は、時間TA2でメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に反映された設定用鍵型スイッチ52のオン状態を、図47（c）に示すように、時間TA2より時間T12分遅れた時間TA3に認識する。また、サブCPU201は、時間TB2でメインRAM103の入力ポート格納領域0，1（不図示）に反映された設定用鍵型スイッチ5

2 のオフ状態を、図 4 7 (c) に示すように、時間 T B 2 より時間 T 1 3 分遅れた時間 T B 3 に認識する。時間 T 1 2、T 1 3 は、送信周期 T 2 (図 4 6 参照) と送信時間 T 1 (図 4 6 参照) とに起因する時間差と、送信周期 T 2 (図 4 6 参照) に基づく送信タイミングと図 3 2 の定期割込処理の割込周期に基づく割込みの実行タイミングとの時間差などに起因する。

【0740】

〔11-3. 設定変更及び設定確認に関する処理〕

以下、主制御回路 100 により実行される設定変更及び設定確認に関する処理について説明する。ここでは、設定変更及び設定確認に関する処理として、第 1 パターンから第 3 パターンの 3 パターンを説明する。

【0741】

図 3 2 の定期割込処理の入力ポートチェック処理 (S 202) 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) 各種センサや各種スイッチ (設定用鍵型スイッチ 52、リセットスイッチ 53、スタートスイッチ 7S、ドア開閉監視スイッチ 56 など) に対応する入力ポートの入力状態 (オン状態又はオフ状態) のチェックを行い、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には、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 0 (不図示) に入力状態の変化の内容を格納し、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 1 (不図示) に入力状態をそのまま格納する。従って、図 3 2 の定期割込処理を 1 回分待つことによって、待った 1 回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ (設定用鍵型スイッチ 52、リセットスイッチ 53、スタートスイッチ 7S、ドア開閉監視スイッチ 56 など) に対応する入力ポートの入力状態 (オン状態又はオフ状態) が入力ポート格納領域 0, 1 (不図示) に反映される。なお、「図 3 2 の定期割込処理を 1 回分待つ」ことを、〔11. 第 3 の遊技機〕の説明では、記載の簡略化のために「1 割込み Wait を行う」と記載する。

【0742】

〔11-3-1. 設定変更及び設定確認に関する処理：第 1 パターン〕

主制御回路 100 により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第 1 パターンについて説明する。第 1 パターンは、設定変更に関する処理 (設定変更処理) と設定確認に関する処理 (設定確認処理) とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア (下ドア機構 DD) の開閉を条件としないものである。

【0743】

〔11-3-1-1. 第 1 パターンの設定変更処理 (設定変更処理 (ドア開閉条件なし))〕

第 1 パターンの設定変更処理 (設定変更処理 (ドア開閉条件なし)) について図 4 8 を参照して説明する。第 3 の遊技機での電源投入時処理は、図 2 4 の電源投入時処理においてステップ S 22 ~ S 27 を図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) を呼び出し、これにより図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) が実行されるようになっている。電源投入時処理において図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) を呼び出すときにメイン RAM 103 の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) を終了して図 4 8 の設定変更処理 (ドア開閉条件なし) の呼び出し元に戻るときにメイン RAM 103 の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【0744】

主制御基板 71 において、主制御回路 100 のメイン CPU 101 は、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 1 (不図示) の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ 52 の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ 52 の状態がオン状態であるか否かを判定する (S 501)。設定用鍵型スイッチ 52 の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ 52 の状態がオフ

10

20

30

40

50

状態であると判定された場合には（S 5 0 1 が N O）、図 4 8 の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【0 7 4 5】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態であると判定された場合には（S 5 0 1 が Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、副制御回路 2 0 0 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（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメイン R A M 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（S 5 0 2）。メイン C P U 1 0 1 は、図 3 2 の定期割込処理の通信データ送信処理（S 2 0 4）において、メイン R A M 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路 2 0 0 へ送信する。

10

【0 7 4 6】

ステップ S 5 0 2 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S 5 0 3）、ステップ S 5 0 4 の処理に進む。メイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、取得した設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、取得した設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ L E D 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン C P U 1 0 1 は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイ以外の 7 セグメントディスプレイは消灯した状態である。

20

【0 7 4 7】

なお、第 3 の遊技機では、表示用の設定値の表示に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイを用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、クレジットランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイを用いるようにしてもよい。

30

【0 7 4 8】

メイン C P U 1 0 1 は 1 割込み W a i t を行い（S 5 0 4）、ステップ S 5 0 5 の処理に進む。

【0 7 4 9】

メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、押しボタン式のリセットスイッチ 5 3 の状態がオン状態であるか否か（オフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（S 5 0 5）。リセットスイッチ 5 3 の状態がオン状態でない（オフ状態からオン状態に変化していない）と判定された場合には（S 5 0 5 が N O）、ステップ S 5 0 8 の処理に進む。

40

【0 7 5 0】

リセットスイッチ 5 3 の状態がオン状態である（オフ状態からオン状態に変化した）と判定された場合には（S 5 0 5 が Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、設定値を更新する設定値更新処理を行う（S 5 0 6）。設定値更新処理では、設定値が「0」の場合には設定値を「1」に、・・・、設定値が「4」の場合には設定値を「5」に、設定値が「5」の場合には設定値を「0」に更新する。なお、この時点では、メイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

50

【0751】

ステップS506の処理に続いて、メインCPU101は、ステップS506で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S507）、ステップS508の処理に進む。更新された後の設定値を表示用の設定値に変換する処理では、更新された後の設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、更新された後の設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、更新された後の設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

10

【0752】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定値の確定操作に対応するスタートスイッチ7Sの状態がオン状態であるか否かを判定する（S508）。スタートスイッチ7Sの状態がオン状態でないと判定された場合には（S508がNO）、ステップS504の処理に戻る。

【0753】

スタートスイッチ7Sの状態がオン状態であると判定された場合には（S508がYES）、メインCPU101は、更新後の設定値（リセットスイッチ53が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ7Sがオン状態になった場合にはステップS503で取得した設定値）をメインRAM103の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（S509）、ステップS510の処理に進む。

20

【0754】

メインCPU101は、図24の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S23）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S510）、ステップS511の処理に進む。設定変更時の初期化処理は、図24の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S23）で説明したように、メインRAM103における指定格納領域のデータをクリアするものであり、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。

30

【0755】

なお、図24の電源投入時処理でメインRAM103のデータに異常があった場合には（S28がNO）、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）及び特定の格納領域（不図示）を除いた、メインRAM103の初期化範囲の全てがクリアされる。例えば、設定値格納領域（不図示）がメインRAM103のアドレスF000Hであり、特定の格納領域（不図示）がメインRAM103のアドレスF001H～F010Hの場合、クリアされる範囲は、メインRAM103のアドレスF011H以降となる。

【0756】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S511）、ステップS512の処理に進む。

40

【0757】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S512）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S512がNO）、ステップS511の処理に戻る。

【0758】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S512がYES）、メインCPU101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（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変

50

更・終了)のデータをメインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納する初期化コマンド(変更・終了)生成格納処理を行う(S513)。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理(S204)において、メインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納された初期化コマンド(変更・終了)のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)に格納し、当該通信回路(不図示)は初期化コマンド(変更・終了)のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

【0759】

ステップS513の処理に続いて、メインCPU101は、遊技結果に応じて払い出されたメダルの払出数を格納するメインRAM103の払出数格納領域(不図示)から払出数取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う(S514)。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理(S205)において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS514の処理の後、図48の設定変更処理(ドア開閉条件なし)を終了して呼び出し元に戻る。

【0760】

[11-3-1-2. 第1パターンの設定確認処理(設定確認処理(ドア開閉条件なし))]

第1パターンの設定確認処理(設定確認処理(ドア開閉条件なし))について図49を参照して説明する。図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)は、1遊技終了後からスタートレバー7の押下条件成立前(ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど)までの間で呼び出されるものである。第3の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理(図25)のメダル投入チェック処理(S46)は、サブルーチンとしての図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)を呼び出し、これにより図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理(S46)において図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)を終了して図49の設定確認処理(ドア開閉条件なし)の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【0761】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0(不図示)の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したか否かを判定する(S551)。ここで、設定用鍵型スイッチ52のオフ状態からオン状態の変化とは、1回前の図32の定期割込処理での設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態で、今回の図32の定期割込処理での割込みでの設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であることを意味し、設定用鍵型スイッチ52に対応する入力ポートの入力状態が設定用鍵型スイッチ52のオフ状態からオン状態に変化するエッジを検出したことを意味する。なお、上述したように、図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理(S202)では、設定用鍵型スイッチ52に対応する入力ポートの入力状態に変化があった場合にはメインRAM103の入力ポート格納領域0(不図示)に入力状態の変化の内容を格納し、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)に入力状態をそのまま格納するので、メインRAM103の入力ポート格納領域0(不図示)に設定用鍵型スイッチ52に対応してオフ状態からオン状態への変化が格納されている場合に、ステップS551の判定ステップでは設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定される。

【0762】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（S551がNO）、図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【0763】

一方、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（S551がYES）、メインCPU101は、副制御回路200に送信する設定確認処理が開始されたことを示す初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（S552）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

10

【0764】

ステップS552の処理に続いて、メインCPU101は、上記のステップS503の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S553）、ステップS554の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

20

【0765】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S554）、ステップS555の処理に進む。

30

【0766】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S555）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S555がNO）、ステップS554の処理に戻る。

【0767】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S555がYES）、メインCPU101は、副制御回路200に送信する設定確認処理が終了したことを示す初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（S556）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

40

【0768】

ステップS556の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（S557）。図32の

50

定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS557の処理の後、図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【0769】

〔11-3-2. 設定変更及び設定確認に関する処理：第2パターン〕

主制御回路100により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第2パターンについて説明する。第2パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構DD）の開閉を条件とするものである。

【0770】

〔11-3-2-1. 第2パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件あり））〕

第2パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件あり））について図50を参照して説明する。第3の遊技機での電源投入時処理は、図24の電源投入時処理においてステップS22～S27を図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。電源投入時処理において図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【0771】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ56の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（S601）。ドア開閉監視スイッチ56がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（S601がNO）、図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0772】

ドア開閉監視スイッチ56がオン状態（開状態）であると判定された場合には（S601がYES）、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定する（S602）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S602がNO）、図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0773】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であると判定された場合には（S602がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（S603）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づ

いて副制御回路 200 へ送信する。

【0774】

ステップ S603 の処理に続いて、メイン CPU101 は、上記のステップ S503 の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メイン RAM103 の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S604）、ステップ S605 の処理に進む。図 32 の定期割込処理の 7 セグ LED 駆動処理（S205）において、メイン CPU101 は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

10

【0775】

メイン CPU101 は 1 割込み Wait を行い（S605）、ステップ S606 の処理に進む。

【0776】

メイン CPU101 は、メイン RAM103 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ 53 の状態がオン状態であるか否かを判定する（S606）。リセットスイッチ 53 の状態がオン状態でないと判定された場合には（S606 が NO）、ステップ S609 の処理に進む。

20

【0777】

リセットスイッチ 53 の状態がオン状態であると判定された場合には（S606 が YES）、メイン CPU101 は、上記のステップ S506 の設定値更新処理と同じである、設定値を更新する設定値更新処理を行い（S607）、ステップ S608 の処理に進む。なお、この時点では、メイン RAM103 の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【0778】

メイン CPU101 は、上記のステップ S507 の設定値表示処理と同じである、ステップ S607 で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S608）、ステップ S609 の処理に進む。図 32 の定期割込処理の 7 セグ LED 駆動処理（S205）において、メイン CPU101 は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

30

【0779】

メイン CPU101 は、メイン RAM103 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ 7S の状態がオン状態であるか否かを判定する（S609）。スタートスイッチ 7S の状態がオン状態でないと判定された場合には（S609 が NO）、ステップ S605 の処理に戻る。

40

【0780】

スタートスイッチ 7S の状態がオン状態であると判定された場合には（S609 が YES）、メイン CPU101 は、更新後の設定値（リセットスイッチ 53 が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ 7S がオン状態になった場合にはステップ S604 で取得した設定値）をメイン RAM103 の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（S610）、ステップ S611 の処理に進む。

【0781】

メイン CPU101 は、図 48 の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の設定変更時の初期化処理（S510）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S611）、ステップ S612 の処理に進む。

50

【0782】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S612）、ステップS613の処理に進む。

【0783】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S613）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S613がNO）、ステップS612の処理に戻る。

【0784】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S613がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（S614）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

【0785】

ステップS614の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（S615）。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS615の処理の後、図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0786】

〔11-3-2-2. 第2パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件あり））〕

第2パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件あり））について図51を参照して説明する。図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）は、1遊技終了後からスタートレバー7の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。第3の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）は、サブルーチンとしての図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（S46）において図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【0787】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（S651）。ステップS651の判定の処理方法は、図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）のステップS551の判定の処理方法と同じである。

【0788】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（S651がNO）、図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0789】

一方、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（S651がYES）、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ56の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（S652）。ドア開閉監視スイッチ56がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（S652がNO）、図51の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

10

【0790】

ドア開閉監視スイッチ56がオン状態（開状態）であると判定された場合には（S652がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（S653）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

20

【0791】

ステップS653の処理に続いて、メインCPU101は、上記のステップS503の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S654）、ステップS655の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

30

【0792】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S655）、ステップS656の処理に進む。

【0793】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S656）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S656がNO）、ステップS655の処理に戻る。

40

【0794】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S656がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（S657）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期

50

に基づいて副制御回路 200 へ送信する。

【0795】

ステップ S 6 5 7 の処理に続いて、メイン CPU 101 は、メイン RAM 103 の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（S 6 5 8）。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ LED 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン CPU 101 は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップ S 6 5 8 の処理の後、図 5 1 の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

10

【0796】

【11-3-3. 設定変更及び設定確認に関する処理：第 3 パターン】

主制御回路 100 により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第 3 パターンについて説明する。第 3 パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構 DD）の開閉を条件とするものである。

【0797】

【11-3-3-1. 第 3 パターンの設定変更・確認処理（設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり））】

20

第 3 パターンの設定変更・確認処理（設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり））について図 5 2 を参照して説明する。

【0798】

第 3 の遊技機での電源投入時処理は、図 2 4 の電源投入時処理においてステップ S 2 2 ～ S 2 7 を図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっていく。電源投入時処理において図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメイン RAM 103 の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメイン RAM 103 の所定の領域から「設定変更」が消去される。

30

【0799】

また、図 5 2 の設定・変更確認処理（ドア開閉条件あり）は、1 遊技終了後からスタートレバー 7 の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。第 3 の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図 2 5）のメダル投入チェック処理（S 4 6）は、サブルーチンとしての図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（S 4 6）において図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメイン RAM 103 の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図 5 2 の設定確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメイン RAM 103 の所定の領域から「設定確認」が消去される。

40

【0800】

主制御基板 71 において、主制御回路 100 のメイン CPU 101 は、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 1（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ 56 の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（S 7 0 1）。ドア開閉監視スイッチ 56 がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（S 7 0 1 が NO）、図 5 2

50

の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0801】

ドア開閉監視スイッチ56がオン状態（開状態）であると判定された場合には（S701がYES）、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定する（S702）。なお、電源投入時処理において図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が呼び出された場合、ステップS702では電源投入時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定することになる。また、メダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）において図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が呼び出された場合、ステップS702では電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否かを判定することになる。

10

【0802】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない（電源投入時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化していない）と判定された場合には（S702がNO）、図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0803】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である（電源投入時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、電源投入後の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化した）と判定された場合には（S702がYES）、メインCPU101は、呼出し元が電源投入時処理であるときには（メインRAM103の所定領域に「設定変更」が格納されているときには）、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納し、呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）であるときには（メインRAM103の所定領域に「設定確認」が格納されているときには）、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始／確認・開始）生成格納処理を行う（S703）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

20

30

【0804】

ステップS703の処理に続いて、メインCPU101は、上記のステップS503の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S704）、ステップS705の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

40

【0805】

メインCPU101は、図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）の呼出し元に基づいて（メインRAM103の所定領域の格納内容に基づいて）、設定変更に関する処理であるか否かを判定する（S705）。設定変更に関する処理でない（呼出し元がメ

50

ダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）である（メインRAM103の所定領域に「設定確認」が格納されている）と判定された場合には（S705がNO）、ステップS713の処理に進む。

【0806】

設定変更に関する処理である（呼出し元が電源投入時処理である（メインRAM103の所定領域に「設定変更」が格納されている）と判定された場合には（S705がYES）、ステップS706の処理に進む。

【0807】

メインCPU101は1割込みWaitを行い（S706）、ステップS707の処理に進む。

【0808】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ53の状態がオン状態であるか否かを判定する（S707）。リセットスイッチ53の状態がオン状態でないと判定された場合には（S707がNO）、ステップS710の処理に進む。

【0809】

リセットスイッチ53の状態がオン状態であると判定された場合には（S707がYES）、メインCPU101は、上記のステップS506の設定値更新処理と同じである、設定値を更新する設定値更新処理を行い（S708）、ステップS709の処理に進む。なお、この時点では、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【0810】

メインCPU101は、上記のステップS507の設定値表示処理と同じである、ステップS708で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S709）、ステップS710の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【0811】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ7Sの状態がオン状態であるか否かを判定する（S710）。スタートスイッチ7Sの状態がオン状態でないと判定された場合には（S710がNO）、ステップS706の処理に戻る。

【0812】

スタートスイッチ7Sの状態がオン状態であると判定された場合には（S710がYES）、メインCPU101は、更新後の設定値（リセットスイッチ53が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ7Sがオン状態になった場合にはステップS704で取得した設定値）をメインRAM103の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（S711）、ステップS712の処理に進む。

【0813】

メインCPU101は、図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の設定変更時の初期化処理（S510）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S712）、ステップS713の処理に進む。

【0814】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S713）、ステップS714の処理に進む。

【0815】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図

10

20

30

40

50

示)の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する(S714)。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には(S714がNO)、ステップS713の処理に戻る。

【0816】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には(S714がYES)、メインCPU101は、呼出し元が電源投入時処理であるときには(メインRAM103の所定領域に「設定変更」が格納されているときには)、初期化コマンド(変更・終了)のデータを生成し、生成した初期化コマンド(変更・終了)のデータをメインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納し、呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理(図25)のメダル投入チェック処理(S46)であるときには(メインRAM103の所定領域に「設定確認」が格納されているときには)、初期化コマンド(確認・終了)のデータを生成し、生成した初期化コマンド(確認・終了)のデータをメインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納する初期化コマンド(変更・終了/確認・終了)生成格納処理を行う(S715)。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理(S204)において、メインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納された初期化コマンド(変更・終了)のデータ又は初期化コマンド(確認・終了)のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)に格納し、当該通信回路(不図示)は初期化コマンド(変更・終了)のデータ又は初期化コマンド(確認・終了)のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

10

20

【0817】

ステップS715の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域(不図示)から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う(S716)。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理(S205)において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS716の処理の後、図52の設定変更・確認処理(ドア開閉条件あり)を終了して呼び出し元に戻る。

【0818】

なお、設定変更に関する処理(設定変更処理)と設定確認に関する処理(設定確認処理)とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア(下ドア機構DD)の開閉を条件としない、設定変更・確認処理(ドア開閉条件なし)であってもよく、この場合、例えば、図52の設定変更・確認処理(ドア開閉条件あり)からステップS701の処理を除いた処理フローを用いることができる。

30

【0819】

また、第3の遊技機では、図32の定期割込処理の入力チェックポート処理(S202)で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域0,1(不図示)に格納し、図48~図52などでは入力ポート格納領域0,1(不図示)の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図48~図52などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図48~図52の1割込みWaitを行わなくてもよくなる。

40

【0820】

また、図50~図52では、ドア開閉監視スイッチ56がドア(下ドア機構DD)の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア(下ドア機構DD)の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図50~図52においてドア開閉監視スイッチ56に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態

50

」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【0821】

〔11-4. メンテナンスに関する処理〕

以下、副制御回路200により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。ここでは、メンテナンスに関する処理として、第1パターンと第2パターンの2パターンを説明する。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が1又は複数の項目の内容の確認や1又は複数の項目の内容の設定を行うことを可能にする処理である。なお、第3の遊技機での「メンテナンスメニュー」は〔8-2. 遊技店側〕のホールメニューに対応する。

【0822】

サブRAM203は揮発性メモリ（DRAMなど）と不揮発性メモリ（SRAM、FRAM（登録商標）など）を含むように構成されている。

【0823】

〔11-4-1. メンテナンスに関する処理：第1パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件なし））〕

副制御回路200により実行されるメンテナンスに関する処理の第1パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件なし））について図53を参照して説明する。図33のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。

【0824】

サブRAM203の不揮発性メモリには、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態を維持するための状態維持フラグが格納されており、状態維持フラグのオン状態が「メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態の維持」である。また、サブRAM203の不揮発性メモリには、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が、主制御回路100側での設定変更に関する処理及び設定確認に関する処理のいずれの処理に対応するかを示すメンテナンス種別フラグが格納されている。

【0825】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されている状態維持フラグにオン状態がセットされているか否かを判定する（S801）。状態維持フラグにオン状態がセットされていると判定された場合には（S801がYES）、ステップS804の処理に進む。ステップS801の判定ステップで「YES」となるのは、状態維持フラグにオン状態がセットされているときに電源がオフになって図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）が途中で終了又は正常に終了しなかった場合に、電源がオンになった後に図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）が再開される場合である。

【0826】

状態維持フラグにオン状態がセットされていないと判定された場合には（S801がNO）、サブCPU201は、初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信したか否かを判定する（S802）。初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないと判定された場合には（S802がNO）、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼出し元に戻る。

【0827】

初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信していると判定された場合には（S802がYES）、サブCPU201は、サブRAM203に格納されている状態維持フラグに「オン状態」をセットし、サブRAM203に格納されているメンテナンス種別に初期化コマンド（変更・開始）を受信していたときには「設定変更」をセットし、初期化コマンド（確認・開始）を受信していたときには「設定確認」をセットし（S803）、ステップS804の処理に進む。

【0828】

10

20

30

40

50

サブCPU201は、メンテナンスメニュー画面（第3の遊技機では、図55（a）に示すメンテナンスメニュートップ画面）をサブ表示装置220に表示し（S804）、ステップS805の処理に進む。

【0829】

サブCPU201は、主制御回路100から受信した無操作コマンドにおけるビット群D11（入力ポートP0）のビットB7（図45参照）にスタートスイッチ7Sのオン状態がセットされているか否かを判定する（S805）。当該ビット群D11（入力ポートP0）のビットB7にスタートスイッチ7Sのオン状態がセットされていると判定された場合には（S805がYES）ステップS807の処理に進み、一方、当該ビット群D11（入力ポートP0）のビットB7にスタートスイッチ7Sのオン状態がセットされていないと判定された場合には（S805がNO）ステップS806の処理に進む。

10

【0830】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されているメンテナンス種別フラグに「設定確認」がセットされているか否かを判定する（S806）。メンテナンス種別フラグに「設定確認」がセットされていると判定された場合には（S806がYES）、ステップS807の処理に進み、一方、メンテナンス種別に「設定確認」がセットされていない、つまり、「設定変更」がセットされていると判定された場合には（S806がNO）、ステップS808の処理に進む。

【0831】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されている状態維持フラグにオフ状態をセットし（S807）、ステップS808の処理に進む。なお、ステップS805がYES、及び、ステップS807は、主制御回路100側の設定変更に対応して実行される図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、後述のステップS812でスタートレバー7が操作されたこと（スタートスイッチ7Sがオン状態になったこと）をステップS812の「YES」となる条件の一つとするものである。また、ステップS805のNO、ステップS806がYES、及び、ステップS807は、主制御回路100側の設定確認に対応して実行される図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、メインCPU101側での設定確認に関する処理ではスタートレバー7の操作が条件とならないので、後述のステップS812でスタートレバー7が操作されたこと（スタートスイッチ7Sがオン状態になったこと）をステップS812の「YES」となる条件の一つとしないようにするものである。

20

30

【0832】

サブCPU201は、メンテナンスメニュー画面（図55（a）に示すメンテナンスメニュートップ画面など）、並びに、メンテナンスメニュー画面の項目に対応した内容確認用の画面（図55（b）～（d）に示すトータルメダル情報画面、設定変更・確認履歴画面、エラー情報履歴画面など）及び内容設定用の画面（時刻設定用の画面など）などの画面（以下、適宜、「項目画面」と記載する。）のうちのサブ表示装置220に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部22を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する（S808）。係員による操作が行われていないと判定された場合には（S808がNO）、ステップS811の処理に進む。

40

【0833】

なお、第3の遊技機では、メンテナンスメニュー画面や項目画面に対する係員による操作にタッチパネルを用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、操作キー（十字キー及びエンターキー）、PUSHボタン、CHANCEボタンを用いるようにしたり、ストップボタン8L、8C、8Rを用いるようにしたりしてもよい。

【0834】

係員による操作が行われたと判定された場合には（S808がYES）、サブCPU201は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（S809）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置220に表示する操作別画面表示処理を行い（S810）、ステップS811の処理に進む。

50

【0835】

サブCPU201は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（S811）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（S811がYES）、ステップS813の処理に進む。

【0836】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（S811がNO）、サブCPU201は、サブRAM203に格納されている状態維持フラグにオフ状態がセットされており、且つ、主制御回路100から受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされているか否かを判定する（S812）。なお、ステップS812の条件は、第3の遊技機が主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第3の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【0837】

状態維持フラグにオフ状態がセットされ、且つ、当該ビット群D13のビットB6に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされていると判定された場合には（S812がYES）、ステップS813の処理に進む。一方、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群D13のビットB6に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされていないと判定された場合には（S812がNO）、ステップS805の処理に戻る。なお、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群D13のビットB6に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされていないと判定された場合に（S812がNO）、ステップS804の処理に戻るにしてもよい。

【0838】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されたメンテナンス種別の初期化を行ったり、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置220に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置220に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（S813）、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼出し元に戻る。

【0839】

ステップS811のYES及びステップS813は、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信して行われる通常のメンテナンス終了処理である。

【0840】

また、ステップS811のNO、ステップS812のYES及びステップS813は、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信していないが、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第3の遊技機がある場合に行われる、通信異常などの何らかの異常の発生により初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなかったと想定される場合の異常対策用のメンテナンス終了処理である。

【0841】

なお、メインCPU101側で設定確認に関する処理が行われている場合、ステップS811の判定ステップで初期化コマンド（確認・終了）を受信していないと判定された場合には（S811がNO）、ステップS812の判定ステップで、メインCPU101側での設定確認に関する処理ではスタートレバー7の操作は無関係なので、サブCPU201は、主制御回路100から受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされているか否かを判定し、オフ状態がセットされていると判定された場合には（S812が

YES) ステップ S 8 1 3 の処理に進み、オフ状態がセットされていないと判定された場合には (S 8 1 2 が YES) ステップ S 8 0 5 に戻るようにしてもよい。

【0842】

[11-4-2. メンテナンスに関する処理：第2パターン (メンテナンス処理 (ドア開閉条件あり))]

副制御回路 200 により実行されるメンテナンスに関する処理の第2パターン (メンテナンス処理 (ドア開閉条件あり)) について図 5 4 を参照して説明する。図 3 3 のサブ側制御処理 (概要) は、サブルーチンとしての図 5 4 のメンテナンス処理 (ドア開閉条件あり) を呼び出し、これにより図 5 4 のメンテナンス処理 (ドア開閉条件あり) が実行されるようになっている。

【0843】

サブ CPU 201 は、初期化コマンド (変更・開始) 及び初期化コマンド (確認・開始) の何れかを受信したか否かを判定する (S 8 5 1)。初期化コマンド (変更・開始) 及び初期化コマンド (確認・開始) の何れも受信していないと判定された場合には (S 8 5 1 が NO)、図 5 4 のメンテナンス処理 (ドア開閉条件あり) を終了して呼出し元に戻る。

【0844】

初期化コマンド (変更・開始) 及び初期化コマンド (確認・開始) の何れかを受信していると判定された場合には (S 8 5 1 が YES)、サブ CPU 201 は、メンテナンスメニュー画面 (第3の遊技機では、図 5 5 (a) に示すメンテナンスメニュートップ画面) をサブ表示装置 220 に表示し (S 8 5 2)、ステップ S 8 5 3 の処理に進む。

【0845】

サブ CPU 201 は、主制御回路 100 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3 (入力ポート P 2) のビット B 7 (図 4 5 参照) にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態 (閉状態) がセットされており、且つ、主制御回路 100 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3 (入力ポート P 2) のビット B 6 (図 4 5 参照) に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされているか否かを判定する (S 8 5 3)。なお、ステップ S 8 5 3 の条件は、第3の遊技機が主制御回路 100 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第3の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【0846】

なお、ドア (下ドア機構 DD) の開閉状態の判定に、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に接続された 2 4 h ドア監視ユニット 6 1 を用いるようにしてもよい。

【0847】

当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態 (閉状態) がセットされており、且つ、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていると判定された場合には (S 8 5 3 が YES)、ステップ S 8 5 2 の処理に戻る。なお、ステップ S 8 5 3 が YES の場合、ステップ S 8 5 2 及びステップ S 8 5 3 の処理が繰り返し行われ、ステップ S 8 5 3 が NO とならず、メンテナンスメニュートップ画面から項目画面に遷移することはない。一方、当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態 (閉状態) がセットされていない、又は、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていないと判定された場合には (S 8 5 3 が NO)、ステップ S 8 5 4 の処理に進む。

【0848】

サブ CPU 201 は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置 220 に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部 22 を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する (S 8 5 4)。操作が行われていないと判定された場合には (S 8 5 4 が NO)、ステップ S 8 5 7 の処理に進む。

10

20

30

40

50

【0849】

係員による操作が行われたと判定された場合には（S854がYES）、サブCPU201は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（S855）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置220に表示する操作別画面表示処理を行い（S856）、ステップS857の処理に進む。

【0850】

サブCPU201は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（S857）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（S857がNO）、ステップS853の処理に戻る。

10

【0851】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（S857がYES）、サブCPU201は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置220に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置220に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（S858）、図54のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼出し元に戻る。

【0852】

ステップS857のYES及びステップS858は、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信して行われる通常のメンテナンス終了処理である。

20

【0853】

また、ステップS853のYES、ステップS852は、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信していないが、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第3の遊技機がある場合に行われる、通信異常などの何らかの異常の発生により初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなかったと想定される場合の異常対策用の処理である。

30

【0854】

〔11-4-3. メンテナンス処理中の表示画面〕

図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップS804及びステップS808～S10及び図54のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップS852及びステップS854～S856においてサブ表示装置220に表示されるメンテナンスメニュー画面及び項目画面について図55を参照して説明する。

【0855】

設定変更操作（設定用鍵型スイッチ52をオン状態で電源を投入する操作）又は設定確認操作（電源が投入されている状態で設定用鍵型スイッチ52をオン状態にする操作）が行われた場合、つまり、副制御回路200が初期化コマンド（変更・開始）又は初期化コマンド（確認・開始）を受信した場合、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップS804又は図54のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップS852において、図55（a）のメンテナンスメニュートップ画面が表示される。

40

【0856】

図55（a）のメンテナンスメニュートップ画面を含むメンテナンスメニュー画面は、メンテナンスに関わる項目（遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目など）を表示するメニュー画面である。遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目には、「トータルメダル情報」、「設定変更・確認履歴」、「エラー情報履歴」、「監視履歴」などがある。また、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目には、「時刻設定」、「警告設定」、「省電力モード設定」、「打ち止め設定」

50

、「自動精算設定」などがある。

【0857】

メンテナンスメニュートップ画面には、図55(a)に示すように、現在の「年／月／日／（曜日） 時：分」を示す現在日時情報A11が表示される。現在日時情報A11は、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）中であることが分かるように、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）以外で呼び出されて表示されるときに表示色（例えば、白色、黒色）とは異なる表示色（例えば、赤色）で表示される。なお、後述する図56から図58の処理においてエラー状態フラグにエラー情報がセットされている場合には、現在日時情報A11を、エラー状態フラグにエラー情報がセットされていることが分かるように、他と異なる表示色で表示するようにしてもよい。

10

【0858】

メンテナンスメニュートップ画面には、図55(a)に示すように、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目である「時刻設定」A12が表示され、遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目である「トータルメダル情報」A13、「設定変更・確認履歴」A14、「エラー情報履歴」A15、「監視履歴」A16が表示され、「次へ」A17が表示される。係員がタッチパネル上で「時刻設定」A12をタッチすると時刻設定用の時刻設定画面（不図示）が表示され、「トータルメダル情報」A13をタッチすると図55(b)のトータルメダル情報画面が表示され、「設定変更・確認履歴」A14をタッチすると図55(c)の設定変更・確認履歴画面が表示され、「エラー情報履歴」A15をタッチすると図55(d)のエラー情報履歴画面が表示され、「監視履歴」A16をタッチすると監視履歴画面（不図示）が表示される。また、係員がタッチパネル上で「次へ」A17をタッチすると、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る他の項目や遊技店側の係員が内容の確認を行い得る他の項目が表示されるメンテナンスメニュー画面（不図示）が表示される。

20

【0859】

トータルメダル情報画面には、図55(b)に示すように、「総ゲーム数」、「総投入枚数」、「総払出枚数」、「差枚数」及び「出玉率」を含む「トータルメダル情報」A21が表示される。「トータルメダル情報」A21に含まれる「総ゲーム数」、「総投入枚数」及び「総払出枚数」には、サブRAM203に格納されている総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数が表示され、「トータルメダル情報」A21に含まれる「差枚数」及び「出玉率」には、トータルメダル情報画面の表示時にサブRAM203に格納されている総投入枚数と総払出枚数とを用いて算出される差枚数及び出玉率が表示される。なお、総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数を電源がオフになった後も保存できるようにサブRAM203の不揮発性メモリに格納される。

30

【0860】

なお、単位遊技の開始時（スタートレバー7の操作時）に、例えば、主制御回路100からスタートコマンドを受信したときに、総ゲーム数を算出してサブRAM203に格納する。単位遊技のベット時に、例えば、主制御回路100からメダル投入コマンド（ベット数などを特定可能なパラメータ含む。）を受信したときに、総投入枚数を算出してサブRAM203に格納する。総払出枚数は単位遊技の終了時に、例えば、主制御回路100から入賞作動コマンド（表示役の種類や付与される特典の内容などを特定可能なパラメータ含む。）を受信したときに、総払出枚数を算出してサブRAM203に格納する。

40

【0861】

トータルメダル情報画面には、図55(b)に示すように、「戻る」A22が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」A22をタッチすると図55(a)のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【0862】

トータルメダル情報画面には、図55(b)に示すように、「データ クリア」A23が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ クリア」A23をタッチするとサブRAM203に格納されている総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数がクリア（消去

50

）される。

【0863】

なお、トータルメダル情報画面を表示するときに差枚数と出玉率とを算出する代わりに、例えば単位遊技の終了時にサブRAM203に格納されている総投入枚数と総払出枚数とから差枚数と出玉率とを算出して算出した差枚数と出玉率とをサブRAM203に格納して、「トータルメダル情報」A21に含まれる「差枚数」及び「出玉率」にサブRAM203に格納されている差枚数及び出玉率が表示されるようにしてもよい。この場合には、差枚数及び出玉率を電源がオフになった後も保存できるようにサブRAM203の不揮発性メモリに格納し、係員により「データ クリア」A23がタッチされるとサブRAM203に格納されている差枚数及び出玉率がクリア（消去）されるようにする。

10

【0864】

設定変更・確認履歴画面には、図55（c）に示すように、「No」、「設定変更・確認日時」、「操作」及び「設定」を含む「設定変更・確認履歴」A31が表示される。「設定変更・確認履歴」A31には、サブRAM203に格納されている5件分の設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）が表示される。「設定変更・確認履歴」A31の「設定変更・確認日時」、「操作」及び「設定」には、設定変更・確認情報に含まれる設定変更・確認日時、操作内容及び設定値が表示される。なお、設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）を電源がオフになった後も保存できるようにサブRAM203の不揮発性メモリに格納される。また、サブRAM203に格納される設定変更・確認情報の最大数は設定変更・確認情報のデータサイズとサブRAM203の設定変更・確認情報を格納する領域の容量に応じて定まり、例えば150である。

20

【0865】

設定変更・確認情報に含まれる設定変更・確認日時は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信した時刻（受信時にRTC（リアルタイムクロック）から取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））である。

【0866】

設定変更・確認情報に含まれる設定値は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）のビット群D01にセットされた設定値（「0」～「5」）である。「設定変更・確認履歴」A31の「設定」には、設定変更・確認情報に含まれる設定値が「0」である場合には「1」が表示され、「1」である場合には「2」が表示され、・・・、「5」である場合には「6」が表示される。このように、「設定変更・確認履歴」A31の「設定」に表示される設定値は、主制御回路100側で払出数ランプに表示される設定値に揃えている。

30

【0867】

設定変更・確認情報に含まれる操作内容は、「変更」、「確認」、「閲覧」の何れかである。「変更」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー7が操作されるまでに（ビット群D11のビットB7にスタートスイッチ7Sのオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、少なくとも1回はリセットスイッチ53がオン状態になった場合に（少なくとも1回はビット群D13のビットB5にリセットスイッチ53のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信した場合に）格納される。「閲覧」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー7が操作されるまでに（ビット群D11のビットB7にスタートスイッチ7Sのオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、1回もリセットスイッチ53がオン状態にならなかった場合に（1回もビット群D13のビットB5にリセットスイッチ53のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信しなかった場合に）格納される。「確認」は、設定変更に関する処理が行われた場合に格納される。

40

【0868】

設定変更・確認履歴画面には、図55（c）に示すように、「前ページ」A32及び「

50

次ページ」A 3 3が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」A 3 2をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の前の5件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」A 3 1に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」A 3 3をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の次の5件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」A 3 1に表示される。

【0 8 6 9】

設定変更・確認履歴画面には、図5 5（c）に示すように、「戻る」A 3 4が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」A 3 4をタッチすると図5 5（a）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【0 8 7 0】

設定変更・確認履歴画面には、図5 5（c）に示すように、「データ クリア」A 3 5が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ クリア」A 3 5をタッチするとサブRAM 2 0 3に格納されている設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）がクリア（消去）される。

【0 8 7 1】

エラー情報履歴画面には、図5 5（d）に示すように、「No」、「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」を含む「エラー情報履歴」A 4 1が表示される。「エラー情報履歴」A 4 1には、サブRAM 2 0 3に格納されている5件分のエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）が表示される。「エラー情報履歴」A 4 1の「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」には、エラー情報に含まれるエラー内容、発生日時及び解除日時が表示される。なお、エラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）を電源がオフになった後も保存できるようにサブRAM 2 0 3の不揮発性メモリに格納される。また、サブRAM 2 0 3に格納されるエラー情報の最大数はエラー情報のデータサイズとサブRAM 2 0 3のエラー情報を格納する領域の容量に応じて定まり、例えば1 5 0である。

【0 8 7 2】

エラー情報に含まれるエラー内容は発生したエラーに割り当てたエラーコードである。

【0 8 7 3】

エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、主制御基板7 1側のエラーの場合には、次の日時である。主制御基板7 1側でエラーが発生した場合にはエラー内容を特定可能なエラーコマンドが主制御回路1 0 0から副制御回路2 0 0へ送信される。エラーが解除された場合にもエラーコマンドが主制御回路1 0 0から副制御回路2 0 0され、主制御基板7 1側では複数のエラーが同時に発生することはなく、サブCPU 2 0 1は発生中のエラーを認識しているためどのエラーが解除されたか分かる。エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、エラーの発生に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））及びエラーの解除に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））である。また、エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、副制御基板7 2側のエラーの場合には、例えば後述する図5 6～図5 8で検知されるエラーの場合には、エラーがサブ表示装置2 2 0に表示される開始時刻（開始時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））及びエラーを解除した時刻（解除時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））である。

【0 8 7 4】

エラー情報履歴画面には、図5 5（d）に示すように、「前ページ」A 4 2及び「次ページ」A 4 3が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」A 4 2をタッチすると現在表示されているエラー情報の前の5件分のエラー情報が「エラー情報履歴」A 4 1に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」A 4 3をタッチすると現在表示されているエラー情報の次の5件分のエラー情報が「エラー情報履歴」A 4 1に表示される。

【0 8 7 5】

10

20

30

40

50

エラー情報履歴画面には、図 5 5 (d) に示すように、「戻る」 A 4 4 が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」 A 4 4 をタッチすると図 4 7 (a) のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【 0 8 7 6 】

エラー情報履歴画面には、図 5 5 (d) に示すように、「データ クリア」 A 4 5 が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ クリア」 A 4 5 をタッチするとサブ R A M 2 0 3 に格納されているエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時を含む。）がクリア（消去）される。

【 0 8 7 7 】

〔 1 1 - 5 . 設定変更及び確認に関するエラーの検出処理〕

以下、副制御回路 2 0 0 により実行される設定変更及び確認に関するエラーの検出処理について説明する。

【 0 8 7 8 】

〔 1 1 - 5 - 1 . 設定変更・確認エラー検出処理〕

副制御回路 2 0 0 により実行される設定変更・確認エラー検出処理について図 5 6 を参照して説明する。設定変更・確認エラー検出処理は、一定周期（例えば、1 周期が 2 m s e c（ミリ秒）～1 0 m s e c（ミリ秒）の間の何れかの時間）の割込処理で読みだされて設定変更及び確認に関するエラーを常時検出する処理である。

【 0 8 7 9 】

サブ C P U 2 0 1 は、図 5 7 を用いて後述する設定キー情報生成処理を行い（ S 9 0 1 ）、ステップ S 9 0 2 の処理に進む。

【 0 8 8 0 】

サブ C P U 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされているか否かを判定する（ S 9 0 2 ）。当該ビット群 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされていないと判定された場合には（ S 9 0 2 が N O ）、図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。一方、当該ビット群 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされていると判定された場合には（ S 9 0 2 が Y E S ）、ステップ S 9 0 3 の処理に進む。

【 0 8 8 1 】

サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されている O N エッジフラグにオン状態がセットされているか否かを判定する（ S 9 0 3 ）。なお、 O N エッジフラグにオン状態は、今回の設定変更・確認エラー検出処理（図 5 6）の設定キー情報作成処理（ S 9 0 1 ）で設定用鍵型スイッチ 5 2 のオンエッジを検出した（電源投入時に設定用鍵型スイッチ 5 2 がオン状態であることを検出した、又は、電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 がオフ状態からオン状態に変化したこと検出した）ことを示す。なお、 O N エッジフラグは例えばサブ R A M 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

【 0 8 8 2 】

O N エッジフラグにオン状態がセットされていると判定された場合には（ S 9 0 3 が Y E S ）、設定キーに関する（設定用鍵型スイッチ 5 2 に関する）エラーの確認及びエラー確認したエラー情報の設定を行うために、ステップ S 9 0 5 の処理に進む。一方、 O N エッジフラグにオン状態がセットされていないと判定された場合には（ S 9 0 3 が N O ）、以前のステップ S 9 0 3 が「 Y E S 」で行われた S 9 0 5 ～ S 9 1 3 で設定されたエラー情報を報知するために、ステップ S 9 0 4 の処理に進む。

【 0 8 8 3 】

ステップ S 9 0 4 において、サブ C P U 2 0 1 は、図 5 8 を用いて後述する設定エラー報知処理を行い（ S 9 0 4 ）、図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。

【 0 8 8 4 】

ステップ S 9 0 5 において、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されている

10

20

30

40

50

エラー状態フラグをクリアし（エラー未登録状態にし）（S 9 0 5）、ステップ S 9 0 6 の処理に進む。なお、エラー状態フラグは例えばサブ R A M 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

【0 8 8 5】

サブ C P U 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 7（図 4 5 参照）にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされているか否かを判定する（S 9 0 6）。

【0 8 8 6】

なお、ドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の判定に、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に接続された 2 4 h ドア監視ユニット 6 1 を用いるようにしてもよい。

【0 8 8 7】

当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされていると判定された場合には（S 9 0 6 が Y E S）、ステップ S 9 0 7 の処理に進む。一方、当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされていないと判定された場合には（S 9 0 6 が N O）、ステップ S 9 1 0 の処理に進む。

【0 8 8 8】

ステップ S 9 0 7 において、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 7）。なお、設定キー操作フラグは例えばサブ R A M 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

【0 8 8 9】

設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていると判定された場合には（S 9 0 7 が Y E S）、ドア（下ドア機構 D D）が閉状態で電源投入時の設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブ C P U 2 0 1 はサブ R A M 2 0 3 に格納されているエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定変更操作エラー」をセットし（S 9 0 8）、ステップ S 9 1 4 の処理に進む。

【0 8 9 0】

一方、設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていない、つまり、「確認操作」がセットされていると判定された場合には（S 9 0 7 が N O）、ドア（下ドア機構 D D）が閉状態で電源投入後の設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態への変化を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定キーエラー」をセットし（S 9 0 9）、ステップ S 9 1 4 の処理に進む。

【0 8 9 1】

ステップ S 9 1 0 において、初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないか否かを判定する（S 9 1 0）。初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信したと判定された場合には（S 9 1 0 が N O）、ステップ S 9 1 4 の処理に進む。

【0 8 9 2】

初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないと判定された場合には（S 9 1 0 が Y E S）、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 1 1）。

【0 8 9 3】

設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていると判定された場合には（S 9 1 1 が Y E S）、初期化コマンド（変更・開始）を受信していない状態で電源投入時の設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知

10

20

30

40

50

したので、サブCPU201は、サブRAM203に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「現在設定変更不可エラー」をセットし（S912）、ステップS914の処理に進む。

【0894】

一方、設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていない、つまり、「確認操作」がセットされていると判定された場合には（S911がNO）、初期化コマンド（変更・開始）を受信していない状態で電源投入後の設定用鍵型スイッチ52のオン状態への変化を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブCPU201は、サブRAM203に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定確認エラー」をセットし（S913）、ステップS914の処理に進む。

10

【0895】

ステップS914において、サブCPU201はONエッジフラグにオフをセットし（S914）、図56の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。

【0896】

〔11-5-1-1. 設定キー情報作成処理〕

図56の設定変更・確認エラー検出処理における設定キー情報作成処理（S901）について図57を参照して説明する。

【0897】

サブCPU201は、主制御回路100から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオン状態がセットされているか否かを判定する（S951）。

20

【0898】

主制御回路100から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオン状態がセットされていると判定された場合には（S951がYES）、ステップS953の処理に進む。一方、主制御回路100から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオン状態がセットされていると判定されなかった場合には（S951がNO）、ステップS952の処理に進む。

30

【0899】

ステップS952において、サブCPU201は、連続して受信した2つの無操作コマンドのペアにおいて、先に受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオフ状態がセットされ、後に受信した無操作コマンドにおけるビット群D13（入力ポートP2）のビットB6（図45参照）に設定用鍵型スイッチ52のオン状態がセットされているか否か（設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（S952）。

【0900】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定された場合には（S952がYES）、ステップS953の処理に進む。一方、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定されなかった場合には（S952がNO）、図57の設定キー情報作成処理を終了して図56の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

40

【0901】

ステップS953において、サブCPU201は、サブRAM203に格納されているONエッジフラグにオン状態をセットし（S953）、ステップS954の処理に進む。

【0902】

サブCPU201は、主制御回路100から電源投入後に送信される無操作コマンドを

50

初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされているか否かを判定する（S 9 5 4）。

【0903】

主制御回路 1 0 0 から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされていると判定された場合には（S 9 5 4 が Y E S）、ステップ S 9 5 5 の処理に進む。一方、主制御回路 1 0 0 から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用

10

【0904】

ステップ S 9 5 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」をセットし（S 9 5 5）、図 5 7 の設定キー情報作成処理を終了して図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【0905】

ステップ S 9 5 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、連続して受信した 2 回分の無操作コマンドにおいて、先に受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされ、後に受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされているか否か（設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（S 9 5 6）。

20

【0906】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定された場合には（S 9 5 6 が Y E S）、ステップ S 9 5 7 の処理に進む。一方、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定されなかった場合には（S 9 5 6 が N O）、図 5 7 の設定キー情報作成処理を終了して図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【0907】

ステップ S 9 5 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に格納されている設定キー操作フラグに「確認操作」をセットし（S 9 5 7）、図 5 7 の設定キー情報作成処理を終了して図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

30

【0908】

〔11-5-1-2. 設定エラー報知処理〕

図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理における設定エラー報知処理（S 9 0 4）について図 5 8 を参照して説明する。

【0909】

サブ CPU 2 0 1 は、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態で予め定められた時間（第 3 の遊技機では、2 秒とするが、これに限定されるものではない。）以上経過したか否かを判定する（S 9 7 1）。設定変更に関しては、電源が投入されて最初に受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされており、且つ、電源が投入されて最初に無操作コマンドを受信してから 2 秒以上経過するまでの間に受信する各無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされている場合に、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態で 2 秒以上経過したと判定される。また、設定変更に関しては、図 5 7 の設定キー情報作成処理のステップ S 9 5 3 で ON エッジフラグにオン状態がセットされてから 2 秒以上経過するまでの間に受信する各無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされている

40

50

場合に、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態で2秒以上経過したと判定される。なお、2秒以上の時間の計測に、一定周期で送られてくる無操作コマンドの受信回数に基づく計測、サブCPU201のソフトタイマによる計測、一定周期で行われる設定変更・確認エラー検出処理（図56）の実行回数に基づく計測などを用いることができる。

【0910】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態で2秒以上経過していないと判定された場合には（S971がNO）、図58の設定エラー報知処理を終了して図56の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【0911】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態で2秒以上経過したと判定された場合には（S971がYES）、サブCPU201は、サブRAM203に格納されているエラー状態フラグにエラー情報（「設定変更操作エラー」、「設定キーエラー」、「現在設定変更不可エラー」、「設定確認エラー」）がセットされているか否かを判定する（S972）。エラー状態フラグにエラー情報がセットされていないと判定された場合には（S972がNO）、図58の設定エラー報知処理を終了して図56の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【0912】

エラー状態フラグにエラー情報がセットされていると判定された場合には（S972がYES）、サブCPU201は、エラー状態フラグにセットされているエラー情報を報知するための図59に示す設定操作異常のエラー画面をサブ表示装置220に表示し（S973）、ステップS974の処理に進む。

【0913】

設定操作異常のエラー画面には、図59に示すように、「係員をお呼びください。」A51、及び、「エラー状態フラグの内容」A52が表示される。「エラー状態フラグの内容」にはエラー状態フラグにセットされているエラー情報（「設定変更操作エラー」、「設定キーエラー」、「現在設定変更不可エラー」、「設定確認エラー」）が表示される。

【0914】

なお、設定操作異常のエラー画面は、設定操作系エラー専用の異常報知（警告）画面であり、通常エラーの異常報知（警告）画面とは異なる。通常エラーの場合、副制御基板72側での表示だけではなく、主制御基板71側でもエラーの発生と発生中のエラーを表すコードを表示し、主制御基板71側でのエラーであれば、払出数ランプ（情報表示装置14）にコードを表示し、副制御基板72側の演出用のランプ・LED類（上部ランプ23等）をエラー発生中を意味する発光パターンで発光させ、スピーカ35a, 35bからエラー発生用のエラー音を出音する。一方で、設定操作異常のエラー画面は、払出数ランプの表示がないなど主制御基板71側での表示はなく、副制御基板72側での演出用のランプ・LED類（上部ランプ23等）の発光やスピーカ35a, 35bの音声出力もない。なお、副制御基板72側で演出用のランプ・LED類（上部ランプ23等）を通常エラーと同じ発光パターンで発光させ、スピーカ35a, 35bから同じエラー音を出音するようにしてもよいし、演出用のランプ・LED類（上部ランプ23等）を専用の発光パターンで発光させ、スピーカ35a, 35bから専用のエラー音を出力するようにしてもよい。

【0915】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されているエラー情報履歴（図55（d）に示すエラー情報履歴画面のエラー情報履歴A41に表示される内容）に、エラー状態フラグにセットされたエラー情報と当該エラー情報の表示開始時刻（開始時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：yy yy/mm/dd hh/mm/ss））とを対応付けて登録し（S974）、図58の設定エラー報知処理を終了して図56の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【0916】

10

20

30

40

50

なお、図 5 4 及び図 5 6 では、ドア開閉監視スイッチ 5 6 がドア（下ドア機構 D D）の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア（下ドア機構 D D）の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図 4 6 及び図 5 6 においてドア開閉監視スイッチ 5 6 に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【0917】

〔11-6. 効果〕

〔11-6-1. メンテナンス処理（ドア開閉条件あり）の効果〕

図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）によれば、主制御基板 7 1 の主制御回路 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 側での設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了により、副制御基板 7 2 の副制御回路 2 0 0 のサブ CPU 2 0 1 側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了するので、設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを防止できる。

10

【0918】

ところで、サブ CPU 2 0 1 が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板 7 1 側から送信された初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できない場合、何らの対策も施さなければ、サブ CPU 2 0 1 はメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして、メンテナンス処理を終了することができない。このように、メイン CPU 1 0 1 が設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後も項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを行うことが可能になるという問題が発生する。図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）では、所定の事象（第 3 の遊技機では、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第 3 の遊技機になっている状況）を、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態である状況とし、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるかを判定し（S 8 5 2）、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であれば（S 8 5 3 が YES）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（S 8 5 2）、ステップ S 8 5 2、ステップ S 8 5 3、ステップ S 8 5 3 が「YES」を繰り返す。これにより、メンテナンスメニュートップ画面での操作を受け付けなくなり（操作を無効にし）、サブ CPU 2 0 1 が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板 7 1 側から初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなくとも、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを回避可能にすることができる。

20

30

【0919】

なお、所定の事象は、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第 3 の遊技機になっている状況であれば、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態である状況以外の第 3 の遊技機の状況であってもよい。

40

【0920】

また、サブ CPU 2 0 1 は、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるかを判定し（S 8 5 2）、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 がオフ状態であると判定すれば（S 8 5 3 が YES）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（S 8 5 2）、ステップ S 8 5 2、ステップ S 8 5 3、ステップ S 8 5 3 が「YES」を繰り返すという簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な開

50

覧や項目画面の内容の不正な設定を防止できる。

【0921】

また、サブCPU201が、ドア（下ドア機構DD）の開閉状態の検知に、メインCPU101がドア（下ドア機構DD）の開閉状態の検知に使用する主制御基板71に接続されているドア開閉監視スイッチ56を用いることにより、図54のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）に起因する部品点数の増大を抑えることが可能になる。

【0922】

また、主制御基板71側から副制御基板72側へ主制御基板71に接続されたドア開閉監視スイッチ56の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図45参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブCPU201は主制御基板71に接続されたドア開閉監視スイッチ56の状態（オン状態又はサブ状態）を認識可能になる。

10

【0923】

また、サブCPU201は、ドア（下ドア機構DD）の開閉状態の検知に、主制御基板71に接続されているドア開閉監視スイッチ56を用いる代わりに、副制御基板72に接続されている24hドア監視ユニット61を用いるようにしてもよく、この場合、サブCPU201がドア（下ドア機構DD）の開閉状態を取得するためにメインCPU101など他の制御部との通信に異常があってもドア（下ドア機構DD）の開閉状態を取得することができる。

【0924】

また、主制御基板71側から副制御基板72側へ主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図45参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブCPU201が、主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

20

【0925】

〔11-6-2. メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の効果〕

図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）によれば、主制御基板71の主制御回路100のメインCPU101側での設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了により、副制御基板72の副制御回路200のサブCPU201側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了するので、設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを防止できる。

30

【0926】

ところで、サブCPU201が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板71側から送信された初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できない場合、何らの対策も施さなければ、サブCPU201はメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして、メンテナンス処理を終了することができない。このように、メインCPU101が設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後も項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを行うことが可能になるという問題が発生する。図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）では、所定の事象（第3の遊技機では、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第3の遊技機になっている状況）を、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態である状況とし、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定し（S812）、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であれば（S812がYES）、メニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了する（S813）。これにより、サブCPU201が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板71側から初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなくとも、通信異常などの何らかの

40

50

異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを回避可能にすることができる。

【0927】

なお、所定の事象は、主制御回路100側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第3の遊技機がなっている状況であれば、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態である状況以外の第3の遊技機の状態であってもよい。

【0928】

また、サブCPU201は、状態維持フラグにオフ状態が設定されており、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定し（S812）、状態維持フラグにオフ状態が設定されており、且つ、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定すれば（S812がYES）、メンテナンスメニュー画面及び項目画面の何れもサブ表示部220に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了する（S813）という簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定を防止できる。

【0929】

また、主制御基板71側から副制御基板72側へ主制御基板71に接続されたスタートスイッチ7Sの状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図45参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブCPU201が、主制御基板71に接続されたスタートスイッチ7Sの状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【0930】

また、主制御基板71側から副制御基板72側へ主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図45参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブCPU201が、主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【0931】

また、状態維持フラグを用いることにより、設定値の確認に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ7Sの状態がオン状態になったことを含め、設定値の確認に関する処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ7Sの状態がオン状態になったことを含めないようにすることができる。

【0932】

また、状態維持フラグを用いることにより、電源がオフになって中断したメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。

【0933】

〔11-7. 付記〕

〔11-7-1. 付記1〕

従来の遊技機において、主制御基板側で係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にした後に電源投入することにより設定変更処理が開始されると、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にすることにより設定確認処理が開始されると、これに連動して副制御基板側で液晶表示器の表示領域にメンテナンスのためのメニュー画面が表示され、係員が操作キーを操作してメニュー画面に表示された「エラー情報履歴」項目を選択することで液晶表示器の表示領域にエラー情報履歴画面が表示される遊技機がある（例えば、特許文献（特開2014-30542号公報（例えば、段落0124、図82、83など）参照）。

【0934】

しかしながら、主制御基板側で設定変更処理又は設定確認処理が終了した後も、副制御基板側でメニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の閲覧を継続して行うことができるのは、不正の観点から好ましくない。

【0935】

付記1に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技制御部側で設定値表示処理又は設定値変更処理が終了した後に、メニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の不正な閲覧を防止可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0936】

付記1に係る遊技機（a1）は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御部（71）と、前記遊技制御部の進行状態に応じて演出に関する制御を行う演出制御部（72）と、前記遊技制御部に接続された第1スイッチ（52）と、前記遊技制御部に接続された第2スイッチ（53）と、前記演出制御部に接続された表示部（220）と、前記演出制御部に接続された操作部（22）とを備える遊技機において、

10

前記遊技制御部は、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値が格納される設定値格納部（103）を備え、

電源が投入された後に前記第1スイッチの状態が変化することを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値に関わる表示を行う設定値表示処理（図51、図52、S205）と、

電源投入時に前記第1スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第2スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図50、図52、S205）と

20

を行い、

前記遊技制御部は、

前記設定値表示処理において、

前記設定値に関わる表示を開始するときに第1開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S653、S703、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第1終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S657、S715、S204）、

前記設定値変更処理において、

当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第2開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S603、S703、S204）、

30

前記設定値に関わる表示を終了するときに第2終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S614、S715、S204）、

前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図54）、

前記演出制御部は、

前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（S852）、

40

前記第1終了コマンド又は前記第2終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（S858）

ことを特徴としている。

【0937】

これによれば、遊技制御部側での設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了により演出制御部側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにするので、設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0938】

50

遊技機（a 2）は、上記の遊技機（a 1）において、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、前記第 1 終了コマンド又は前記第 2 終了コマンドの受信とは異なる所定の事象の発生により、前記項目画面が前記表示部に表示されないように前記項目画面の表示を制限する表示制限処理を行う（S 8 5 3，S 8 5 3 が Y E S，S 8 5 2）

としてもよい。

【0 9 3 9】

ところで、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第 1 終了コマンド又は第 2 終了コマンドを受信できない場合には、演出制御部は画面表示処理を終了することができず、遊技制御部側での設定値表示処理又は設定値変更処理の終了後も項目画面の内容の不正な閲覧を行うことが可能になるという問題が発生する。

【0 9 4 0】

上記の遊技機（a 2）によれば、演出制御部は所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第 1 終了コマンド又は第 2 終了コマンドを受信できなくとも、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0 9 4 1】

遊技機（a 3）は、上記の遊技機（a 2）において、

前記演出制御部は、前記表示制限処理において、前記所定の事象の発生により、前記メニュー画面を前記表示部に表示し、当該演出制御部を当該メニュー画面での前記操作部を用いた前記項目の選択操作を受け付けられない状態に制御する（S 8 5 3，S 8 5 3 が Y E S，S 8 5 2）

としてもよい。

【0 9 4 2】

これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0 9 4 3】

遊技機（a 4）は、上記の遊技機（a 2）又は（a 3）において、

前記演出制御部は、遊技機本体（G）に開閉自在に取り付けられた前扉（D D）の開状態又は閉状態を検知する開閉検知センサ（5 6，6 1）の検知結果に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（S 8 5 3）

としてもよい。

【0 9 4 4】

これによれば、演出制御部は前扉の開閉状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第 1 終了コマンド又は第 2 終了コマンドを受信できなくとも、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0 9 4 5】

遊技機（a 5）は、上記の遊技機（a 4）において、

前記開閉検知センサ（5 6）は前記遊技制御部に接続されているとしてもよい。

【0 9 4 6】

これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に、遊技制御部が前扉の開閉状態の検知に使用する当該遊技制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、部品点数の増大を抑えることが可能になる。

【0 9 4 7】

遊技機（a 6）は、上記の遊技機（a 5）において、

前記遊技制御部は、前記開閉検知センサ（5 6）により検知された前記前扉の開状態又は閉状態を示す前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとして

10

20

30

40

50

もよい。

【0948】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された開閉検知センサにより検知された前扉の状態（開状態又は閉状態）を認識可能になる。

【0949】

遊技機（a7）は、上記の遊技機（a4）において、

前記開閉検知センサ（61）は前記演出制御部に接続されているとしてもよい。

【0950】

これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に当該演出制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、遊技制御部など他の制御部との通信に異常が発生しても前扉の開閉状態を取得できる。

【0951】

遊技機（a8）は、上記の遊技機（a2）乃至（a7）の何れかにおいて、

前記演出制御部は、前記第1スイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（S853）

としてもよい。

【0952】

これによれば、演出制御部は第1スイッチの状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第1終了コマンド又は第2終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0953】

遊技機（a9）は、上記の遊技機（a6）に従属する上記の遊技機（a8）において、

前記遊技制御部は、前記第1スイッチの状態を示す第1スイッチ状態情報を含む前記入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【0954】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ第1スイッチ状態情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された第1スイッチの状態を認識可能になる。

【0955】

遊技機（a10）は、上記の遊技機（a6）、上記の遊技機（a6）に従属する上記の遊技機（a8）、又は、上記の遊技機（a9）において、

前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【0956】

これによれば、演出制御部は周期的に入力状態コマンドに含まれる情報を取得可能になる。

【0957】

付記1に係る遊技機によれば、設定値の確認と設定値の変更の履歴をホール店員等の閲覧権限を有する人以外の人不正に閲覧することを防止できる遊技機を提供できる。

【0958】

〔11-7-2. 付記2〕

従来の遊技機において、主制御基板側で係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にした後に電源投入することにより設定変更処理が開始されると、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にすることにより設定確認処理が開始されると、これに連動して副制御基板側で液晶表示器の表示領域にメンテナンスのためのメニュー画面が表示され、係員が操作キーを操作してメニュー画面に表示された「エラー情報履歴」項目を選択することで液晶表示器の表示領域にエラー情報履歴画面が表示される遊技機がある（例えば、特許文献（特開2014-30542号公

10

20

30

40

50

報（例えば、段落 0124、図 82、83 など）参照）。

【0959】

しかしながら、主制御基板側で設定変更処理又は設定確認処理が終了した後も、副制御基板側でメニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の閲覧を継続して行うことができるのは、不正の観点から好ましくない。

【0960】

付記 2 に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技制御部側で設定値表示処理又は設定値変更処理が終了した後に、メニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の不正な閲覧を防止可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0961】

本実施形態に係る遊技機（b1）は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御部（71）と、前記遊技制御部の進行状態に応じて演出に関する制御を行う演出制御部（72）と、前記遊技制御部に接続された第 1 スイッチ（52）と、前記遊技制御部に接続された第 2 スイッチ（53）と、前記演出制御部に接続された表示部（220）と、前記演出制御部に接続された操作部（22）とを備える遊技機において、

前記遊技制御部は、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値が格納される設定値格納部（103）を備え、

電源が投入された後に前記第 1 スイッチの状態が変化することを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値に関わる表示を行う設定値表示処理（図 49、S205）と、

電源投入時に前記第 1 スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第 2 スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図 48、S205）と

を行い、

前記遊技制御部は、

前記設定値表示処理において、

前記設定値に関わる表示を開始するときに第 1 開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S552、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第 1 終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S556、S204）、

前記設定値変更処理において、

当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第 2 開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S503、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第 2 終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S513、S204）、

前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図 53）、

前記演出制御部は、

前記画面表示処理において、

前記第 1 開始コマンド又は前記第 2 開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（S804）、

前記第 1 終了コマンド又は前記第 2 終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（S813）

ことを特徴としている。

【0962】

10

20

30

40

50

これによれば、遊技制御部側での設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了により演技制御部側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにするので、設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0963】

遊技機（b2）は、上記の遊技機（b1）において、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、前記第1終了コマンド又は前記第2終了コマンドの受信とは異なる所定の事象の発生により、前記項目画面が前記表示部に表示されないように前記項目画面の表示を制限する表示制限処理を行う（S812，S812がYES，S813）

としてもよい。

【0964】

ところで、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第1終了コマンド又は第2終了コマンドを受信できない場合には、演出制御部は画面表示処理を終了することができず、遊技制御部側での設定値表示処理又は設定値変更処理の終了後も項目画面の内容の不正な閲覧を行うことが可能になるという問題が発生する。

【0965】

上記の遊技機（b2）によれば、演出制御部は所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第1終了コマンド又は第2終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0966】

遊技機（b3）は、上記の遊技機（b2）において、

前記演出制御部は、前記表示制限処理において、前記所定の事象の発生により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにして当該画面表示処理を終了する（S813）

としてもよい。

【0967】

これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0968】

遊技機（b4）は、上記の遊技機（b2）又は（b3）において、前記第2開始コマンドの受信による前記画面表示処理での前記表示制御処理では、前記遊技制御部に接続され、遊技者の操作開始を受け付けるスタートレバー（7）に対する操作を検知するスタートスイッチ（7S）の状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（S811）

としてもよい。

【0969】

これによれば、演出制御部はスタートレバーの操作状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第2終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0970】

遊技機（b5）は、上記の遊技機（b4）において、

前記遊技制御部は、前記スタートスイッチの状態を示すスタートスイッチ情報を含む入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【0971】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へスタートスイッチ情報を含む入力状態コマ

10

20

30

40

50

ンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続されたスタートスイッチの状態を認識可能になる。

【0972】

遊技機（b6）は、上記の遊技機（b2）乃至（b5）の何れかにおいて、

前記演出制御部は、前記第1スイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（S853）

としてもよい。

【0973】

これによれば、演出制御部は第1スイッチの状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第1終了コマンド又は第2終了コマンドを受信できなくとも、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【0974】

遊技機（b7）は、上記の遊技機（b5）に従属する上記の遊技機（b6）において、

前記遊技制御部は、前記第1スイッチの状態を示す第1スイッチ状態情報を含む前記入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【0975】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ第1スイッチ状態情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された第1スイッチの状態を認識可能になる。

【0976】

遊技機（a8）は、上記の遊技機（b5）、上記の遊技機（b5）に従属する上記の遊技機（b6）、又は、上記の遊技機（b7）において、

前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【0977】

これによれば、演出制御部は周期的に入力状態コマンドに含まれる情報を取得可能になる。

【0978】

前記遊技機（b9）は、上記の遊技機（b4）乃至（b8）の何れかにおいて、

前記演出制御部は、第1情報を格納する第1情報格納部（203）と、第2情報を格納する第2情報格納部（203）とを備え、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したか否かを判定し（S802）、

前記第1開始コマンドを受信したと判定すると、前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値表示処理に関わる設定値表示情報を設定し（S802がYES、S802、S803がYES、S803）、

前記第2開始コマンドを受信したと判定すると、前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値変更処理に関わる設定値変更情報を設定し（S802がYES、S802、S803がYES、S803）、

前記スタートスイッチの状態が前記スタートレバーに対する操作を検知する状態になると前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（S805、S805がYES、S807）、

前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値表示処理が設定されていれば前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（S806、S806がYES、S807）、

前記スタートスイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かの判定

10

20

30

40

50

に前記第 1 情報格納部に格納されている前記第 1 情報を用いる（S 8 1 2）
としてもよい。

【0 9 7 9】

これによれば、設定値表示処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値変更処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値変更処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含め、設定値表示処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含めないようにすることができる。

【0 9 8 0】

前記遊技機（b 1 0）は、上記の遊技機（b 9）において、
前記第 1 情報格納手段は不揮発性のメモリで構成されており、
前記演出制御部は、前記画面表示処理において、

前記第 1 開始コマンド又は前記第 2 開始コマンドを受信したか否かを判定する前に、
前記第 1 情報格納手段に格納されている前記第 1 情報に前記画面表示処理の維持が設定されているか否かを判定し（S 8 0 1）、

前記第 1 情報格納手段に格納されている前記第 1 情報に前記画面表示処理の維持が設定されていると判定した場合には、前記メニュー画面の表示を開始する（S 8 0 1 が Y E S、S 8 0 4）

としてもよい。

【0 9 8 1】

これによれば、電源がオフになって中断した画面表示処理を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。

【0 9 8 2】

付記 2 に係る遊技機によれば、設定値の確認と設定値の変更の履歴をホール店員等の閲覧権限を有する人以外の人不正に閲覧することを防止できる遊技機を提供できる。

【0 9 8 3】

〔1 1－8．第 3 の遊技機の変形例 1 の遊技機〕

続いて、図 6 0～図 7 2 を参照して、パチスロ機 1 の設定変更及び設定確認に関する仕様の変形例について、これを「第 3 の遊技機の変形例 1 の遊技機」（以下では、単に、「変形例 1 の遊技機」と記載することもある。）として説明する。なお、図 6 0～図 7 2 の各図の説明にないパチスロ機 1 の構成の全ては、図 1～図 3 5 の各図で説明された実施形態が適用される。

【0 9 8 4】

〔1 1－8－1．変形例 1 の遊技機の構成〕

以下、変形例 1 の遊技機の構成について図 6 0 を参照して説明する。

【0 9 8 5】

第 1 の遊技機には下ドア機構 D D の開閉状態の監視に用いられるドア開閉監視スイッチ 5 6 が設けられているが、上ドア機構 U D の開閉状態の監視に用いられるスイッチは設けられていない（図 3 参照）。これに対して、変形例 1 の遊技機には、図 6 0（a）に示すように、下ドア機構 D D の開閉状態の監視に用いられる下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d が設けられているとともに、上ドア機構 U D の開閉状態の監視に用いられる上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u が設けられており、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d 及び上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の各々は、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に電氣的に接続されている。

【0 9 8 6】

下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d は、例えば、下ドア機構 D D の開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構 D D 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。下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d は、下ドア機構 D D が開放状態（開状態）となったときにオン状態となり、閉鎖状態（閉状態）となっ

10

20

30

40

50

たときにオフ状態となることで、下ドア機構 D D の開閉状態を監視する。なお、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d がオン状態となると下ドア開放エラーが発生する。この場合、下ドア機構 D D を閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。なお、上述したように、設定用鍵型スイッチ 5 2 やリセットスイッチ 5 3 は主制御基板 7 1（より詳細には主制御基板ケース上）に設けられるように構成し、キャビネット G 内の下ドア機構 D D の後側となる下部空間に主制御基板 7 1 が収容されている。

【0987】

上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u は、例えば、上ドア機構 U D の開閉側（右側）に設けられる。なお、上ドア機構 U D 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。上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u は、上ドア機構 U D が開放状態（開状態）となったときにオン状態となり、閉鎖状態（閉状態）となったときにオフ状態となることで、上ドア機構 U D の開閉状態を監視する。なお、上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u がオン状態となると上ドア開放エラーが発生する。この場合、上ドア機構 U D を閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。

10

【0988】

変形例 1 の遊技機は、上ドア機構 U D の開閉状態と下ドア機構 D D の開閉状態の組み合わせとして、

（ドア開閉組み合わせ 1）上ドア機構 U D が開放状態（開状態）且つ下ドア機構 D D が開放状態（開状態）、

（ドア開閉組み合わせ 2）上ドア機構 U D が閉鎖状態（閉状態）且つ下ドア機構 D D が開放状態（開状態）、及び、

20

（ドア開閉組み合わせ 3）上ドア機構 U D が閉鎖状態（閉状態）且つ下ドア機構 D D が閉鎖状態（閉状態）

の 3 通りとなるように、構成されている。なお、下ドア機構 D D が開放状態（開状態）である場合に、設定用鍵型スイッチ 5 2 やリセットスイッチ 5 3 に対する操作が可能になっている。

【0989】

第 1 の遊技機には、スピーカ 3 5 a, 3 5 b 等のスピーカ群が設けられている（図 3 参照）。これに対して、変形例 1 の遊技機には、図 6 0（a）に示すように、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スピーカ 3 5 a, 3 5 b, 3 5 c, 3 5 d 等のスピーカ群が設けられており、スピーカ 3 5 a, 3 5 b, 3 5 c, 3 5 d 等のスピーカ群は、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に電氣的に接続されている。

30

【0990】

変形例 1 の遊技機は、図 6 0（a）に示すように、第 1 の遊技機には設けられていない選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 等の選択用ボタン群を備えており、選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 等の選択用ボタン群は、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に電氣的に接続されている。選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r は、例えば、演出用ボタン 1 0 a とともに、後述する図 6 6 ～図 7 2 の各画面における操作に用いられるものであり、選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の一構成例を図 6 0（b）に示す。なお、後述する図 6 6 ～図 7 2 の各画面における選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r と演出用ボタン 1 0 a との操作内容の詳細については後述する。

40

【0991】

変形例 1 の遊技機は、図 6 0（a）に示すように、第 1 の遊技機には設けられていない可動役物 4 1 を備える。可動役物 4 1 は、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に電氣的に接続されて副制御基板 7 2 のサブ CPU 2 0 1 により可動制御が行われるものであり、例えばボーナス当選の示唆演出などの演出に用いられる。

【0992】

〔11-8-2. コマンド〕

以下、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される初期化コマンド（〔4-9. コマンド〕などで記載されている初期化コマンド）及び周期コマンド（「無操作コマン

50

ド」と記載することもある。)について、[11-8. 第3の遊技機の変形例1の遊技機]の説明に必要な部分を中心に説明し、それ以外の部分については簡単に記載するか説明を省略する。なお、周期コマンド(無操作コマンド)は上記の[6-2. 定期割込処理]などでは入力状態コマンドと記載している。

【0993】

初期化コマンドは、コマンドを識別するためのIDであって初期化コマンドに割り当てられた初期化コマンドID、メインRAM103の設定値格納領域(不図示)に記憶されている設定値、及び、初期化コマンドのステータスなどを含み、ステータスとして、「変更・開始」、「変更・終了」、「確認・開始」、「確認・終了」がある。なお、以下では、(1)IDに「初期化コマンドID」がセットされ、ステータスに「変更・開始」がセットされたコマンドを「初期化コマンド(変更・開始)」と記載し、(2)IDに「初期化コマンドID」がセットされ、ステータスに「変更・終了」がセットされたコマンドを「初期化コマンド(変更・終了)」と記載し、(3)IDに「初期化コマンドID」がセットされ、ステータスに「確認・開始」がセットされたコマンドを「初期化コマンド(確認・開始)」と記載し、(4)IDに「初期化コマンドID」がセットされ、ステータスに「確認・終了」がセットされたコマンドを「初期化コマンド(確認・終了)」と記載する。

10

【0994】

周期コマンド(無操作コマンド)は、コマンドを識別するためのIDであって周期コマンド(無操作コマンド)に割り当てられた周期コマンドID、入力ポート(入力ポートP0~P3)に関わる各種センサや各種スイッチ(設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、下ドア開閉監視スイッチ56d、上ドア開閉監視スイッチ56uなど)の入力状態(検出又は未検出、オン状態又はオフ状態)、及び、遊技状態などを含み、遊技状態として、「通常」、「BB中」、「再遊技」などがある。

20

【0995】

メインRAM103の入力ポート格納領域0,1(不図示)には、図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理(S202)により、入力ポートP0~P2のポート状態(各種センサや各種スイッチ(設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、下ドア開閉監視スイッチ56d、上ドア開閉監視スイッチ56uなど)の入力状態(検出又は未検出、オン状態又はオフ状態))が格納される。周期コマンド(無操作コマンド)は、メインRAM103の入力ポート格納領域0,1(不図示)に格納されている入力ポートP0~P2のポート状態(各種センサや各種スイッチ(設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、下ドア開閉監視スイッチ56d、上ドア開閉監視スイッチ56uなど)の入力状態(検出又は未検出、オン状態又はオフ状態))などを基に作成される。

30

【0996】

図60(a)の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)は、送信周期に基づいてコマンドのデータを副制御回路200へ送信する。

【0997】

主制御回路100のメインCPU101は図32の定期割込処理の通信データ送信処理(S204)において図60(a)の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)が通信を行っていないレディ状態である場合に、メインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れも格納されていなければ、メインRAM103の入力ポート格納領域0,1(不図示)に格納されている格納内容などを基に無操作コマンドのデータを図60(a)の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)に格納し、メインCPU101は、送信周期に基づき、通信回路(不図示)を介して無操作コマンドのデータを副制御回路200へ送信する。

40

【0998】

50

また、主制御回路 100 のメイン CPU 101 は図 32 の定期割込処理の通信データ送信処理 (S204) において図 60 (a) の主制御回路 100 内に内蔵されている通信回路 (不図示) がレディ状態である場合に、メイン RAM 103 の通信データ格納領域 (不図示) に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れかが格納されていれば (無操作コマンド以外のコマンドのデータが格納されていれば)、格納されている無操作コマンド以外のコマンドのデータを図 60 (a) の主制御回路 100 内に内蔵されている通信回路 (不図示) に格納し、メイン CPU 101 は、送信周期に基づき、通信回路 (不図示) を介して無操作コマンド以外のコマンドのデータを副制御回路 200 へ送信する。

10

【0999】

なお、通信回路 (不図示) が通信中であるビジー状態である場合には図 60 (a) の主制御回路 100 内に内蔵されている通信回路 (不図示) に新たなコマンドのデータが設定されることはない。

【1000】

初期化コマンドなどのデータは、一旦メイン RAM 103 の通信データ格納領域 (不図示) に格納された後に、図 32 の定期割込処理の通信データ送信処理 (S204) において図 60 (a) の主制御回路 100 に内蔵されている通信回路 (不図示) に格納されて副制御回路 200 に送信される構成とするが、例えば、初期化コマンドなどのデータは、メイン RAM 103 の通信データ格納領域 (不図示) に格納することなく、主制御回路 100 に内蔵されている通信回路 (不図示) に直接格納されて、副制御回路 200 に送信される構成としてもよい。

20

【1001】

〔11-8-3. 設定変更及び設定確認に関する処理〕

以下、主制御回路 100 により実行される設定変更及び設定確認に関する処理について説明する。変形例 1 の遊技機は、設定変更に関する処理 (設定変更処理) と設定確認に関する処理 (設定確認処理) とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア (下ドア機構 DD、上ドア機構 UD) の開閉状態を条件とするものである。

【1002】

図 32 の定期割込処理の入力ポートチェック処理 (S202) 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) 各種センサや各種スイッチ (設定用鍵型スイッチ 52、リセットスイッチ 53、スタートスイッチ 7S、下ドア開閉監視スイッチ 56d、上ドア開閉監視スイッチ 56u など) に対応する入力ポートの入力状態 (検出又は未検出、オン状態又はオフ状態) のチェックを行い、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には、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 0 (不図示) に入力状態の変化の内容を格納し、メイン RAM 103 の入力ポート格納領域 1 (不図示) に入力状態をそのまま格納する。従って、図 32 の定期割込処理を 1 回分待つことによって、待った 1 回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ (設定用鍵型スイッチ 52、リセットスイッチ 53、スタートスイッチ 7S、下ドア開閉監視スイッチ 56d、上ドア開閉監視スイッチ 56u など) に対応する入力ポートの入力状態 (検出又は未検出、オン状態又はオフ状態) が入力ポート格納領域 0, 1 (不図示) に反映される。なお、「図 32 の定期割込処理を 1 回分待つ」ことを、〔11-8. 第 3 の遊技機の変形例 1〕の説明では、記載の簡略化のために「1 割込み Wait を行う」と記載する。

30

40

【1003】

〔11-8-3-1. 設定変更処理〕

変形例 1 の設定変更に関する処理 (設定変更処理) について図 61 を参照して説明する。変形例 1 での電源投入処理は、図 24 の電源投入時処理においてステップ S22 ~ S2

50

7を図61の設定変更処理に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図61の設定変更処理を呼び出し、これにより図61の設定変更処理が実行されるようになっている。

【1004】

変形例1の遊技機での上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせは上記した(ドア開閉組み合わせ1)～(ドア開閉組み合わせ3)の3通りである。主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)の格納内容を参照して、(1)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態(上ドア閉)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)、及び、(2)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオン状態(上ドア開)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)の何れかであるか否かを判定する(S1001)。(1)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態(上ドア閉)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)、及び、(2)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオン状態(上ドア開)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)の何れでもないとは判定された場合には(S1001がNO)、図61の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、(1)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態(上ドア閉)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)、及び、(2)上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオン状態(上ドア開)且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)の何れかであると判定された場合には(S1001がYES)、ステップS1002の処理に進む。なお、「ステップS1001がYES」となるのは、上ドア機構UDと下ドア機構DDとが取り得る開閉状態の組み合わせ(上記した(ドア開閉組み合わせ1)～(ドア開閉組み合わせ3))のうちの上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態である組み合わせ(上記した(ドア開閉組み合わせ3))以外の組み合わせ(上記した(ドア開閉組み合わせ1)～(ドア開閉組み合わせ2))の場合である。ここで、上記した(ドア開閉組み合わせ3)以外の組み合わせの場合に設定変更処理を進める理由は、両方のドア(上ドア機構UD、下ドア機構DD)が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ52が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定用鍵型スイッチ52が操作されるゴト行為の可能性があるため、ゴト行為を未然に防ぐためである。

【1005】

なお、変形例1の遊技機での上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせは上記した(ドア開閉組み合わせ1)～(ドア開閉組み合わせ3)の3通りである。このため、ステップS1001の判定処理に関する部分を、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)の格納内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオフ状態(下ドア閉)であると判定された場合に図61の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻り、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態(下ドア開)であると判定された場合にステップS1002の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【1006】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定する(S1002)。設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には(S1002がNO)、図61の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。なお、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であることが「設定値の変更を許容する状態であること」に相当する。

【1007】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であると判定された場合には（S1002がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（S1003）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図60（a）の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

10

【1008】

また、ステップS1002がYESであると判定された場合、メインCPU101は、ベットボタン（例えば、MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）と対応して配置された発光手段（例えば、LED）の発光制御として、ステップS1002がYESとなってからステップS1014がYESとなるまでの状態と後述するステップS1051がYESとなってからステップS1056がYESとなるまでの状態などを除く、遊技者がMAXベットボタン6a又は1ベットボタン6bに対する操作やスタートレバーに対する操作などを受け付けて遊技者が遊技を行い得る状態（遊技可能な状態）での発光手段の発光制御と異なる発光制御を用い、当該異なる発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。例えば、遊技可能な状態での発光制御で発光しない色（例えば、赤色）で発光させる。

20

【1009】

ステップS1003の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S1004）、ステップS1005の処理に進む。メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、取得した設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、取得した設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイ以外の7セグメントディスプレイは消灯した状態である。

30

【1010】

メインCPU101は1割込みWaitを行い（S1005）、ステップS1006の処理に進む。

【1011】

40

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ53の状態がオン状態であるか否かを判定する（S1006）。リセットスイッチ53の状態がオン状態でないと判定された場合には（S1006がNO）、ステップS1009の処理に進む。

【1012】

リセットスイッチ53の状態がオン状態であると判定された場合には（S1006がYES）、メインCPU101は、設定値を更新する設定値更新処理を行い（S1007）、ステップS1008の処理に進む。設定値更新処理では、設定値が「0」の場合には設定値を「1」に、・・・、設定値が「4」の場合には設定値を「5」に、設定値が「5」の場合には設定値を「0」に更新する。なお、この時点では、メインRAM103の設

50

定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【1013】

メインCPU101は、ステップS1007で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S1008）、ステップS1009の処理に進む。更新された後の設定値を表示用の設定値に変換する処理では、更新された後の設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、更新された後の設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、更新された後の設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

10

【1014】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ7Sの状態がオン状態であるか否かを判定する（S1009）。スタートスイッチ7Sの状態がオン状態でないと判定された場合には（S1009がNO）、ステップS1005の処理に戻る。

【1015】

スタートスイッチ7Sの状態がオン状態であると判定された場合には（S1009がYES）、メインCPU101は、更新後の設定値（リセットスイッチ53が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ7Sがオン状態になった場合にはステップS1004で取得した設定値）をメインRAM103の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（S1010）、ステップS1011の処理に進む。

20

【1016】

メインCPU101は、図24の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S23）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S1011）、ステップS1012の処理に進む。

【1017】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S1012）、ステップS1013の処理に進む。

30

【1018】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S1013）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S1013がNO）、ステップS1012の処理に戻る。

【1019】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S1013がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（S1014）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図60（a）の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

40

【1020】

また、ステップS1013がYESであると判定された場合、メインCPU101は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を

50

発光させる。

【1021】

ステップS1015の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（S1015）。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS1015の処理の後、図61の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。

10

【1022】

〔11-8-3-2. 設定確認処理〕

変形例1の設定確認に関する処理（設定確認処理）について図62を参照して説明する。図62の設定確認処理は、1遊技終了後からスタートレバー7の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。変形例1の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）は、サブルーチンとしての図62の設定確認処理を呼び出し、これにより図62の設定確認処理が実行されるようになっている。

【1023】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（S1051）。なお、上述したように、図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）では、設定用鍵型スイッチ52に対応する入力ポートの入力状態に変化があった場合にはメインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）に入力状態をそのまま格納するので、メインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）に設定用鍵型スイッチ52に対応してオフ状態からオン状態への変化が格納されている場合に、ステップS1051の判定ステップでは設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定される。なお、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化することが「設定用鍵型スイッチ52（設定キースイッチ）の状態が他の表示手段（払出数ランプ）に設定値の表示を許容する状態に変化すること」に相当する。

20

30

【1024】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（S1051がNO）、図62の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（S1051がYES）、ステップS1052の処理に進む。

40

【1025】

変形例1の遊技機での上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3）の3通りである。メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、（1）上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（S1052）。（1）上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ56uの状

50

態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）の何れでもないと判定された場合には（S1052がNO）、図62の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、（1）上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ56uの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（S1052がYES）、ステップS1053の処理に進む。なお、「ステップS1052がYES」となるのは、上ドア機構UDと下ドア機構DDとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3））のうちの上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ2））の場合である。

10

【1026】

なお、変形例1の遊技機での上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3）の3通りである。このため、ステップS1052の判定処理に関する部分を、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に図62の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻り、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にステップS1053の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

20

【1027】

メインCPU101は、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（S1053）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図60（a）の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

30

【1028】

また、ステップS1052がYESであると判定された場合、メインCPU101は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御と異なる発光制御を用い、当該異なる発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。例えば、遊技可能な状態での発光制御で発光しない色（例えば、赤色）で発光させる。

【1029】

ステップS1053の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S1054）、ステップS1055の処理に進む。メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、取得した設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、取得した設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ラ

40

50

ンプの最下位に対応する7セグメントディスプレイ以外の7セグメントディスプレイは消灯した状態である。

【1030】

メインCPU101は、1割込みWaitを行い（S1055）、ステップS1056の処理に進む。

【1031】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S1056）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S1056がNO）、ステップS1055の処理に戻る。

10

【1032】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S1056がYES）、メインCPU101は、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（S1057）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図60（a）の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

20

【1033】

また、ステップS1056がYESであると判定された場合、メインCPU101は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。

【1034】

ステップS1057の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（S1058）。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS1058の処理の後、図62の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。

30

【1035】

なお、変形例1の遊技機では、図32の定期割込処理の入力チェックポート処理（S202）で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域0、1（不図示）に格納し、図61～図62などでは入力ポート格納領域0、1（不図示）の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図61～図62などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図61～図62の1割込みWaitを行わなくてもよくなる。

40

【1036】

〔11-8-4. メンテナンスに関する処理〕

以下、副制御回路200により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。変形例1の遊技機は、設定変更中に実施するメンテナンスに関する処理（設定変更中メンテナンス処理）と設定確認中に実施するメンテナンス処理（設定確認中メンテナンス処理）とを異なるプログラムで実行するものである。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が1又は複数の項目の内容の確認や1又は複数の項目の内容の設定などを行うこ

50

とを可能にする処理である。なお、変形例 1 の遊技機での「メンテナンスメニュー」は [8 - 2 . 遊技店側] のホールメニューに対応する。

【 1 0 3 7 】

【 1 1 - 8 - 4 - 1 . 設定変更中メンテナンス処理 】

副制御回路 2 0 0 により実行される設定変更中メンテナンス処理（所定のメンテナンス処理）について図 6 3 を参照して説明する。図 3 3 のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理が実行されるようになっている。

【 1 0 3 8 】

サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド（変更・開始）を受信したか否かを判定する（S 1 1 0 1）。初期化コマンド（変更・開始）を受信していないと判定された場合には（S 1 1 0 1 が NO）、図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。一方、初期化コマンド（変更・開始）を受信したと判定された場合には（S 1 1 0 1 が YES）、ステップ S 1 1 0 2 の処理に進む。ここで、初期化コマンド（変更・開始）を受信するのは、（a）電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態であり、且つ、（b）上ドア機構 UD と下ドア機構 DD とが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3））のうちの上ドア機構 UD が閉状態で下ドア機構 DD が閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 2））であるときである。

【 1 0 3 9 】

サブ CPU 2 0 1 は、設定変更中であることを報知するための設定変更中画面（図 6 5 に具体例を示す文字「設定変更中」 2 1 0 a が表示されている設定変更中画面）をメイン表示装置 2 1 0 に表示し（S 1 1 0 2）、ステップ S 1 1 0 3 の処理に進む。

【 1 0 4 0 】

サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド（変更・終了）を受信したか否かを判定する（S 1 1 0 3）。初期化コマンド（変更・終了）を受信していないと判定された場合には（S 1 1 0 3 が NO）、ステップ S 1 1 0 5 の処理に進む。一方、初期化コマンド（変更・終了）を受信したと判定された場合には（S 1 1 0 3 が YES）、サブ CPU 2 0 1 は、設定変更中画面の表示を終了して、最初のステップ S 1 1 0 2 で設定変更中画面が表示される前の通常画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示したりする設定変更中画面表示終了処理を行い（S 1 1 0 4）、図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【 1 0 4 1 】

変形例 1 の遊技機での上ドア機構 UD の開閉状態と下ドア機構 DD の開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3）の 3 通りである。サブ CPU 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドに含まれる、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態（オン状態、オフ状態）をセットするビット（以下、適宜、「下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。）のセット内容、及び、上ア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態（オン状態、オフ状態）をセットするビット（以下、適宜、「上ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。）のセット内容を参照して、上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する（S 1 1 0 5）。上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合には（S 1 1 0 5 が NO）、ステップ S 1 1 0 3 の処理に戻る。一方、上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合には（S 1 1 0 5 が YES）、ステップ S 1 1 0 6 の処理に進む。

【 1 0 4 2 】

なお、変形例 1 の遊技機での上ドア機構 UD の開閉状態と下ドア機構 DD の開閉状態の

組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。このため、ステップＳ１１０５の判定処理に関する部分を、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にはステップＳ１１０３の処理に戻り、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合には、ステップＳ１１０６の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【１０４３】

ステップＳ１１０６において、サブＣＰＵ２０１は、変形例１の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定変更中に実施するように設定されているメンテナンス（所定のメンテナンス：以下、適宜、「設定変更中メンテナンス」と記載する。）に対応するメンテナンスメニュー画面（所定のメンテナンスメニュー画面：図６６（ａ）に具体例を示すメンテナンスメニュー画面：以下、適宜、「設定変更中メンテナンスメニュー画面」と記載する。）をメイン表示装置２１０に表示し（Ｓ１１０６）、ステップＳ１１０７の処理に進む。設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ））の表示は、初期化コマンド（変更・開始）を受信した後に、下ドア機構ＤＤの状態が開放状態（開状態）から閉鎖状態（閉状態）になったときに開始される。

【１０４４】

サブＣＰＵ２０１は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（変形例１の遊技機では、図６６（ａ）～（ｄ））のうちのメイン表示装置２１０に表示されている設定変更中メンテナンスメニュー画面に対して係員が選択用ボタン４０ｌ、４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかをを用いて操作を行ったか否かを判定する（Ｓ１１０７）。選択用ボタン４０ｌ、４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかをを用いた操作が行われていないと判定された場合には（Ｓ１１０７がＮＯ）、ステップＳ１１１０の処理に進む。一方、選択用ボタン４０ｌ、４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかをを用いた操作が行われたと判定された場合には（Ｓ１１０７がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（Ｓ１１０８）、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス（設定変更中）処理を行い（Ｓ１１０９）、ステップＳ１１１０の処理に進む。なお、ステップＳ１１０６～Ｓ１１０９の処理の詳細については図６６を用いて後述する。

【１０４５】

変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容、及び、上ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（Ｓ１１１０）。（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れでもないとは判定された場合には（Ｓ１１１０がＮＯ）、ステップＳ１１１１の処理に進む。一方、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（Ｓ１１１０がＹＥＳ）、ステップＳ１１０２の処理に進む。なお、「ステップＳ１１１０がＹＥＳ」となるのは、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうち

10

20

30

40

50

の上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ2））の場合である。

【1046】

設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（a）～（d））がメイン表示装置210に表示されているときに、下ドア機構DDが閉鎖状態（閉状態）から解放状態（開状態）になると、メイン表示装置210の表示内容は設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（a）～（d））から設定変更中画面（図65）に切り替わる。

【1047】

なお、変形例1の遊技機での上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3）の3通りである。このため、ステップS1110の判定処理に関する部分を、サブCPU201は、主制御回路100から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）でないと判定された場合にはステップS1111の処理に進み、下ドア開閉監視スイッチ56dの状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にはステップS1102の処理に戻る処理に置き換えることが可能である。

【1048】

サブCPU201は、初期化コマンド（変更・終了）を受信したか否かを判定する（S1111）。初期化コマンド（変更・終了）を受信していないと判定された場合には（S1111がNO）、ステップS1107の処理に戻る。一方、初期化コマンド（変更・終了）を受信したと判定された場合には（S1111がYES）、サブCPU201は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（a）～（d））のうちのメイン表示装置210に表示中の設定変更中メンテナンスメニュー画面の表示を終了して、最初のステップS1102で設定変更中画面（図65）が表示される前の通常画面をメイン表示装置210に表示したりする設定変更中メンテナンス終了処理を行い（S1112）、図63の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【1049】

〔11-8-4-2. 設定確認中メンテナンス処理〕

副制御回路200により実行される設定確認中メンテナンス処理（特定のメンテナンス処理）について図64を参照して説明する。図33のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図64の設定確認中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図64の設定確認中メンテナンス処理が実行されるようになっている。

【1050】

サブCPU201は、初期化コマンド（確認・開始）を受信したか否かを判定する（S1151）。初期化コマンド（確認・開始）を受信していないと判定された場合には（S1151がNO）、図64の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。一方、初期化コマンド（確認・開始）を受信したと判定された場合には（S1151がYES）、ステップS1152の処理に進む。ここで、初期化コマンド（確認・開始）を受信するのは、（a）電源が投入された後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化し、且つ、（b）上ドア機構UDと下ドア機構DDとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3））のうちの上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ2））であるときである。

【1051】

サブCPU201は、変形例1の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定確認中に実施するように設定されているメンテナンス（特定のメンテナンス：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス」と記載する。）に対応するメンテナンスメニュー画面（特定のメ

10

20

30

40

50

メンテナンスメニュー画面：図 6 7 (a) に具体例を示すメンテナンスメニュー画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンスメニュー画面」と記載する。)をメイン表示装置 2 1 0 に表示し (S 1 1 5 2)、ステップ S 1 1 5 3 の処理に進む。ここで、ステップ S 1 1 5 2 の処理による設定確認中メンテナンスメニュー画面 (図 6 7 (a)) の表示は、初期化コマンド (確認・開始) を受信すれば下ドア機構 D D の開閉状態の変化を条件とすることなく開始される。

【1 0 5 2】

サブ CPU 2 0 1 は、設定確認中メンテナンスメニュー画面 (図 6 7 ~ 図 7 1 の各 (a)) 及び設定確認中に実施可能なメンテナンスの実施又は確認を行う画面 (図 6 7 の各 (b) ~ (c)、図 6 8 の各 (b) ~ (d)、図 6 9 ~ 図 7 1 の各 (b) に具体例を示す画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス画面」と記載する。)のうちのメイン表示装置 2 1 0 に表示されている画面に対して係員が選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いて操作を行ったか否かを判定する (S 1 1 5 3)。選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いた操作が行われていないと判定された場合には (S 1 1 5 3 が N O)、ステップ S 1 1 5 6 の処理に進む。一方、選択用ボタン 4 0 l, 4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いた操作が行われたと判定された場合には (S 1 1 5 3 が Y E S)、サブ CPU 2 0 1 は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い (S 1 1 5 4)、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス (設定確認中) 処理を行い (S 1 1 5 5)、ステップ S 1 1 5 6 の処理に進む。なお、ステップ S 1 1 5 2 ~ S 1 1 5 5 の処理の詳細については図 6 7 から図 7 1 を用いて後述する。

【1 0 5 3】

サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド (確認・終了) を受信したか否かを判定する (S 1 1 5 6)。初期化コマンド (確認・終了) を受信していないと判定された場合には (S 1 1 5 6 が N O)、ステップ S 1 1 5 3 の処理に戻る。一方、初期化コマンド (確認・終了) を受信したと判定された場合には (S 1 1 5 6 が Y E S)、サブ CPU 2 0 1 は、設定確認中メンテナンスメニュー画面 (図 6 7 ~ 図 7 1 の各 (a)) 及び設定確認中メンテナンス画面 (図 6 7 の各 (b) ~ (c)、図 6 8 の各 (b) ~ (d)、図 6 9 ~ 図 7 1 の各 (b)) のうちのメイン表示装置 2 1 0 に表示されている画面の表示を終了して、ステップ S 1 1 5 2 で設定確認中メンテナンスメニュー画面 (図 6 7 (a)) が表示される前の通常画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示したりする設定確認中メンテナンス終了処理を行い (S 1 1 5 7)、図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【1 0 5 4】

【1 1 - 8 - 4 - 3 . 設定変更中メンテナンス処理の具体例】

以下、図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理の具体例について図 6 6 を参照して説明する。ここで説明する主な内容は、図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 0 6 ~ S 1 1 0 9 での係員の操作内容と当該操作内容に対応するサブ CPU 2 0 1 による処理内容である。なお、メイン表示装置 2 1 0 に図 6 5 から図 6 6 に示す各画面を表示するための画像データがロムカートリッジ基板 2 0 2 に記憶されており、サブ CPU 2 0 1 はロムカートリッジ基板 2 0 2 に記憶されている画像データを用いてメイン表示装置 2 1 0 への画面表示を行う。なお、以下では、適宜、選択用ボタン 4 0 l を「左選択用ボタン 4 0 l」と記載し、選択用ボタン 4 0 r を「右選択用ボタン 4 0 r」と記載する。

【1 0 5 5】

図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理では、サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド (変更・開始) を受信すると (S 1 1 0 1、S 1 1 0 1 が Y E S)、図 6 5 に示す文字「設定変更中」2 1 0 a が表示されている設定変更中画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する (S 1 1 0 2)。また、「設定変更中」2 1 0 a の背景画像は、エラーが発生した場合と同じ背景画像が使用される。なお、エラーが発生した場合と同じ背景画像を使用する必要はなく、別途「設定変更中」2 1 0 a 専用の背景画像を使用するようにしてもよい。

【1 0 5 6】

10

20

30

40

50

メイン表示装置 210 に図 65 の設定変更中画面が表示されている状態で、上ドア機構 UD の状態が閉状態で下ドア機構 DD の状態が閉状態になれば (S1105、S1105 が YES)、サブ CPU 201 は、メイン表示装置 210 の表示内容を、図 65 に示す設定変更中画面から、図 66 (a) に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面に切り替える (S1106)。

【1057】

図 66 (a) 及び後述する図 66 (b) ~ (d) に示す各設定変更中メンテナンスメニュー画面には、設定変更中メンテナンスメニュー画面であることを報知するための文字「設定変更中メンテナンスメニュー」210b が表示されているとともに、設定変更中メンテナンスに関する選択可能な項目として「スピーカ確認 ON」210b1 (第 1 の所定のメンテナンス)、「スピーカ確認 OFF」210b2、「演出用ボタン確認」210b3 (第 2 の所定のメンテナンス)、「可動役物確認」210b4 が含まれている。

10

【1058】

図 65 の設定変更中画面から切り換わる図 66 (a) の設定変更中メンテナンスメニュー画面では、「スピーカ確認 ON」210b1 が選択中であり、強調表示 (拡大表示) されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【1059】

「スピーカ確認 ON」210b1 が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面 (図 66 (a)) で係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 201 は、演出用ボタン 10a の操作を検知し (S1107 ~ S1108)、メンテナンス (設定変更中) 処理 (S1109) として、スピーカ 35a ~ 35d から正常に音声が出力されるか否かを確認するためのスピーカ出力確認処理を行う。スピーカ出力確認処理では、例えば、(1) スピーカ 35a から所定時間 (例えば 1 秒間) 音を出力してその後音の出力が停止し、(2) スピーカ 35b から所定時間 (例えば 1 秒間) 音を出力してその後音の出力を停止し、(3) スピーカ 35c から所定時間 (例えば 1 秒間) 音を出力してその後音の出力を停止し、(4) スピーカ 35d から所定時間 (例えば 1 秒間) 音を出力してその後音の出力を停止し、(5) スピーカ 35c およびスピーカ 35d の両方から所定時間 (例えば 20 秒間) の音楽を繰り返し出力する、(1) ~ (5) の処理を順次行う。スピーカ出力確認処理でスピーカ 35a ~ 35d からの音声出力中に、左選択用ボタン 40l や右選択用ボタン 40r が係員に操作されて選択中の項目が移動してもスピーカ 35a ~ 35d からの音声出力は継続される。

20

30

【1060】

「スピーカ確認 ON」210b1 が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面 (図 66 (a)) で係員が右選択用ボタン 40r を操作する。この場合、サブ CPU 201 は、右選択用ボタン 40r の操作を検知し (S1107 ~ S1108)、メンテナンス (設定変更中) 処理 (S1109) として、「スピーカ確認 OFF」210b2 を選択中とし、カーソル (選択対象) を「スピーカ確認 OFF」210b2 に移動して拡大表示した図 66 (b) に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置 210 に表示する。また、「スピーカ確認 ON」210b1 が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面 (図 66 (a)) で係員が左選択用ボタン 40l を操作すると、サブ CPU 201 の処理により、「可動役物確認」210b4 が選択中とされ、後述する図 66 (d) に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置 210 に表示される。

40

【1061】

「スピーカ確認 OFF」210b2 が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面 (図 66 (b)) で係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 201 は、演出用ボタン 10a の操作を検知し (S1107 ~ S1108)、メンテナンス (設定変更中) 処理 (S1109) として、上記したスピーカ出力確認処理を終了する処理を行う。これにより、スピーカ 35a ~ 35d の出力確認のための音声出力が終了する。なお、(1) ~ (5) のいずれの処理中であっても演出用ボタン 10a が操作さ

50

れたタイミングでスピーカ出力確認処理が終了する。

【1062】

「スピーカ確認OFF」210b2が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（b））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1107～S1108）、メンテナンス（設定変更中）処理（S1109）として、「演出用ボタン確認」210b3を選択中にし、カーソルを「演出用ボタン確認」210b3に移動して拡大表示した図66（c）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。なお、「スピーカ確認OFF」210b2が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（b））で係員が左選択用ボタン40lを操作した場合には、サブCPU201の処理により、「スピーカ確認ON」210b1が選択中とされ、図66（a）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

10

【1063】

「演出用ボタン確認」210b3が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（c））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1107～S1108）、メンテナンス（設定変更中）処理（S1109）として、演出用ボタン10aのバイブレーション機能が正常に動作するか否かを確認するために、演出用ボタン10aを所定時間（例えば3秒間）振動させるボタンバイブレーション作動処理を行う。バイブレーション機能とは、演出用ボタン10aを小刻みに振動させる機能であり、例えば、ボーナス当選の示唆演出中に演出用ボタン10aを振動させて遊技者にボーナスに当選している可能性が高いことをボーナス確定報知前に報知する機能である。なお、ボタンバイブレーション作動処理はスピーカ出力確認処理中であっても実行可能になっている。例えば、スピーカ35a～35dからの音声出力中に「演出用ボタン確認」210b3が選択中の状態で演出用ボタン10aが操作された場合に、スピーカ35a～35dからの音声出力を継続したまま、演出用ボタン10aを振動させるようにする。

20

【1064】

「演出用ボタン確認」210b3が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（c））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1107～S1108）、メンテナンス（設定変更中）処理（S1109）として、「可動役物確認」210b4を選択中にし、カーソルを「可動役物確認」210b4に移動して拡大表示した図66（d）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。なお、「演出用ボタン確認」210b3が選択中になっている設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（c））で係員が左選択用ボタン40lを操作した場合には、サブCPU201の処理により、「スピーカ確認OFF」210b2が選択中とされ、図66（b）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

30

【1065】

「可動役物確認」210b4が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図66（d））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1107～S1108）、メンテナンス（設定変更中）処理（S1109）として、可動役物41が正常に動作するか否かを確認するための可動役物テスト作動処理を行う。可動役物41は電源投入時に所定のシーケンスに基づく動作を行うようになっており、可動役物テスト作動処理では、例えば、当該所定のシーケンスに基づいて可動役物41を動作させる。可動役物41は、遊技演出に用いられる役物で、例えば、ボーナス当選の示唆演出中の所定のタイミングで可動役物を作動させることで、遊技者にボーナスに当選している可能性が高いことをボーナス確定報知前に報知するものである。なお、可動役物テスト作動処理はスピーカ出力確認処理中であっても実行可能になっている。例えば、スピーカ35a～35dからの音声出力中に「可動役物確認」210b4が選択中の状態で演出用ボタン10aが操作された場合に、スピー

40

50

カ 3 5 a ~ 3 5 d からの音声出力を継続したまま、可動役物 4 1 を動作させるようにする。

【1066】

「可動役物確認」210b4 が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図 6 6（d））で係員が左選択用ボタン 40 l を操作した場合、サブ CPU 201 の処理により、「演出用ボタン確認」210b3 が選択中とされ、図 6 6（c）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置 210 に表示され、係員が右選択用ボタン 40 r を操作した場合、サブ CPU 201 の処理により、「スピーカ確認 ON」210b1 が選択中とされ、図 6 6（a）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置 210 に表示される。

10

【1067】

なお、サブ CPU 201 は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図 6 6（a）～（d））が表示されている状態で、上ドア機構 UD と下ドア機構 DD の取り得る開閉状態の組み合わせ（（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3））のうちのドア開閉組み合わせ 2（上ドア機構 UD が閉状態で下ドア機構 DD が開状態）又はドア開閉組み合わせ 1（上ドア機構 UD が開状態で下ドア機構 DD が開状態）になった場合には、メイン表示装置 210 の表示内容は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図 6 6（a）～（d））から設定変更中画面（図 6 5）に切り替わる（S1110、S1102）。したがって、設定変更中では、ドア開閉組み合わせ 3（上ドア機構 UD が閉状態で下ドア機構 DD が閉状態）でなければ、設定変更中メンテナンスメニュー画面は表示されず、設定変更中メンテナンスメニュー画面を用いた設定変更中メンテナンスは行えないようになっている。

20

【1068】

【11-8-4-4. 設定確認中メンテナンス処理の具体例】

以下、図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理の具体例について図 6 7 ~ 図 7 1 を参照して説明する。ここで説明する主な内容は、図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S1152 ~ S1155 での係員の操作内容と当該操作内容に対応するサブ CPU 201 による処理内容である。なお、メイン表示装置 210 に図 6 7 から図 7 1 に示す各画面を表示するための画像データがロムカートリッジ基板 202 に記憶されており、サブ CPU 201 はロムカートリッジ基板 202 に記憶されている画像データを用いてメイン表示装置 210 への画面表示を行う。

30

【1069】

図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理では、サブ CPU 201 は、初期化コマンド（確認・開始）を受信すると（S1501、S1501 が YES）、サブ CPU 201 は、図 6 7（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置 210 に表示する（S1152）。

【1070】

図 6 7（a）及び後述する図 6 7 から図 7 1 の各（a）に示す各設定確認中メンテナンスメニュー画面には、設定確認中メンテナンスメニュー画面であることを報知するための文字「設定確認中メンテナンスメニュー」210c が表示されているとともに、設定確認中メンテナンスに関する選択可能な項目として「最大・標準音量設定」210c1、「時刻設定」210c2、「エコモード設定」210c3、「エラー履歴」210c4、「設定変更履歴」210c5 が含まれている。

40

【1071】

初期化コマンド（確認・開始）の受信により表示される図 6 7（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面では、「最大・標準音量設定」210c1 が選択中であり、「最大・標準音量設定」210c1 が選択中であることを報知するために「最大・標準音量設定」210c1 が強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【1072】

50

「最大・標準音量設定」210c1が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図67（a））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図67（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図67（b）に示す最大・標準音量設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【1073】

図67（b）及び後述する図67（c）に示す各最大・標準音量設定画面には、スピーカ35a，35b，35c，35dの最大音量及び標準音量の設定用の画面であることを報知するための文字「最大・標準音量設定」210c1aが表示されているとともに、最大音量を設定するための「最大音量設定」210c1b（第1の特定のメンテナンス）の領域及び標準音量を設定するための「標準音量設定」210c1c（第2の特定のメンテナンス）の領域が含まれている。「最大音量設定」210c1bの領域は、係員が後述する図72（b）の音量設定画面でユーザー（遊技者）が設定できる最大音量を音量レベル1から音量レベル6の中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程音量が大きい。「最大音量設定」210c1bの領域では、四角内の値（「1」～「6」）が音量レベルの値であり、設定される最大音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル3の場合、図67（b）に示すように、音量レベル1から音量レベル3それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル4から音量レベル6それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。また、「標準音量設定」210c1cの領域は、一定時間遊技されなかった場合や設定変更時に設定される音量（以下、「標準音量」と記載する。）を音量レベル1から音量レベル6の中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程音量が大きい。「標準音量設定」210c1cの領域では、四角内の値（「1」～「6」）が音量レベルの値であり、設定される標準音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル2の場合、図67（c）に示すように、音量レベル1から音量レベル2それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル3から音量レベル6それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。なお、最大音量及び標準音量夫々の音量レベルは音量レベル1から音量レベル6以外であってもよい。

【1074】

図67（a）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図67（b）の最大・標準音量設定画面では、「最大音量設定」210c1bの領域が選択中であり、強調表示（拡大かつ太枠表示）されている。なお、強調表示は拡大かつ太枠表示に限定されるものではなく、例えば拡大表示であってもよい。また、「最大音量設定」210c1bに表示される最大音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブRAM203の最大音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図67（b）の例では音量レベル3）であり、「標準音量設定」210c1cに表示される標準音量の音量レベルは切り替わり時にサブRAM203の標準音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図67（b）の例では音量レベル2）である。

【1075】

「最大音量設定」210c1bが選択中の最大・標準音量設定画面（図67（b））で係員が左選択用ボタン40lを操作する。この場合、サブCPU201は、左選択用ボタン40lの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、最大音量の音量レベルを1段階下げて音量レベル2とし、「最大音量設定」210c1bの領域における音量レベルの表示が音量レベル2である最大・標

準音量設定画面をメイン表示装置 210 に表示する。また、「最大音量設定」210c1b が選択中の最大・標準音量設定画面（図 67（b））で係員が右選択用ボタン 40r を操作する。この場合、サブ CPU 201 は、右選択用ボタン 40r の操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、最大音量の音量レベルを 1 段階上げて音量レベル 4 とし、「最大音量設定」210c1b の領域における音量レベルの表示が音量レベル 4 である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置 210 に表示する。

【1076】

「最大音量設定」210c1b が選択中の最大・標準音量設定画面（図 67（b））で係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 201 は、演出用ボタン 10a の操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、サブ RAM 203 の最大音量記憶領域（不図示）に格納されている最大音量の音量レベルを、左選択用ボタン 40l や右選択用ボタン 40r を用いて選択された最大音量の音量レベル（左選択用ボタン 40l や右選択用ボタン 40r に対する係員の操作が行われることなく演出用ボタン 10a が操作された場合は設定確認中メンテナンスメニュー画面から最大・標準音量設定画面に切り替わる前のサブ RAM 203 の最大音量記憶領域（不図示）に格納されている最大音量の音量レベル）に更新する。また、サブ CPU 201 は、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「標準音量設定」210c1c を選択中とし、「標準音量設定」210c1c を拡大かつ太枠表示した図 67（c）に示す最大・標準音量設定画面をメイン表示装置 210 に表示する。なお、係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う前に、初期化コマンド（確認・終了）を受信したかの確認を行うようにして、係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う前に、初期化コマンド（確認・終了）を受信した場合は、最大音量の音量レベルを更新せずにメンテナンス（設定変更中）処理を終了するようにしてもよい。

【1077】

「標準音量設定」210c1c が選択中の最大・標準音量設定画面（図 67（c））で係員が左選択用ボタン 40l を操作する。この場合、サブ CPU 201 は、左選択用ボタン 40l の操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、標準音量の音量レベルを 1 段階下げて音量レベル 1 とし、「標準音量設定」210c1c の領域における音量レベルの表示が音量レベル 1 である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置 210 に表示する。また、「標準音量設定」210c1c が選択中の最大・標準音量設定画面（図 67（c））で係員が右選択用ボタン 40r を操作する。この場合、サブ CPU 201 は、右選択用ボタン 40r の操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、標準音量の音量レベルを 1 段階上げて音量レベル 3 とし、「標準音量設定」210c1c の領域における音量レベルの表示が音量レベル 3 である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置 210 に表示する。

【1078】

「標準音量設定」210c1c が選択中の最大・標準音量設定画面（図 67（c））で係員が演出用ボタン 10a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 201 は、演出用ボタン 10a の操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、サブ RAM 203 の標準音量記憶領域（不図示）に格納されている標準音量の音量レベルを、左選択用ボタン 40l や右選択用ボタン 40r を用いて選択された標準音量の音量レベル（左選択用ボタン 40l や右選択用ボタン 40r に対する係員の操作が行われることなく演出用ボタン 10a が操作された場合は設定確認中メンテナンスメニュー画面から最大・標準音量設定画面に切り替わる前のサブ RAM 203 の標準音量記憶領域（不図示）に格納されている標準音量の音量レベル）に更新する。また、サブ CPU 201 は、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置 210 の表示内容を、図 67（c）に示す最大・標準音量設定画面から図 67（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【1079】

「最大・標準音量設定」210c1が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図67（a））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「時刻設定」210c2を選択中とし、カーソルを「時刻設定」210c2に移動して拡大表示した図68（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。また、「最大・標準音量設定」210c1が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図67（a））で係員が左選択用ボタン40lを操作すると、サブCPU201の処理により、「設定変更履歴」210c5が選択中とされ、後述する図71（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

10

【1080】

「時刻設定」210c2が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図68（a））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図68（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図68（b）に示す時刻設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【1081】

図68（b）及び後述する図68（c）～（d）に示す各時刻設定画面には、時刻設定用の画面であることを報知するための文字「時刻設定」210c2aが表示されているとともに、変形例1の遊技機が有する時計の時刻を設定するための「時刻設定」210c2bの領域、時計の時刻の設定の際に操作される「決定」210c2c、時計の時刻の設定のキャンセルの際に操作される「キャンセル」210c2dが含まれている。「時刻設定」210c2bの領域では、時計の設定時刻として、「年（西暦の下2桁）」、「月」、「日」、「時」、「分」を設定可能になっている。

20

【1082】

図68（a）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図68（b）の時刻設定画面では、「時刻設定」210c2bの領域の時刻は当該画面の切り替わり時の時計の時刻であり、年（西暦の下2桁）が選択中となっており、四角で囲まれている。また、この画面が切り替わった直後は左・右選択用ボタン40l、40rを用いて「時刻設定」210c2bの領域の「年（西暦の下2桁）」などや「決定」210c2c、「キャンセル」210c2dなどの項目を選択する状態になっている。

30

【1083】

「年（西暦の下2桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図68（b）の時刻設定画面で、係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、選択中の「年（西暦の下2桁）」の値を設定する状態にする。「年（西暦の下2桁）」を設定する状態にある図68（b）の時刻設定画面で、係員が左選択用ボタン40l又は右選択用ボタン40rを操作し、サブCPU201は、左選択用ボタン40l又は右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、左選択用ボタン40lであれば「年（西暦の下2桁）」の値を1小さくし、右選択用ボタン40rであれば「年（西暦の下2桁）」の値を1大きくする。「年（西暦の下2桁）」を設定する状態にある図68（b）の時刻設定画面で、係員が演出用ボタン10aを操作し、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、項目を選択する状態に戻し、このときの選択中の項目は「年（西暦の下2桁）」である。

40

【1084】

「年（西暦の下2桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図68（b）の時刻設定

50

画面で、係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「時刻設定」210c2bの領域の「月」を選択中とし、カーソルを「月」に移動して四角の枠で囲んだ図68（c）に示す時刻設定画面をメイン表示装置210に表示する。また、「年（西暦の下2桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図68（b）の時刻設定画面で、係員が左選択用ボタン40lを操作する。この場合、サブCPU201は、左選択用ボタン40lの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「キャンセル」210c2dを選択中とし、カーソルを「キャンセル」210c2dに移動して強調表示（拡大表示）した時刻設定画面をメイン表示装置210に表示する。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

10

【1085】

「月」が選択中の図68（c）の時刻設定画面、「日」が選択中の図68（c）の時刻設定画面、「時」が選択中の時刻設定画面、「分」が選択中の時刻設定画面での演出用ボタン10a、左・右選択用演出ボタン0l, 40rの操作に対するサブCPU201の処理内容は、「年（西暦の下2桁）」で説明した演出用ボタン10a、左・右選択用演出ボタン0l, 40rの操作に対するサブCPU201の処理内容に対応している。なお、「月」が選択中で項目を選択する状態にある図68（c）の時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「年（西暦の下2桁）」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「日」が選択対象となる。また、「日」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「月」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「時」が選択対象となる。また、「時」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「日」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「分」が選択対象となる。また、「分」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「時」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「決定」210c2cが選択対象となり拡大表示される（図68（d）参照）。

20

【1086】

「決定」210c2cが選択中の時刻設定画面（図68（d））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「時刻設定」210c2bの領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットし、メイン表示装置210の表示内容を、図68（d）に示す時刻設定画面から図68（a）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

30

【1087】

「決定」210c2cが選択中の時刻設定画面（図68（d））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、「キャンセル」210c2dを選択中とし、カーソルを「キャンセル」210c2dに移動して拡大表示した時刻設定画面をメイン表示装置210に表示する。また、「決定」210c2cが選択中の時刻設定画面（図68（d））で係員により左選択用ボタン40lが操作されると、「時刻設定」210c2bの領域の「分」が選択対象となる。

40

【1088】

「キャンセル」210c2dが選択中の時刻設定画面で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「時刻設定」210c2bの領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットすることなく、メイン表示装置210の表示内容を、時刻設定画面から図68（a）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

【1089】

50

「キャンセル」210c2dが選択中の時刻設定画面（図68（d））で係員により左選択用ボタン40lが操作されると「決定」210c2cが選択対象となり（図68（d）参照）、係員により右選択用ボタン40rが操作されると「時刻設定」210c2bの領域の「年（西暦の下2桁）」が選択対象となる（図68（b）参照）。

【1090】

「時刻設定」210c2が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図68（a））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「エコモード設定」210c3を選択中とし、カーソルを「エコモード設定」210c3に移動して拡大表示した図69（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。また、「時刻設定」210c2が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図68（a））で係員が左選択用ボタン40lを操作すると、サブCPU201の処理により、「最大・標準音量設定」210c1が選択中とされ、図67（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

10

【1091】

「エコモード設定」210c3が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図69（a））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、設定確認中メンテナンスメニュー画面から図69（b）に示すエコモード設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

20

【1092】

図69（b）に示すエコモード設定画面には、エコモードの設定用の画面であることを報知するための文字「エコモード設定」210c3aや処理内容を問う文字（例えば、「エコモードをONにしますか？」210c3b）が表示されているとともに、エコモードを設定にするための「ON」210c3cと「OFF」210c3dとが含まれている。

【1093】

エコモードは、変形例1の遊技機の消費電力を抑える機能であり、エコモードがONに設定されると、遊技中や待機中に所定の条件を満たすと、例えば、メイン表示装置210、リールランプ、下パネル照明などが消灯または減灯される。変形例1の遊技機はエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ON」である場合にエコモードとなり、「OFF」である場合にエコモードとならない（消費電力を抑えないモードとなる）。

30

【1094】

図69（a）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図69（b）のエコモード設定画面では、サブRAM203のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「OFF」である場合、「エコモードをONにしますか？」210c3bが表示され、「OFF」210c3dが選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、サブRAM203のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ON」である場合、「エコモードをOFFにしますか？」が表示され、「ON」210c3cが選択中であり、強調表示（拡大表示）されたものとなる。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

40

【1095】

「OFF」210c3dが選択中のエコモード設定画面（図69（b））で係員が左・右選択ボタン40l，40rの何れかを操作する。この場合、サブCPU201は、左・右選択ボタン40l，40rの何れかの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「ON」210c3cを選択中とし、カーソルを「ON」210c3cに移動して拡大表示し、「エコモードをOFFにしますか？」を表示したエコモード設定画面をメイン表示装置210に表示する。

【1096】

50

「ON」210c3cが選択中のエコモード設定画面で係員が左・右選択ボタン40l, 40rの何れかを操作する。この場合、サブCPU201は、左・右選択ボタン40l, 40rの何れかの操作を検知し(S1153~S1154)、メンテナンス(設定確認中)処理(S1155)として、「OFF」210c3dを選択中とし、カーソルを「OFF」210c3dに移動して拡大表示し、「エコモードをONにしますか?」を表示したエコモード設定画面(図69(b))をメイン表示装置210に表示する。

【1097】

「OFF」210c3dが選択中のエコモード設定画面(図69(b))で係員が演出ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出ボタン10aの操作を検知し(S1153~S1154)、メンテナンス(設定確認中)処理(S1155)として、サブRAM203のエコモード記憶領域(不図示)の記憶内容を「OFF」にし、メイン表示装置210の表示内容を、図69(b)に示すエコモード設定画面から図69(a)に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

10

【1098】

「ON」210c3cが選択中のエコモード設定画面で係員が演出ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出ボタン10aの操作を検知し(S1153~S1154)、メンテナンス(設定確認中)処理(S1155)として、サブRAM203のエコモード記憶領域(不図示)の記憶内容を「ON」にし、メイン表示装置210の表示内容を、エコモード設定画面から図69(a)に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

20

【1099】

「エコモード設定」210c3が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面(図69(a))で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し(S1153~S1154)、メンテナンス(設定確認中)処理(S1155)として、「エラー履歴」210c4を選択中とし、カーソルを「エラー履歴」210c4に移動して拡大表示した図70(a)に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。また、「エコモード設定」210c3が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面(図69(a))で係員が左選択用ボタン40lを操作すると、サブCPU201の処理により、「時刻設定」210c2が選択中とされ、図68(a)に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

30

【1100】

「エラー履歴」210c4が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面(図70(a))で係員が演出ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出ボタン10aの操作を検知し(S1153~S1154)、メンテナンス(設定確認中)処理(S1155)として、メイン表示装置210の表示内容を、図70(a)に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図70(b)に示すエラー履歴画面(設定確認中メンテナンス画面の一つ)に切り替える。

【1101】

図70(b)に示すエラー履歴画面には、エラー履歴確認用の画面であることを報知するための文字「エラー履歴」210c4aが表示されているとともに、エラー履歴表示領域210c4bが含まれている。エラー履歴表示領域210c4bには、6回分のエラー情報(エラーコード、エラー名、エラー日時)が表示される。なお、6回分のエラー情報が表示されるとしたが、さらに多くのエラー情報が表示されるようにしてもよい。

40

【1102】

図70(a)の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図70(b)のエラー履歴画面では、サブCPU201は、サブRAM203のエラー格納領域(不図示)に格納されている直近6回分のエラー情報をエラー履歴表示領域210c4bに記憶される。なお、サブCPU201はメインCPU101からのエラー情報を含むエラーコマンドを受信した場合に、当該エラーコマンドに含まれるエラー情報をサブRAM203のエ

50

ラー格納領域（不図示）に格納する。なお、左選択用ボタン40lが操作された場合には表示中のエラー情報より前の6回分のエラー情報が、右選択用ボタン40rが操作された場合には表示中のエラー情報より後の6回分のエラー情報が、サブRAM203のエラー格納領域（不図示）から読み出されてエラー履歴表示領域210c4bに表示される。また、サブRAM203のエラー格納領域（不図示）には最大150回分のエラー情報が記憶可能になっており、記憶可能な最大回数は150以外であってもよい。

【1103】

図70（b）のエラー履歴画面で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図70（b）に示すエラー履歴画面から図70（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

10

【1104】

「エラー履歴」210c4が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図70（a））で係員が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「設定変更履歴」210c5を選択中とし、カーソルを「設定変更履歴」210c5に移動して拡大表示した図71（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。また、「エラー履歴」210c4が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図70（a））で係員が左選択用ボタン40lを操作すると、サブCPU201の処理により、「エコモード」210c3が選択中とされ、図69（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

20

【1105】

「設定変更履歴」210c5が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図71（a））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図71（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図71（b）に示す設定変更履歴画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

30

【1106】

図71（b）に示す設定変更履歴画面には、設定変更履歴の確認用の画面であることを報知するための文字「設定変更履歴」210c5aが表示されているとともに、設定変更履歴表示領域210c5bが含まれている。設定変更履歴表示領域210c5bには、6回分の設定変更情報（変更後設定値、変更日時）が表示される。なお、6回分の設定変更情報が表示されるとしたが、さらに多くのエラー情報が表示されるようにしてもよい。

【1107】

図71（a）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図71（b）の設定変更履歴画面では、サブCPU201は、サブRAM203の設定変更格納領域（不図示）に格納されている直近6回分の設定変更情報を設定変更履歴表示領域210c5bに記憶される。なお、サブCPU201はメインCPU101からの初期化コマンド（変更・終了）を受信した場合に、当該初期化コマンド（変更・終了）に含まれる設定値を変更後設定値とし、当該初期化コマンド（変更・終了）を受信した日時を変更日時としてサブRAM203の設定変更格納領域（不図示）に格納する。なお、左選択用ボタン40lが操作された場合には表示中の設定変更情報より前の6回分の設定変更情報が、右選択用ボタン40rが操作された場合には表示中の設定変更情報より後の6回分の設定変更情報が、サブRAM203の設定変更履歴表示領域210c5bから読み出されて設定変更履歴表示領域210c5bに表示される。また、サブRAM203の設定変更格納領域（不図示）には最大30回分の設定変更情報が記憶可能になっており、記憶可能な最大回数は30以外であってもよい。

40

50

【1108】

設定変更履歴画面（図71（b））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図71（b）に示す設定変更履歴画面から図71（b）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【1109】

「設定変更履歴」210c5が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図71（a））で係員が左選択用ボタン40lを操作した場合、サブCPU201の処理により、「エラー履歴」210c4が選択中とされ、図70（c）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示され、係員が右選択用ボタン40rを操作した場合、サブCPU201の処理により、「最大・標準音量設定」210c1が選択中とされ、図67（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

【1110】

【11-8-5. ユーザーメニュー等の具体例】

以下、変形例1の遊技機でのユーザーメニュー画面及び当該ユーザーメニューから遷移する音量調整画面の具体例について図72を参照して説明する。

【1111】

例えば、遊技者が遊技を終了してから所定時間（例えば、5秒）経過した後に演出ボタン10aを操作する。サブCPU201は、演出ボタン10aの操作を検知して、メイン表示装置210の表示内容を、通常画面から、ユーザーによる確認又は設定などの項目を含む図72（a）に示すユーザーメニュー画面に切り替える。

【1112】

図72（a）に示すユーザーメニュー画面には、ユーザーメニュー画面であること報知するための文字「ユーザーメニュー」210dが表示されているとともに、各リール3L、3C、3Rの図柄配列210d1と遊技履歴210d2とが表示され、ユーザーにより音量調整の際に操作される「音量調整」210d3とユーザーによりユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える際に用いられる「終了」210d4の項目とが含まれている。

【1113】

図72（a）に示すように、図柄配列210d1はメイン表示装置210の画面の左側に表示され、左リール3L、中リール3C、右リール3Rそれぞれの所定個（例えば、20個）の図柄が表示される。また、遊技履歴210d2は、メイン表示装置210の画面の中央部に表示され、遊技履歴の表示内容としては、例えば、遊技回数、大当たり回数（ボーナス回数）、大当たり確率（ボーナス確率）などの情報である。メイン表示装置210の遊技履歴の表示領域の下方には、「音量調整」210d3と、「終了」210d4とが横並びに表示される。

【1114】

通常画面から切り替わる図72（a）のユーザーメニュー画面では、「音量調整」210d3が選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【1115】

「音量調整」210d3が選択中のユーザーメニュー画面（図72（a））で遊技者が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し、メイン表示装置210の表示内容を、図72（a）に示すユーザーメニュー画面から図72（b）に示す音量調整画面に切り替える。

【1116】

図72（b）に示す音量調整画面はスピーカ35a、35b、35c、35dから出力される音声の音量をユーザーが調整できる画面であり、音量調整画面にはスピーカ35a

10

20

30

40

50

、35b、35c、35dの出力音量の設定用の画面であることを報知するための文字「音量調整」210d3aが表示されているとともに、出力音量を設定するための「出力音量設定」210d3bの領域が含まれ、「出力音量設定」210d3bの領域の上側に最大・標準音量設定画面（図67（b））で設定された最大音量を指し示すマーカー210d3c及び「出力音量設定」210d3bの領域の下側に最大・標準音量設定画面（図67（b））で設定された標準音量を指し示すマーカー210d3dが表示されている。「出力音量設定」210d3bの領域は、遊技者がスピーカ35a、35b、35c、35dの出力音量を音量レベル1から最大・標準音量設定画面（図67（b））で設定された最大音量の音量レベルの中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程音量が大きい。「出力音量設定」210d3bの領域では、四角内の値（「1」～「6」）が音量レベルの値であり、設定される出力音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル3の場合、図72（b）に示すように、音量レベル1から音量レベル3それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル4から音量レベル6それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。

10

【1117】

図72（a）のユーザーメニュー画面から切り換わる図72（b）の音量調整では、「出力音量設定」210c1bに表示される出力音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブRAM203の出力音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図72（b）の例では音量レベル3）であり、マーカー210d3cが指し示す最大音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブRAM203の最大音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図72（b）の例では音量レベル3）であり、マーカー210d3dが指し示す標準音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブRAM203の標準音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図72（b）の例では音量レベル3）である。

20

【1118】

出力音量の音量レベルが音量レベル3である音量調整画面（図72（b））で遊技者が左選択用ボタン40lを操作する。この場合、サブCPU201は、左選択用ボタン40lの操作を検知し、出力音量の音量レベルを1段階下げて音量レベル2とし、「出力音量設定」210d3bの領域における音量レベルの表示が音量レベル2である音量調整画面をメイン表示装置210に表示する。なお、出力音量の音量レベルが音量レベル1である音量調整画面でサブCPU201が遊技者による左選択用ボタン40lの操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを1段階下げることなく音量レベル1のままにする。

30

【1119】

出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル未満である音量調整画面でサブCPU201が遊技者による右選択用ボタン40rの操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを1段階上げ、「出力音量設定」210d3bの領域における音量レベルの表示が音量レベルを1段階上げた音量レベルとなった音量調整画面をメイン表示装置210に表示する。また、出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル3である音量調整画面（図72（b））で遊技者が右選択用ボタン40rを操作する。この場合、サブCPU201は、右選択用ボタン40rの操作を検知し、出力音量の音量レベルを1段階上げると最大音量の音量レベル3を超えてしまうので、出力音量の音量レベルを1段階上げることなく音量レベル3のままにする。

40

【1120】

音量調整画面（図72（b））で遊技者が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し、サブRAM203の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、左選択用ボタン40lや右選択用ボタン40rを用いて選択された出力音量の音量レベル（左選択用

50

ボタン 40 l や右選択用ボタン 40 r に対する遊技者の操作が行われることなく演出用ボタン 10 a が操作された場合はユーザーメニューから音量調整画面に切り替わる前のサブ RAM 203 の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベル）に更新する。また、サブ CPU 201 は、メイン表示装置 210 の表示内容を、図 72（b）に示す音量調整画面から、「音量調整」210 d 3 を選択中とし、「音量調整」210 d 3 を拡大表示した図 72（a）に示すユーザーメニュー画面に切り替える。

【1121】

「音量調整」210 d 3 が選択中のユーザーメニュー画面（図 72（a））で遊技者が左選択用ボタン 40 l または右選択用ボタン 40 r を操作する。この場合、サブ CPU 201 は、左選択用ボタン 40 l または右選択用ボタン 40 r の操作を検知し、「終了」210 d 4 を選択中とし、カーソルを「終了」210 d 4 に移動して拡大表示したユーザーメニュー画面をメイン表示装置 210 に表示する。

【1122】

「終了」210 d 4 が選択中のユーザーメニュー画面で遊技者が演出用ボタン 10 a を用いた決定操作を行う。この場合、サブ CPU 201 は、演出用ボタン 10 a の操作を検知し、メイン表示装置 210 の表示内容を、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える。なお、ユーザーメニュー画面で演出用ボタン 10 a 等の操作が特定時間（例えば、30 秒）行われなかった場合、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替えるようにしてもよく、また、通常画面に切り替えるのではなくデモ画面に切り替えるようにしてもよい。

【1123】

なお、ユーザーメニュー画面は、遊技が終了して所定時間（例えば、5 秒）経過した後であって、次の遊技の開始操作があるまでは表示可能であり、例えば、ベットの待機中やベット後も表示可能である。また、再遊技役に当籤した後であって、次の遊技（リプレイ遊技）の開始待ち状態でも表示可能である。なお、次の遊技の開始操作があった場合は、ユーザーによる通常画面への切り替え操作がなくても、強制的に通常画面に切り替えられる。

【1124】

ここで、サブ CPU 201 によるスピーカ 35 a ～ 35 d の出力音量の音量レベルの制御について記載する。サブ CPU 201 の制御によるスピーカ 35 a ～ 35 d の出力音量の音量レベルはサブ RAM 203 の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベルである。

【1125】

サブ CPU 201 は、遊技者により上述した図 72（b）の音量調整画面を用いて出力音量の調整が行われた場合、スピーカ 35 a ～ 35 d の出力音量の音量レベルを、図 72（b）の音量調整画面を用いた出力音量の調整によりサブ RAM 203 の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベル（遊技者が設定した音量レベル）に制御する。

【1126】

また、サブ CPU 201 は、遊技が一定時間行われなかった場合、サブ RAM 203 の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、図 67（c）の最大・標準音量設定画面を用いた標準音量の設定によりサブ RAM 203 の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新し、スピーカ 35 a ～ 35 d の出力音量の音量レベルを更新後のサブ RAM 203 の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベル（係員が設定した標準音量の音量レベル）に制御する。

【1127】

また、サブ CPU 201 は、電源投入時に、初期化コマンド（変更・開始）を受信した場合（主制御基板 71 側で、電源投入時に行われる図 61 の設定変更処理でステップ S1001 が YES となり、ステップ S1002 が YES となって、リセットスイッチ 53 の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態（設定変更状態）になった場合）、サブ

10

20

30

40

50

R A M 2 0 3 の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、図 6 7（c）の最大・標準音量設定画面を用いた標準音量の設定によりサブ R A M 2 0 3 の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新し、スピーカ 3 5 a ～ 3 5 d の出力音量の音量レベルをサブ R A M 2 0 3 の出力音量記憶領域（不図示）に格納された更新後の出力音量の音量レベル（係員が設定した標準音量の音量レベル）に制御する。

【 1 1 2 8 】

また、サブ C P U 2 0 1 は、電源投入時に、初期化コマンド（変更・開始）を受信しなかった場合（主制御基板 7 1 側で、電源投入時に行われる図 6 1 の設定変更処理でステップ S 1 0 0 1 が N O、及びステップ S 1 0 0 2 が N O のいずれかとなって、リセットスイッチ 5 3 の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える設定変更状態にならなかった場合）、サブ R A M 2 0 3 の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベルを、サブ R A M 2 0 3 の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新せずに、維持する。この場合、電源投入後のスピーカ 3 5 a ～ 3 5 d の出力音量の音量レベルは、電断前のスピーカ 3 5 a ～ 3 5 d の出力音量の音量レベルと同じになる。

【 1 1 2 9 】

[1 1 - 8 - 6 . 効果]

上記の変形例 1 の遊技機によれば、係員は、下ドア機構 D D を開放にする作業と設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態にしてから電源投入する作業とを行うと設定値を変更することができ、さらにドア機構（下ドア機構 D D、上ドア機構 U D）が閉鎖する作業を行うと設定変更中メンテナンスメニュー画面が表示されて設定変更中メンテナンスを実施することができるので、係員は設定値の変更と設定変更中メンテナンスの実施とを連続して行うことができ、これらの作業効率の向上を図ることができる。

【 1 1 3 0 】

また、係員は、下ドア機構 D D を開放する作業と電源が投入されてから設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態にする作業とを行うと設定値を確認することができるとともに、設定確認中メンテナンスメニュー画面が表示されて設定確認中メンテナンスを実施することができるので、係員は設定値の確認と設定確認中メンテナンスの実施とを連続して行うことができ、これらの作業効率の向上を図ることができる。

【 1 1 3 1 】

変形例 1 の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定変更中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置 2 1 0 への表示の条件に、初期化コマンド（変更・開始）を受信するという受信条件を含めている。当該受信条件の成立に基づいて、メイン表示装置 2 1 0 にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である設定変更中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

【 1 1 3 2 】

また、何らかの不具合や何らかの不正によってメイン C P U 1 0 1 が電源投入時の設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態であると認識してしまっても上ドア機構 U D が閉状態で下ドア機構 D D が閉状態と認識していれば、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 へ初期化コマンド（変更・開始）が送信されることはなく、サブ C P U 2 0 1 が初期化コマンド（変更・開始）を受信したと判定することはない、このため、何らかの不具合や何らかの不正によってメイン C P U 1 0 1 が電源投入時の設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態であると認識したこと起因してサブ C P U 2 0 1 が設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示しまうことを防止できる。

【 1 1 3 3 】

また、設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置 2 1 0 への表示の条件に、初期化コマンド（変更・開始）を受信するという受信条件に加えて、ドア機構（上ドア機構 U D、下ドア機構 D D）の状態が閉状態になるというドア開閉条件を含めるようにし

10

20

30

40

50

ている。このため、何らかの不具合や何らかの不正により、サブCPU201が、初期化コマンド（変更・開始）を受信したと認識してしまっても、上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態の組み合わせ以外であると認識していれば、設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示してしまうことを防止できる。

【1134】

また、変形例1の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定確認中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置210への表示の条件に、初期化コマンド（確認・開始）を受信するという受信条件を含めている。当該受信条件の成立に基づいて、メイン表示装置210にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であって設定変更中メンテナンスと異なる設定確認中メンテナンスに対応する設定確認中メンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

10

【1135】

また、何らかの不具合や何らかの不正によってメインCPU101が電源投入後に設定用鍵型スイッチ52がオフ状態からオン状態に変化したと認識してしまっても上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態と認識していれば、主制御回路71から副制御回路72へ初期化コマンド（確認・開始）が送信されることはなく、サブCPU201が初期化コマンド（確認・開始）を受信したと判定することはない、このため、何らかの不具合や何らかの不正によってメインCPU101が電源投入後に設定用鍵型スイッチ52がオフ状態からオン状態に変化したと認識したこと起因してサブCPU201が設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示してしまうことを防止できる。

20

【1136】

また、設定確認中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置210への表示条件に、初期化コマンド（確認・開始）を受信するという受信条件を含めるが、初期化コマンド（確認・開始）の受信後のドア機構（上ドア機構UD、下ドア機構DD）の開閉状態の変化を含めないようにしている。このため、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンスメニュー画面と特定のメンテナンスメニュー画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスメニュー画面を用いてメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。

30

【1137】

また、初期化コマンド（変更・開始）の受信に基づく設定変更中メンテナンスメニュー画面と初期化コマンド（確認・開始）の受信に基づく設定確認中メンテナンスメニュー画面とを用意することにより、一つのメンテナンスメニュー画面（設定変更中メンテナンスメニュー画面、設定確認中メンテナンスメニュー画面）で表示されるメンテナンスの数を減らすことができ、係員は、設定変更中メンテナンスメニュー画面や設定確認中メンテナンスメニュー画面を用いて実施したいメンテナンス（設定変更中メンテナンス、設定確認中メンテナンス）を容易に実施できる。

【1138】

また、上ドア機構UD及び下ドア機構DDの両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ52が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定用鍵型スイッチ52が操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、電源投入時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であると認識してしまっても、上ドア機構UDと下ドア機構DDの何れもが閉状態になっていると認識していることにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。

40

【1139】

また、上述のように遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化したと認識してしまっても、上ドア機構DD及び下ドア機構UDの何れもが閉状態

50

になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示（設定値の確認）を防止できる。

【1140】

また、ベットボタン（例えば、MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）と対応して配置された発光手段（例えば、LED）の発光状態を確認することにより、係員は遊技機が設定変更状態（電源投入時に行われる図61の設定変更処理でステップS1001がYESとなり、ステップS1002がYESとなって、リセットスイッチ53の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態になってから、ステップS1014がYESとなるまでの状態）にあることを把握できる。

【1141】

これによれば、スピーカの出力確認に関するメンテナンス（スピーカ確認）と演出用ボタン10aの動作確認に関するメンテナンス（演出用ボタン確認）を並行して行うことにより、係員による設定変更中メンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【1142】

また、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、一定時間遊技されなかった場合や設定変更状態（主制御基板71側で、電源投入時に行われる図61の設定変更処理でステップS1001がYESとなり、ステップS1002がYESとなって、リセットスイッチ53の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態）になった場合に設定可能な標準音量を設定することで、これらの場合になった後に店側が所望する標準音量に自動で設定できる。

【1143】

また、主制御基板71側で、電源投入時に行われる図61の設定変更処理でステップS1001がNO及びステップS1002がNOのいずれかとなって、リセットスイッチ53の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える設定変更状態にならなかった場合には標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生した場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者にかすことを防止できる。

【1144】

【11-8-7. 第3の遊技機の変形例1の遊技機の変形例】

上述した変形例1の遊技機を例えば下記の（A）～（E）のように変形してもよい。

【1145】

（A）設定変更中メンテナンス処理は、図63の設定変更中メンテナンス処理からステップS1110を削除し、ステップS1107の判定処理において「YES」であるときの行き先、及び、ステップS1109の処理後の行き先をステップS1111とするものであってもよい。変形した当該設定変更中メンテナンス処理では、図63の設定変更中メンテナンス処理とは異なり、一旦設定変更中メンテナンス画面（図66）が表示されると設定変更中メンテナンス処理の終了まで設定変更中メンテナンス画面（図66）の表示が継続されることになる。このため、設定変更中に実施可能なメンテナンスの実施が可能な遊技機の状態が多くなって、係員に対してメンテナンスの実施に関する便宜を図ることができる。

【1146】

（B）変形例1の遊技機では、上ドア機構UDの開閉状態と下ドア機構DDの開閉状態の組み合わせとして、上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3）の3通りであるとしたが、これに限定されず、例えば、上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3）と、（ドア開閉組み合わせ4）上ドア機構UDが開放状態（開状態）且つ下ドア機構DDが閉鎖状態（閉状態）との4通りがあるとしてもよい。この場合、図61～図64の処理は例えば次の（B-1）、（B-2）であってもよい。

【1147】

（B-1）図61の設定変更処理において、ステップS1001の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dが

10

20

30

40

50

オフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップS1002の処理に進み、上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に設定変更処理を終了して呼び出し元に戻るようにしてもよい。また、図62の設定確認処理において、ステップS1052の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップS1053の処理に進み、上
10
ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に設定確認処理を終了して呼び出し元に戻るようにしてもよい。また、図63の設定変更中メンテナンス処理において、ステップS1110の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップS1102の処理に戻り、上ドア開閉監視スイッチ56uがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ56dがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合にステップS1111の処理に進むようにしてもよい。なお、図63の設定変更中メンテナンス処理にお
20

【1148】

（B-2）図61の設定変更処理のステップS1001の判定処理の内容、図62の設定確認処理のステップS1052の判定処理の内容、図63の設定変更中メンテナンス処理のステップS1105の判定処理、ステップS1110の判定処理の内容を変更せずに、図61の設定変更処理、図62の設定確認処理、図63の設定変更中メンテナンス処理をそのまま用いるようにしてもよい。

【1149】

（C）図61～図63では、下ドア開閉監視スイッチ56dが下ドア機構DDの開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチであり、上ドア開閉監視スイッチ56uが上ドア機構UDの開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、下ドア機構DDの開状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチであり、上ドア機構UDの開状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図61～図63において下ドア開閉監視スイッチ56dに関する部分及び上ドア開閉監視スイッチ56uに関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【1150】

（D）サブCPU201は、設定変更中であることを報知するための設定変更中画面をメイン表示装置210に表示している場合に、「ドアを閉めたらメンテナンスメニューを表示します」等を同時に表示させるようにしてもよい。また、スピーカ35a～35dから出力する音声によりドアを閉めたらメンテナンスメニューが表示されることを報知するようにしてもよい。

【1151】

（E）設定確認中メンテナンス処理で行える設定確認中メンテナンスは上述したものに限られず、例えば、（E-1）光量設定等を含むようなものであってもよい。例えば、光量設定では、「最大・標準音量設定」と同様に、遊技者が設定できる最大光量を設定する最大光量設定と、一定時間遊技されなかった場合や設定変更時に設定される標準光量を設定する標準光量とを設けるようにしてもよい。

【1152】

10

20

30

40

50

(E-2) 設定確認中メンテナンス処理で行える設定確認中メンテナンスとして、遊技者が音量の設定をできなくなるように音量切替不可設定を設けるようにしてもよい。音量切替不可設定で遊技者による音量の設定ができなくなった場合に、ユーザーメニュー画面で「音量設定」210d3の項目を表示させないようにするのが好ましい。

【1153】

〔11-8-8. 付記〕

従来の遊技機において、係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ（設定キースイッチ）をオン状態にした後に電源投入することにより、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ（設定キースイッチ）をオン状態にすることにより、これに連動して液晶表示装置の表示領域に遊技機において実施可能なメンテナンスに関わるメンテナンスメニュー画面が表示される遊技機がある（例えば、特開2018-183205号公報（例えば、段落0997～1059、図132～137など）参照）。

10

【1154】

ところで、遊技機において実施可能なメンテナンスは多岐にわたり、メンテナンスの効率等を考えると現状のメンテナンスの処理制御には改善の余地がある。

【1155】

付記の遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において実施可能なメンテナンスの処理制御が向上した遊技機を提供することを目的とする。

【1156】

上記目的を達成するために、付記に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

20

【1157】

付記に係る遊技機（1）は、

表示手段（210）と、

前記遊技機において実施可能なメンテナンスに関わるメンテナンス処理を実施するメンテナンス処理手段（101）と

を備え、

前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、所定の条件の成立に基づいて、前記表示手段にメンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面を表示する所定のメンテナンス処理を行う（図63又は図4）

30

ことを特徴としている。

【1158】

これによれば、所定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

【1159】

遊技機（2）は、上記の遊技機（1）において、

前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、特定の条件の成立に基づいて、前記表示手段に前記メンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、前記所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面を表示する特定のメンテナンス処理を行う（図64又は図63）

40

としてもよい。

【1160】

これによれば、特定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせる

50

ことができる。また、所定の条件の成立に基づいて表示される所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面と特定の条件の成立に基づいて表示される特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面とを用意することにより、一つのメンテナンスメニュー画面（所定のメンテナンスメニュー画面、特定のメンテナンスメニュー画面）で表示されるメンテナンスの数を減らすことができ、係員は所定のメンテナンスメニュー画面や特定のメンテナンスメニュー画面を用いて実施したいメンテナンスを容易に実施できる。

【1161】

遊技機（3）は、上記の遊技機（1）または上記の遊技機（2）において、
遊技機本体に開閉自在に取り付けられたドア機構（DD）と、
前記ドア機構の開閉状態を検知する開閉検知手段（56d）と
をさらに備え、

10

前記メンテナンス処理手段は、前記所定のメンテナンス処理において、

前記所定の条件が成立していても、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の開状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示せず（S1101、S1101がYES、S1105、S1105がNO）、

前記所定の条件が成立しており、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する（S1101、S1101がYES、S1105、S1105が、YES、S1106）
としてもよい。

20

【1162】

これによれば、メンテナンス処理手段が何らかの不具合や何らかの不正によって所定の条件が成立していると認識してしまっても、ドア機構が開状態であると認識していれば、所定のメンテナンスメニュー画面を表示手段に表示してしまうことを防止できる。

【1163】

遊技機（4）は、上記の遊技機（2）に従属する上記の遊技機（3）において、

前記メンテナンス処理手段は、前記特定のメンテナンス処理において、前記特定の条件が成立していれば、前記ドア機構の開閉状態の変化を条件とすることなく、前記特定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する（S1151、S1151がYES、S1152）

30

としてもよい。

【1164】

これによれば、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンス画面と特定のメンテナンス画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。

【1165】

遊技機（5）は、上記の遊技機（3）または上記の遊技機（4）において、

遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構（UD）と、

前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段（56u）と、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部（103）と、

40

前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更に関わる設定値変更処理（図61）を行う設定値変更手段（101）と、

設定キースイッチ（52）と、

設定値変更スイッチ（53）と

を備え、

前記所定の条件は、電源投入時に前記設定キースイッチの状態が前記設定値の変更を許容する状態であること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の閉状態である組み合わせ以外の組み合

50

わせであることであり、

前記設定値変更手段は、前記設定値変更処理において、

前記設定値変更スイッチの状態変化に基づいて前記設定値の変更を行い（S1001、S1001がYES、S1002、S1002がYES、S1004～1010）、

前記所定の条件が成立していない場合には前記設定値変更スイッチの状態変化に基づく前記設定値の変更を行わない（S1001、S1001がNO、S1002、S1002がNO）

としてもよい。

【1166】

ドア機構及び他のドア機構の両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定キースイッチが操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴がけられて設定キースイッチが操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、これによれば、設定値変更手段が電源投入時の設定キースイッチの状態が設定値の変更を許容する状態であると認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態であると認識することにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。

【1167】

遊技機（6）は、上記の遊技機（2）に従属する上記の遊技機（3）、または、上記の遊技機（4）において、

他の表示手段（14）と、

遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構（UD）と、

前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段（56u）と、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部（103）と、

前記設定値格納部に格納されている前記設定値の前記他の表示手段への表示に関わる設定値表示処理（図61）を行う設定値表示手段（101）と、

設定キースイッチと

を備え、

前記特定の条件は、電源が投入された後に前記設定キースイッチの状態が前記他の表示手段に前記設定値の表示を許容する状態に変化すること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の開状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の開状態である組み合わせ以外の組み合わせであることであり、

前記設定値表示手段は、前記設定値表示処理において、

前記特定の条件が成立している場合に前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行い（S1051、S1051がYES、S1052、S1052がYES、S1054）、

前記特定の条件が成立していない場合には前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行わない（S1051、S1051がNO、S1052、S1052がNO）

としてもよい。

【1168】

これによれば、上述のように遊技機のキャビネットに穴がけられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定キースイッチの状態が他の表示手段に設定値の表示を許容する状態に変化したと認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示を防止できる。

【1169】

遊技機（7）は、上記の遊技機（1）ないし上記の遊技機（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者が遊技でのベット数を設定する際に用いるベットボタン（6aまたは6b）と、

前記ベットボタンに対応する発光手段と、

前記発光手段の発光制御を行う発光制御手段（１０１）と

をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定の条件の成立に基づいて、遊技可能な状態での前記発光手段の発光制御とは異なる、前記発光手段の発光制御を用いるとしてもよい。

【１１７０】

これによれば、ベットボタンに対応する発光手段の発光状態を確認することにより係員は遊技機が所定の条件を満たした状態にあることを把握できる。

【１１７１】

遊技機（８）は、上記の遊技機（１）ないし上記の遊技機（７）のいずれかの遊技機において、

スピーカ（３５ａ～３５ｄ）と、

遊技者の演出用の操作を受付ける演出用ボタン（１０ａ）と

をさらに備え、

前記所定のメンテナンスには、前記スピーカの出力確認に関する第１の所定のメンテナンス（２１０ｂ１）と前記演出用ボタンの動作確認に関する第２の所定のメンテナンス（２１０ｂ３）とが少なくとも含まれており、

前記メンテナンス処理手段は、前記第１の所定のメンテナンスの実行中に前記第２の所定のメンテナンスの実行が可能である

としてもよい。

【１１７２】

これによれば、スピーカの出力確認に関する第１の所定のメンテナンスと演出用ボタンの動作確認に関する第２の所定のメンテナンスを並行して行うことにより、係員による所定のメンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【１１７３】

遊技機（９）は、上記の遊技機（２）、または、上記の遊技機（２）に従属する遊技機（３）、または、上記の遊技機（４）、または、上記の遊技機（６）において、

スピーカ（３５ａ～３５ｄ）をさらに備え、

前記特定のメンテナンスには、遊技者が設定可能な前記スピーカの最大音量の設定に関する第１の特定のメンテナンス（２１０ｃ１ｂ）と、特別の条件の成立により前記スピーカの出力音量として用いられる標準音量の設定に関する第２の特定のメンテナンス（２１０ｃ１ｃ）とが含まれている

としてもよい。

【１１７４】

これによれば、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、特別の条件が成立した場合に設定可能な標準音量を設定することで、特別の条件が成立した場合に店側が所望する音量に自動で設定できる。

【１１７５】

遊技機（１０）は、上記の遊技機（９）において、

前記スピーカから出力する音量を設定する出力音量設定手段（２０１）をさらに備え、

前記出力音量設定手段は、電源が投入された時に前記所定の条件を満たしていれば前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定し、電源が投入された際に前記所定の条件を満たしていなければ前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定しない

としてもよい。

【１１７６】

これによれば、電源が投入された際に所定の条件を満たしていなければ標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生した場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者

10

20

30

40

50

にかすことを防止できる。

【1177】

付記に係る遊技機によれば、遊技機において実施可能なメンテナンスの処理制御が向上した遊技機を提供できる。

【1178】

〔12．第4の遊技機〕

続いて、図73～図210を参照して、パチスロ機1の別仕様について、これを「第4の遊技機」として説明する。なお、図73～図210の各図の説明にないパチスロ機1の構成の全ては、図1～図35の各図で説明された実施形態が適用される。

【1179】

第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示窓4の枠内に表示される3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうち、クロスアップラインを有効ラインとして用い、その他のラインを疑似ラインとして用いる。すなわち、パチスロ機1は、メイン表示窓4において各リールの一つの図柄を表示する3行×3列の単位図柄表示領域のうちの、左リール3Lの下段の単位図柄表示領域、中リール3Cの中段の単位図柄表示領域、及び右リール3Rの上段の単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成されるクロスダウンラインを有効ラインとして用い、それ以外の単位図柄表示領域を結ぶことにより形成されるラインを疑似ラインとして用いる。なお、疑似ラインとしては、例えば、各リールの上段の単位図柄表示領域を結ぶトップライン、各リールの中段の単位図柄表示領域を結ぶセンターライン、各リールの下段の単位図柄表示領域を結ぶボトムライン、及び左リール3Lの上段、中リール3Cの中段及び右リール3Rの下段の単位図柄表示領域を結ぶクロスダウンラインがある。

【1180】

〔12－1．遊技状態の遷移フロー〕

初めに、図73を参照しながら、第4の遊技機であるパチスロ機1の主制御回路100（メインCPU101）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【1181】

〔12－1－1．基本的な遊技状態の遷移フロー〕

第4の遊技機であるパチスロ機1では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「BB」と記す）が設けられる。BBは、第1種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「RB」と記す）に係る役物連続作動装置であり、RBを連続して作動させる。また、第4の遊技機であるパチスロ機1では、ボーナスゲームの種類として、BB以外に、普通役物と呼ばれるシングルボーナス（以下、「SB」と記す）が設けられている。

【1182】

それゆえ、第4の遊技機であるパチスロ機1では、ビッグボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無、及び、シングルボーナス役の当籤／作動の有無などに基づいて遊技状態を管理する。

【1183】

具体的には、図73に示すように、主制御回路100は、ビッグボーナス役（後述の名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無、及び、シングルボーナス役（後述の名称「F__SIN1」～「F__SIN32」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「一般状態」、「ビッグボーナスフラグ間状態（BBフラグ間状態）」、「ビッグボーナス状態（BB状態）」、「シングルボーナス状態（SB状態）」と称する4種類の遊技状態を管理する。

【1184】

なお、一般状態は、ビッグボーナスに非当籤であり、かつ、ビッグボーナスが作動（入賞）しておらず、シングルボーナスに非当籤であり、かつ、シングルボーナスが作動（入賞

10

20

30

40

50

）していない状態である。また、ビッグボーナス状態（ＢＢ状態）は、ビッグボーナスが作動している状態であり、シングルボーナス状態（ＳＢ状態）は、シングルボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ビッグボーナス役が内部当籤役として決定されると、ビッグボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りビッグボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。ビッグボーナスフラグ間状態（ＢＢフラグ間状態）は、ビッグボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ビッグボーナス役が当籤し、かつ、ビッグボーナスが作動していない状態である。なお、シングルボーナス役はビッグボーナス役と異なり、シングルボーナス役が内部当籤役として決定された遊技でシングルボーナスが作動（入賞）しない場合、シングルボーナス役は内部当籤役として持ち越されることはない。

10

【１１８５】

また、図７３に示すように、主制御回路１００は、ＢＢ状態において、レギュラーボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢＲＢ」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「ビッグボーナス一般状態（ＢＢ一般状態）」、「レギュラーボーナスフラグ間状態（ＢＢＲＢフラグ間状態）」、「レギュラーボーナス状態（ＲＢ状態）」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【１１８６】

なお、ビッグボーナス状態（ＢＢ状態）において、ビッグボーナス一般状態（ＢＢ一般状態）は、レギュラーボーナスに非当籤であり、かつ、レギュラーボーナスが作動（入賞）していない状態である。また、レギュラーボーナス状態（ＲＢ状態）は、レギュラーボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、レギュラーボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りレギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。レギュラーボーナスフラグ間状態（ＢＢＲＢフラグ間状態）は、レギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、レギュラーボーナス役が当籤し、かつ、レギュラーボーナスが作動していない状態である。

20

【１１８７】

また、本実施形態では、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６遊技状態と、ＳＢ状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６遊技状態と、ＢＢフラグ間状態中のＲＴ５と、ＢＢ状態でのＢＢ一般状態中のＲＴ４遊技状態、ＲＢ状態中のＲＴ４遊技状態、ＢＢＲＢフラグ間状態中のＲＴ７遊技状態と、の１３種類の状態が設けられる。なお、以下では、「ＲＴ×××遊技状態」を「ＲＴ×××状態」という。

30

【１１８８】

また、一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他の一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６状態に移行することになる移行契機に応じて、無限ＲＴ状態又は有限ＲＴ状態に区別される。無限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いることのないＲＴ状態であり、本実施形態では、一般状態中のＲＴ０、ＲＴ３、ＲＴ６状態が該当する。有限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いるＲＴ状態であり、本実施形態では、一般状態中のＲＴ１、ＲＴ２状態が該当する。

40

【１１８９】

図７３に示すように、一般状態中のＲＴ１状態又はＲＴ２状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（１）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ１状態又はＲＴ２状態から一般状態中のＲＴ０状態に移行させる。なお、一般状態中のＲＴ１状態の規定回数は、１２回であり、また、一般状態中のＲＴ２状態の規定回数は、６０回である。

【１１９０】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態において、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）及び略称「ＲＴ１移行ベル図柄」に

50

係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（２）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態から一般状態中のＲＴ１状態に移行させる。

【１１９１】

また、一般状態中のＲＴ０状態において、略称「ＲＴ２移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（３）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態から一般状態中のＲＴ２状態に移行させる。

【１１９２】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態において、略称「ＲＴ３移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（４）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態から一般状態中のＲＴ３状態に移行させる。

【１１９３】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ３状態において、略称「ＲＴ６移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（５）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ３状態から一般状態中のＲＴ６状態に移行させる。

【１１９４】

ここで、パチスロ機１では、他の一般状態中のＲＴ状態への移行条件として、有効ライン上に表示される図柄組合せを用いる場合、無限ＲＴ状態中は、当該図柄組合せが有効ライン上に表示されると、対応する一般状態中のＲＴ状態に移行させなければならない。略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」は、無限ＲＴ状態中に有効ライン上に表示されると、対応するＲＴ状態に移行することになる図柄組合せである。

【１１９５】

一方、一般状態中の有限ＲＴ状態では、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」が有効ライン上に表示されても、対応する一般状態中のＲＴ状態に移行させない制御が可能である。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、一般状態中の有限ＲＴ状態であるＲＴ１状態又はＲＴ２状態では、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」が有効ライン上に表示されてもＲＴ状態を移行させることなく、規定回数の遊技が行われることを契機にＲＴ状態を移行させることで、図７３に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

【１１９６】

一方で、一般状態中の無限ＲＴ状態では、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると他の一般状態中のＲＴ状態に移行しなければならないため、遊技性の観点から移行させたくないＲＴ状態が存在する場合には、対応するＲＴ状態中に、当該移行させたくないＲＴ状態への移行契機となっている図柄組合せが有効ライン上に表示されないように制御することで、図７３に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

【１１９７】

また、一般状態においてビッグボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態からＢＢフラグ間状態に移行させる。具体的には、ビッグボーナス役として名称「Ｆ__赤７同色」「Ｆ__白７同色」「Ｆ__赤７異色」「Ｆ__白７異色」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（６）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態からＢＢフラグ間状態中のＲＴ５状態に移行させる。

【１１９８】

また、ＢＢフラグ間状態においてビッグボーナス役が入賞すると、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢフラグ間状態からＢＢ状態に移行させる。具体的には、名称「Ｆ__赤７同色」「Ｆ__白７同色」「Ｆ__赤７異色」又は「Ｆ__白７異色」の内部当籤役が入賞する

10

20

30

40

50

（当該内部構成役に関わる略称「BB」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（7）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をBBフラグ間状態中のRT5状態からBB一般状態中のRT4状態に移行させる。

【1199】

また、BB状態において規定枚数を超えるメダルが払い出され、BB状態が終了すると（移行条件（8）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をBB状態から一般状態中のRT3状態に移行させる。ここで、本実施形態では、BB状態の終了契機となる規定枚数は、「179枚」である。

【1200】

また、BB一般状態において、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路100は、遊技状態をBB一般状態からBBRBフラグ間状態に移行させる。具体的には、レギュラーボーナス役として名称「F__BBRB」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（9）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をBB一般状態中のRT4状態からBBRBフラグ間状態中のRT7状態に移行させる。

【1201】

また、BBRBフラグ間状態において、レギュラーボーナス役が入賞すると、主制御回路100は、遊技状態をBBRBフラグ間状態からRB状態に移行させる。具体的には、名称「F__BBRB」の内部当籤役が入賞する（当該内部構成役に関わる略称「RB」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（10）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をBBRBフラグ間状態中のRT7状態からRB状態中のRT4状態に移行させる。

【1202】

また、RB状態において、規定回数の遊技が行われる、又は、名称「F__JAC役1」～「F__JAC役3」の内部当籤役（後述の図78～図104参照）の入賞回数が規定入賞回数に達すると（移行条件（11）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をRB状態中のRT4状態からBB一般状態中のRT4状態に移行させる。なお、RB状態中のRT4状態の規定回数は、12回であり、また、規定入賞回数は、8回である。

【1203】

また、一般状態においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路100は、遊技状態を一般状態からSB状態に移行させる。具体的には、シングルボーナス役として名称「F__SIN1」～「F__SIN32」の内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に入賞する（当該内部構成役に関わる略称「SB」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（12）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態からSB状態中のRT0状態に移行させ、又は、一般状態中のRT1状態からSB状態中のRT1状態に移行させ、一般状態中のRT2状態からSB状態中のRT2状態に移行させ、一般状態中のRT3状態からSB状態中のRT3状態に移行させ、又は、一般状態中のRT6状態からSB状態中のRT6状態に移行させる。ここで、SB状態中のRT0状態、RT1状態、RT2状態、RT3状態、及び、RT6状態は、それぞれ、略称「SB」に係る図柄組合せ毎に（名称「C__SIN1」～「C__SIN32」の図柄組合せ毎に）RT状態が設けられており、例えば、一般状態中のRT0状態で名称「C__SIN1」の図柄組合せが表示されると、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態からSB状態中の名称「C__SIN1」の図柄組合せに対応するRT0状態に移行させる。

【1204】

また、SB状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（13）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をSB状態から一般状態に移行させる。なお、SB状態の規定回数は、1回である。なお、SB状態から一般状態に戻る際、「RT1移行リップ図柄」「RT1移行ベル図柄」「RT2移行リップ図柄」「RT3移行リップ図柄」「RT

10

20

30

40

50

6 移行リブ図柄」の表示に基づいて、一般状態中の R T 状態間の遷移と同じ遷移が、S B 状態中の R T 状態と一般状態中の R T 状態間でも行われる。なお、S B 遊技においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を S B 状態から S B 状態に移行させる。

【1 2 0 5】

〔1 2 - 2 . メイン R O M に記憶されているデータテーブルの構成〕

次に、メイン R O M 1 0 2 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。

【1 2 0 6】

〔1 2 - 2 - 1 . 図柄配置テーブル〕

まず、図 7 4 を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R のそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類（各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コードと記す場合もある。））との対応関係を規定する。

【1 2 0 7】

なお、第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、各リールには、図柄「赤セブン」「白セブン」「B A R」「リプレイ」「ベル A」「ベル B」「スイカ A」「スイカ B」「チェリー」及び「blank」の 1 0 種類の図柄が表示されている。

【1 2 0 8】

〔1 2 - 2 - 1 . 内部抽籤テーブル〕

次に、図 7 5 ～図 7 7 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。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。

【1 2 0 9】

なお、一般状態中の R T 0 状態では、図 7 5 の R T 0 用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中の R T 1 状態では、図 7 5 の R T 1 用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中の R T 2 状態では、図 7 5 の R T 2 用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中の R T 3 状態では、図 7 5 の R T 3 用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中の R T 6 状態では、図 7 5 の R T 6 用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1 2 1 0】

また、B B フラグ間状態中の R T 5 状態では、図 7 5 の R T 5 用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1 2 1 1】

R T 5 状態においては、「はずれ」「小役」「再遊技役」が抽籤された場合、「持越中のボーナス役との重複当籤役と扱われる。例えば、赤同色 B B 役（「F __ 赤同色」）の持越中の R T 5 状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「はずれ」が選択された場合は赤同色 B B 役の単独当籤役である「F __ 赤同色」が最終的な内部当籤役として決定される。また、同抽籤で「F __ 強ベル A」が選択された場合は「F __ 赤同色 + F __ 強ベル A」が最終的な内部当籤役として決定される。

【1 2 1 2】

また、R T 5 状態においては、「ボーナス役 + 小役」「ボーナス役 + 再遊技役」の重複役の抽籤値に応じた内部当籤役が選択される場合は、「持ち越し中のボーナス役 + 小役」「ボーナス役 + 再遊技役」が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色 B B 役（「F __ 赤同色」）の持越中の R T 5 状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「F __ 白異色 + F __ 強チェリブ」が選択された場合は、既に赤同色 B B 役が持ち越されており白異色 B B 役に新たに当籤することがないため、「F __ 赤同色 + F __ 強チェリブ」が最終的な内部当籤役として決定される。

【1 2 1 3】

また、R T 5 状態においては、既にいずれかの B B 役が持ち越されている状態であるため、持越中のボーナス役と異なるボーナス役（持越中の B B 役と異なる B B 役及びシング

10

20

30

40

50

ルボーナス役)が新たな内部当籤役として決定されることがない。内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「持越中のボーナス役と異なるボーナス役」の単独成立が選択された場合は、持越中のボーナスの単独当籤役が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色BB役(「F__赤同色」)の持越中のRT5状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤でシングルボーナス役(「F__SIN1」～「F__SIN32」のいずれか。図75の最下段参照)が選択された場合は、「F__赤同色」が最終的な内部当籤役として決定され、赤同色BB役に対応する図柄組合せの停止が許容される。

【1214】

本実施形態の遊技機は、再遊技役及び小役に係る図柄組合せをボーナス役にかかる図柄組合せよりも優先的に停止させるいわゆる小役優先制御のリール停止制御となっている。図75のRT5用の抽籤値は、一見すると「はずれ」の抽籤値が「39」と少なく、持越中のボーナス役の入賞が困難にも見える。しかし、シングルボーナス役の抽籤値の合計が $1080 \times 32 = 34560$ であり抽籤分母は65536であるため、約 $1/1.896$ ($= 65536 \div 34560$)とおおよそ2ゲームに1回程度の割合で、シングルボーナス分の抽籤値で持越中のボーナス役の入賞が許容される。そのため、遊技者はボーナス持越中でボーナス入賞不能な状態を長期間遊技することなく速やかにボーナス役を入賞させることが可能となっている。なお、「赤同色__BB」の抽籤値相当分(抽籤値8)も同様にボーナス入賞が許容される場合に含まれるが、詳細な計算はここでは割愛する。

【1215】

また、SB状態中のRT0状態では、図76のSB(RT0)用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT1状態では、図76のSB(RT1)用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT2状態では、図76のSB(RT2)用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT3状態では、図76のSB(RT3)用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT6状態では、図76のSB(RT6)用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1216】

また、BB一般状態中のRT4状態では、図77のBB一般(RT4)用の内部抽籤テーブルが参照され、BBRBフラグ間状態中のRT7では、図77のRT7用の内部抽籤テーブルが参照され、RB状態中のRT4では、図77のRB(RT4)用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1217】

【12-2-2. 内部当籤役と図柄組合せとの対応表(図柄組合せ決定テーブル)】

次に、図78～図104を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表(図柄組合せ決定テーブル)について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ(コンビネーション)との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別(入賞可能な表示役の種別)が一義的に決定される。

【1218】

各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ(表示役)欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、図105～図114において後述する。

【1219】

また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ(コンビネーション)、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図105～図114に示した図柄組合せ決定テーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。

【1220】

第4の遊技機であるパチスロ機1では、主制御回路100(メインCPU101)は、

内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図105～図114に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転停止制御を行う。なお、図105～図114に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。

【1221】

〔12-3. 図柄組合せの内容〕

次に、図105～図114を参照して、図柄組合せの具体的な内容について説明する。図105～図114において、コンビネーション欄は、各リール3L、3C、3Rが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール3L、3C、3Rの図柄を示し、名称欄は、コンビネーション欄が示す図柄の組合せの名称を意味する。また、払出欄は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、略称欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴からつけられた略称を示す。なお、コンビネーション欄のうちの左欄は左リール3Lに対応し、中央欄は中リール3Cに対応し、右欄は右リール3Rに対応する。

【1222】

コンビネーション名「BB一般中制御用」は、略称「BB一般中制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。説明の便宜上0枚の払出と述べたが、これは特に払い出し処理は行われないことを意味する。後の段落においても同様である。「BB一般中制御用」「SB制御用」及び「T-停止制御○○」のコンビネーションは、内部当籤役に対応する入賞を構成する図柄組合せではなく、停止したとしてもいずれの役も入賞していない「はずれ目（小役やボーナスの取りこぼし目を含む）」と扱われる。本実施形態ではリール停止制御の効率化のために停止が許容される「はずれ目」や制御用図柄組合せを制御用出目として定義している。なお、これらの制御用出目については実際に有効ライン上に停止表示されるものであってもよいし、少なくとも一部または全部がリール停止制御の処理内で参照されうるのみで実際に有効ライン上に停止されない図柄組合せとしてもよい。本実施形態では、「BB一般中制御用」の図柄組合せはBB一般中において停止不能となっているが、停止可能なものと構成してBB一般中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【1223】

コンビネーション名「SB制御用」は、略称「SB制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。本実施形態では、「SB制御用」の図柄組合せはSB作動中において停止不能となっている。具体的には、図80の上から2行目にある通り、再遊技役に含まれる図柄組合せであるが、実際には停止しないリール停止制御用の図柄組合せであり条件装置としては存在しないものである。つまり、SB中のリール停止制御変更のために存在する。もっとも、停止可能なものと構成して、停止した場合にSB作動中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【1224】

コンビネーション名「T__停止制御A__01」～「T__停止制御A__24」「T__停止制御B__01」～「T__停止制御B__03」「T__停止制御C」「T__停止制御D__01」～「T__停止制御D__12」「T__停止制御E__01」～「T__停止制御E__08」「T__停止制御F__01」～「T__停止制御F__24」「T__停止制御G__01」～「T__停止制御G__32」「T__停止制御H__01」～「T__停止制御H__08」は、略称「制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。前述の通り、これらの図柄組合せは実際に停止するものであっても、停止しないものであってもよい。

【1225】

また、コンビネーション名「C__赤7同色」「C__XU白同色」「C__CT白同色」「C__赤7異色」「C__XU白異色」「C__CT白異色」は、第一種特別役物の連続作動装

置（ＢＢ）に係る図柄組合せであり、略称を「ＢＢ」とする。略称「ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＢＢ一般状態中のＲＴ４状態に移行する（図７３参照）。

【１２２６】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＢＢＲＢ」は、ＲＢに係る図柄組合せであり、略称を「ＲＢ」とする。略称「ＲＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＢ状態中のＲＴ４状態に移行する（図７３参照）。

【１２２７】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＳＩＮ３２」～「Ｃ__ＳＩＮ０１」は、ＳＢに係る図柄組合せであり、略称を「ＳＢ」とする。略称「ＳＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＳＢ状態に移行する（図７３参照）。

10

【１２２８】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＢＡＲリブ」は、略称「ＢＡＲ揃いリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「ＢＡＲ揃いリブ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ＢＡＲ」が表示される図柄組合せである。

【１２２９】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＢＡＲフェイクＡ」は、略称「ＢＡＲフェイクリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「ＢＡＲフェイクリブ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リプレイ」「ＢＡＲ」「ＢＡＲ」が表示される図柄組合せである。

20

【１２３０】

また、コンビネーション名「Ｃ__フェイクＢ__０１」～「Ｃ__フェイクＢ__０４」は、略称「Ｂフェイクリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２３１】

また、コンビネーション名「Ｃ__弱チェリプＡ__０１」～「Ｃ__弱チェリプＡ__０３」「Ｃ__弱チェリプＢ」「Ｃ__弱チェリプＣ」は、略称「弱チェリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

30

【１２３２】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＸＵリブ」は、略称「右上がりリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリブ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ__ＸＵリブ」は、上記の「ＲＴ１移行リブ図柄」の一部を構成する。

【１２３３】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＸＤリブ__０１」～「Ｃ__ＸＤリブ__０６」は、略称「右下がりリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリブ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ__ＸＤリブ__０１」～「Ｃ__ＸＤリブ__０６」は、上記の「ＲＴ１移行リブ図柄」の一部を構成する。

40

【１２３４】

また、コンビネーション名「Ｃ__ＢＴリブ__０１」～「Ｃ__ＢＴリブ__０６」は、略称「下段リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「下段リブ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ__ＢＴリブ__０１」～「Ｃ__ＢＴリブ__０６」は、上記の「ＲＴ２移行リブ図柄」の一部を構成する。

50

【1235】

また、コンビネーション名「C__CTリップ__01」～「C__CTリップ__20」は、略称「中段リップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「中段リップ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__CTリップ__01」～「C__CTリップ__20」は、上記の「RT2移行リップ図柄」の一部を構成する。

【1236】

また、コンビネーション名「C__TPリップ__01」～「C__TPリップ__04」は、略称「上段リップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「上段リップ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__TPリップ__01」～「C__TPリップ__04」は、上記の「RT2移行リップ図柄」の一部を構成する。

【1237】

また、コンビネーション名「C__強チェリブA__01」～「C__強チェリブA__06」「C__強チェリブB」「C__強チェリブC__01」～「C__強チェリブC__03」「C__強チェリブD__01」～「C__強チェリブD__02」「C__強チェリブE__01」～「C__強チェリブE__08」は、略称「強チェリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、「C__強チェリブA__01」～「C__強チェリブA__06」「C__強チェリブB」「C__強チェリブC__01」～「C__強チェリブC__03」「C__強チェリブD__01」～「C__強チェリブD__02」「C__強チェリブE__01」～「C__強チェリブE__08」は、上記の「RT3移行リップ図柄」の一部を構成する。

【1238】

また、コンビネーション名「C__山リップ__01」～「C__山リップ__03」は、略称「小山リップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小山リップ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの下段、中リール3Cの中段、右リール3Rの下段を結ぶ擬似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__山リップ__01」～「C__山リップ__03」は、上記の「RT3移行リップ図柄」の一部を構成する。

【1239】

また、コンビネーション名「C__Vリップ__01」～「C__Vリップ__02」は、略称「小Vリップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小Vリップ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの上段、中リール3Cの中段、右リール3Rの上段を結ぶ擬似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__Vリップ__01」～「C__Vリップ__02」は、上記の「RT3移行リップ図柄」の一部を構成する。

【1240】

また、コンビネーション名「C__赤7リップ__01」～「C__赤7リップ__03」は、略称「赤7リップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1241】

また、コンビネーション名「C__赤フォロースリップ__01」～「C__赤フォロースリップ__06」は、略称「赤フォロースリップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1242】

また、コンビネーション名「C__赤7フェイクリップ__01」～「C__赤7フェイクリップ__02」は、略称「赤7フェイクリップ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1243】

また、コンビネーション名「C__XUBARリブ」は、略称「右上がりBAR揃いリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりBAR揃い」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「BAR」揃いが表示される図柄組合せである。

【1244】

また、コンビネーション名「C__XUBフォローリブA__01」～「C__XUBフォローリブA__03」「C__XUBフォローリブB__01」～「C__XUBフォローリブB__02」は、略称「Bフォローリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

10

【1245】

また、コンビネーション名「C__SPリブA__01」～「C__SPリブA__08」「C__SPリブB__01」～「C__SPリブB__08」「C__SPリブC__01」～「C__SPリブC__04」「C__SPリブD__01」～「C__SPリブD__04」「C__SPリブDE__01」～「C__SPリブE__04」は、略称「SPリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1246】

また、コンビネーション名「C__折れリブA__01」～「C__折れリブAリブ__12」「C__折れリブB__01」～「C__折れリブBリブ__24」は、略称「折れリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、コンビネーション名「C__折れリブA__01」～「C__折れリブAリブ__12」「C__折れリブB__01」～「C__折れリブBリブ__24」は、上記の「RT6移行リブ図柄」の一部を構成する。

20

【1247】

また、コンビネーション名「C__XUベルA__01」～「C__XUベルA__04」は、略称「右上がりベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右上がりベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1248】

また、コンビネーション名「C__BTベルA__01」～「C__BTベルA__02」は、略称「下段ベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「下段ベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

30

【1249】

また、コンビネーション名「C__XDベルA__01」～「C__XDベルA__24」は、略称「右下がりベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

40

【1250】

また、コンビネーション名「C__XDベルB__01」～「C__XDベルB__06」は、略称「右下がりベルB」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルB」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1251】

また、コンビネーション名「C__TPベルA__01」～「C__TPベルB__03」は、略称「上段ベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的

50

なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1252】

また、コンビネーション名「C__CTベル A__01」～「C__CTベル A__04」は、略称「中段ベル A」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベル A」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1253】

また、コンビネーション名「C__XUベル B__01」～「C__XUベル B__04」は、略称「右下がりベル B」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベル B」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

10

【1254】

また、コンビネーション名「C__TPベル B__01」～「C__TPベル B__02」は、略称「上段ベル B」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベル B」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

20

【1255】

また、コンビネーション名「C__BTベル B__01」～「C__BTベル B__08」は、略称「下段ベル B」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。なお、略称「下段ベル B」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1256】

また、コンビネーション名「C__CTベル B__01」～「C__CTベル B__04」は、略称「中段ベル B」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベル B」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

30

【1257】

また、コンビネーション名「C__XUSイカ__01」～「C__XUSイカ__04」は、略称「右上がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。なお、略称「右上がりスイカ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「スイカ（「スイカ A」「スイカ B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1258】

また、コンビネーション名「C__XDスイカ__01」～「C__XDスイカ__02」は、略称「右下がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりスイカ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「スイカ（「スイカ A」「スイカ B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

40

【1259】

また、コンビネーション名「C__山スイカ__01」～「C__山スイカ__02」は、略称「小山スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。

【1260】

また、コンビネーション名「C__Vスイカ__01」～「C__Vスイカ__04」は、略称

50

「小Vスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。

【1261】

また、コンビネーション名「C__CTスイカ__01」～「C__CTスイカ__06」は、略称「中段スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。

【1262】

また、コンビネーション名「C__チャンス役__01」～「C__チャンス役__24」は、略称「単チェリー」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出される。

【1263】

また、コンビネーション名「C__制御チャンスA__01」～「C__制御チャンスA__06」「C__制御チャンスB__01」～「C__制御チャンスB__02」「C__制御チャンスC」「C__制御チャンスD__01」～「C__制御チャンスD__08」は、略称「チャンス目制御用」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1264】

また、コンビネーション名「C__維持山ベル__01」～「C__維持山ベル__04」は、略称「維持小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1265】

また、コンビネーション名「C__維持Vベル__01」～「C__維持Vベル__06」は、略称「維持小Vベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1266】

また、コンビネーション名「C__RT1山ベル__01」～「C__RT1山ベル__16」は、略称「移行小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小山ベル」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ疑似的なラインのうちの左リール3Lの下段、中リール3Cの中段、右リール3Rの下段を結ぶ疑似的なラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__RT1山ベル__01」～「C__RT1山ベル__16」は、上記の「RT1移行ベル図柄」の一部を構成する。

【1267】

また、コンビネーション名「C__RT1Vベル__01」～「C__RT1Vベル__06」は、略称「移行小Vベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小Vベル」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ疑似的なラインのうちの左リール3Lの上段、中リール3Cの中段、右リール3Rの上段を結ぶ疑似的なラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__RT1Vベル__01」～「C__RT1Vベル__06」は、上記の「RT1移行ベル図柄」の一部を構成する。

【1268】

また、コンビネーション名「C__特殊役1st__01」～「C__特殊役1st__04」「C__特殊役213A__01」～「C__特殊役213A__06」「C__特殊役213B__01」～「C__特殊役213B__12」「C__特殊役231A__01」～「C__特殊役231A__08」「C__特殊役231B__01」～「C__特殊役231B__08」「C__特殊役312__01」～「C__特殊役312__04」「C__特殊役321__01」～「C__特殊役321__04」は、略称「チャンス目」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1269】

また、コンビネーション名「C__特殊役A__01」～「C__特殊役A__02」「C__特殊役B__01」～「C__特殊役B__02」「C__特殊役C__01」～「C__特殊役C__0

10

20

30

40

50

2」「C__特殊役D__01」～「C__特殊役D__06」「C__特殊役E__01」～「C__特殊役E__06」「C__特殊役F__01」～「C__特殊役F__06」「C__特殊役G__01」～「C__特殊役G__06」「C__特殊役H__01」～「C__特殊役H__06」「C__特殊役I__01」～「C__特殊役I__08」「C__特殊役J」「C__特殊役K__01」～「C__特殊役K__04」「C__特殊役M__01」～「C__特殊役M__03」は、略称「リーチ目」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1270】

【12-4. 報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー】

続いて、図115～図118を参照して報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。なお、図115および図116は、それぞれ遊技状態の遷移フローであり、図117および図118は、図115および図116の各遷移条件をリスト表示したものである。

10

【1271】

本実施形態では、主制御回路100（メインCPU101）により、押し順によって有利／不利が生じる押し順役（例えば「F_ベル123」等）に当籤したときに有利な押し順を報知する機能の作動の有無が決定される。したがって、本実施形態では、ボーナス非作動状態（RT0～RT3、RT5、RT6）においてAT機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。ただし、通常／AT中エクストラBBでは、AT機能を作動させることにより疑似的にボーナス遊技状態を形成する、いわゆる疑似ボーナスとしていることから、AT機能を作動状態として管理する。

20

【1272】

また、この実施形態では、主制御回路100（メインCPU101）により、再遊技役の抽籤対象と抽選データなどが異なる遊技状態（RT0～RT7）間の遷移のみならず、押し順役（例えば「F_ベル123」等）に当籤したときに有利な押し順を報知することを許容する有利区間と、当該報知を禁止する非有利区間との間の遷移が管理される。したがって、AT機能の作動は、有利区間に限られ、非有利区間では常にAT機能が非作動の状態となる。

【1273】

本実施形態では、主制御回路100は、非ボーナス作動状態において、報知（AT機能）の有無に基づいて「通常」「CZ（チャンスゾーン）」「AT状態」「エクストラBB」を個別の遊技状態として管理する（より詳細には、図115に示すように、それぞれの遊技状態への前兆期間や準備期間も個別の遊技状態として管理する。）。

30

【1274】

（通常（非有利区間））

「通常」は、非有利区間の「通常（非有利区間）」と、有利区間の「通常（有利区間）」とで構成される。いずれも押し順役に当籤しても有利な押し順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に設定されている。なお、「通常（非有利区間）」および「通常（有利区間）」は、一般状態（図73参照）としてはRT0～RT3、RT6のいずれかで構成されている。

【1275】

通常（非有利区間）では、毎遊技で有利区間移行抽籤が、有利区間移行・CZモード抽籤テーブル（図126）を用いて行われる。具体的には、通常（非有利区間）において、「中チェリプ（F_中チェリプ）」「6択ベル（F_ベル123、F_ベル132、F_ベル213、F_ベル231、F_ベル312、F_ベル321）」「スラベル（F_スラベル123、F_スラベル132、F_スラベル213、F_スラベル231、F_スラベル312、F_スラベル321）」「共通ベル（F_共通ベルA、F_共通ベルB）」「弱スイカ（F_弱スイカ）」「強スイカ（F_強スイカA、F_強スイカB）」「強チェリー（F_強チェリー）」「SP役（F_SP役）」「強ベル（F_強ベルA、F_強ベルB）」「SB（F_SIN1～F_SIN32）」およびボーナスの単独当籤（F_赤7同色）のいずれかの役（図75参照）に当籤したときに有利区間移行抽籤が行われる。ただし、当籤

40

50

したボーナスの持ち越し状態である R T 5 のときは有利区間移行抽籤が行われない。また、B B 状態中（通常 B B（非有利区間））の「6 択ベル」「スラベル」「共通ベル」以外の当選時にも有利区間移行抽籤が行われない。

【1 2 7 6】

なお、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技から有利区間に移行する。

【1 2 7 7】

また、この実施形態では、有利区間移行抽籤時に、C Z モード抽籤も併せて行われる。C Z モードは、モード A ～ D の 4 種類設定されており、この実施形態では後述する B B 間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定する B B 間ゲーム加算数抽籤に用いられる。なお、C Z モードは、例えば C Z 移行抽籤（例えば、C Z 当選前小役 C Z 抽籤）での当籤のし易さなど、C Z（チャンスゾーン）に関連する各種抽籤に影響を及ぼすようにしてもよい。C Z（チャンスゾーン）は、通常（非有利区間／有利区間）よりも A T に移行し易い遊技状態であり、詳しくは後述する。

【1 2 7 8】

また、有利区間移行抽籤に当籤した遊技において、当籤役に応じて C Z 移行抽籤が行われる。ただし、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、C Z 移行抽籤が行われる前に、C Z 移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役 C Z 予備抽籤が、小役 C Z 予備抽籤テーブル（図 1 3 0）を用いて行われる。小役 C Z 予備抽籤テーブル（図 1 3 0）は、C Z モードの種類に応じて設けられており、抽籤時の C Z モードに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該抽籤での当籤を条件として C Z 移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずに C Z 移行抽籤が行われる。

【1 2 7 9】

なお、C Z に移行するか否か、A T に移行するか否かは後述する V ストックの数で管理されており、基本的に V ストックが 1 つ以上ある場合は初当たり C Z に移行し、V ストックが 2 つ以上ある場合は C Z で A T 移行抽籤に非当籤になっても、抽籤結果を当籤に書き換えて A T に移行する。C Z 移行抽籤では V ストックの付与数が決定される。

【1 2 8 0】

この実施形態では、通常（有利区間）において、C Z 移行抽籤などの抽籤の当籤に影響する複数の滞在状態が設定されている。この実施形態では、滞在状態として、低確状態、高確状態、超高確状態が設定されており、通常（有利区間）では、いずれかの状態に滞在している。そして、通常（有利区間）では、それぞれ滞在状態の種類および出玉率を規定する設定値に応じた抽籤テーブル（C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 1 ～ 図 1 3 3））を用いて C Z 移行抽籤が行われる。滞在状態ごとの C Z 移行抽籤テーブルは、低確用、高確用、超高確用の順に C Z 移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。また、通常（非有利区間）においては A T に関する抽籤用のパラメータを通常（非有利区間）に滞在し続ける場合に保持することができない。したがって、通常（非有利区間）については、低確・高確・超高確といった状態は存在しない。そのため、通常（非有利区間）において滞在状態を参照した A T 関連抽籤（C Z 移行抽籤など）が行われる場合は、基本状態である低確状態の扱いで図 1 3 1 の抽籤テーブルを参照した C Z 移行抽籤を行うこととしている。なお、通常（非有利区間）において C Z 移行抽籤を行うよりも前に滞在状態移行抽籤を行い、高確・超高確への移行が決定された場合は、移行先の状態（例えば、高確）の扱いで C Z 移行抽籤を行うものとしてもよい。

【1 2 8 1】

ボーナス当籤により有利区間移行抽籤に当籤した場合、B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 5）を用いて C Z 移行抽籤が行われる。この場合も、小役当選時の C Z 移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順に C Z 移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

【1 2 8 2】

通常（非有利区間）で「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した場合は、滞在状態によらずにVストックが1つ付与される。なお、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した場合は、以下に示す各種遊技状態（滞在状態を含む）とは無関係にVストックが1つ付与される共通処理となっている。

【1283】

通常（非有利区間）のみならず、通常（有利区間）、初当たりCZ、継続CZ、上乗せ特化ゾーン（SZ）、一般AT（NAT）、ストックチャンス（SC）、エクストラBBなどにおいて、一般遊技状態（RT0～RT3、RT6）、かつ、CZモードがDモードのときに、初めてVストックが0個から1個以上になった場合は、Vストックが追加で1個加算される。

【1284】

通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤に当籤した遊技であって、「F_赤7同色」、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した遊技では、フリーズ抽籤が行われる。フリーズ抽籤に当籤した場合は、フリーズ制御が実行される。フリーズ制御では、例えば、通常の遊技の開始操作（例えばスタートレバー7ON）したときに、一定時間リールが回転せずに、当該一定期間を経過後に通常の制御に戻すリール制御であり、稀にしか発生しない特別な制御となる。また、フリーズ抽籤に当籤した場合は、Vストックが6個加算されるとともに、ボーナス（通常BB（有利区間））終了後に後述する上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する。このとき、SZ種別が「5」に設定される。以下に示す有利区間の各種遊技状態のうち、一般遊技状態（RT0～RT3、RT6）で、「F_赤7同色」、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した遊技においても同様のフリーズ抽籤が行われ、ボーナス（通常BB（有利区間）、エクストラBB）終了後に上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する（図115中では省略）。なお、フリーズ抽籤に当籤したことにより移行するボーナス（通常BB（有利区間））をエピソードボーナスという場合もある。なお、フリーズ制御の代わりに又は、フリーズ制御と併用して、リール動作演出を行ってもよい。ここでリール動作演出とは定速回転前のリール加速中にリール3L、3C、3Rの順回転・逆回転などを行う演出のことである。リール動作演出の一態様として停止操作に応じてリール動作演出中のリールが疑似停止する疑似遊技を含むものとしてもよい。なお、「リール演出を行う」と記載した場合はフリーズ制御演出と、リール動作演出の両方が適宜実行されるもの、または、少なくともいずれか一方の演出が行われる状況を指すものとする。

【1285】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤したが、CZ移行抽籤で非当籤となった場合は、通常（非有利区間）から通常（有利区間）に移行する。一方、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、CZ移行抽籤で当籤となった場合は、CZ前兆に移行する（図117のA2）。

【1286】

CZ前兆は、CZ移行抽籤に当籤してから実際にCZ（チャンスゾーン）に移行するまでの間の期間であり、CZに移行する可能性があることを示唆する演出（CZ前兆演出）が実行される。ここで、通常（非有利区間）では有利区間移行抽籤の当選時でなければCZ移行抽籤が行われないことから、CZ前兆は有利区間に属する。なお、CZ移行抽籤で非当籤になった場合であっても、CZ前兆（フェイク前兆）に移行してCZ前兆演出が行われる場合があるが、図115では図示省略している。フェイク前兆が終了すると、基本的に初当たりCZには移行せず、通常有利区間に戻る（移行する）。

【1287】

CZ前兆の期間は、5ゲーム～36ゲームの範囲で設定される期間であり、CZ移行抽籤の当選時に、CZ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図136）を用いて決定される。なお、通常（有利区間）において、CZ移行抽籤に当籤した場合も、CZ移行抽籤の当選時に、通常（非有利区間）と同じCZ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図136）を用いて前兆期間が決定される。決定された前兆ゲーム数はCZ前兆カウンタに設定され、CZ前兆中に1

10

20

30

40

50

ゲーム消化するたびにC Z前兆カウンタが1つディクリメントされる。C Z前兆カウンタの値が0になる次のゲームからC Zに移行する。

【1288】

通常（非有利区間／有利区間）は、毎遊技、当籤役に応じて、滞在状態をより上位に上げる通常中高確移行抽籤が、通常高確移行抽籤テーブル（図138）を用いて行われる。通常高確移行抽籤テーブル（図138）は、当該遊技の滞在状態（低確、高確、超高確）と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。この実施形態では高確移行抽籤に当籤した場合は、移行先の滞在状態の維持を保障するゲーム数も併せて決定される。例えば、10ゲーム、20ゲーム、30ゲームのいずれかに高確保障ゲーム数が決定され、高確保障カウンタに当該ゲーム数が設定される。高確保障カウンタは、1ゲームごとに1つディクリメントされ、0になるまで下位の滞在状態に移行しないように構成されている。また、通常（非有利区間）において、当該遊技の有利区間移行抽籤でいずれかの有利区間（図126参照、移行十C ZモードA～Dのいずれか）に当籤し、次遊技から有利区間へ移行する旨が決定されている場合は、通常中高確移行抽籤の抽籤結果である移行先及び保障ゲーム数の情報は、次遊技以降も保持されるが、当該遊技の有利区間移行抽籤で非当籤となり次遊技も通常（非有利区間）となる場合は、通常中高確移行抽籤の結果は破棄される。これは、規則上、非有利区間において複数のAT抽籤パラメータ（低確・高確などの状態やモード等）を持つことが許容されないためである。なお、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤で非当籤となり、次遊技も通常（非有利区間）となる場合は通常中高確移行抽籤を行わないものとしてもよい。

10

20

【1289】

この実施形態では、後述する通常（有利区間）と一般ATでは高確状態の滞在中に高確転落抽籤が行われる。高確転落抽籤は、役抽選結果が「ハズレ」となったときに行われ、抽籤結果が「低確」になった場合は、滞在状態が高確状態から低確状態に移行する。高確転落抽籤は、通常（有利区間）と一般ATとで異なる抽籤テーブル（図139）を用いて行われる。ただし、高確状態で役抽選結果が「ハズレ」となった場合であっても、高確保障カウンタが0になるまで（高確状態が保障されている期間）は、高確転落抽籤が行われない。

【1290】

また、有利区間移行抽籤に当籤したとき、または、ボーナス開始時には、BB間ゲーム数カウンタに設定する初期値を決定するBB間ゲーム数初期値抽籤が、BB間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図129）を用いて行われる。この実施形態においてBB間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図129）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、0ゲームか500ゲームのいずれかにそれぞれ決定される。詳しくは後述するが、BB間ゲーム数はいわゆる天井機能（一定期間BBやATなどの当たりが来なかった場合にAT等が付与される救済機能）の発動条件として用いられる。BB間ゲーム数が所定閾値を充足した場合（例えば、1000になった場合）に、所定の天井特典が付与可能となる。本実施形態では、天井特典としてAT確定C Zへの移行が決定される。そのため、BB間ゲーム数の初期値として0が選ばれた場合は、最大1000G消化しないと天井に到達しないが、初期値として500が選ばれた場合は、最大500G消化で天井到達となるため遊技者にとって相対的に天井までの期間が短縮された状況となる。また、初期値500は高設定ほど選択率が高いため、500ゲームで天井発動となった場合には高設定の期待度も高まるゲーム性となっている。なお、有利な初期値（本実施例での500）の選択率は図129のように高設定ほど高いものとしてもよいし、偶数設定の方が奇数設定よりも選ばれやすい、奇数設定の方が偶数設定よりも選ばれやすい、または低設定ほうが選ばれやすい、あるいは設定6など特定の設定のみ選ばれやすいなどとしてもよい。

30

40

【1291】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤の当選時には次回C Z R発動抽籤が次回C Z R発動抽籤テーブル（図128）を用いて行われる。当該抽籤に当籤した場合、次回のC Zが最も有利なC Z（チャンスゾーン）であるC Z Rとなる。後述するように、C

50

Z（チャンスゾーン）には、通常のCZであるNCZと、NCZよりも有利なCZであるACZと、最も有利なCZRとがある。NCZは、Vストックが2個以上ない限り、継続CZにおけるCZ成功抽籤に当籤しなければ通常（有利区間）に移行するチャンスゾーンである。ACZは、継続CZにおいてCZ成功抽籤に当籤しなかった場合であっても、Vストックが1個以上であれば、1つVストックを消費してCZ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ATに移行させるチャンスゾーンである。CZRは、継続CZにおいてCZ成功抽籤に当籤しなかった場合にVストックを消費することなく、CZ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ATに移行させるチャンスゾーンである。このときCZ種別がCZRからACZに変更される。

【1292】

また、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤したときは、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図140）を用いた抽籤（通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤）により、有利区間移行時に獲得する初期的なレゾナンスポイントを決定する。レゾナンスポイントは、有利区間中などに行われる各種抽籤に用いられるポイントであり、後述する。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、具体的には、設定1、2共通の抽籤テーブル、設定3、4共通の抽籤テーブル、設定5、6共通の抽籤テーブルがある（図140）。

【1293】

（通常（有利区間））

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、そのときのCZ移行抽籤に非当籤となった場合は、通常（有利区間）に移行する（図117のA1）。通常（有利区間）は、押し順役に当籤したときに、有利な押し順が報知されるのが許容される有利区間に属するが、特別な場合を除き、押し順役に当籤しても有利な押し順が報知されない不利な遊技状態に設定されている。特別な場合とは、レゾナンスポイントが所定値（例えば200ポイント以上）のときに「6択スラベル（「F_スラベル123」、「F_スラベル132」、「F_スラベル213」、「F_スラベル231」、「F_スラベル312」、「F_スラベル321」）」のいずれかに当籤した場合であり、詳しくは後述する。

【1294】

通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じてCZ移行抽籤（CZ当選前小役CZ抽籤）が行われる。ただし、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、通常（非有利区間）の場合と同様に、CZ移行抽籤が行われる前に、CZ移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役CZ予備抽籤が行われ、当該抽籤での当籤を条件としてCZ移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずにCZ移行抽籤が行われる。小役CZ予備抽籤テーブル（図130）と、CZ当選前小役CZ抽籤テーブル（図6～図8）の構成は、通常（非有利区間）のときと同じであるため説明を省略する。

【1295】

通常（有利区間）において、CZ移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技からCZ前兆に移行する（図117のB1）。また、CZ移行抽籤に当籤した場合は、CZ前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いてCZ前兆ゲーム数抽籤が行われ、CZ前兆期間が決定される。CZ前兆ゲーム数抽籤により決定されたゲーム数はCZ前兆カウンタに設定され、CZ前兆中に1遊技消化するたびにCZ前兆カウンタの値が1つディクリメントされる。通常（有利区間）のCZ前兆ゲーム数抽籤については、通常（非有利区間）で用いた抽籤テーブル（図136）と同じものが用いられる。CZ前兆カウンタの値が0になると、初当たりCZに移行する（図117のB2）。

【1296】

CZ前兆では、毎遊技で当籤役に応じてVストック抽籤（CZ当籤後小役CZ抽籤）がCZ当籤後小役CZ抽籤テーブル（図134）を用いて行われる。上記したように、CZ当籤前小役CZ抽籤は、CZに移行させるか否かを決定するCZ移行抽籤である。一方、

10

20

30

40

50

C Z 当籤後小役 C Z 抽籤は、C Z に移行することが決定している遊技状態（C Z 前兆）であるため、同じ抽選テーブルを用いるものの、その後に移行する初当たり C Z で行われる A T 移行抽籤（第 1、第 2 C Z 成功抽籤）で有利となる V ストックを獲得するための抽籤となる。この実施形態における C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 4）は、C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 1～図 1 3 3）のような設定値や滞在状態によって異なる抽籤テーブルは設定されておらず、設定値および滞在状態共通の抽籤テーブルになっているが、設定値や滞在状態に応じて異なる抽籤テーブルを用いてもよい。

【1 2 9 7】

通常（有利区間）において、ボーナスに当籤した場合、B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 5）を用いて C Z 移行抽籤（B B 当籤時 C Z 抽籤）が行われる。この場合も、小役当選時の C Z 移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順に V ストック抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

【1 2 9 8】

なお、C Z 前兆でボーナスに当籤した場合も、同じ B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル（図 1 3 5）を用いて V ストック抽籤が行われる。この場合は、C Z 移行が確定している状態であるため、C Z 移行抽籤というよりは、その後に移行する初当たり C Z で行われる A T 移行抽籤（第 1、第 2 C Z 成功抽籤）で有利となる V ストックを獲得するための抽籤となる。

【1 2 9 9】

通常（有利区間）であって、一般遊技状態（R T 0～R T 3、R T 6）のときに、F _ J A C 3 に当籤した場合は、B B 間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定する B B 間ゲーム加算数抽籤が B B 間ゲーム加算数抽籤テーブル（図 1 4 2）を用いて行われる。B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルは、C Z モードの種類に応じて設けられており、F _ J A C 役 3 に当籤したときに設定されている C Z モードの種類に応じた B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルを用いて抽選が行われる。加算するゲーム数が決定した場合は、当該ゲーム数が B B 間ゲーム数カウンタに加算される。なお、B B 間ゲーム数カウンタは、B B 間ゲーム加算数抽籤による加算とは別に、一般遊技状態（R T 0～R T 3、R T 6）で 1 遊技消化するたびに 1 つ加算される。

【1 3 0 0】

また、上記したように、通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じて滞在状態を上位に移行させるか否かを決定する通常中高確移行抽籤が行われる。また、役抽籤結果が「ハズレ」となった場合には、滞在状態を下位に転落させるか否かの高確転落抽籤が行われる。

【1 3 0 1】

また、通常（有利区間）では、V ストックが 0 個の状態での F _ J A C 役 3 に当籤した場合は、C Z モードを維持させるか 1 つ上位のモードに移行させるか否かを決定する C Z モード移行抽籤が C Z モード移行抽籤テーブル（図 1 4 1）を用いて行われる。C Z モードは、モード D が最上位モードで、モード C、モード B、モード A の順に下位モードになる。C Z モード移行抽籤テーブル（図 1 4 1）は、C Z モードの種類に応じて設けられており、C Z モード移行抽籤が行われるときに設定されている C Z モードの種類に応じた抽籤テーブルを用いて C Z モード移行抽籤が行われる。

【1 3 0 2】

また、通常（有利区間）では、F _ J A C 役 3 に当籤したか、あるいは、中チェリブに当籤した遊技の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントの値を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤が通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図 1 4 0）を用いて行われる。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図 1 4 0）は、当籤役の種類および出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的には、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルとして、設定 1、2 共通の F _ J A C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 1、2 共通の中チェリブ当籤用の抽籤テーブル、設定 3、4 共通の F _ J A

C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 3、4 共通の中チェリプ当籤用の抽籤テーブル、設定 5、6 共通の F_J A C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 5、6 共通の中チェリプ当籤用の抽籤テーブルが設けられている。付与するレゾナンスポイントが決定した場合は、その値がレゾナンスポイントカウンタ（図示省略）に加算される。

【1303】

また、通常（有利区間）では、ボーナスの当籤時にリミット状態に移行させるか否かを決定する L I 移行抽籤が L I 移行抽籤テーブル（図 143）を用いて行われる。リミット状態は、6 択ベルの当選時に有利な押し順を報知するか否かが抽籤により決定されることにより、若干所持メダルが増加する微増区間に設定されている。L I 移行抽籤テーブル（図 143）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、当該抽籤に当籤した場合は、次の遊技からリミット状態に移行する。また、L I 移行抽籤は、通常（有利区間）において、C Z モードが「A」であって、かつ、V ストックが「0」の状態ではボーナスに当籤した遊技で行われる。

10

【1304】

通常（有利区間）のみならず、有利区間中の各種遊技状態において、（i）「F_7 揃いリプ」に当籤した場合、（i i）R T 6 でボーナスに当籤した場合、（i i i）エクストラ B B 中にボーナスに当籤した場合の、（i）～（i i i）のいずれかに該当した場合は、直撃 A T が発生する。直撃 A T とは、初当たり C Z を経由せずに一般 A T（N A T）に移行する A T で、その前に上乗せ特化ゾーン（S Z）を経由する（図 117 の B 4）。

【1305】

このとき、通常（有利区間）で直撃 A T が発生した場合は、V ストックが 1 個加算され、後述する C Z 報酬抽籤において「リプチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル（図 146（b））を用いて C Z 種別等が決定される。また、チャンスゾーン（初当たり C Z、継続 C Z）で（i）～（i i i）の場合が発生したときは、V ストックが 1 個加算される。また、通常エクストラ B B で（i）～（i i i）の場合が発生したときは、V ストックが 1 個加算されるとともに、C Z 報酬抽籤において「リプチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル（図 146（b））を用いて C Z 種別等が決定される。また、A T 中エクストラ B B で（i）～（i i i）の場合が発生したときは、V ストックが 1 個加算される。有利区間のその他の遊技状態で（i）～（i i i）の場合が発生したときは、V ストックが 1 個加算される。

20

30

【1306】

なお、「F_7 揃いリプ」は、R T 3 または R T 6 のときにしか役抽籤の対象となっていないため、R T 3 または R T 6 のときにしか（i）の場合が発生しない。R T 3 は、主にボーナス（通常 B B、A T 中 B B）終了後に移行する遊技状態であり、通常エクストラ B B では、R T 3 を維持する押し順が報知されるとともに、R T 6 移行リプレイに当籤した場合は R T 6 に移行する押し順が報知される。また、R T 6 は R T 3 と比較して「F_7 揃いリプ」の当選確率が飛躍的に上がるため、通常エクストラ B B で R T 6 に移行させることが直撃 A T への最大の移行契機となる。

【1307】

（初当たり C Z、継続 C Z）

この実施形態では、一般 A T（N A T）と C Z とをループさせてメダルを増加させるゲーム性となっている。初当たり C Z は、このループの中で初めに移行した C Z（チャンスゾーン）である。すなわち、一般 A T に初めて移行する契機となった C Z（チャンスゾーン）である。また、継続 C Z は、このループの中で 2 回目以降に移行した C Z（チャンスゾーン）である。C Z の種別としては、初当たり C Z においては、上記した最も不利な N C Z と最も有利な C Z R とがある。一方、継続 C Z では、N C Z よりも有利な A C Z と最も有利な C Z R とがある。

40

【1308】

初当たり C Z は、11 遊技で構成され、その毎遊技で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）が行われる。この実施形態では、A T 移行抽籤において、いわゆる

50

レア役（弱稀役、強稀役、中チェ、BB）に当籤した場合は必ずAT移行抽籤に当籤し、その他の場合は非当籤となるように第1CZ成功抽籤テーブル（図144）が構成されている。ここで、弱稀役には、「F_RT1リップ」「F_弱チェリップ」「F_弱クリプ」「6択弱クリプ」「F_弱スイカ」「F_7フェイクリップ」「F_7揃いリップ」「F_JAC役3」が含まれる。強稀役には、「F_強スイカA」「F_強スイカB」「F_強チェリップ」「F_強クリプ」「F_強チェリー」「F_SP役」「F_強ベルA」「F_強ベルB」「6択強クリプ」が含まれる。中チェには、「F_中チェリップ」が含まれる。BBには、BBと、弱稀役、強稀役などとの重複当籤役が含まれる。

【1309】

また、この実施形態では、レア役（弱稀役、強稀役、中チェ、BB）以外に当籤した場合は、AT移行抽籤（第1CZ成功抽籤）で必ず非当籤となる。ただし、第1CZ成功抽籤に非当籤になった遊技の毎遊技で、第2CZ成功抽籤が行われる。すなわち、CZの毎遊技で最大2回のAT移行抽籤のチャンスが設けられている。また、図145に示すように、第2CZ成功抽籤では、CZの種別（NCZ、ACZ、CZR）に応じた抽籤テーブルが設けられるとともに、さらにCZの最終遊技とそれ以前の遊技とで異なる抽籤テーブルが設けられている。

【1310】

また、第1CZ成功抽籤では、Vランクを上位ランクに上げるか否かの抽籤も併せて行われる（図144）。

【1311】

CZ種別がNCZであって、CZ期間（例えば11遊技）のAT移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、Vストックが2個以上であった場合は、AT移行抽籤結果が当籤に書き換えられた上で、Vストックの個数が1つ消費される（1つ減算される）。また、CZ種別がACZであって、CZ期間（例えば11遊技）のAT移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、Vストックが1個以上あった場合は、AT移行抽籤結果が当籤に書き換えられた上で、Vストックの個数が1つ消費される（1つ減算される）。また、CZ種別がCZRであって、CZ期間（例えば11遊技）のAT移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、CZ種別がACZに変更された上でVストックが消費されずにAT移行抽籤結果が当籤に書き換えられる。

【1312】

継続CZの場合も、初当たりCZの場合と同様に毎遊技でAT移行抽籤（第1CZ成功抽籤、第2CZ成功抽籤）が行われ、当籤した場合は上乗せ特化ゾーン（SZ）を経由して再度一般AT（NAT）に移行する（図117のF2）。

【1313】

AT移行抽籤に当籤した場合は、上乗せ特化ゾーン（SZ）の種別を決定するCZ報酬抽籤がCZ報酬抽籤テーブル（図146）を用いて行われる。CZ報酬抽籤テーブル（図146）は、AT移行抽籤に当籤した遊技の当籤役（リップチェとその他）およびそのときのCZランクの種別ごとに個別に設けられている。また、当該抽籤ではレゾナンスポイントが付与される場合もある。SZ種別によって上乗せ特化ゾーンの上乗せ（一般ATの初期ゲーム数の上乗せ）態様とVストック付与の態様とが異なる。

【1314】

AT移行抽籤に当選し、CZ報酬抽籤によりSZ種別が決定した次の遊技から上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する（図117のC1）。ただし、AT移行抽籤に当籤したときの遊技状態がRT3以外であった場合は、AT準備に移行する（図117のC2）。AT準備は、遊技状態がRT3に移行するまで準備期間であり、当該期間において、RT3移行リップに誘導すべく押し順が報知される。その結果、遊技状態がRT3に移行した場合は、AT準備から上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する（図117のC3）。

【1315】

初当たりCZの期間内でAT移行抽籤（第1CZ成功抽籤、第2CZ成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合であって、通常（有利区間）移行条件に

10

20

30

40

50

合致しなかった場合は、通常（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の C 4）。また、初当たり C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤しなかった場合であって、通常（有利区間）移行条件に合致した場合は、通常（有利区間）に移行する（図 1 1 7 の B 3）。なお、通常（有利区間）移行条件は、例えば、初当たり C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがないときの有利区間の継続遊技数が上限に近い値（例えば、上限が 3 0 0 0 遊技に対して 5 0 0 遊技少ない 2 5 0 0 遊技）よりも少ないことである。

【 1 3 1 6 】

また、継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合は、通常（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の F 3）。

10

【 1 3 1 7 】

初当たり C Z または継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、通常（有利区間）に移行する場合は、移行先の通常（有利区間）の初期の C Z モードを決定する C Z 失敗時 C Z モード抽籤が、C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）を用いて行われる。C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的には C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）として、設定 1、2 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルと、設定 3、4 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルと、設定 5、6 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルとが設けられている。

20

【 1 3 1 8 】

初当たり C Z または継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合、次回の C Z が C Z R になるか否かを決定する次回 C Z R 発動抽籤が、次回 C Z R 発動抽籤テーブル（図 1 2 8）を用いて行われる。当該抽籤の構成は、通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤の当籤時に行った抽籤と同じであるため、説明を省略する。

【 1 3 1 9 】

（上乗せ特化ゾーン（S Z））

上乗せ特化ゾーン（S Z）は、C Z（初当たり C Z または継続 C Z）において A T 移行抽籤（第 1、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤するか、抽籤結果が当籤に書き換えられた場合に、移行する遊技期間であり、続く一般 A T（N A T）の初期ゲーム数を決定するゾーンである。また、上乗せ特化ゾーン（S Z）では、V ストックを付与するか否かの抽籤も併せて行われる。上乗せ特化ゾーン（S Z）が終了すると、次の遊技から一般 A T（N A T）に移行する（図 1 1 7 の D）。

30

【 1 3 2 0 】

A T 移行抽籤に当籤したとき、または、上記した直撃 A T が発生した場合は、C Z 報酬抽籤により S Z 種別が決定される。上乗せ特化ゾーン（S Z）では、当該抽籤で決定された S Z 種別に基づいて一般 A T（N A T）の初期遊技数（継続遊技数）と V ストックの付与抽籤（V ストック獲得数抽籤）が行われる。以下、S Z 種別ごとに一般 A T（N A T）の上乗せ態様と V ストックの付与態様を説明する。

40

【 1 3 2 1 】

S Z 種別 1 は、1 遊技で終了する上乗せ特化ゾーン（S Z）であり、当該 1 遊技で一般 A T（N A T）の継続遊技数を決定する N A T ゲーム加算数抽籤が N A T ゲーム加算数（1、5～8 用）抽籤テーブル（図 1 4 8）を用いて行われる。N A T ゲーム加算数（1、5～8 用）抽籤テーブル（図 1 4 8）は、当籤役の種類に応じて設けられている。当該抽籤で決定された遊技数が、当該上乗せ特化ゾーン（S Z）の次に始まる一般 A T（N A T）の初期的な継続遊技数になる。

【 1 3 2 2 】

また、同じ遊技において、V ストックの獲得数を加算させるか否かを決定する V ストック獲得数抽籤が、V ストック獲得数（S Z 種別 1 用）抽籤テーブル（図 1 4 9）を用いて

50

行われる。Vストック獲得数（SZ種別1用）抽籤テーブル（図149）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。当該抽籤の抽選結果が当籤の場合は、所持するVストックが1個加算される。

【1323】

SZ種別2は、所定のSZ種別2終了条件が成立するまでは継続する上乗せ特化ゾーン（SZ）である。SZ種別2の上乗せ特化ゾーン（SZ）では、一般AT（NAT）の継続遊技数として、開始時に20遊技数を設定した上で、毎遊技においてこれに加算する遊技数（加算数）を決定する一般AT（NAT）NATゲーム加算数抽籤がNATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤テーブル（図150）を用いて行われる。NATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤テーブル（図150）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般AT（NAT）の初期的な継続ゲーム数となる。

10

【1324】

この実施形態において、所定のSZ種別2終了条件は、役抽籤結果が「SB（F_SIN1～F_SIN32）」になるか、「ハズレ」となるかであるが、適宜変更可能である。

【1325】

これにより、役抽籤結果が、「SB（F_SIN1～F_SIN32）」になるか、「ハズレ」になるまでは、上乗せ特化ゾーンが継続することになるが、SZ種別2では、5遊技以上継続した場合は、それ以降の毎遊技でVストックが1個付与される。

20

【1326】

SZ種別3は、基本的に5遊技継続する上乗せ特化ゾーン（SZ）で、この5遊技中の毎遊技で一般AT（NAT）の継続遊技数を上乗せ（加算）する遊技数を決定するNATゲーム加算数抽籤がNATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤テーブル（図151）を用いて行われる。NATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤テーブル（図151）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般AT（NAT）の初期的な継続ゲーム数となる。

【1327】

なお、SZ種別3では、5遊技を消化する前に、所定のリロード条件が成立すると残り遊技数を初期の5遊技に戻す処理が行われる。所定のリロード条件は、残り上乗せ回数リロード抽籤に当籤することであり、毎遊技で残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤テーブル（図152）を用いて行われる。残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤テーブル（図152）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。

30

【1328】

SZ種別3では、NATゲーム加算数抽籤により加算された遊技数の合計が100遊技につき1個ずつVストックが付与される。

【1329】

SZ種別4は、5遊技継続する上乗せ特化ゾーン（SZ）であり、この5遊技中のうち残りの1遊技（最終遊技）になるまでは、毎遊技で、一般AT（NAT）の継続遊技数の加算数と最終遊技で使用するSZ種別4レベルのアップ数とを併せて決定するSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数抽籤がSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル（図153）を用いて行われる。SZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル（図153）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。なお、SZ種別4レベルの初期値はレベル0に設定される。

40

【1330】

SZ種別4の上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終遊技では、一般AT（NAT）の継続遊

50

技数に加算するベースとなる遊技数を決定するNATゲーム加算数抽籤がNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル（図155）を用いて行われる。NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル（図155）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。また、最終遊技では、NATゲーム加算数抽籤に加えて、当該抽籤により決定されたベースの遊技数に加算する遊技数を決定するNATゲーム加算数ループ抽籤がNATゲーム加算数（SZ種別4用）ループ抽籤テーブル（図154）を用いて行われる。

【1331】

NATゲーム加算数（SZ種別4用）ループ抽籤テーブル（図154）は、SZ種別4の上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終遊技までにアップさせたSZ種別4レベルの値に応じて設けられている。この実施形態では、SZ種別4レベルの最大レベルは「5」で、これ以上は上がらないように構成されている。NATゲーム加算数ループ抽籤は、非当籤になるまでは継続し、当籤するたびに一般AT（NAT）の継続遊技数が1ずつ加算される。

【1332】

SZ種別4の上乗せ特化ゾーン（SZ）では、最終遊技までにSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数抽籤により加算された遊技数（NATゲーム数）の合計と、最終遊技でNATゲーム加算数抽籤により決定したベースとなる遊技数（NATゲーム数）と、NATゲーム加算数ループ抽籤で非当籤になるまでに加算された遊技（NATゲーム数）の合計とを合わせた遊技数が、続いて行われる一般AT（NAT）の初期的な遊技数になる。

【1333】

SZ種別5～8は、それぞれの開始遊技において、SZ種別1で行った一般AT（NAT）の継続遊技数を決定するNATゲーム加算数抽籤がNATゲーム加算数（1、5～8用）抽籤テーブル（図148）を用いて行われる。その後は、所定のSZ種別5～8終了条件が成立するまでの間、SZモード3以下であって、ボーナスに非当籤の遊技の毎遊技で、Vストックを付与するか否か、および、疑似遊技を行うか否か、並びに、次遊技のSZモードを決定する狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤が、狙え演出・Vストック・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブル（図156）を用いて行われる。

【1334】

狙え演出・Vストック・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブル（図156）は、抽籤時のSZモードの種類および当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。SZモードはSZモード1～SZモード4の4種類設けられており、SZモード4の場合は、狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤が行われず、無抽籤でVストックが1個付与される。ただし、当該遊技において、ボーナスに非当籤、かつ、役抽籤結果が「ハズレ」「F_Rトリプ」「F_RT2ベル」「F_BARフェイクリプ」「6択ベル」などのベル役のいずれかであった場合は、SZモード4からSZモード3に変更される。

【1335】

なお、SZ種別5の上乗せ特化ゾーン（SZ）では、開始時にSZモード4に設定されることから、少なくとも1個のVストックが付与されることになる。

【1336】

狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤は、抽籤結果として、「狙え演出を行わない」（第1パターン）、「狙え演出を行うがVストックは付与されず、赤7が非揃いとなる」（第2パターン）、「狙え演出を行い、赤7が揃ってVストックが付与される」（第3パターン）と概ね3パターンに分かれる（図156）。

【1337】

（疑似遊技）

「狙え演出」は、狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤が行われた遊技の第3リールが停止した後（全リール停止）、スタート操作が行われるか、あるいは、所定時間が経過したときリールの回転が自動的に開始し、液晶画面に「右から赤7を狙え！！」など

10

20

30

40

50

の文字が表示されて遊技者に逆押しで赤 7 を揃えるように促される演出である。なお、疑似遊技中の停止操作については、最初は特定のリール 3 L, 3 C, 3 R のみを停止操作可能受付可能としておき、該特定のリール 3 L, 3 C, 3 R に対応するストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が押下された後あるいは、特定のリール 3 L, 3 C, 3 R が仮停止した後に、残りのリール 3 L, 3 C, 3 R を仮停止できるものとしてもよい。例えば、「右から 7 を狙え!!」という演出が発生する疑似遊技の場合は、最初に仮停止できる右リール 3 R のみであり、左リール 3 L と中リール 3 C に対応するストップボタン 8 L, 8 C は、右リール 3 R のストップボタン 8 R を押下するまで（あるいは右リール 3 R の仮停止までは）押下しても無効となるものとしてもよい。このように疑似遊技において有効なストップボタンが限定される場合に、有効なストップボタン 8 R と無効なストップボタン 8 C, 8 L がある旨を示唆する演出も合わせて行うことが望ましい。例えば、有効なストップボタン 8 R のランプを点灯させ、それ以外のストップボタン 8 L, 8 C のランプを消灯させる。停止可能なリールである右リール 3 R 上部のランプを点滅させ、停止不能なリールである他リール 3 L, 3 C 上部のランプを消灯させる。画面にて左・中リール 3 L, 3 C は右リール 3 R 停止後に仮停止可能となる旨を表示するなどとしてもよい。また、右リール 3 R のストップボタン 8 R が押下された後又は第 1 仮停止として右リール 3 R が仮停止された後は、左・中リール 3 L, 3 C の仮停止が可能であることを示唆する演出を発生させることが望ましい。なお、第 1 仮停止後（例えば、右リール 3 R 仮停止後）に、第 2 仮停止のリールをいずれかのリール（例えば、中リール 3 C）に限定して、他のリール（例えば、左リール 3 L）を第 2 停止としては仮停止できない状況としてもよい。

10

20

【1338】

このとき、第 2 パターンの場合は、「F_7 フェイクリプ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤 7 図柄を目押しすると中段ラインに赤 7 図柄がテンパイするが、左リールの中段に赤 7 図柄が停止せずに赤 7 図柄が非揃いになる（疑似遊技）。一方、第 3 パターンの場合は、「F_7 揃いリプ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤 7 図柄を目押しすると中段ラインに赤 7 図柄が揃う（疑似遊技）。なお、第 1、第 2 パターンの場合は、V ストックが付与されず、第 3 パターンの場合は V ストックが付与される。

【1339】

なお、「F_7 フェイクリプ」の当籤遊技で、全リール 3 L, 3 C, 3 R 又はいずれかのリールに赤 7 図柄を目押ししない場合は、「C_小山リプ」「C_V リプ」「C_赤フォロー」など（図 8 9 参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第 2 パターンにおいて赤 7 図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤 7 図柄を枠内に引き込んでテンパイさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤 7 図柄が揃うかどうかを楽しむことができるものとなる。

30

【1340】

なお、狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果が第 2 パターンの場合（狙え演出が実行されるが赤 7 が非揃いであって V ストックの付与がない場合）であっても、当該遊技で S B（「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」）に入賞した場合は、V ストックが付与される抽籤結果に書き換えられる。このとき、疑似遊技のリール制御が「F_7 フェイクリプ」から「F_7 揃いリプ」に変更される。ただし、移行先の S Z モードの種別は変更されない。

40

【1341】

なお、「F_7 揃いリプ」の当籤遊技で、全リール 3 L, 3 C, 3 R 又はいずれかのリールに赤 7 図柄を目押ししない場合は、「C_小山リプ」「C_V リプ」「C_赤フォロー」など（図 8 8 参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第 2 パターンにおいて S B に入賞した場合及び疑似遊技の第 3 パターンにおいて、赤 7 図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤 7 図柄を枠内に引き込

50

でテンパイさせ、揃えさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤 7 図柄が揃う状況を楽しむことができるものとなる。また、疑似遊技での赤 7 揃い（仮停止）が実遊技での入賞と遊技者に誤認されないように、疑似遊技での仮停止中はリールが上下動するなど実遊技と異なる態様とすることが望ましい。また、疑似遊技はあくまでリール加速中のリール演出の一態様であるため、始時点（スタートレバー 7 オン操作時点）から一定の制限時間があり、時間経過まで操作しない場合に自動的に仮停止と再変動（実遊技用の回転開始）が順次行われる。時間経過で仮停止する場合は、自動的に赤 7 揃いが発生するものとしてもよいし、時間経過時点の回転位置で停止操作が行われたとしてリール 3 L, 3 C, 3 R が停止するものとしてもよい。なお、自動的に赤 7 揃いが発生するとしても、再変動の開始時に各リール 3 L, 3 C, 3 R の順回転開始のタイミングをランダムに遅延させるため、目押しの補助とはならないようにしている。

10

【1342】

狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤の抽籤結果が、第 3 パターンの場合および、第 2 パターンであったが当該遊技で SB（「F_SIN1」～「F_SIN32」）に入賞した場合は、付与する Vストックの個数を決定する Vストック獲得数抽籤が Vストック獲得数（SZ種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 157）を用いて行われる。当該抽籤で決定された数が、所持している Vストックの個数に加算される。

【1343】

なお、SZ種別 6～8 のいずれかの上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始遊技、または、SZ種別 5 の上乗せ特化ゾーン（SZ）でボーナスに当籤した遊技では、SZモードを設定する SZモード設定抽籤が SZモード設定（SZ種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 158）を用いて行われる。SZモード設定（SZ種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 158）は、SZ種別 6～8 の開始時に使用する抽籤テーブルと、SZ種別 5 でボーナスに当籤したときに使用する抽籤テーブルとがある。また、SZ種別 5 でボーナスに当籤したときに使用する抽籤テーブルは、ボーナス当選時の SZモードの種類に応じて設けられている。

20

【1344】

SZ種別 1～8 において、ボーナスに当籤した場合は、以下の処理が実行される。SZ種別 1 の場合は、毎遊技の上乗せ特化ゾーン（SZ）の実行可能遊技数の減算が行われない。SZ種別 2 の場合は、特別な処理は行われない。SZ種別 3 の場合は、残りの遊技数が 5 にリセットされる。SZ種別 4 の場合は、残り遊技数が「5」にリセットされる。SZ種別 5～8 の場合は、Vストックが 1 個付与され、SZモード設定抽籤が行われる。

30

【1345】

SZ種別 5～8 の所定の SZ種別 5～8 終了条件は、SZモード 1 であって、「6 択ベル」のいずれかに当籤したときの払出が 1 枚であることである。すなわち、SZ種別 5～8 のいずれかの上乗せ特化ゾーン（SZ）は、SZモード 1 のときに「6 択ベル」に当籤して押し順が不正解の場合に終了する。なお、SZ種別 5～8 の場合、SZレベル 2 以上の場合は「6 択ベル」の当選時に正解の押し順（15 枚の払い出しがある押し順）が報知されるが、SZレベル 1 の場合は「6 択ベル」の当選時に正解の押し順（15 枚の払い出しがある押し順）が報知されない。

【1346】

なお、狙え演出・Vストック・SZモード移行抽籤の抽籤結果が第 2 パターンの場合（狙え演出が実行されるが赤 7 が非揃いであって Vストックの付与がない場合）であっても、当該遊技で SBに入賞した場合は、Vストックが付与される抽籤結果に書き換えられるように構成したが、SB状態中は AT関連抽籤が有利になることにより、結果として疑似遊技の発生確率が高くなったり、第 3 パターンの抽籤結果に決定される割合が高くなるようにしてもよい。

40

【1347】

（一般 AT（NAT））

一般 AT（NAT）は、「6 択ベル」に当籤したときに、15 枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順（正解の押し順）が報知される有利な遊技状態である。一般 AT（

50

N A T) は、移行前の上乘せ特化ゾーン (S Z) で獲得した N A T ゲーム数を初期的な継続遊技数とし、当該遊技数を消化すると一般 A T (N A T) が終了して継続 C Z に移行する (図 1 1 7 の F 1)。

【1 3 4 8】

一般 A T (N A T) での遊技においても、通常 (有利区間) のように、低確、高確、超高確の滞在状態の管理が行われる。一般 A T (N A T) の開始遊技では、滞在状態の維持または移行先を決定する N A T 開始時高確移行抽籤が、N A T 開始時高確移行抽籤テーブル (図 1 5 9) を用いて行われる。N A T 開始時高確移行抽籤テーブル (図 1 5 9) は、滞在状態の種類に応じて設けられており、一般 A T (N A T) の開始時の滞在状態に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。なお、当該抽籤で高確状態に移行することが決定した場合は、当該高確状態を維持する遊技数が併せて決定される (高確保障カウンタの加算)。高確保障カウンタは、一般 A T (N A T) が 1 遊技行われるたびに 1 つ減算され、当該カウンタが 0 になるまで高確転落抽籤は行われない。

10

【1 3 4 9】

また、一般 A T (N A T) の開始遊技では、当該一般 A T (N A T) の終了後に移行する継続 C Z において、A T 移行抽籤 (第 1、第 2 C Z 成功抽籤) で非当籤だった場合に、通常 (有利区間) または通常 (非有利区間) に移行させずに、後述する特殊 A T (S A T) に移行させるか否かを決定する次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤が、次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル (図 1 6 0) を用いて行われる。次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル (図 1 6 0) は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、抽籤時の設定値に応じた抽籤テーブルを用いて次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤が行われる。

20

【1 3 5 0】

当該抽籤に当籤した場合は、例えば、特殊 A T 発動フラグがオンに設定される。そして、継続 C Z の A T 移行抽籤 (第 1、第 2 C Z 成功抽籤) で非当籤だったときに、特殊 A T 発動フラグがオンの場合は、特殊 A T (S A T) に移行する (図 1 1 8 の (L))。

【1 3 5 1】

一般 A T (N A T) において、後述する S C 前兆ゲーム数カウンタの値が 0 の遊技の毎遊技において、ストックチャンス (S C) に移行させるかと、V ストックを 1 個付与するか否かを併せて決定する S C 発生・V ストック獲得数抽籤が、S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブル (図 1 6 1) を用いて行われる。S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブル (図 1 6 1) は、滞在状態の種類と、当籤役の種類 (抽籤フラググループ) との応じて設けられており、抽籤時の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。

30

【1 3 5 2】

S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつ V ストックを 1 個付与する」であった場合は、S C 前兆ゲーム数を決定する S C 前兆ゲーム数抽籤が S C 前兆ゲーム数抽籤テーブル (図 1 6 2) を用いて行われる。S C 前兆ゲーム数抽籤テーブル (図 1 6 2) は、S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じて設けられており、S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。S C 前兆ゲーム数抽籤により決定された遊技数は、S C 前兆ゲーム数カウンタに設定される。なお、S C 前兆ゲーム数カウンタに前兆ゲーム数が設定された場合は、S C 前兆に移行する (図 1 1 7 の E 1)。

40

【1 3 5 3】

また、S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつ V ストックを 1 個付与する」であった場合は、そのときの滞在状態 (低確、高確、超高確) に応じて S C レベル (S C レベル 1 ~ 3) が設定される。

【1 3 5 4】

S C 前兆中は 1 遊技行うたびに S C 前兆ゲーム数カウンタの値が 1 つ減算され、S C 前

50

兆ゲーム数カウンタの値が0になるとストックチャンス（SC）に移行する（図117のE2）。SC前兆中は、ストックチャンス（SC）に移行する可能性があることを示唆する演出が行われる。

【1355】

SC発生・Vストック獲得数抽籤が行われる毎遊技において、滞在状態を高確状態または超高確状態に移行させるか否か、および、高確状態に移行させる場合に当該状態の維持を保障する遊技数を決定するNAT中高確移行抽籤が、NAT中高確移行抽籤テーブル（図163）を用いて行われる。NAT中高確移行抽籤テーブル（図163）は、滞在状態と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられており、当該抽籤が行われる遊技の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。高確状態を維持する遊技数が決定された場合は、当該遊技数の分だけ高確保障カウンタに加算される。

10

【1356】

一般AT（NAT）で高確状態に滞在し、かつ、高確保障カウンタの値が0の遊技の毎遊技において、滞在状態を高確状態に維持するか低確状態に移行させるか否かの高確転落抽籤が、高確転落抽籤テーブル（図139）を用いて行われる。

【1357】

一般AT（NAT）では、毎遊技（AT中BBなどの遊技状態を除く）で、Vストックを1個付与するか否かのNAT中Vストック獲得数抽籤が、NAT中Vストック獲得数抽籤テーブル（図164）を用いて行われる。NAT中Vストック獲得数抽籤テーブル（図164）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。

20

【1358】

また、一般AT（NAT）の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントを決定するNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤がNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図166）を用いて行われる。NAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図166）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。

【1359】

また、一般AT（NAT）において、ボーナスに当籤した場合は、当該ボーナスに当籤したことを報知するまでのNAT中BB前兆ゲーム数を決定するNAT中BB前兆ゲーム数抽籤を、NAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブル（図165）を用いて行われる。一般AT（NAT）でボーナスに当籤した場合は、AT中フラグ間に移行するが、NAT中BB前兆ゲーム数を消化するまではボーナス当籤は報知されない。NAT中BB前兆ゲーム数を消化した後は、当該ボーナスの当籤が報知され遊技者に入賞が促される。

30

【1360】

（ストックチャンス（SC））

ストックチャンス（SC）は、一般AT（NAT）よりもVストックを獲得しやすいVストック上乘せ特化ゾーンである。ストックチャンス（SC）は、所定の継続遊技数を消化すると終了し、終了後は一般AT（NAT）に移行する。また、ストックチャンス（SC）は、3種類ありそれぞれ継続遊技数が異なる。継続遊技数は、SC発生・Vストック獲得数抽籤の当選時に決定されたSCレベルの応じて異なり、この実施形態では、SCレベル1の場合は、ストックチャンス（SC）の継続遊技数として2遊技付与され、SCレベル2の場合は、ストックチャンス（SC）の継続遊技数として3遊技付与され、SCレベル3の場合は、ストックチャンス（SC）の継続遊技数として4遊技付与される。ストックチャンス（SC）中は、毎遊技でVストックを付与するか否かの抽籤が行われることから、継続遊技数が多いほど有利になる。

40

【1361】

ストックチャンス（SC）中は、毎遊技でVストックを付与するか否かを決定するVストック獲得数抽籤が、Vストック獲得数抽籤テーブル（図168、図169）を用いて行

50

われる。ただし、当該ストックチャンス（ＳＣ）においてＶストックを獲得する前と、Ｖストックを獲得した後とは異なる抽籤テーブルが用いられる。

【１３６２】

Ｖストック獲得数抽籤に当籤する前（Ｖストックの獲得前）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、抽籤時のＳＣレベル１～３の種類と、当籤役（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤に当籤した後（Ｖストックの獲得後）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、ＳＣレベルによらず、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤で当籤した場合は、所持するＶストックの個数が１つ加算される。

10

【１３６３】

また、ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）を用いて行われる。ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）は、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、当該抽籤により決定されたレゾナンスポイントの値の分だけ、所持するレゾナンスポイントに加算される。

【１３６４】

ストックチャンス（ＳＣ）が終了すると滞在状態が高確状態に設定され、一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１７のＥ３）。そして、ストックチャンス（ＳＣ）の最終遊技では、終了後の移行先である一般ＡＴ（ＮＡＴ）の滞在状態である高確状態の継続遊技数の保障ゲーム数を決定するＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤がＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブル（図１７０）を用いて行われる。決定された遊技数は、高確保障ゲーム数カウンタにセットされる。移行先である一般ＡＴ（ＮＡＴ）では、１遊技を消化するたびに高確保障ゲーム数カウンタの値が１つ減算されるが、高確保障ゲーム数カウンタの値が１以上の場合は、高確転落抽籤（図１３９）が行われない。

20

【１３６５】

ストックチャンス（ＳＣ）中にボーナスに当籤した場合は、当該遊技のＶストック獲得数抽籤は行われないが、当該ボーナス（ＡＴ中ＢＢまたはＡＴ中エクストラＢＢ）の終了後にストックチャンス（ＳＣ）に移行して、初めからストックチャンス（ＳＣ）がやり直される（継続遊技数のリセット）。

30

【１３６６】

（特殊ＡＴ（ＳＡＴ））

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）は、所定の特殊ＡＴ移行条件が成立すると移行する特殊なＡＴであり、差枚数が＋５０枚を１セットとし、セット終了時に行われる継続抽籤（ＳＡＴ継続抽籤）に当籤すると次のセットに移行する継続抽籤管理のＡＴになっている。

【１３６７】

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へは、特定状態Ｅから移行する。ここで、特定状態Ｅとは、（ｉ）有利区間での継続遊技数が所定の特殊ＡＴ（ＳＡＴ）移行遊技数に到達した場合、（ｉｉ）ＭＹカウンタが１８００枚を超えた場合、（ｉｉｉ）一般ＡＴ（ＮＡＴ）の消化セット数が「１２」の状態、ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が当籤（次セットのＡＴを獲得）となった場合、（ｉｖ）一般ＡＴ（ＮＡＴ）の開始時に行われる次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤に当籤し、次回の継続ＣＺのＣＺ成功抽籤（第２ＣＺ成功抽籤）で非当籤になった場合、（ｖ）ＢＢ終了時であって、エクストラＢＢの残り遊技数が０であり、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の差枚カウンタの値が「１」以上であった場合、の（ｉ）～（ｖ）の特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の移行条件が成立したときの遊技状態である。特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の移行条件が成立した場合は、次の遊技から特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行する（図１１８の（Ｌ））。

40

【１３６８】

また、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の初回のセットでは、レゾナンスポイントの１ポイントを１枚に換算して初回セットの差枚数＋５０枚に加算する。また、エクストラＢＢの残り遊技

50

数や一般 A T (N A T) の残り遊技数も、それぞれの項目に応じた値が差枚カウンタの初期の値である 5 0 枚に加算される。

【 1 3 6 9 】

特殊 A T (S A T) は、設定された差枚数 (初回セット = + 5 0 枚 + 加算数、以降セットは + 5 0 枚) のメダルの増加があった場合は、当該セットを終了し、次のセットに継続させるか否かを決定する S A T 継続抽籤が、S A T 継続抽籤テーブル (図 1 7 1) を用いて行われる。S A T 継続抽籤テーブル (図 1 7 1) は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられ、例えば、設定 1、2、3 共通用の抽籤テーブルと、設定 4、5 共通用の抽籤テーブルと、設定 6 用の抽籤テーブルとがある。

【 1 3 7 0 】

特殊 A T (S A T) では、毎遊技で差枚カウンタに加算するメダル数を決定する S A T 差枚上乘せ抽籤が、S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル (図 1 7 2) を用いて行われる。S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル (図 1 7 2) は、抽籤時の当籤役 (抽籤フラググループ) の種類に応じて設けられている。S A T 差枚上乘せ抽籤によりメダル数が決定された場合は、その値が差枚カウンタの値に加算される。

【 1 3 7 1 】

S A T 継続抽籤で当籤した場合は、特殊 A T (S A T) の次のセットに移行し、再度差枚数が + 5 0 枚にセットされる。一方、S A T 継続抽籤で非当籤になった場合は、S A T 終了準備に移行する (図 1 1 8 の M 1) 。

【 1 3 7 2 】

S A T 終了準備は、1 遊技で終了するが、当該 1 遊技で S A T 継続抽籤の抽籤結果の書き換えを行うか否かを決定する S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤が行われる。S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤により、S A T 継続抽籤結果の書き換えを行うと決定された場合は、S A T 継続抽籤結果が当籤に書き換えられて特殊 A T (S A T) の次のセットに移行する (図 1 1 8 の M 2) 。

一方、S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤により、S A T 継続抽籤結果の書き換えを行わないと決定された場合は、S A T 終了準備から通常 (非有利区間) に移行する (図 1 1 8 の P 1) 。

【 1 3 7 3 】

S A T 継続抽籤の抽籤結果が当籤となった場合であっても、遊技状態が A T 中フラグ間 (ボーナスの持ち越し状態) であった場合は、抽選結果が非当籤に書き換えられる。すなわち、ボーナスに当籤した場合は、当該セットで特殊 A T (S A T) が終了する。この場合、特殊 A T (S A T) の終了後は、後述するリミット (L I) に移行する (図 1 1 8 の N) 。

リミット (L I) の終了後は、有利区間から非有利区間に移行した上で持ち越したボーナス (通常 B B (非有利区間)) が行われる (当該ボーナスをエンディングボーナスという場合もある) 。

【 1 3 7 4 】

なお、S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤テーブル (図示せず) では、例えば、抽籤時の当籤役の種類 (抽籤フラググループ) に応じて設けられており、ボーナスやいわゆる稀役に当籤した場合は、当籤 (S A T 継続抽籤結果の書き換え) になるように構成されている。

【 1 3 7 5 】

(リミット (L I))

リミット (L I) は、メダルの増加区間 (有利区間) のエンディング (エンディングボーナス) に繋がる遊技区間であり、例えば「6 択ベル」の当選時に有利な押し順 (正解の押し順) を報知するか否かが抽籤により決定されることにより、所持メダルが微増する遊技状態になっている。リミット (L I) へは、特定状態 F から移行する。特定状態 F とは、(a) 特殊 A T (S A T) でボーナスに当籤し、当該ボーナスの入賞を持ち越している状態 (A T 中フラグ間) で当該セットが終了した場合 (差枚カウンタが 0 になった場合) 、(b) 通常 (有利区間) において、L I 移行抽籤に当籤した場合、の (a) ~ (b) のリミット移行条件が成立した遊技状態である。リミット移行条件が成立した場合は、次

10

20

30

40

50

の遊技からリミット（ＬＩ）に移行する（図１１８の（Ｏ））。

【１３７６】

ここで、エンディングについて説明すると、この実施形態では、遊技者のメダルの獲得数がリミット（ＭＹ＝２４００枚）にある程度近づいたところで、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行し、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）での遊技を行いながらボーナスの当籤を待つ。そして、ボーナスに当籤した場合は、リミット（ＬＩ）に移行し、リミット（ＬＩ）において、ボーナスに当籤した旨を特定可能な情報が遊技者に報知される。遊技者はリミット（ＬＩ）でボーナスに当籤させずに有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）までメダルの微増区間を楽しんだのち、当該ボーナスに入賞させるか、直ちにボーナスに入賞させるかの選択が可能になっている。

10

【１３７７】

また、有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）に到達した場合は、有利区間から通常（非有利区間）に移行し、その後、持ち越したボーナスに入賞することになる。一方、有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）に到達する前にボーナスに入賞させた場合も、有利区間から非有利区間（通常ＢＢ（非有利区間））に移行し、ボーナス開始時には非有利区間になる。いずれにせよ、リミットで持ち越しているボーナスに入賞した場合は、エンディングボーナスに移行する。

【１３７８】

エンディングボーナス中は、演出が通常のボーナス中の演出とは異なり、出玉区間（メダルの増加区間）が有利区間の上限に到達するなどの有利区間終了条件が成立して、継続していた出玉区間が一旦終了することを報知する特殊な演出が行われる。

20

【１３７９】

なお、エンディングボーナス中は、有利区間への移行抽籤が行われるため、当該抽籤に当籤すると、エンディングボーナス中に有利区間に移行して、例えば、通常ＢＢ（有利区間）から通常エクストラＢＢに移行する可能性がある。そして通常エクストラＢＢで直撃ＡＴなどが付与されると、その後上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）を経由して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。すなわち、非有利区間を跨いで出玉区間が継続することも可能な仕様になっている。

【１３８０】

リミット（ＬＩ）は、毎遊技で「６択ベル」のいずれかに当籤したときに、有利な押し順を報知するか否かの決定に影響するナビ発生モードを決定するナビ発生モード抽籤が、ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）を用いて行われる。ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）は、ナビ発生モードの種類と、出玉率を規定する設定値の種類とに応じて設けられており、抽籤時のナビ発生モードの種類と、設定値とに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、リミット（ＬＩ）に移行したときは、初期のナビ発生モードとして、「低」モードが設定される。

30

【１３８１】

リミット（ＬＩ）において、「６択ベル」のいずれかに当籤した遊技では、１５枚のメダルの払い出しがある有利な押し順を報知するか否かのナビ発生抽籤が、ナビ発生抽籤テーブル（図１７４）を用いて行われる。当該抽籤で当籤した遊技では、当籤役である「６択ベル」の種類に応じて設定された有利な押し順が報知される。一方、当該抽籤で非当籤となった遊技では、「６択ベル」に当籤しても有利な押し順は報知されない。

40

【１３８２】

リミット（ＬＩ）において、ボーナスに入賞した場合、または、有利区間の継続ゲーム数の上限に到達した場合は、遊技状態が通常（非有利区間）に移行する（図１１８のＰ２）。

【１３８３】

（非有利区間→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

通常（非有利区間）でボーナスに当籤した遊技した遊技で、当該ボーナスに入賞しなか

50

った場合は、次の遊技から通常フラグ間（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の G 3）。通常フラグ間（非有利区間）では、基本的に通常（非有利区間）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。

【 1 3 8 4 】

通常フラグ間（非有利区間）において、有利区間移行抽籤（有利区間移行・C Z モード抽籤）に当籤した場合は、通常フラグ間（有利区間）に移行する（図 1 1 7 の G 4）。

【 1 3 8 5 】

通常フラグ間（非有利区間）において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常 B B（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の G 2）。

【 1 3 8 6 】

通常 B B（非有利区間）は、通常（非有利区間）や通常（有利区間）などよりもメダルが増加する有利な遊技状態である。この実施形態では、B B（通常 B B（非有利区間）、通常（有利区間）、A T 中 B B）では、まず、B B 開始時に、B B の初期的な継続遊技数（初期ゲーム数）が決定される。初期継続遊技数は、後述するエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）への移行に繋がる遊技数である。継続遊技数は、B B 中に延長される場合がある。また、B B（通常 B B（非有利区間）、通常（有利区間）、A T 中 B B）は、メダルの払い出し枚数が、所定数（例えば、1 7 9 枚）を超えると終了する枚数終了条件が設定されている。

【 1 3 8 7 】

この構成によると、決定された継続遊技数（延長された場合は延長遊技数も含む）を消化する前に、枚数終了条件が成立する場合がある。そこで、この実施形態では、B B の継続遊技数を消化する前に、枚数終了条件が成立した場合は、遊技状態が B B（通常 B B（非有利区間）、通常（有利区間）、A T 中 B B）からエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）に移行する（図 1 1 8 の H 4、J 4）。

【 1 3 8 8 】

なお、B B（通常 B B（非有利区間）、通常（有利区間）、A T 中 B B）終了後は、必ず遊技状態（R T 状態）が R T 3 に移行するため、エクストラ B B も遊技状態（R T 状態）が R T 3 に滞在している状態で実行される。エクストラ B B は、この R T 3（その後に移行可能性がある R T 6 での遊技を含む）において押し順役（例えば「6 択ベル」など）の当選時に有利な押し順が報知されることでメダルが増加する出玉区間が創出される、いわゆる疑似ボーナスで構成される。

【 1 3 8 9 】

通常 B B（非有利区間）の終了条件（1 7 9 枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合（通常エクストラ B B に移行せずに終了した場合）、遊技状態が通常（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の G 1）。

【 1 3 9 0 】

また、通常 B B（非有利区間）中において有利区間移行抽籤に当籤した場合は、遊技状態が通常 B B（有利区間）に移行する（図 1 1 7 の G 5）。

【 1 3 9 1 】

通常（非有利区間）でボーナスに当籤した遊技では、通常エクストラ B B への移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤が、エクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブル（図 1 7 5）を用いて行われる。エクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブル（図 1 7 5）は、抽籤時の C Z モードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【 1 3 9 2 】

また、通常 B B（非有利区間）中は、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラ B B ゲーム加算数抽籤が、エクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブル（図 1 7 6）を用いて行われる。エクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブル（図 1 7 6）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに依

10

20

30

40

50

じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【1393】

また、通常BB（非有利区間）中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）を用いて行われる。BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【1394】

（有利区間→BB当籤→BB入賞）

特定状態Bでボーナスに当籤した遊技で、当該ボーナスに入賞しなかった場合は、次の遊技から通常フラグ間（有利区間）に移行する（図118のH3）。ここで、特定状態Bとは、例えば、通常（有利区間）、CZ前兆、または初当たりCZである。通常フラグ間（有利区間）では、基本的に通常（有利区間）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、初当たりCZ中にボーナスに当籤した場合は、CZ成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス（通常BB（有利区間）、または、通常エクストラBB）の終了後に上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する。

【1395】

通常フラグ間（有利区間）において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常BB（有利区間）に移行する（図118のH2）。

【1396】

通常（有利区間）でボーナスに当籤した遊技では、通常（非有利区間）の場合と同様に、通常エクストラBBへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラBB初期ゲーム数抽籤が、エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル（図175）を用いて行われる。エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル（図175）は、抽籤時のCZモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【1397】

また、通常BB（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラBBゲーム加算数抽籤が、エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル（図176）を用いて行われる。エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル（図176）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【1398】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、BBの枚数終了条件が成立した場合は、通常BB（有利区間）から通常エクストラBBに移行する（図118のH4）。

【1399】

また、通常BB（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）を用いて行われる。BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【1400】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態で通常BB（有

10

20

30

40

50

利区間)の枚数終了条件(179枚を超えるメダルの払い出し)が成立した場合は、通常エクストラBBに移行せずに、特定状態Aに移行する(図118のH1)。特定状態Aとは、当該ボーナスの当籤前の遊技状態が通常(有利区間)であれば、通常(有利区間)であり、当該ボーナスの当籤前の遊技状態がCZ前兆であった場合は、CZ前兆である。すなわち、元の遊技状態に戻る。

【1401】

(AT中→BB当籤→BB入賞)

特定状態Dでボーナスに当籤し、当該遊技でボーナスに入賞しなかった場合、次の遊技からAT中フラグ間に移行する(図118のJ3)。特定状態Dとは、AT準備、上乗せ特化ゾーン(SZ)、一般AT(NAT)、SC前兆、ストックチャンス(SC)のいずれかである。AT中フラグ間では、基本的に当該ボーナスの当選時の遊技状態と同じ抽籤が行われる。例えば、一般AT(NAT)でボーナスに当籤した場合は、一般AT(NAT)で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、継続CZ中にボーナスに当籤した場合は、CZ成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス(AT中BB、または、AT中エクストラBB)の終了後に上乗せ特化ゾーン(SZ)に移行する。

10

【1402】

AT中フラグ間において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、AT中BBに移行する(図118のJ2)。

【1403】

特定状態Dでボーナスに当籤した遊技では、通常(非有利区間、有利区間)の場合と同様に、AT中エクストラBBへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラBB初期ゲーム数抽籤が、エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル(図175)を用いて行われる。エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル(図175)は、抽籤時のCZモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

20

【1404】

また、AT中BB中は、通常(非有利区間、有利区間)の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラBBゲーム加算数抽籤が、エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル(図176)を用いて行われる。エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル(図176)は、抽籤時における初期継続遊技数(加算された場合は加算後の継続遊技数)に対する残りの遊技数と、当籤役(抽籤フラググループ)の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

30

【1405】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、BBの枚数終了条件が成立した場合は、AT中BBからAT中エクストラBBに移行する(図118のJ4)。

【1406】

また、AT中BB中は、通常(非有利区間、有利区間)の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル(図177)を用いて行われる。BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル(図177)は、当籤役(抽籤フラググループ)の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役(抽籤フラググループ)の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

40

【1407】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態でAT中BBの枚数終了条件(179枚を超えるメダルの払い出し)が成立した場合は、AT中エクストラBBに移行せずに、特定状態Cに移行する(図118のJ1)。特定状態Cとは、(i)当該ボーナスの入賞時の遊技状態が、継続CZまたは上乗せ特化ゾーン(SZ)の場合

50

は上乗せ特化ゾーン（SZ）であり、（ii）当該ボーナスの終了時のVA種別が「1」以上の場合は上乗せ特化ゾーン（SZ）であり、（iii）当該ボーナスの入賞時の遊技状態が一般AT（NAT）かつSCレベルが「0」の場合、は一般（AT）であり、（iv）当該ボーナスの入賞時の遊技状態がストックチャンス（SC）の場合、または、当該ボーナス入賞時の遊技状態が一般AT（NAT）、かつ、SCレベルが「1」以上の場合はストックチャンス（SC）である。

【1408】

（通常エクストラBB）

通常エクストラBBは、通常BB（有利区間）から移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラBBでは、基本的にRT状態がRT3の状態で行われるボーナスで、「6択ベル」の当選時には15枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「F_弱Cリブ123」「F_弱Cリブ132」「F_弱Cリブ213」「F_弱Cリブ231」「F_弱Cリブ312」「F_弱Cリブ321」（「6択弱Cリブ」）のいずれかに当籤した場合は、RT3を維持するための有利な押し順が報知される。また、「F_強Cリブ123」「F_強Cリブ132」「F_強Cリブ213」「F_強Cリブ231」「F_強Cリブ312」「F_強Cリブ321」（「6択強Cリブ」）のいずれかに当籤した場合は、RT状態がRT6に移行する有利な押し順が報知される。

【1409】

また、BB中（RT4、RT7、BB中（RB））またはSBを除く一般遊技状態において、RT3とRT6のみが「F_7揃いリブ」を役抽籤の対象としており、「F_7揃いリブ」の当籤は、直撃ATになることから、RT3とRT6は他のRT状態よりも有利な遊技状態である。また、RT6はRT3よりも「F_7揃いリブ」の当籤確率が高いことから、一般遊技状態の中でRT6が最も有利となる。

【1410】

したがって、通常エクストラBBでは、「6択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「F_7揃いリブ」の当籤により直撃ATを目指す。また、RT6への移行可能性ある「6択強Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易にRT6に移行することから、RT3からさらに有利なRT6への移行を目指し、移行先のRT6において直撃ATとなる「F_7揃いリブ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。

【1411】

なお、通常エクストラBBにおいて、「F_7揃いリブ」に当籤した遊技、または、「F_7フェイクリブ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤7を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤7図柄を目押しすると、「F_7揃いリブ」の場合は中段ラインに赤7図柄が揃い、直撃ATが付与されたことが遊技者に報知される。一方、「F_7フェイクリブ」の場合は、右リールと中リールでは赤7図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段に赤7図柄が停止せず、直撃ATが付与されなかったことが遊技者に報知される。また、「F_7揃いリブ」に当籤した遊技で、目押しミスや押し順ミスなどにより赤7図柄が揃わなかった場合であっても直撃ATが付与された旨を報知する演出が発生することが望ましい。なお、「F_7揃いリブ」に当籤した遊技で赤7図柄が揃わなかった場合は赤7揃い時の演出音（ファンファーレや特別なAT確定音や確定テンパイ音など）は発生しないが、直撃ATが付与された旨を報知する演出は発生するものとして、赤7図柄狙いの方が演出をより楽しめるものとしてもよい。また、「F_7揃いリブ」に当籤した遊技で赤7図柄が揃わなかった場合は当該遊技で直撃ATが付与された旨の演出が発生させず7フェイクリブ時と同じ7揃いせずという状況と同じ演出（例えば、画面暗転など）が発生させておいて、次ゲームで画面にてAT当籤演出が発生させて、実は「F_7揃いリブ」が成立していたと遊技者に察知させるような演出パターンを備えるものとしてもよい。

【1412】

通常エクストラＢＢで、ボーナスに当籤した場合は直撃ＡＴとなり、当該ボーナス（エクストラＢＢ）が終了し、残りの通常エクストラＢＢを消化した後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１８のＩ２）。また、通常エクストラＢＢで「Ｆ＿７揃いリプ」に当籤した場合も、直撃ＡＴとなり、残りの通常エクストラＢＢを消化した後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１８のＩ２）。

【１４１３】

なお、通常エクストラＢＢでボーナスに当籤した場合において、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への経路は、通常フラグ間（有利区間）（図１１８のＩ４）→通常ＢＢ（有利区間）→上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の経路と、通常フラグ間（有利区間）（図１１８のＩ３）→通常ＢＢ（有利区間）→通常エクストラＢＢ→上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の経路（図１１８のＩ２）とがある。

10

【１４１４】

直撃ＡＴの権利がなく通常エクストラＢＢの終了条件が成立した場合、つまり、直撃ＡＴの権利がなく、通常ＢＢで消化した遊技数と、通常エクストラＢＢで消化した遊技数の合計が、初期継続遊技数と加算遊技数との合計に到達した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態が通常（有利区間）であって、初当たりＣＺへの移行条件に合致していなかった場合は、通常（有利区間）に移行する（図１１８のＩ１）。ＣＺへの移行条件に合致しない場合とは、例えば、Ｖストックの所持数が「０」の場合などである。

【１４１５】

直撃ＡＴの権利がなく通常エクストラＢＢの終了条件が成立した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態がＣＺ前兆であった場合は、ＣＺ前兆に移行する（図１１８のＩ３）。

20

【１４１６】

（ＡＴ中エクストラＢＢ）

ＡＴ中エクストラＢＢは、ＡＴ中ＢＢから移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラＢＢでは、基本的にＲＴ状態がＲＴ３の状態で行われるボーナスで、「６択ベル」の当選時には１５枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ３を維持するための有利な押し順が報知される。また、「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行する有利な押し順が報知される。

30

【１４１７】

通常エクストラＢＢで直撃ＡＴになる事象が、ＡＴ中エクストラＢＢで発生した場合は、Ｖストックが１個付与される（Ｖストックの上乗せ）。この事象とは、ボーナスに当籤すること、「Ｆ＿７揃いリプ」に当籤すること、である。したがって、ＡＴ中エクストラＢＢでは、「６択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「Ｆ＿７揃いリプ」の当籤によりＶストックの上乗せを目指す。また、ＲＴ６への移行可能性ある「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易にＲＴ６に移行することから、ＲＴ３からさらに有利なＲＴ６への移行を目指し、移行先のＲＴ６においてＶストックの上乗せとなる「Ｆ＿７揃いリプ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。なお、ＡＴ中エクストラＢＢでボーナスに当籤した場合は、遊技状態がＡＴ中フラグ間に移行する（図１１８のＫ４）。

40

【１４１８】

なお、ＡＴ中エクストラＢＢにおいて、「Ｆ＿７揃いリプ」に当籤した遊技、または、「Ｆ＿７フェイクリプ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤７を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤７図柄を目押しすると、「Ｆ＿７揃いリプ」の場合は中段ラインに赤７図柄が揃い、Ｖストックが１個付与されたことが遊技者に報知される。一方、「Ｆ＿７フェイクリプ」の場合は、右リールと中リールでは赤７図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段

50

に赤 7 図柄が停止せず、V ストックが付与されなかったことが遊技者に報知される。

【1419】

A T 中エクストラ B B が終了した場合は、基本的に当該ボーナスの当籤時の遊技状態に戻る。すなわち、当該ボーナスが上乗せ特化ゾーン (S Z) 中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後は上乗せ特化ゾーン (S Z) に移行する (図 118 の K 3)。また、当該ボーナスが一般 A T (N A T) 中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後は一般 A T (N A T) に移行する (図 118 の K 1)。また、当該ボーナスがストックチャンス (S C) 中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後はストックチャンス (S C) に移行する (図 118 の K 2)。

【1420】

〔12-5. 当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係〕

続いて、図 119 を参照して、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図 119 は、決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役の決定時に停止表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【1421】

役抽籤に当籤した当籤役では、当該当籤役に属する図柄組合せ (構成図柄組合せ) (図 78 ~ 図 104) の全てが停止表示されることが許容された状態になる。また、当籤時のストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のタイミングによって当該当籤役に属する図柄組合せの中で複数の図柄組合せを入賞ライン (右上がりライン) に引き込むことができる場合は、予め定められた図柄組合せを優先的に引き込む (停止させる) ようにリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。

【1422】

ところで、停止制御が行われるときには、引き込み可能な範囲が設定されており、通常、最大で図柄 4 コマ分である。なお、厳密には押下位置から 1 コマも滑らずに停止するいわゆるビタ止まりのコマと、1 ~ 4 コマ滑りで引き込み得るコマとがあるので、押下位置のコマに対して停止可能なコマ数は、ビタ止まり分を含めると最大 5 コマ分ともいえる。したがって、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作タイミングによっては、当籤役に属するいずれの図柄組合せも入賞ライン (右上がりライン) に引き込むことができない (停止表示されない) 場合があり、この場合は、当籤したにも関わらずいずれの構成図柄組合せも停止表示されない、いわゆる取りこぼしが発生する。取りこぼしが発生し得る当籤役としては、例えば、B B ボーナスの単独当籤役 (「F_赤 7 同色」)、S B ボーナスの単独当籤役 (「F_S I N 1」~ 「F_S I N 3 2」)、「F_S P 役」である。B B ボーナスの単独当籤役である「F_赤 7 同色」は、取りこぼしが発生すると、次の遊技から B B フラグ間状態 (R T 5) に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。一方、S B ボーナスの単独当籤役である「F_S I N 1」~ 「F_S I N 3 2」と「F_S P 役」の場合は、取りこぼしが発生しても持ち越しはなされない。

【1423】

なお、ボーナス役 (「F_赤 7 同色」「F_白 7 同色」「F_赤 7 異色」「F_白 7 異色」) は、一部の小役 (「F_強ベル A」「F_強ベル B」「F_強スイカ A」「F_強スイカ B」「F_弱スイカ」「F_強チェリー」「F_S P 役」) や、一部の再遊技役 (リプレイ役) (「F_強チェリブ」「F_弱クリブ」「F_弱チェリブ」「F_R T 2 リブ」「F_強クリブ」「F_中チェリブ」) との重複当籤役が設定されている。このような重複当籤役に当籤した遊技では、ボーナス役よりも小役や再遊技役にかかる図柄組合せが優先して引き込まれる停止制御が行われるため、当籤した遊技ではボーナス役にかかる図柄組合せが停止表示されない場合がある。この場合も、次の遊技から B B フラグ間状態 (R T 5) に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。

【1424】

また、この実施形態では、当籤時のストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作順序 (押し順) によって、優先的に停止させる図柄組合せが異なる押し順役と、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の押し順によって停止させる図柄組合せの優先順序が変わらない非押し順役

10

20

30

40

50

とが設けられている。

【1425】

押し順役の例としては、例えば、「F_7揃いリプ」、「F_7フェイクリプ」、「F_弱Cリプ123」、「F_弱Cリプ132」、「F_弱Cリプ213」、「F_弱Cリプ231」、「F_弱Cリプ312」、「F_弱Cリプ321」、「F_強Cリプ123」、「F_強Cリプ132」、「F_強Cリプ213」、「F_強Cリプ231」、「F_強Cリプ312」、「F_強Cリプ321」、「F_スラベル123」、「F_スラベル132」、「F_スラベル213」、「F_スラベル231」、「F_スラベル312」、「F_スラベル321」、「F_ベル123」、「F_ベル132」、「F_ベル213」、「F_ベル231」、「F_ベル312」、「F_ベル321」がある。以下、「F_弱Cリプ123」、「F_弱Cリプ132」、「F_弱Cリプ213」、「F_弱Cリプ231」、「F_弱Cリプ312」、「F_弱Cリプ321」をまとめて「6択弱Cリプ」と称し、「F_強Cリプ123」、「F_強Cリプ132」、「F_強Cリプ213」、「F_強Cリプ231」、「F_強Cリプ312」、「F_強Cリプ321」をまとめて「6択強Cリプ」と称し、「F_スラベル123」、「F_スラベル132」、「F_スラベル213」、「F_スラベル231」、「F_スラベル312」、「F_スラベル321」をまとめて「6択スラベル」と称し、「F_ベル123」、「F_ベル132」、「F_ベル213」、「F_ベル231」、「F_ベル312」、「F_ベル321」をまとめて「6択ベル」と称する場合もある。

【1426】

図78～図104に示すように、「6択弱Cリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「RT1移行リプ」と「RT3移行リプ」とがある。ここで「RT1移行リプ」は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT1に移行または維持される。また、「RT3移行リプ」は、「C_山リプ_01」～「C_山リプ_03」（小山リプレイ）、「C_Vリプ_01」～「C_Vリプ_02」（小Vリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT3に移行または維持される。

【1427】

図119に示すように、「6択弱Cリプ」の一つである「F_弱Cリプ123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（1→2→3）の場合は、「RT3移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT1移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。「RT1移行リプレイ」と「RT3移行リプレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_弱Cリプ123」の当選時の押し順が押し順（1→2→3）の場合は、図柄組合せ「C_山リプ_01」～「C_山リプ_03」（小山リプレイ）、「C_Vリプ_01」～「C_Vリプ_02」（小Vリプレイ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_弱Cリプ123」の当選時の押し順が押し順（1→2→3）の以外の場合は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

【1428】

ここで、押し順（1→2→3）は、第1停止リールが左リール3L、第2停止リールが中リール3C、第3停止リールが右リール3Rであることを意味する。また、押し順（1→3→2）は、第1停止リールが左リール3L、第2停止リールが右リール3R、第3停止リールが中リール3Cであることを意味する。また、押し順（2→1→3）は、第1停止リールが中リール3C、第2停止リールが左リール3L、第3停止リールが右リール3

Rであることを意味する。また、押し順（ $2 \rightarrow 3 \rightarrow 1$ ）は、第1停止リールが中リール3C、第2停止リールが右リール3R、第3停止リールが左リール3Lであることを意味する。また、押し順（ $3 \rightarrow 1 \rightarrow 2$ ）は、第1停止リールが右リール3R、第2停止リールが左リール3L、第3停止リールが中リール3Cであることを意味する。また、押し順（ $3 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ ）は、第1停止リールが右リール3R、第2停止リールが中リール3C、第3停止リールが左リール3Lであることを意味する。

【1429】

なお、RT3の遊技状態は、直撃ATへの移行にかかる「F_7揃いリプレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないRT1と比較して有利な遊技状態である。したがって、「F_弱クリプ123」は、RT3に移行する「RT3移行リプレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順（ $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$ ）が正解の押し順となる。

10

【1430】

他の「6択弱クリプ」も同様のリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_弱クリプ132」は、押し順（ $1 \rightarrow 3 \rightarrow 2$ ）が正解の押し順に設定されている。「F_弱クリプ213」は、押し順（ $2 \rightarrow 1 \rightarrow 3$ ）が正解の押し順に設定されている。「F_弱クリプ231」は、押し順（ $2 \rightarrow 3 \rightarrow 1$ ）が正解の押し順に設定されている。「F_弱クリプ312」は、押し順（ $3 \rightarrow 1 \rightarrow 2$ ）が正解の押し順に設定されている。「F_弱クリプ321」は、押し順（ $3 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ ）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「RT3移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「RT1移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

20

【1431】

なお、「6択弱クリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、RT状態がRT6への移行に係る「RT6移行リプレイ」がさらある。ここで「RT6移行リプレイ」は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」をまとめて称したものである。この実施形態では、「6択弱クリプ」を優先的に引き込むリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1432】

図78～図104に示すように、「6択強クリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「RT1移行リプ」と「RT6移行リプ」とがある。ここで「RT1移行リプ」は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT1に移行または維持される。また、「RT6移行リプ」は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」、「C_折れリプB_01」～「C_折れリプB_24」をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT6に移行または維持される。

30

【1433】

図119に示すように、「6択強クリプ」の一つである「F_強クリプ123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（ $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$ ）の場合は、「RT6移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT1移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。「RT1移行リプレイ」と「RT6移行リプレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_強クリプ123」の当籤時の押し順が押し順（ $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$ ）の場合は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」、「C_折れリプB_01」～「C_折れリプB_24」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_強クリプ123」の当選時の押し順が押し順（ $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$ ）の以外の場合は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。

40

なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状

50

態を指す。

【1434】

なお、RT6の遊技状態は、直撃ATへの移行にかかる「F_7揃いリプレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないRT1と比較して有利な遊技状態である。したがって、「F_強Cリブ123」は、RT6への移行にかかる「RT6移行リプレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順（1→2→3）が正解の押し順となる。

【1435】

他の「6択強Cリブ」も同様のルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_強Cリブ132」は、押し順（1→3→2）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリブ213」は、押し順（2→1→3）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリブ231」は、押し順（2→3→1）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリブ312」は、押し順（3→1→2）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリブ321」は、押し順（3→2→1）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「RT6移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「RT1移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【1436】

図78～図104に示すように、「6択スラベル」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」と「チャンス目」とがある。ここで「15枚ベル」は、「C_XUベルB_01」～「C_XUベルB_04」（右上がりベル）、「C_TPベル_01」～「C_TPベル_02」（上段ベル）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる。また、「チャンス目」は、図柄組合せ「C_特殊役1st_01」～「C_特殊役1st_04」、「C_特殊役213A_01」～「C_特殊役213A_06」、「C_特殊役213B_01」～「C_特殊役213B_12」、「C_特殊役231A_01」～「C_特殊役231A_08」、「C_特殊役231B_01」～「C_特殊役231B_08」、「C_特殊役312_01」～「C_特殊役312_04」をまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない1枚のメダルの払い出しが得られるものの、AT関連抽籤（例えば、小役CZ抽籤、CZ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、AT関連抽籤という意味では「15枚ベル」よりも有利となる。

【1437】

図119に示すように、「6択スラベル」の一つである「F_スラベル123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（1→2→3）の場合は、「チャンス目」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「15枚ベル」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「15枚ベル」と「チャンス目」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_スラベル123」の当籤時の押し順が押し順（1→2→3）の場合は、図柄組合せ「C_特殊役1st_01」～「C_特殊役1st_04」、「C_特殊役213A_01」～「C_特殊役213A_06」、「C_特殊役213B_01」～「C_特殊役213B_12」、「C_特殊役231A_01」～「C_特殊役231A_08」、「C_特殊役231B_01」～「C_特殊役231B_08」、「C_特殊役312_01」～「C_特殊役312_04」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_スラベル123」の当籤時の押し順が押し順（1→2→3）の以外の場合は、「C_XUベルB_01」～「C_XUベルB_04」（右上がりベル）、「C_TPベル_01」～「C_TPベル_02」（上段ベル）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

10

20

30

40

50

【1438】

なお、後述するように、「6択スラベル」は、当籤時に「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示される押し順（チャンス目出現押し順）を特定可能な情報が報知される場合がある。この場合、遊技者は、チャンス目出現押し順を選択してAT関連抽籤で有利な抽籤を受けるか、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルを取得するか、の2択を選択する遊技となる。

【1439】

他の「6択スラベル」も同様のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_スラベル132」は、押し順（1→3→2）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル213」は、押し順（2→1→3）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル231」は、押し順（2→3→1）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル312」は、押し順（3→1→2）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル321」は、押し順（3→2→1）がチャンス目出現押し順に設定されている。そして、当籤時にチャンス目出現押し順の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【1440】

図119では図示省略している押し順役である「6択ベル」についても、他の押し順役と同様のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、当選時に正解の押し順の場合は、「15枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、その他の押し順の場合は、「1枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。ここで、「15枚ベル」は、「C_XUベルA_01」～「C_XUベルA_04」（右上がりベル）、「C_BTベルA_01」～「C_BTベルA_02」（下段ベル）、「C_XDベルA_01」～「C_XDベルA_24」（右下がりベルA）、「C_XDベルB_01」～「C_XDベルB_06」（右下がりベルB）、「C_TPベルA_01」～「C_TPベルA_03」（上段ベルA）、「C_CTベルA_01」～「C_CTベルA_04」（中段ベルA）をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる。「1枚ベル」は、「C_維持山ベル_01」～「C_維持山ベル_04」（維持小山ベル）、「C_維持Vベル_01」～「C_維持Vベル_06」（維持小Vベル）、「C_RT1山ベル_01」～「C_RT1山ベル_16」（移行小山ベル：RT1移行ベル）、「C_RT1Vベル_01」～「C_RT1Vベル_06」（移行小Vベル：RT1移行ベル）をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1441】

なお、「6択ベル」のうち、「F_ベル123」は、押し順（1→2→3）が正解の押し順に設定されている。「F_ベル132」は、押し順（1→3→2）が正解の押し順に設定されている。「F_ベル213」は、押し順（2→1→3）が正解の押し順に設定されている。「F_ベル231」は、押し順（2→3→1）が正解の押し順に設定されている。「F_ベル312」は、押し順（3→1→2）が正解の押し順に設定されている。「F_ベル321」は、押し順（3→2→1）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「1枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、「1枚ベル」のうち、「C_RT1山ベル_01」～「C_RT1山ベル_16」（移行小山ベル：RT1移行ベル）、「C_RT1Vベル_01」～「C_RT1Vベル_06」（移行小Vベル：RT1移行ベル）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、遊技状態（RT状態）がRT1に維持または移行される。

【1442】

図78～図104に示すように、「F_7揃いリプ」は、構成図柄組合せの中に、「RT3移行リプ」と「赤7リプ」とがある。ここで「RT3移行リプ」は、「C_山リプ_

01」～「C_山リブ_03」（小山リプレイ：RT3移行リプレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリプレイ：RT3移行リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT3に移行または維持される。また、「赤7リブ」は、「C_赤7リブ_01」～「C_赤7リブ_03」（赤7リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、直撃ATが付与されるか、Vストックが1個付与される。

【1443】

図119に示すように、「F_7揃いリブ」は、BB非内部中で当籤したときに第1停止リールが中リール3Cまたは右リール3Rとなる押し順の場合は、「赤7リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「赤7リブ」のうち、「C_赤7リブ_01」は、中段ラインに赤7図柄が揃う停止表示態様であり、「F_7揃いリブ」の当籤時に、第1停止リールが中リール3Cまたは右リール3Rの押し順で赤7図柄を目押しすると、中段ラインに赤7図柄が揃う。一方、「F_7揃いリブ」の当籤時に、第1停止リールが左リール3Lの場合は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リプレイ：RT3移行リプレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリプレイ：RT3移行リプレイ）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

【1444】

「F_7揃いリブ」に当籤した場合、「赤7リブ」に係る図柄組合せが停止表示される押し順が報知されるときがあり、この場合は、直撃ATが付与されるか、Vストックが1個付与されるが、詳しくは後述する。

【1445】

図78～図104に示すように、「F_7フェイクリブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT3移行リブ」と「赤7フェイク」とがある。ここで「RT3移行リブ」は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リプレイ：RT3移行リプレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリプレイ：RT3移行リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT3に移行または維持される。また、「赤7フェイク」は、「C_赤7フェイク_01」～「C_赤7フェイク_02」（赤7フェイク）の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、何も付与されない。

【1446】

図119に示すように、「F_7フェイクリブ」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（3→2→1）の場合は、「赤7フェイク」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「赤7フェイク」に係る図柄組合せは、いずれも中リール3Cと右リール3Rでは、中段に赤7図柄が停止して赤7図柄がテンパイ状態になるが、左リール3Lでは中段に赤7図柄が停止しない停止表示態様である。したがって、「F_7フェイクリブ」の当籤時に、押し順（3→2→1）で赤7図柄を目押しすると、第2停止リールまでは、赤7図柄が中段ラインにテンパイするが第3停止が終了すると、中段ラインに赤7図柄が揃わない停止表示態様になる。一方、「F_7揃いリブ」の当籤時に、第1停止リールが左リール3Lの場合は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リプレイ：RT3移行リプレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリプレイ：RT3移行リプレイ）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

【1447】

「F_7フェイクリブ」に当籤した場合、「赤7フェイク」に係る図柄組合せが停止表示される押し順が報知されるときがあり、この場合は、何も付与されないと思わせぶりの報知になるが、詳しくは後述する。

【1448】

なお、「F_7フェイクリブ」は、構成図柄組合せの中に、AT直撃またはVストックが1個付与される「赤7リブ」がさらある。この実施形態では、「赤7リブ」を優先的に引き込むリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1449】

次に、非押し順役について説明する。

【1450】

図78～図104に示すように、「F_強チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、「強チェリブ」がある。ここで、「強チェリブ」は、「C_強チェリブA_01」～「C_強チェリブA_06」、「C_強チェリブB」、「C_強チェリブC_01」～「C_強チェリブC_03」、「C_強チェリブD_01」～「C_強チェリブD_02」、「C_強チェリブE_01」～「C_強チェリブE_08」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「強チェリブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「強稀役」の категорияでAT関連抽籤が行われる。また、「強チェリブ」は、RT状態がRT2に移行または維持されるRT2移行リプレイとしての役割も備える。

【1451】

図78～図104に示すように、「F_強Cリブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT6移行リブ」がある。ここで、「RT6移行リブ」は、「C_折れリブA_01」～「C_折れリブA_12」、「C_折れリブB_01」～「C_折れリブB_24」（折れリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT6移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT6に移行または維持されるRT6移行リプレイの役割を備える。また、「F_強Cリブ」に当籤した場合は、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」の категорияでAT関連抽籤が行われる。

【1452】

図78～図104に示すように、「F_中チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、「中チェリブ」がある。ここで、「中チェリブ（SPリブ）」は、「C_SPリブA_01」～「C_SPリブA_08」、「C_SPリブB_01」～「C_SPリブB_08」、「C_SPリブC_01」～「C_SPリブC_04」、「C_SPリブD_01」～「C_SPリブD_04」、「C_SPリブE_01」～「C_SPリブE_04」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「中チェリブ（SPリブ）」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「中チェ」の категорияでAT関連抽籤が行われる。

【1453】

図78～図104に示すように、「F_RT1リブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT1移行リブ」がある。ここで、「RT1移行リブ」は、「C_XUリブ」（右上がりリブ）、「C_XDリブ_01」～「C_XDリブ_06」（右下がりリブ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT1移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT1に移行または維持される。

【1454】

なお、「F_RT1リブ」は、構成図柄組合せの中に、RT3への移行または維持に係る「RT3移行リブ」がさらある。ここで、「RT3移行リブ」は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リブレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリブレイ）の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「RT3移行リブ」を優先的に引き込むルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1455】

図78～図104に示すように、「F_RT2リブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT2移行リブ」がある。ここで、「RT2移行リブ」は、「C_BTリブ_01」～「C_BTリブ_06」、「C_CTリブ_01」～「C_CTリブ_20」、「C_TPリブ_01」～「C_TPリブ_04」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT2移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT2に移行または維持される。

【1456】

なお、「F_RT2リブ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリブ」がさらある。ここで、「強チェリブ」は、「C_強チェリブA_01」～「C_強チェリブA_06」、「C_強チェリブB」、「C_強チェリブC_01」～「C_強チェリブC_03」、「C_強チェリブD_01」～「C_強チェリブD_02」、「C_強チェリブE_01」～「C_強チェリブE_08」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「強チェリブ」を優先的に引き込むルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1457】

図78～図104に示すように、「F_弱チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、「弱チェリブ」がある。ここで、「弱チェリブ」は、「C_弱チェリブA_01」～「C_弱チェリブA_03」、「C_弱チェリブB」、「C_弱チェリブC」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「弱チェリブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」のカテゴリーで抽籤される。

【1458】

なお、「F_弱チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリブ」がさらある。ここで、「強チェリブ」は、「C_強チェリブA_01」～「C_強チェリブA_06」、「C_強チェリブB」、「C_強チェリブC_01」～「C_強チェリブC_03」、「C_強チェリブD_01」～「C_強チェリブD_02」、「C_強チェリブE_01」～「C_強チェリブE_08」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「強チェリブ」を優先的に引き込むルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1459】

図78～図104に示すように、「F_弱Cリブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT3移行リブ」がある。ここで、「RT3移行リブ」は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リブレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリブレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。当該図柄組合せのいずれ

かが停止表示された場合は、R T 状態が R T 3 に移行または維持される。

【1 4 6 0】

なお、「F_弱Cリブ」は、構成図柄組合せの中に、R T 6 への移行または維持に係る「R T 6 移行リブ」がさらある。ここで、「R T 6 移行リブ」は、「C_折れリブA_0 1」～「C_折れリブA_1 2」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「R T 6 移行リブ」を優先的に引き込むルール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる場合（S B 作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1 4 6 1】

図 7 8 ～図 1 0 4 に示すように、「F_共通ベル A」は、構成図柄組合せの中に、「4 枚ベル」がある。ここで、「4 枚ベル」は、「C_B TベルB_0 1」～「C_B TベルB_0 8」（下段ベル B）、「C_C TベルB_0 1」～「C_C TベルB_0 4」（中段ベル B）の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「4 枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。

【1 4 6 2】

図 7 8 ～図 1 0 4 に示すように、「F_共通ベル B」は、構成図柄組合せの中に、「4 枚ベル」がある。ここで、「4 枚ベル」は、「C_B TベルB_0 1」～「C_B TベルB_0 8」（下段ベル B）、「C_C TベルB_0 1」～「C_C TベルB_0 4」（中段ベル B）の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「4 枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。

【1 4 6 3】

図 7 8 ～図 1 0 4 に示すように、「F_弱スイカ」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「1 枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_X Uスイカ_0 1」～「C_X Uスイカ_0 4」（右上がりスイカ）、「C_X Dスイカ_0 1」～「C_X Dスイカ_0 2」（右下がりスイカ）、「C_山スイカ_0 1」～「C_山スイカ_0 2」（小山スイカ）、「C_Vスイカ_0 1」～「C_Vスイカ_0 4」（小Vスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1 枚役」は、「C_制御チャンスA_0 1」～「C_制御チャンスA_0 6」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_弱スイカ」は、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。

【1 4 6 4】

「スイカ」は、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1 枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、ルール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4 枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1 枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1 枚のメダルの払い出しが得られる。

【1 4 6 5】

なお「F_弱スイカ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「弱稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1 4 6 6】

図 7 8 ～図 1 0 4 に示すように、「F_強スイカ A」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「1 枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_X Uスイカ_0 1」～「C_X Uスイカ_0 4」（右上がりスイカ）、「C_X Dスイカ_0 1」～「C_X Dスイカ_0 2」（右下がりスイカ）、「C_山スイカ_0 1」～「C_山スイカ_0 2」（小山スイカ）、「C_Vスイカ_0 1」～「C_Vスイカ_0 4」（小Vスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1 枚役」は、「C_制御チャンスA_0 1」～「C_制御チャ

ンスA_06」(チャンス目制御用)の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強スイカA」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1467】

「スイカ」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るい

10

【1468】

なお「F_強スイカA」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【1469】

図78～図104に示すように、「F_強スイカB」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「1枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_XUスイカ_01」～「C_XUスイカ_04」(右上がりスイカ)、「C_XDスイカ_01」～「C_XDスイカ_02」(右下がりスイカ)、「C_山スイカ_01」～「C_山スイカ_02」(小山スイカ)、「C_Vスイカ_01」～「C_Vスイカ_04」(小Vスイカ)、「C_CTスイカ_01」～「C_CTスイカ_06」(中段スイカ)の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスA_01」～「C_制御チャンスA_06」(チャンス目制御用)、「C_制御チャンスB_01」～「C_制御チャンスB_02」(チャンス目制御用)の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強スイカA」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

20

【1470】

「スイカ」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るい

30

【1471】

なお「F_強スイカB」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【1472】

図78～図104に示すように、「F_強チェリー」は、構成図柄組合せの中に、「単チェリー」と「1枚役」とがある。ここで、「単チェリー」は、「C_チャンス役_01」～「C_チャンス役_24」の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスD_01」～「C_制御チャンスD_08」(チャンス目制御用)の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強チェリー」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「単チェリー」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

40

【1473】

「単チェリー」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして

50

「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。「単チェリー」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1474】

なお「F_強チェリー」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1475】

図78～図104に示すように、「F_強ベルA」は、構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」がある。ここで、「15枚ベル」は、「C_XUベルA_01」～「C_XUベルA_04」(右上がりベルA)、「C_BTベルA_01」～「C_BTベルA_02」(下段ベルA)、「C_XDベルA_01」～「C_XDベルA_24」(右下がりベルA)、「C_TPベルA_01」～「C_TPベルA_03」(上段ベルA)の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「15枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1476】

なお「F_強ベルA」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1477】

図78～図104に示すように、「F_強ベルB」は、構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」がある。ここで、「15枚ベル」は、「C_XDベルB_01」～「C_XDベルB_06」(右下がりベルB)、「C_CTベルA_01」～「C_CTベルA_04」(中段ベルA)の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「15枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1478】

なお「F_強ベルB」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1479】

図78～図104に示すように、「F_SP役」は、構成図柄組合せの中に、「リーチ目」がある。ここで、「リーチ目」は、「C_特殊役A_01」～「C_特殊役A_02」、「C_特殊役B_01」～「C_特殊役B_02」、「C_特殊役C_01」～「C_特殊役C_02」、「C_特殊役D_01」～「C_特殊役D_06」、「C_特殊役E_01」～「C_特殊役E_06」、「C_特殊役F_01」～「C_特殊役F_06」、「C_特殊役G_01」～「C_特殊役G_06」、「C_特殊役H_01」～「C_特殊役H_06」、「C_特殊役I_01」～「C_特殊役I_08」、「C_特殊役J」、「C_特殊役K_01」～「C_特殊役K_03」、「C_特殊役L_01」～「C_特殊役L_04」、「C_特殊役M_01」～「C_特殊役M_03」の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_SP役」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「リーチ目」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1480】

「リーチ目」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、「F_SP役」に当籤したにも関わらず、いずれの構成図柄組合せも入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。「リーチ目」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1481】

10

20

30

40

50

なお「F_S P 役」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1482】

（S B 作動中の各当籤役の取り扱い）

図73に示すように、「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」（シングルボーナス）に当籤し、当該遊技で入賞に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示された場合は、次の遊技の遊技状態がS B 作動中（S B 状態）に移行する（図73の（13））。シングルボーナスは1遊技で終了し、終了後は入賞時に滞在していた遊技状態に戻る（図73の（12））。

【1483】

「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」（シングルボーナス）は、R T 状態が、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6の場合に役抽籤の対象になっており、これらの遊技状態に滞在しているときに入賞し得る（図73、図75）。なお、図75ではR T 5の遊技状態のときもシングルボーナスに抽籤値（各1080）が設定されているが、R T 5はボーナスを持ち越している状態であるため、これらに当籤した場合は抽籤結果が「ハズレ」として取り扱われる。

【1484】

S B 作動中は、一般遊技状態（R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6）とは異なる内部抽籤テーブルを用いて役抽籤が行われる。さらに、S B 作動中は、入賞したときの遊技状態（R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6）に応じた抽籤テーブルが設けられている（図76）。

【1485】

つまり、遊技状態がR T 0のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（S B 状態）では、S B（R T 0）用の内部抽籤テーブル（図76）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がR T 1のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（S B 状態）では、S B（R T 1）用の内部抽籤テーブル（図76）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がR T 2のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（S B 状態）では、S B（R T 2）用の内部抽籤テーブル（図76）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がR T 3のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（S B 状態）では、S B（R T 3）用の内部抽籤テーブル（図76）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がR T 6のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（S B 状態）では、S B（R T 6）用の内部抽籤テーブル（図76）を用いて役抽籤が行われる。

【1486】

「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」それぞれの構成図柄組合せは、ストップボタン8 L，8 C，8 Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに停止表示させることができない場合がある。この場合は、当籤したにも関わらず、構成図柄組合せが入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。ただし、「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」（シングルボーナス）の場合は、ビッグボーナス（「F_赤7同色」、「F_赤7異色」、「F_白7同色」、「F_白7異色」）のように、フラグ間状態（R T 5）に移行して内部当籤役を持ち越すことはない。したがって、シングルボーナスの場合は、当籤した遊技で入賞させることができないければ、S B 作動中（S B 状態）には移行しない。

【1487】

なお、遊技状態がR T 0のときは、役抽籤の対象として、「F_R T 1リプ」、「F_R T 2移行リプ」、「F_弱チェリプ」、「F_弱Cリプ」があり、当該R T 状態（R T 0）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するS B 状態（図76のS B（R T 0）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図75、図76）。

【1488】

また、遊技状態がR T 1のときは、役抽籤の対象として、「F_R T 1リプ」、「F_

「R T 2 移行リブ」、「F_弱チェリブ」、「F_弱Cリブ」があり、当該R T 状態（R T 1）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するS B 状態（図76のS B（R T 1）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図75、図76）。

【1489】

また、遊技状態がR T 2のときは、役抽籤の対象として、「F_R T 2 移行リブ」があり、当該R T 状態（R T 1）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するS B 状態（図76のS B（R T 1）の内部抽籤テーブル）のときも、当該役（「F_R T 2 移行リブ」）が役抽籤の対象になっている（図75、図76）。

【1490】

また、遊技状態がR T 3のときは、役抽籤の対象として、「F_7 揃いリブ」、「6 択弱Cリブ」、「6 択強Cリブ」があり、当該R T 状態（R T 3）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するS B 状態（図76のS B（R T 3）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図75、図76）。

【1491】

また、遊技状態がR T 6のときは、役抽籤の対象として、「F_7 揃いリブ」、「F_7 フェイクリブ」があり、当該R T 状態（R T 6）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するS B 状態（図76のS B（R T 6）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図75、図76）。

【1492】

なお、この実施形態では、一般遊技状態（R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6）で当籤した場合よりも、当該一般遊技状態で入賞したシングルボーナスに基づくS B 状態で当籤した場合の方が、遊技状態の移行や各種抽籤で有利となるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換が行われる。当該変換は、全てのストップボタン8 L，8 C，8 Rの停止操作が終わった後に行われるのではなく、スタートレバー7が操作された時点で行われる。なお、この実施形態では、有利となる当籤役（抽籤フラググループ）に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール3 L，3 C，3 Rの停止制御が行われることから、当該変換は、全てのストップボタン8 L，8 C，8 Rの停止操作が終わった後に行われるようにすることもできる。

【1493】

例えば、R T 0で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するS B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」よりも有利な「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1494】

また、R T 0で「F_R T 1リブ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 1リブ」に当籤した場合とで、リール3 L，3 C，3 Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_R T 1リブ」は、構成図柄組合せとして、「R T 1 移行リブ（図119）」のみならず「R T 3 移行リブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 0で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「R T 1 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3 L，3 C，3 Rの停止制御が行われる。これに対して、S B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「R T 3 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3 L，3 C，3 Rの停止制御が行われる。

【1495】

したがって、R T 0で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、「R T 1 移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がR T 1に移行するが、S B 状態（R T 0）で「F_R T 1リブ」に当籤した場合は、「R T 3 移行リブ

10

20

30

40

50

（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、S B 状態（R T 0）の終了後に、遊技状態が R T 1 よりも有利な R T 3 に移行する。

【1 4 9 6】

S B 状態（S B（R T 1））で「F_R T 1 リブ」に当籤した場合も同様に、R T 1 で「F_R T 1 リブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「リブ」→「弱稀リブ」）およびリール 3 L，3 C，3 R の停止制御の変更（「R T 1 移行リブ」→「R T 3 移行リブ」）が行われる。

【1 4 9 7】

また、例えば、R T 0 で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行する S B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1 4 9 8】

また、R T 0 で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合とで、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_R T 2 リブ」は、構成図柄組合せとして、「R T 2 移行リブ（図 1 1 9）」のみならず「強チェリブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 0 で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「R T 2 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。これに対して、S B 状態（S B（R T 0））で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「強チェリブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。

【1 4 9 9】

したがって、R T 0 で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、「R T 2 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態が R T 2 に移行する。一方、S B 状態（R T 0）で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合は、「強チェリブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。「強チェリブ」は R T 2 移行リプレイとして機能するため、S B 状態（R T 0）で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合も、S B 状態（R T 0）の終了後に、遊技状態が R T 2 に移行する。

【1 5 0 0】

S B 状態（S B（R T 1））または S B 状態（S B（R T 2））で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合も同様に、R T 1 または R T 2 で「F_R T 2 リブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「リブ」→「強稀役」）およびリール 3 L，3 C，3 R の停止制御の変更（「R T 2 移行リブ」→「強チェリブ」）が行われる。

【1 5 0 1】

また、例えば、R T 0 で「F_弱 C リブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行する S B 状態（S B（R T 0））で「F_弱チェリブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1 5 0 2】

また、R T 0 で「F_弱 C リブ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 0））で「F_弱 C リブ」に当籤した場合とで、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_弱 C リブ」は、構成図柄組合せとして、「R T 3 移行リブ（図 1 1 9）」のみならず「R T 6 移行リブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 0 で「F_弱 C リブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「R T 3 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。これに対して、S B 状態（S B（R T 0））で「F_弱 C リブ

」に当籤した場合は、押し順に関係なく「R T 6 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。

【1503】

したがって、R T 0 で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、「R T 3 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態（R T 状態）が R T 3 に移行する。一方、S B 状態（R T 0）で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、「R T 6 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、S B 状態（R T 0）の終了後に、遊技状態が R T 3 よりも有利な R T 6 に移行する。

【1504】

S B 状態（S B（R T 1））で「F_弱Cリブ」に当籤した場合も同様に、R T 1 で「F_弱Cリブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「弱稀リブ」→「強稀役」）およびリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御の変更（「R T 3 移行リブ」→「R T 6 移行リブ」）が行われる。

【1505】

また、例えば、R T 3 で「6 択弱Cリブ：「F_弱Cリブ 1 2 3」、「F_弱Cリブ 1 3 2」、「F_弱Cリブ 2 1 3」、「F_弱Cリブ 2 3 1」、「F_弱Cリブ 3 1 2」、「F_弱Cリブ 3 2 1」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行する S B 状態（S B（R T 3））で「6 択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」よりも「弱稀リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1506】

また、R T 3 で「6 択弱Cリブ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 3））で「6 択弱Cリブ」に当籤した場合とで、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「6 択弱Cリブ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「R T 1 移行リブ（図 1 1 9）」、「R T 3 移行リブ（図 1 1 9）」のみならず「R T 6 移行リブ（図 1 1 9）」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 3 で「6 択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「R T 3 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「R T 1 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。これに対して、S B 状態（S B（R T 3））で「6 択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「R T 6 移行リブ（図 1 1 9）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。

【1507】

したがって、R T 3 で「6 択弱Cリブ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「R T 3 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態が R T 3 に維持され、その他の押し順であった場合は「R T 1 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態が R T 3 よりも不利な R T 1 に移行する。一方、S B 状態（R T 3）で「6 択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、「R T 6 移行リブ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、S B 状態（R T 3）の終了後に、遊技状態が R T 3 よりも有利な R T 6 に移行する。

【1508】

また、例えば、R T 3 で「6 択強Cリブ：「F_強Cリブ 1 2 3」、「F_強Cリブ 1 3 2」、「F_強Cリブ 2 1 3」、「F_強Cリブ 2 3 1」、「F_強Cリブ 3 1 2」、「F_強Cリブ 3 2 1」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の

押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が、正解の押し順であった場合と同様の「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１５０９】

また、ＲＴ３で「６択強Ｃリブ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリブ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「６択強Ｃリブ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「ＲＴ１移行リブ（図１１９）」、「ＲＴ６移行リブ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ３で「６択強Ｃリブ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「ＲＴ６移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リブ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５１０】

したがって、ＲＴ３で「６択強Ｃリブ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「ＲＴ６移行リブ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行し、その他の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リブ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３よりも不利なＲＴ１に転落（移行）する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ３）で「６択強Ｃリブ」のいずれかに当籤した場合は、「ＲＴ６移行リブ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、ＳＢ状態（ＲＴ３）の終了後に、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行する。

【１５１１】

また、例えば、ＲＴ３で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合も、押し順に関係なく直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

【１５１２】

また、ＲＴ３で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ＿７揃いリブ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ３移行リブ（図１１９）」、「赤７リブ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ３で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合は、第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒとなる押し順であった場合は「赤７リブ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順（第１停止リールが左リール３Ｌ）であった場合は「ＲＴ３移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リブ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５１３】

したがって、ＲＴ３で「Ｆ＿７揃いリブ」に当籤した際、第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒとなる押し順であった場合は、赤７図柄を目押しすると、中段ラインに赤７図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

また、RT3で「F_7揃いリブ」に当籤した際、第1停止リールが左リール3Lとなる押し順であった場合は、赤7図柄を目押ししても中段ラインに赤7図柄が揃うことはなく、「RT3移行リブ(図119)」のいずれかの図柄組合せが停止表示されるものの、直撃ATまたはVストックが1個付与される。このときのRT状態は、RT3が維持される。一方、SB状態(RT3)で「F_7揃いリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤7図柄を目押しすると、中段ラインに赤7図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ATまたはVストックが1個付与される。

【1514】

SB状態(SB(RT6))で「F_7揃いリブ」に当籤した場合も同様にリール3L, 3C, 3Rの停止制御の変更(第1停止リールが中リール3Cまたは右リール3Rの場合にのみ「赤7リブ」→押し順に関係なく「赤7リブ」)が行われる。

10

【1515】

また、例えば、RT6で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ATおよびVストックのいずれも付与されない。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態(SB(RT6))で「F_7揃いリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ATまたはVストックが1個付与される。

【1516】

また、RT6で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合と、SB状態(SB(RT6))で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合とで、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「F_7フェイクリブ」は、構成図柄組合せとして、「RT3移行リブ(図119)」、「赤7フェイク(図119)」、「赤7リブ(図119)」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT6で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合は、押し順(3→2→1)であった場合は「赤7フェイク(図119)」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態(SB(RT6))で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「赤7リブ(図119)」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

20

【1517】

したがって、RT6で「F_7フェイクリブ」に当籤した際、押し順(3→2→1)であった場合は、赤7図柄を目押しすると、中段ラインの中リール3Cと右リール3Rとに赤7図柄が揃って赤7図柄のテンパイ状態になるが、左リール3Lに赤7図柄を目押ししても中段に赤7図柄が停止しない停止表示態様になり、直撃ATおよびVストックのいずれも付与されない。また、RT6で「F_7フェイクリブ」に当籤した際、押し順(3→2→1)以外であった場合は、赤7図柄を目押ししても中段ラインに赤7図柄が揃うことはなく、「RT3移行リブ(図119)」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、直撃ATおよびVストックのいずれも付与されない。このときのRT状態は、RT6から不利なRT3に転落(移行)する。一方、SB状態(RT6)で「F_7フェイクリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤7図柄を目押しすると、中段ラインに赤7図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ATまたはVストックが1個付与される。

30

40

【1518】

なお、SB状態(SB(RT0)、SB(RT1)、SB(RT2)、SB(RT3)、SB(RT6))では、それぞれシングルボーナスが役抽籤の対象になっているが、当該遊技で入賞した場合は、次の遊技も引き続きSB状態(SB(RT0)、SB(RT1)、SB(RT2)、SB(RT3)、SB(RT6))になる。

【1519】

また、上記した実施形態では、SB状態中に有利な役に変換される再遊技役に当籤した場合は、押し順や目押しタイミングに関わらず、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われるように構成したが、

50

特定の押し順や特定の目押しタイミングのときだけ、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるようにしてもよい。

【1520】

ここまで（SB作動中の各当籤役の取り扱い）の項目内でSB状態の恩恵として、当籤役の少なくとも一部について遊技者に有利な方向での抽籤フラググループの変換が行われることでAT等の付与に関する判定が、SB状態を他の所定の状態（例えば、通常（有利区間）のSB非作動中など）と比べて有利なものとする点を説明した。もっとも、SB状態を有利な状態とする手法はこれに限定されず、他の所定の状態よりも遊技者にとって有利な判定が実行可能であればよい。例えば、SB状態中のAT関連抽籤の抽籤テーブルとして他の所定の状態よりも有利な抽籤係数（抽籤値）が設定された抽籤テーブルを設け、SB中はその抽籤テーブルを参照することで有利な判定が行われるものとしてもよい。このような別テーブルを設ける手法とフラグ変換の手法とを組合せてもよい。さらに、SB状態中のみ高確や超高確など上位の状態と扱うものとしたり、有利なモードに滞在しているものとしてAT関連の判定を実行可能としたりしても良い。これまでに例示された手法を1つ用いてもよいし、複数の手法を適宜組み合わせ用いても良い。なお、本実施形態の上記説明述べたフラグ変換の手法によると、SB状態専用の抽籤テーブルを設けた場合よりも抽籤に係るプログラムの容量を節約できるというメリットもある。

10

【1521】

また、SB状態ではリール停止制御の変更が行われるものとして説明したが、リール停止制御を行わず、SBが作動していない遊技と同様のリール停止制御としてもよい。

20

【1522】

また、シングルボーナス役（「F_SIN1」～「F_SIN32」）が入賞した場合にその旨を示唆又は報知する演出（例えば、特別入賞音や次ゲームはチャンスである旨を示唆する演出）を行ってもよい。また、SB状態の遊技においてSB状態である旨または少なくとも何らかのチャンス状態である旨を示唆又は報知する演出を行うものとしてもよい。

【1523】

ここまでシングルボーナス作動中における当籤役の格上げ（有利な役への変換）とリール制御変更について説明したが、これらの処理についてはシングルボーナス作動中（SB状態）以外の所定の状態で行っても良い。遊技の進行の中で発生し得る所定の状態中において格上げ処理又は／及びリール制御変更が行われるものとするにより、当籤役に対する期待感が該所定の状態と比べて変化し、ゲーム性を多彩なものとすることができる。ここで所定の状態とは、例えば以下のような状態が考えられる。

30

- ・RB作動中（1種特別役物作動中）
- ・BB作動中の一般中（1種役物連動作動装置作動中の1種特別役物非作動中）
- ・BB中RB作動中（1種役物連動作動装置作動中の1種特別役物作動中）
- ・CB作動中（2種特別役物作動中）
- ・MB作動中の一般中（2種役物連動作動装置作動中の2種特別役物非作動中）
- ・MB作動中のCB作動中（2種役物連動作動装置作動中の2種特別役物作動中）
- ・いずれのボーナス役のフラグ間
- ・ボーナスフラグ間を基本的な状態とする機種での、ボーナス非フラグ間

40

また、これら以外の状態において同様の処理を行ってもよい。

【1524】

【12-6．内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係】

続いて、第4の遊技機であるパチスロ機1における遊技の流れの詳細について説明する。ここで、パチスロ機1では、内部当籤役などに基づき各種の抽籤を行うが、以下では、内部当籤役を抽籤フラグに変換して各種抽籤を行ったり、さらに、抽籤フラグを抽籤フラググループに変換して各種の抽籤を行ったりする。

【1525】

50

図 1 2 0 及び図 1 2 1 は、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す図である。第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、各種の抽籤をスタートレバー 7 の操作時（スタート時）又はストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のうちの 3 停（第 3 停止、最終停止）に対応するストップボタンを離れた時（3 o f f 時）に行うことがある。図 1 2 0 は、スタートレバー 7 の操作時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示し、図 1 2 1 は、3 o f f 時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す。図 1 2 0 では、S B 状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「■」で示し、B B 一般状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「◆」で示し、図 1 9 0 のナビ種別「1」～「6」時での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「※」で示し、その他の状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。また、図 1 2 1 では、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。

10

【1 5 2 6】

図 1 2 2 から図 1 2 5 は、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係を示す図であり、図 1 2 2 ～図 1 2 5 の抽籤フラググループ 1 ～5、8 ～1 4、1 6 ～2 3 は、夫々、抽籤フラグを複数の抽籤フラググループに分類したものであり、各種の抽籤に利用される。ここで、図 1 2 2 の抽籤フラググループ 1 において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。つまり、抽籤フラググループ 1 は、抽籤フラグ「はずれ」「中チェ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役 A」「強稀役 B」が抽籤フラググループ「その他」に分類され、抽籤フラグ「ベル」が抽籤フラググループ「ベル」に分類される。なお、抽籤フラググループ 1 において、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ 1 を用いる抽籤の対象外である。

20

【1 5 2 7】

D 1 の抽籤フラググループ 1 と同様に、図 1 2 2 ～図 1 2 5 の抽籤フラググループ 2 ～5、8 ～1 4、1 6 ～2 3 の夫々において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。なお、抽籤フラググループ 2 ～5、8 ～1 4、1 6 ～2 3 それぞれにおいて、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ 2 ～5、8 ～1 4、1 6 ～2 3 それぞれを用いる抽籤の対象外である。

【1 5 2 8】

【1 2 - 7 . 各種データテーブル】

続いて、図 1 2 6 ～図 1 7 7 を参照して、メイン R O M 1 0 2 に記憶される各種のデータテーブルについて説明する。なお、主制御回路 1 0 0 は、0 ～2 5 5 の範囲の乱数値（すなわち、確率分母 2 5 6）を用いて以下に示すデータテーブルを用いた抽籤を行う。なお、図 1 2 6 ～図 1 7 7 の一部の図面では、図面を見やすくするために、抽籤テーブルの表などで係数 0 となっているマスの一部を黒く塗りつぶしたものとしている。

30

【1 5 2 9】

【1 2 - 7 - 1 . 有利区間移行・C Z モード抽籤テーブル】

続いて、図 1 2 6 は、有利区間への移行抽籤（有利区間移行抽籤）と、有利区間移行抽籤の当籤時に C Z モードの抽籤（C Z モード抽籤）とを一つの抽籤で行う有利区間移行・C Z モード抽籤に用いる有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルである。図 1 2 6（a）は、図 1 2 2 の抽籤フラググループ 1 での抽籤フラググループが「その他」である場合に参照される有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルであり、図 1 2 6（b）は、図 1 2 2 の抽籤フラググループ 1 での抽籤フラググループが「ベル」である場合に参照される有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルである。

40

【1 5 3 0】

図 1 2 6（a）の有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルは、設定（「設定 1」～「設定 6」）毎に有利区間移行・C Z モード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行 + C Z モード A」「移行 + C Z モード B」「移行 + C Z モード C」「移行 + C Z モード D」）についての抽籤値の情報を規定する。また、図 1 2 6（b）の有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルは、設定（「設定 1」～「設定 6」）毎に有利区間移行・C Z モード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行 + C Z モード D」）についての抽籤値の情報を規定する。

50

【1531】

【12-7-2. 初期レゾナンスポイント抽籤テーブル】

続いて、図127は、有利区間移行時に所持するレゾナンスポイントの初期値を決定する初期レゾナンスポイント抽籤に用いる初期レゾナンスポイント抽籤テーブルである。

【1532】

図127の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルは、設定（「設定2, 4」「設定1, 6」「設定3, 5」）毎に初期レゾナンスポイント抽籤の抽籤結果（「0ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1533】

【12-7-3. 次回CZR発動抽籤テーブル】

続いて、図128は、次回CZのCZ種別を「CZR」にするか否か（CZRを発動するか否か）を決定する次回CZR発動抽籤に用いる次回CZR発動抽籤テーブルである。

【1534】

図128の次回CZR発動抽籤テーブルは、次回CZR発動抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1535】

【12-7-4. BB間ゲーム数初期値抽籤テーブル】

続いて、図129は、BB間ゲーム数カウンタに設定するゲーム数の初期値を決定するBB間ゲーム数初期値抽籤に用いるBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルである。

【1536】

図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルは、設定（「設定1」～「設定6」）毎にBB間ゲーム数初期値抽籤の抽籤結果（「0G」「500G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1537】

【12-7-5. 小役CZ予備抽籤テーブル】

続いて、図130は、CZ当籤前小役CZ抽籤（後述）を実施するか否かを決定する小役CZ予備抽籤に用いる小役CZ予備抽籤テーブルである。

【1538】

図130の小役CZ予備抽籤テーブルは、CZモード（「モードA」「モードB」「モードC」「モードD」）毎に小役CZ予備抽籤の抽籤結果（「小役CZ抽籤実施なし」「小役CZ抽籤実施あり」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1539】

【12-7-6. CZ当籤前小役CZ抽籤テーブル】

続いて、図131～図133は、Vストックの個数が「0個」である場合に行われる、CZへの移行抽籤（CZ移行抽籤）と、CZ移行抽籤の当籤時にVストックの獲得個数の抽籤（Vストック獲得数抽籤）と、CZ前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行うCZ当籤前小役CZ抽籤に用いるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。図131（a）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図131（b）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図131（c）は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。また、図132（d）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図132（e）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図132（f）は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。図133（g）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図133（h）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参

10

20

30

40

50

照されるC Z当籤前小役C Z抽籤テーブルであり、図133(i)は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるC Z当籤前小役C Z抽籤テーブルである。

【1540】

図131～図133のC Z当籤前小役C Z抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ2での抽籤フラググループ（「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」）毎にC Z当籤前小役C Z抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン1）」「Vストック1個獲得（フェイクパターン1）」「Vストック2個獲得（フェイクパターン1）」「非当籤（フェイクパターン2）」「Vストック1個獲得（フェイクパターン2）」「Vストック2個獲得（フェイクパターン2）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、C Z移行抽籤及びVストック獲得数抽籤に関する部分であり、「Vストック1個獲得」及び「Vストック2個獲得」の場合がC Z移行抽籤の当籤（C Zへの移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。

10

【1541】

【12-7-7. C Z当籤後小役C Z抽籤テーブル】

続いて、図134は、Vストックの個数が「1個」以上である場合に行われる、Vストックの獲得個数の抽籤（Vストック獲得数抽籤）である、C Z当籤後小役C Z抽籤に用いるC Z当籤後小役C Z抽籤テーブルである。

20

【1542】

図134のC Z当籤後小役C Z抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ3での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にC Z当籤後小役C Z抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」「Vストック2個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1543】

【12-7-8. B B当籤時C Z抽籤テーブル】

続いて、図135は、Vストックの獲得個数の抽籤（Vストック獲得数抽籤）と、C Z前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行うB B当籤時C Z抽籤に用いるB B当籤時C Z抽籤テーブルである。Vストックの個数が「0個」の場合に行われるB B当籤時C Z抽籤は、C Zへの移行抽籤（C Z移行抽籤）の機能を兼ねる。図135(a)は、Vストックが「0個」である場合に参照されるB B当籤時C Z抽籤テーブルであり、図135(b)は、Vストックが「1個」以上である場合に参照されるB B当籤時C Z抽籤テーブルである。

30

【1544】

図135(a)のB B当籤時C Z抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎にB B当籤時C Z抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン1）」「Vストック1個獲得（フェイククリア）」「Vストック1個獲得（フェイクパターン1）」「Vストック2個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。図135(b)のB B当籤時C Z抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎にB B当籤時C Z抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイククリア）」「Vストック1個獲得（フェイククリア）」「Vストック2個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、Vストック獲得数抽籤に関する部分であり、Vストックの個数が「0個」の場合に行われるB B当籤時C Z抽籤における「Vストック1個獲得」及び「Vストック2個獲得」の場合はC Z移行抽籤の当籤（C Zへの移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。なお、「フェイククリア」当戦時にC Z前兆カウンタは初期化される（「0」にされる）。

40

【1545】

50

【12-7-9. CZ前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図136は、CZ前兆のゲーム数を決定するCZ前兆ゲーム数抽籤に用いるCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1546】

図136のCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、フェイクパターン（「フェイクパターン1」～「フェイクパターン3」）から生成されるフェイクテーブル（「テーブル1」～「テーブル8」）毎にCZ前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「5～8G」「9～12G」「13～16G」「17～20G」「21～24G」「25～28G」「29～32G」「33～36G」）についての抽籤値の情報を規定する。なお、CZ前兆ゲーム数抽籤テーブルの抽籤結果にはCZ前兆のゲーム数に範囲を持たせており、CZ前兆のゲーム数はその範囲内で均等に決定される。

10

【1547】

【12-7-10. BB前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図137は、BB前兆のゲーム数を決定するBB前兆ゲーム数抽籤に用いるBB前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1548】

図137のBB前兆ゲーム数抽籤テーブルは、BB前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「1G」～「8G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1549】

【12-7-11. 通常中高確移行抽籤テーブル】

続いて、図138は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行う通常中高確移行抽籤に用いる通常中高確移行抽籤テーブルである。図138（a）は、滞在状態が「低確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルであり、図138（b）は、滞在状態が「高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルであり、図138（c）は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルである。

20

【1550】

図138（a）、（b）の通常中高確移行抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ4での抽籤フラググループ（「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。図138（c）の通常中高確移行抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ4での抽籤フラググループ（「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確+高確保障カウンタ10加算」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+高確保障カウンタ〇〇〇加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

30

【1551】

【12-7-12. 高確転落抽籤テーブル】

続いて、図139は、滞在状態を「高確」から「低確」に転落させるか否かを決定する高確転落抽籤に用いる高確転落抽籤テーブルである。

40

【1552】

図139の高確転落抽籤テーブルは、遊技状態（「通常（有利区間中）」「NAT」）毎に高確転落抽籤の抽籤結果（「低確」「高確」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1553】

【12-7-13. 通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図140は、レゾナンスポイントの獲得数を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いる通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。図140（a）は、設定が「設定1, 2」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数

50

抽籤テーブルであり、図 1 4 0 (b) は、設定が「設定 3, 4」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルであり、図 1 4 0 (c) は、設定が「設定 5, 6」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1 5 5 4】

図 1 4 0 の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図 1 2 2 の抽籤フラググループ 5 での抽籤フラググループ (「J A C 役 3」「中チェ」) 毎に通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果 (「0 ポイント」「1 ポイント」「3 ポイント」「5 ポイント」「1 0 ポイント」「2 0 ポイント」「3 0 ポイント」「5 0 ポイント」「1 0 0 ポイント」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 5 5】

【1 2 - 7 - 1 4 . C Z モード移行抽籤テーブル】

続いて、図 1 4 1 は、通常 (有利区間中) 中に行う C Z モードの 1 段階アップの可否を決定する C Z モード移行抽籤に用いる C Z モード移行抽籤テーブルである。

【1 5 5 6】

図 1 4 1 の C Z モード移行抽籤テーブルは、C Z モード (「モード A」～「モード D」) 毎に C Z モード移行抽籤の抽籤結果 (「モード維持」「1 段階アップ」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 5 7】

【1 2 - 7 - 1 5 . B B 間ゲーム加算数抽籤テーブル】

続いて、図 1 4 2 は、B B 間ゲーム数カウンタに加算する加算ゲーム数を決定する B B 間ゲーム加算数抽籤に用いる B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルである。

【1 5 5 8】

図 1 4 2 の B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルは、C Z モード (「モード A」～「モード D」) 毎に B B 間ゲーム加算数抽籤の抽籤結果 (「1 0 0 0 加算」「3 加算」「5 加算」「1 0 加算」「2 0 加算」「3 0 加算」「5 0 加算」「1 0 0 加算」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 5 9】

【1 2 - 7 - 1 6 . L I 移行抽籤テーブル】

続いて、図 1 4 3 は、リミット (L I) への移行抽籤である L I 移行抽籤に用いる L I 移行抽籤テーブルである。

【1 5 6 0】

図 1 4 3 の L I 移行抽籤テーブルは、設定 (「設定 1」～「設定 6」) 毎に L I 移行抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 6 1】

【1 2 - 7 - 1 7 . 第 1 C Z 成功抽籤テーブル】

続いて、図 1 4 4 は、上乗せ特化ゾーン (S Z) への移行抽籤 (C Z 成功抽籤) と、C Z 成功抽籤の当籤時の V ランクのアップ数の抽籤 (V ランクアップ抽籤) とを一つの抽籤で行う第 1 C Z 成功抽籤に用いる第 1 C Z 成功抽籤テーブルである。図 1 4 4 (a) は、B B 非重複の場合に参照される第 1 C Z 成功抽籤テーブルであり、図 1 4 4 (b) は、B B 重複の場合に参照される第 1 C Z 成功抽籤テーブルである。

【1 5 6 2】

図 1 4 4 の第 1 C Z 成功抽籤テーブルは、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 8 での抽籤フラググループ (「その他」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」) 毎に第 1 C Z 成功抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」「当籤 + C Z ランク 1 u p」「当籤 + C Z ランク 2 u p」) についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「当籤」は C Z 成功抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「当籤」を除く部分は V ランクアップ抽籤に関連する部分である。

【1 5 6 3】

【1 2 - 7 - 1 8 . 第 2 C Z 成功抽籤テーブル】

続いて、図 1 4 5 は、上乗せ特化ゾーン (S Z) への移行抽籤 (C Z 成功抽籤) である

10

20

30

40

50

第2 C Z 成功抽籤に用いる第2 C Z 成功抽籤テーブルである。図1 4 5 (a) は、C Z 種別が「N C Z」の場合に参照される第2 C Z 成功抽籤テーブルであり、図1 4 5 (b) は、C Z 種別が「A C Z」の場合に参照される第2 C Z 成功抽籤テーブルであり、図1 4 5 (c) は、C Z 種別が「C Z R」の場合に参照される第2 C Z 成功抽籤テーブルである。

【1 5 6 4】

図1 4 5 の第2 C Z 成功抽籤テーブルは、C Z の何ゲーム目（「1 ～最終2 G 前」「最終1 G 前」）毎に第2 C Z 成功抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 6 5】

【1 2 - 7 - 1 9 . C Z 報酬抽籤テーブル】

続いて、図1 4 6 は、設定するS Z 種別の抽籤（S Z 種別抽籤）と、レゾナンスポイントの獲得数の抽籤（レゾナンスポイント獲得数抽籤）とを一つで行うC Z 報酬抽籤に用いるC Z 報酬抽籤テーブルである。図1 4 6 (a) は、図1 2 3 の抽籤フラググループ9 での抽籤フラググループが「その他」の場合に参照されるC Z 報酬抽籤テーブルであり、図1 4 6 (b) は、抽籤フラググループ9 での抽籤フラググループが「リプチェ」の場合に参照されるC Z 報酬抽籤テーブルである。

【1 5 6 6】

図1 4 6 (a) のC Z 報酬抽籤テーブルは、V ランク（「ランク1」～「ランク4」）毎にC Z 報酬抽籤の抽籤結果（「S Z 種別1」～「S Z 種別5」）についての抽籤値の情報を規定する。図1 4 6 (b) のC Z 報酬抽籤テーブルは、V ランク（「ランク1」～「ランク4」）毎にC Z 報酬抽籤の抽籤結果（「S Z 種別5」「S Z 種別6」「S Z 種別7 + レゾナンスポイント5 0」「S Z 種別8 + レゾナンスポイント1 0 0」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 6 7】

【1 2 - 7 - 2 0 . C Z 失敗時C Z モード抽籤テーブル】

続いて、図1 4 7 は、上乗せ特化ゾーン（S Z）への移行に成功せず（C Z 失敗で）通常（有利区間）に戻る際に設定するC Z モードの抽籤であるC Z 失敗時C Z モード抽籤に用いるC Z 失敗時C Z モード抽籤テーブルである。

【1 5 6 8】

図1 4 7 のC Z 失敗時C Z モード抽籤テーブルは、設定（「設定1, 2」「設定3, 4」「設定5, 6」）毎にC Z 失敗時C Z モード抽籤の抽籤結果（「C Z モードA」～「C Z モードD」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 6 9】

【1 2 - 7 - 2 1 . N A T ゲーム加算数（S Z 種別1, 5 ～8 用）抽籤テーブル】

続いて、図1 4 8 は、一般A T（N A T）のゲームの加算ゲーム数を決定するN A T ゲーム加算数（S Z 種別1, 5 ～8 時）抽籤に用いるN A T ゲーム加算数（S Z 種別1, 5 ～8 用）抽籤テーブルである。

【1 5 7 0】

図1 4 8 のN A T ゲーム加算数（S Z 種別1, 5 ～8 用）抽籤テーブルは、図1 2 3 の抽籤フラググループ1 0 での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にN A T ゲーム加算数（S Z 種別1, 5 ～8 時）抽籤の抽籤結果（「+ 2 0 G」「+ 3 0 G」「+ 5 0 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 7 1】

【1 2 - 7 - 2 2 . V ストック獲得数（S Z 種別1 用）抽籤テーブル】

続いて、図1 4 9 は、V ストック1 個の獲得の可否を決定するV ストック獲得数（S Z 種別1 用）抽籤に用いるV ストック獲得数（S Z 種別1 用）抽籤テーブルである。

【1 5 7 2】

図1 4 9 のV ストック獲得数（S Z 種別1 用）抽籤テーブルは、図1 2 3 の抽籤フラググループ1 0 での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にV ストック獲得数（S Z 種別1 時）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「V ストッ

10

20

30

40

50

ク 1 個獲得」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1573】

[12-7-23. NATゲーム加算数 (SZ種別2用) 抽籤テーブル]

続いて、図150は、一般AT (NAT) のゲームの加算ゲーム数を決定するNATゲーム加算数 (SZ種別2用) 抽籤に用いるNATゲーム加算数 (SZ種別2用) 抽籤テーブルである。

【1574】

図150のNATゲーム加算数 (SZ種別2用) 抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ22での抽籤フラググループ (「その他」、「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎にNATゲーム加算数 (SZ種別2用) 抽籤の抽籤結果 (「+5G」「+10G」「+20G」「+30G」) についての抽籤値の情報を規定する。

10

【1575】

[12-7-24. NATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤テーブル]

続いて、図151は、一般AT (NAT) のゲームの加算ゲーム数を決定するNATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤に用いるNATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤テーブルである。

【1576】

図151のNATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ11での抽籤フラググループ (「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎にNATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤の抽籤結果 (「+5G」「+10G」「+20G」「+30G」「+50G」) についての抽籤値の情報を規定する。

20

【1577】

[12-7-25. 残り上乗せ回数リロード (SZ種別3用) 抽籤テーブル]

続いて、図152は、一般AT (NAT) のゲームの加算ゲーム数を上乗せする残り上乗せ回数 (NATゲーム加算数 (SZ種別3用) 抽籤の残り抽籤回数) を元の値 (初期値: ここでは、「5」) に戻すか否かを決定する残り上乗せ回数リロード (SZ種別3用) 抽籤に用いる残り上乗せ回数リロード (SZ種別3用) 抽籤テーブルである。

【1578】

図152の残り上乗せ回数リロード (SZ種別3用) 抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ21での抽籤フラググループ (「リプ」「稀役」) 毎に残り上乗せ回数リロード抽籤テーブル (「非当籤」、「残り上乗せ回数を元に戻す」) についての抽籤値の情報を規定する。

30

【1579】

[12-7-26. SZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤テーブル]

続いて、図153は、SZ種別4レベルのアップ数の抽籤 (SZ種別4レベルアップ抽籤) と、一般AT (NAT) のゲームの加算ゲーム数の抽籤 (NATゲーム加算数抽籤) を一つの抽籤で行うSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤に用いるSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤テーブルである。

40

【1580】

図153のSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ10での抽籤フラググループ (「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎にSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「SZ種別4レベル+1、NATゲーム数+5」「SZ種別4レベル+2、NATゲーム数+10」「SZ種別4レベル+3、NATゲーム数+20」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1581】

[12-7-27. NATゲーム加算数ループ (SZ種別4用) 抽籤テーブル]

50

続いて、図 154 は、一般 A T (N A T) のゲームの加算ゲーム数「1」の当否の抽籤を「非当籤」になるまで繰り返す N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤に用いる N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルである。

【 1 5 8 2 】

図 154 の N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルは、S Z 種別 4 レベル (「レベル 0」～「レベル 5」) 毎に N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤 (+ 1 G)」) についての抽籤値の情報を規定する。

【 1 5 8 3 】

【 1 2 - 7 - 2 8 . N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 155 は、一般 A T (N A T) のゲームの加算ゲーム数の抽籤である N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤に用いる N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルである。

【 1 5 8 4 】

図 155 の N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルは、図 123 の抽籤フラググループ 10 での抽籤フラググループ (「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎に N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤の抽籤結果 (「30 G」「40 G」「50 G」) についての抽籤値の情報を規定する。

【 1 5 8 5 】

【 1 2 - 7 - 2 9 . 狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 156 は、狙え演出の発生の当否の抽籤 (狙え演出発生抽籤) と、V ストックの獲得の当否の抽籤 (V ストック獲得抽籤) と、S Z モードの移行先の抽籤 (S Z モード移行先抽籤) とを一つの抽籤で行う狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤に用いる狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。図 156 (a) は、S Z モードが「S Z モード 1」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルであり、図 156 (b) は、S Z モードが「S Z モード 2」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルであり、図 156 (c) は、S Z モードが「S Z モード 3」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。

【 1 5 8 6 】

図 156 (a) ～ (c) の狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルは、図 123 の抽籤フラググループ 12 での抽籤フラググループ (「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎に狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果 (「狙えなし__S Z モード 1」「狙えなし__S Z モード 2」「狙えなし__S Z モード 3」「狙えあり (非揃い) __S Z モード 1」「狙えあり (非揃い) __S Z モード 2」「狙えあり (非揃い) __S Z モード 3」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 1」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 2」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 3」) についての抽籤値の情報を規定する。

【 1 5 8 7 】

【 1 2 - 7 - 3 0 . V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 157 は、V ストックの獲得数を決定する V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤に用いる V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。

【 1 5 8 8 】

図 157 の V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルは、V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤の抽籤結果 (「1 個」「2 個」) についての抽籤値の情報を規定する。

【 1 5 8 9 】

【 1 2 - 7 - 3 1 . S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 158 は、S Z モードのモードアップ数の決定を行う S Z モード設定 (S Z

10

20

30

40

50

種別 5～8 用) 抽籤に用いる S Z モード設定 (S Z 種別 5～8 用) 抽籤テーブルである。

【1590】

図 158 の S Z モード設定 (S Z 種別 5～8 用) 抽籤テーブルは、契機 (「S Z 種別 6～S Z 種別 8 開始時」「B B 当籤時__S Z モード 1」「B B 当籤時__S Z モード 2」「B B 当籤時__S Z モード 3」「B B 当籤時__S Z モード 4」) 毎に、S Z モード設定 (S Z 種別 5～8 用) 抽籤の抽籤結果 (「S Z モード 0 段階 up」「S Z モード 1 段階 up」「S Z モード 2 段階 up」「S Z モード 3 段階 up」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1591】

【12-7-32. NAT 開始時高確移行抽籤テーブル】

続いて、図 159 は、滞在状態の移行抽籤 (滞在状態移行抽籤) と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤 (高確保障加算ゲーム数抽籤) を一つの抽籤で行う NAT 開始時高確移行抽籤に用いる NAT 開始時高確移行抽籤テーブルである。

【1592】

図 159 の NAT 開始時高確移行抽籤テーブルは、滞在状態 (「低確」「高確」「超高確」) 毎に NAT 開始時高確移行抽籤の抽籤結果 (「移行なし」「高確+高確保障カウンタ 10 加算」「高確+高確保障カウンタ 20 加算」「高確+高確保障カウンタ 30 加算」「超高確」) についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+高確保障カウンタ 〇〇〇加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【1593】

【12-7-33. 次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル】

続いて、図 160 は、特殊 A T (S A T) を発動するか否かを決定する次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤に用いる次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルである。

【1594】

図 160 の次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルは、設定 (「設定 1」～「設定 6」) 毎に次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1595】

【12-7-34. S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 161 は、ストックチャンス (S C) への移行抽籤 (S C 発生抽籤) と、V ストックの「1 個」獲得の可否の抽籤 (V ストック獲得数抽籤) とを一つの抽籤で行う S C 発生・V ストック獲得数抽籤に用いる S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルである。図 161 (a) は、滞在状態が「低確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 161 (b) は、滞在状態が「高確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 161 (c) は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルである。

【1596】

図 161 (a) ～ (c) の S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルは、図 124 の抽籤フラググループ 13 での抽籤フラググループ (「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」) 毎に S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「S C 当籤」「S C 当籤+V ストック 1 個獲得」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1597】

【12-7-35. S C 前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 162 は、S C 前兆のゲーム数を決定する S C 前兆ゲーム数抽籤に用いる S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1598】

図 162 の S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果 (「S C 当籤」「S C 当籤+V ストック 1 個獲得」) 毎に S C 前兆ゲーム数抽籤の抽籤

10

20

30

40

50

結果（「1 G」「2 G」「3 G」「4 G」「5 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1599】

【12-7-36. NAT中高確移行抽籤テーブル】

続いて、図163は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行うNAT中高確移行抽籤に用いるNAT中高確移行抽籤テーブルである。図163（a）は、滞在状態が「低確」である場合に参照されるNAT中高確移行抽籤テーブルであり、図163（b）は、滞在状態が「高確」である場合に参照されるNAT中高確移行抽籤テーブルであり、図163（c）は、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるNAT中高確移行抽籤テーブルである。

10

【1600】

図163のNAT中高確移行抽籤テーブルは、図124の抽籤フラググループ14での抽籤フラググループ（「はずれ」「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎にNAT中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+高確保障カウンタ〇〇〇加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【1601】

20

【12-7-37. NAT中Vストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図164は、Vストック1個獲得の当否を決定するNAT中Vストック獲得数抽籤に用いるNAT中Vストック獲得数抽籤テーブルである。

【1602】

図164のNAT中Vストック獲得数抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ3での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にNAT中Vストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1603】

【12-7-38. NAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブル】

30

続いて、図165は、BB前兆のゲーム数を決定するNAT中BB前兆ゲーム数抽籤に用いるNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1604】

図165のNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルは、NAT中BB前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「2 G」「3 G」「4 G」「5 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1605】

【12-7-39. NAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図166は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1606】

40

図166のNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ23での抽籤フラググループ（「ベル」「JAC3」「中チェ」）毎にレゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「0ポイント」「3ポイント」「5ポイント」「10ポイント」「20ポイント」「30ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1607】

【12-7-40. SC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図167は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1608】

50

図 1 6 7 の S C 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図 1 2 4 の抽籤フラググループ 1 6 での抽籤フラググループ（「強稀役」「中チェ」）毎に S C 中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「1 0 ポイント」「2 0 ポイント」「3 0 ポイント」「5 0 ポイント」「1 0 0 ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 6 0 9】

【1 2－7－4 1．S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 1 6 8 は、V ストック 1 個の獲得の当否を決定する S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤に用いる S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤である。図 1 6 8（a）は、「S C レベル 1」の場合に参照される S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 1 6 8（b）は、「S C レベル 2」の場合に参照される S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 1 6 8（c）は、「S C レベル 3」の場合に参照される S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルである。

10

【1 6 1 0】

図 1 6 8（a）～（c）の S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルは、図 1 2 4 の抽籤フラググループ 1 7 での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎に S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「V ストック 1 個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 6 1 1】

【1 2－7－4 2．S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 1 6 9 は、V ストック 1 個の獲得の当否を決定する S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤に用いる S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブルである。

20

【1 6 1 2】

図 1 6 9 の S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブルは、図 1 2 4 の抽籤フラググループ 1 7 での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎に S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「V ストック 1 個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 6 1 3】

【1 2－7－4 3．S C 後高確保障ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 0 は、ストックチャンス（S C）終了時の高確保障ゲーム数を決定する S C 後高確保障ゲーム数抽籤に用いる S C 後高確保障ゲーム数抽籤テーブルである。

30

【1 6 1 4】

図 1 7 0 の S C 後高確保障ゲーム数抽籤テーブルは、S C 後高確保障ゲーム数抽籤の抽籤結果（「1 0 G」、「2 0 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 6 1 5】

【1 2－7－4 4．S A T 継続抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 1 は、特殊 A T（S A T）の次セットの継続の当否を決定する S A T 継続抽籤に用いる S A T 継続抽籤テーブルである。

【1 6 1 6】

図 1 7 1 の S A T 継続抽籤テーブルは、設定値（「設定 1，2，3」「設定 4，5」「設定 6」）毎に S A T 継続抽籤の抽籤結果（「非継続」、「継続」）についての抽籤値の情報を規定する。

40

【1 6 1 7】

【1 2－7－4 5．S A T 差枚上乗せ抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 2 は、特殊 A T（S A T）で獲得可能なメダルの上乗せ枚数を決定する S A T 差枚上乗せ抽籤に用いる S A T 差枚上乗せ抽籤テーブルである。

【1 6 1 8】

図 1 7 2 の S A T 差枚上乗せ抽籤テーブルは、図 1 2 4 の抽籤フラググループ 1 8 での抽籤フラググループ（「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎に

50

S A T 差枚上乘せ抽籤の抽籤結果（「+ 0 枚」「+ 1 0 枚」「+ 2 0 枚」「+ 3 0 枚」「+ 5 0 枚」「+ 1 0 0 枚」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 6 1 9】

【1 2 - 7 - 4 6 . ナビ発生モード抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 3 は、ナビ発生モード（「高」、「低」）を抽籤するナビ発生モード抽籤に用いるナビ発生モード抽籤テーブルである。図 1 7 3（a）は、ナビ発生モードが「高」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルであり、図 1 7 3（b）は、ナビ発生モードが「低」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルである。

【1 6 2 0】

図 1 7 3（a）、（b）のナビ発生モード抽籤テーブルは、設定値（「設定 1」～「設定 6」）毎にナビ発生モード抽籤の抽籤結果（「高」「低」）についての抽籤値の情報を規定する。

10

【1 6 2 1】

【1 2 - 7 - 4 7 . ナビ発生抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 4 は、ナビ発生の可否を決定するナビ発生抽籤に用いるナビ発生抽籤テーブルである。

【1 6 2 2】

図 1 7 4 のナビ発生抽籤テーブルは、ナビ発生モード（「高」「低」）毎にナビ発生抽籤の抽籤結果（「ナビなし」「ナビあり」）についての抽籤値の情報を規定する。

20

【1 6 2 3】

【1 2 - 7 - 4 8 . エクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 5 は、B B 及びエクストラ B B の初期ゲーム数を決定するエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤に用いるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルである。図 1 7 5（a）は、同色 B B 当籤時に参照されるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルであり、図 1 7 5（b）は、異色 B B 当籤時に参照されるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルである。

【1 6 2 4】

図 1 7 5（a）、（b）のエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルは、C Z モード（「モード A」～「モード D」）毎にエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤の抽籤結果（「2 0 G」「3 0 G」「2 4 G」「5 0 G」「7 0 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

30

【1 6 2 5】

【1 2 - 7 - 4 9 . エクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 6 は、B B 及びエクストラ B B のゲームの加算ゲーム数を決定するエクストラ B B ゲーム加算数抽籤に用いるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルである。図 1 7 6（a）は、遊技で 1 減算後のエクストラ B B のゲームの残り回数が 0 である場合に参照されるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルであり、図 1 7 6（b）は、遊技で 1 減算後のエクストラ B B のゲームの残り回数が 1 以上である場合に参照されるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルである。

【1 6 2 6】

図 1 7 6（a）、（b）のエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルは、図 1 2 5 の抽籤フラググループ 1 9 での抽籤フラググループ（「B A R リプ」「弱稀役」「強スйка」「強稀役」）毎にエクストラ B B ゲーム加算数抽籤の抽籤結果（「0」「5 G」「1 0 G」「2 0 G」「3 0 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

40

【1 6 2 7】

【1 2 - 7 - 5 0 . B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 1 7 7 は、レゾナンスポイントの獲得数を決定する B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いる B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1 6 2 8】

図 1 7 7 の B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得抽籤テーブルは、図 1 2 5

50

の抽籤フラググループ20での抽籤フラググループ（「はずれ」「JAC役3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」）毎にBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「0ポイント」「3ポイント」「10ポイント」「20ポイント」「30ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1629】

〔12-8. 主制御回路の動作説明〕

次に、図178～図189を参照して、主制御回路100のメインCPU101が、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、第1の遊技機であるパチスロ機1と同様の処理については説明を省略又は簡略に説明する。

【1630】

〔12-8-1. メインCPUの制御によるパチスロのメイン処理〕

初めに、図178を参照して、メインCPU101の制御により実行されるパチスロ1のメイン処理（主要動作処理）について説明する。

【1631】

まず、メインCPU101は、一遊技終了時の初期化処理を行う（ステップS2001）。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。

【1632】

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（ステップS2002）。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。

【1633】

続いて、メインCPU101は、乱数値取得処理を行う（ステップS2003）。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。

【1634】

続いて、メインCPU101は、内部抽籤処理を行う（ステップS2004）。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。

【1635】

続いて、メインCPU101は、遊技開始時状態制御処理を行う（ステップS2005）。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。

【1636】

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（ステップS2006）。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、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。

【1637】

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（ステップS

10

20

30

40

50

2007)。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。

【1638】

続いて、メインCPU101は、リール停止初期設定処理を行う（ステップS2008）。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。

10

【1639】

続いて、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う（ステップS2009）。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、リール制御処理（図32のステップ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。

【1640】

20

続いて、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を行う（ステップS2010）。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図柄コード格納処理が行われる。

【1641】

続いて、メインCPU101は、リール停止制御処理を行う（ステップS2011）。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の停止操作態様とに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。

30

【1642】

続いて、メインCPU101は、入賞作動判定処理を行う（ステップS2012）。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。

【1643】

続いて、メインCPU101は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（ステップS2013）。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。

40

【1644】

続いて、メインCPU101は、遊技終了時状態制御処理を行う（ステップS2014）。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

50

な各種処理を行う。

【1645】

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（ステップS2015）。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。

【1646】

このように、パチスロ機1では、上述のS2001～S2015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。

【1647】

図178のステップS2001～S2015の各処理は、図23のステップS2～S16の各処理と基本的に同様であるが、第4の遊技機であるパチスロ機1の仕様に合うように図23のステップS2～S16の各処理を変更したものである。

【1648】

なお、メイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される内部当籤役の情報は、図179(a)、(b)に一例を示す通りである。特賞フラグ（「非当籤」「F_赤7同色」「F_白同色」「F_赤7異色」「F_白異色」では図179(a)に示すように特賞番号がそのままメイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される。一方で、メインフラグ（図78～図104の当籤役（「内部当籤役」と記載する場合もある）では図179(a)に示すようにサブフラグ番号に変換されてメイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される。

【1649】

なお、遊技開始時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出又は遊技終了時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出として、例えば、次のようなものが用意されている。一般AT（NAT）非継続後のチャンスゾーン（CZ種別「ACZ」）終了時の3off（払出）後、特殊AT（SAT）非継続時の3off（払出）後に発生するロック時間「3000ms」のロック演出がある。また、名称「F_赤7同色」単独当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤時のスタートレバー7操作時に発生するロック時間「63766.67ms」のロック演出がある。また、名称「F_白同色」+「F_中チェリブ」当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤後のBBフラグ間中、内部当籤役「はずれ」のスタートレバー7操作時に発生するロック時間「58433.33ms」のロック演出がある。また、BB間ゲーム数カウンタの値が「1000」到達時の3off（払出）後に発生するロック時間「11239ms」のロック演出がある。また、次ゲームから特殊AT（SAT）の遊技となる遊技の3off（払出）後に発生するロック時間「11232ms」のロック演出がある。BB作動時に発生するロック時間「7200ms」のロック演出がある。また、BB終了時（エクストラBBへ移行するBB終了時を除く）またはエクストラBB終了時に発生するロック時間「4300ms」のロック演出がある。なお、ロック時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【1650】

また、ロックコマンドが発生しない遊技ウェイトとして、次のようなものが用意されている。上乗せ特化ゾーン（SZ）移行時、又は、BB終了後上乗せ特化ゾーン（SZ）開始時のスタートレバー7操作時に発生するウェイト時間「4000ms」の移行ウェイト

10

20

30

40

50

がある。上乘せ特化ゾーン（SZ）移行時、又は、BB終了後上乘せ特化ゾーン（SZ）開始時のBET時に発生するウェイト時間「4000ms」の移行ウェイトがあり、当該移行ウェイト中もスタートレバー7の操作は受け付けられる。なお、ウェイト時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【1651】

〔12-8-2. 遊技状態毎の各種抽籤を含む各種処理の内容〕

続いて、図180～図189を参照して、主制御回路100のメインCPU101が、遊技状態毎に行う各種抽籤を含む各種処理の詳細について説明する。なお、図115～図118を用いた報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローの説明において、各遊技状態間の遷移の詳細について説明したため、ここでは、各遊技状態間の遷移については説明を省略又は簡略に説明する。また、図115～図118で説明したフリーズ抽籤やそれに関連する処理など一部の抽籤を含む一部の処理については省略する。

10

【1652】

なお、メインCPU101は、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間での消化ゲーム数を管理する有利区間消化ゲーム数カウンタ（遊技数カウンタ）を「0」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎に有利区間消化ゲーム数カウンタに「+1」加算する。また、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間でのメダルの獲得枚数を管理するMYカウンタを「0」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎にMYカウンタに「+獲得枚数（＝払出枚数－投入枚数）」を加算し、加算後のMYカウンタの値が0未満である場合にはMYカウンタの値を「0」に補正する。有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「3000」（「3000」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。）に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行し、MYカウンタの値が「2400」（「2400」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。）に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行する制御を行う。

20

【1653】

〔12-8-2-1. 通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理〕

初めに、図180を参照して、主制御回路100のメインCPU101が通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、図180の各種抽籤はスタートレバー7の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

30

【1654】

主制御回路100のメインCPU101は、毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ1を参照して決定結果の抽籤フラグに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」である場合に、図126（a）、（b）の有利区間移行・CZモード抽籤テーブルのうちの変換結果の抽籤フラググループに対応する有利区間移行・CZモード抽籤テーブルを参照して有利区間移行・CZモード抽籤を行う。メインCPU101は、抽籤結果が「移行」を含む場合は有利区間への移行に当籤であり、同時に、抽籤結果のCZモードをCZモードカウンタにセットする。

40

【1655】

変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図126（a）の一例では、必ず有利区間への移行に当籤する。一方、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」である場合、図126（b）の一例では、有利区間への移行に非当籤となる場合があるが、当籤すれば遊技に最も有利な「CZモードD」となることが決定する。

【1656】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合には、図127の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて初期レゾナンスポイント抽籤を行い、当籤した初期レゾナンスポイント数をレゾナンスポイントカウンタにセットする。

50

【1657】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合には、図128の次回CZR発動抽籤テーブルを参照して次回CZR発動抽籤を行う。メインCPU101は、次回CZR発動抽籤に当籤した場合、次に行うCZのCZ種別が「CZR」になるように管理するとともに、Vストックを1個獲得する。ただし、通常（有利区間）に移行する場合を除いて、通常（非有利区間）の終了時にVストックカウンタの値を「+1」加算する。一方、通常（有利区間）に移行する場合には、後のCZへの移行に当籤したときにVストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1658】

メインCPU101は、有利区間移行に当籤した場合には、図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてBB間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をBB間ゲーム数カウンタにセットする。なお、図129の一例では、高設定ほどBB間ゲーム数の初期値が大きくなる。

【1659】

なお、BB間ゲーム数初期値抽籤は、特殊AT（SAT）中以外にBB（名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」）に当籤し、BB（名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」）に入賞してBBが開始される場合にも実施される。

【1660】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合、Vストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」個であるので、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ2を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」「弱稀リブ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図131～図133のCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてCZ当籤前小役CZ抽籤を行う。CZ当籤前小役CZ抽籤の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図131～図133の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、CZへの移行の期待値が高くなる。

【1661】

メインCPU101は、BB当籤遊技で有利区間移行に当籤した場合、図135（a）、（b）のBB当籤時CZ抽籤テーブルのうちのVストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数に対応するBB当籤時CZ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてBB当籤時CZ抽籤を行う。CZ当籤前小役CZ抽籤後のVストックカウンタの値が「0」であるときのBB当籤時CZ抽籤の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図135（a）、（b）の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、Vストックの獲得個数の期待値が高くなる。

【1662】

メインCPU101は、有利区間移行に当籤した場合、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル（「テーブル1」～「テーブル8」）を生成する。そして、メインCP

10

20

30

40

50

U101は図136のCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいてCZ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するようにCZ前兆のゲーム数を決定して決定したCZ前兆ゲーム数をCZ前兆カウンタにセットする。CZ前兆カウンタは、CZ前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、BBフラグ間（図115の通常フラグ間（非有利区間））ではCZ前兆ゲーム数抽籤は行われない。

【1663】

メインCPU101は、BB当籤遊技で、図137のBB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してBB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。BB前兆カウンタは、BB前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。

10

【1664】

メインCPU101は、毎遊技、図138(a)～(c)の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、1ゲーム消化する度に「1」減算され、高確保障カウンタが「1」から「0」になると滞在状態カウンタの値は下位の「低確」に変更される。

20

【1665】

なお、メインCPU101は、有利区間への移行に当籤し、CZ前兆カウンタが「0」の場合には、通常（非有利区間）から通常（有利区間）へ移行する。有利区間への移行に当籤し、CZ前兆カウンタが「0」以外の場合には、通常（非有利区間）からCZ前兆へ移行する。なお、CZ前兆カウンタは、CZへの移行に当籤していない場合でも「0」以外の値となることがあるが、図115～図118を用いた説明ではCZへの移行に当籤していなくてもCZ前兆カウンタに「0」以外がセットされる場合を省略しており、通常（非有利区間）からCZ前兆への移行では必ずVストックが1個以上あるものとして説明している。

30

【1666】

なお、通常フラグ間（非有利区間）及び通常BB（非有利区間）においても、通常（非有利区間）と同様に、有利区間への移行抽籤やCZへの移行抽籤などが行われる。

【1667】

[12-8-2-2. 通常（有利区間）及びCZ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理]

続いて、図181を参照して、主制御回路100のメインCPU101が通常（有利区間）及びCZ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図181の内容は、通常（有利区間）及びCZ前兆の他、通常フラグ間（有利区間）（図115参照）でも行われる場合がある。なお、図181の小役CZ予備抽籤、CZ当籤前小役CZ抽籤、CZ当籤後小役CZ抽籤、BB当籤時CZ抽籤、CZ前兆ゲーム数抽籤、BB前兆ゲーム数抽籤、通常中高確移行抽籤、高確転落抽籤、CZモード移行抽籤、LI移行抽籤の各種抽籤はスタートレバー7の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤、BB間加算ゲーム数抽籤、CZ報酬抽籤の各種抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

40

【1668】

通常（有利区間）では遊技開始時のVストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」であり、CZ前兆ではVストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」又

50

は「1」以上である。なお、図115～図118を用いた説明では、CZ前兆の最初のゲームの開始時にVストックが「0」個の場合もあるが、当該場合を省略している。

【1669】

メインCPU101は、毎遊技、Vストックカウンタが管理するゲーム開始時のVストックの個数が「0」である場合に、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」であるときには、図130の小役CZ予備抽籤テーブルを参照してCZモードカウンタが管理する現時点のCZモードに基づいて小役CZ予備抽籤を行う。なお、図130の一例では、CZモードの「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の順に、「小役CZ抽籤実施あり」に当籤の期待値が高くなっている。そして、抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」である場合には「小役CZ抽籤実施あり」に当籤のときにCZへの移行の抽籤（CZ当籤前小役CZ抽籤）が行われることになる。このため、CZモードの「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の順に、CZへの移行の期待値が高くなる。

10

【1670】

メインCPU101は、ゲーム開始時のVストックの個数が「0」である場合に、（1）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」以外であるとき、又は、（2）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」であり且つ小役CZ予備抽籤の抽籤結果が「小役CZ抽籤実施あり」であるとき、図122の抽籤フラググループ2を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」「弱稀リブ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図131～図133のCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてCZ当籤前小役CZ抽籤を行う。CZ当籤前小役CZ抽籤の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図131～図133の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、CZへの移行の期待値が高くなる。

20

30

【1671】

メインCPU101は、BB当籤遊技で、図135（a）、（b）のBB当籤時CZ抽籤テーブルのうちのVストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数に対応するBB当籤時CZ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてBB当籤時CZ抽籤（A）を行う。BB当籤時CZ抽籤（A）開始前のVストックの個数が「0」であるときのBB当籤時CZ抽籤（A）の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。

40

【1672】

メインCPU101は、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル（「テーブル1」～「テーブル8」）を生成する。そして、メインCPU101は図136のCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいてCZ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するようにCZ前兆のゲーム数を決定し、決定したCZ前兆のゲーム数が、CZ前兆カウンタが管理する当該ゲームで「1」減算後のCZ前兆のゲーム数より大きい場合には当該決定したCZ前兆のゲーム数をCZ前兆カウンタにセットする。CZ前兆カウンタは、CZ前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算さ

50

れる。

【1673】

メインCPU101は、Vストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数が「0」である場合に、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「JAC役3」であるときに、図141のCZモード移行抽籤テーブルを参照してCZモードが管理する現時点のCZモードに基づいてCZモード移行抽籤を行う。抽籤結果が「モード維持」の場合にはCZモードカウンタを更新せず、抽籤結果が「1段階アップ」の場合には1段階アップしたCZモードをCZモードカウンタにセットする（「CZモードA」→「CZモードB」、「CZモードB」→「CZモードC」、「CZモードC」→「CZモードD」、「CZモードD」→「CZモードD」）。

10

【1674】

メインCPU101は、CZモードカウンタが管理する現時点のCZモードが「モードA」であり、Vストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数が「0」である場合のBB当籤遊技で、図143のLI移行抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてLI移行抽籤を行う。抽籤結果が「当籤」の場合、通常（有利区間）からリミット（LI）に移行することになる。なお、図143の一例では、高設定ほど、LI移行抽籤に当籤してリミット（LI）に移行する確率が高くなっている。

【1675】

メインCPU101は、毎遊技、Vストックカウンタが管理するゲーム開始時のVストックの個数が「1」以上である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ3を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合には、図134のCZ当籤後小役CZ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてCZ当籤後小役CZ抽籤を行い、抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」である場合は、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。CZ当籤後小役CZ抽籤によりVストックの個数が「1」個から「2」個以上になった場合において、CZ前兆カウンタの値が「3」以上である場合には、CZ前兆カウンタの値を「+2」加算する。

20

【1676】

メインCPU101は、BBに当籤した場合に、図135（a）、（b）のBB当籤時CZ抽籤テーブルのうちのVストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数に対応するBB当籤時CZ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてBB当籤時CZ抽籤（B）を行う。抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイククリア」を含む場合はCZ前兆カウンタの値を初期値に戻す（「0」に戻す）。

30

【1677】

LI移行抽籤又はBB当籤時CZ抽籤（B）に続いて、メインCPU101は、RT6以外のBB当籤遊技で、図137のBB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してBB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。BB前兆カウンタは、BB前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。

40

【1678】

メインCPU101は、毎遊技、図138（a）～（c）の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、1ゲーム消化する度に「1」減算され、高確保障カウンタが「1

50

」から「0」になると滞在状態カウンタは下位の「低確」に変更される。

【1679】

メインCPU101は、滞在状態カウンタが管理する滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「1」であり（当該ゲームで高確保障カウンタの値が「1」から「0」になり）、且つ、図120を参照して内部当籤役を変換した結果の抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図139の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「通常（有利区間）」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果を滞在状態カウンタにセットする。

【1680】

メインCPU101は、毎遊技、図121を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ5を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「JAC3」「中チェ」である場合、図140（a）～（c）の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルのうち現時点の設定に対応する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタの値に加算する。

【1681】

メインCPU101は、一般AT（NAT）に移行することが確定していない状態、且つ、一般遊技状態（RT0～R3、RT6）（BB当籤遊技を除く）、且つ、内部当籤役を図121を参照して変換した抽籤フラグが「JAC役3」である遊技で、図142のBB間ゲーム加算数抽籤テーブルを参照してCZモードカウンタが管理する現時点のCZモードに基づいてBB間ゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をBB間ゲーム数カウンタの値に加算する。なお、BB間ゲーム数カウンタは、一般遊技状態（RT0～R3、RT6）（BB当籤遊技を除く）の毎遊技「+1」加算される。

【1682】

有利区間中の各種遊技状態において、（1）「F__7揃いリプ」に当籤するという条件、又は、（2）RT6でBBに当籤するという条件、又は、（3）エクストラBB中にBBに当籤するという条件のいずれかの条件の成立により（これらの条件を「特殊直撃処理条件」と記載する）、特殊直撃処理が行われる。メインCPU101は、通常（有利区間）又はCZ前兆において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算するとともに、CZ報酬抽籤を行い、次遊技から上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行する。CZ報酬抽籤では、メインCPU101は、図146（b）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【1683】

メインCPU101は、通常（有利区間）においてCZ前兆ゲーム数抽籤によりCZ前兆カウンタに「0」以外の値がセットされた場合、通常（有利区間）からCZ前兆へ移行する。なお、CZ前兆カウンタはCZへの移行に当籤していない場合でも「0」以外の値となることがあるが、図115～図118を用いた説明ではCZへの移行に当籤していなくてもCZ前兆カウンタに「0」以外がセットされる場合を省略しており、通常（有利区間）からCZ前兆への移行では必ずVストックが1個以上あるものとして説明している。

【1684】

また、メインCPU101は、CZ前兆においてCZ前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、CZ前兆カウンタの値が「1」→「0」となった場合）、Vストックカウンタが管理するVストックの個数が「1」以上であれば、CZ前兆から初当たりCZへ移行し、Vストックの個数が「0」であれば、CZ前兆から通常（有利区間）へ移行する。なお、図115～図118を用いた説明では後者（CZ前兆から通常（有利区間）への移行）を省略している。

10

20

30

40

50

【1685】

[12-8-2-3. チャンスゾーン (CZ) において行う各種の抽籤を含む各種の処理]

続いて、図182を参照して、主制御回路100のメインCPU101がチャンスゾーン (CZ) において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図182では、初当たりCZと継続CZとをまとめ説明する。なお、後述の第1CZ成功抽籤及び第2CZ成功抽籤はスタートレバー7の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられ、CZ報酬抽籤、CZ失敗時CZモード抽籤、次回CZR発動抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

10

【1686】

チャンスゾーン (CZ) には3つのCZ種別「NCZ」「ACZ」「CZR」が設けられており、初当たりCZは次回CZR発動抽籤でCZ種別「CZR」の発動に当籤しなかった場合にはCZ種別「NCZ」である。CZ種別の「CZR」、「ACZ」、「NCZ」の順に、上乘せ特化ゾーン (SZ) への移行に関して有利になっている。

【1687】

CZ種別「NCZ」のCZである場合、CZ種別「ACZ」の初回のCZである場合、CZ種別「CZR」である場合、CZのゲームの残り回数であるCZゲーム数「11」をCZゲーム数カウンタにセットする。また、CZ種別「ACZ」の2回目以降のCZである場合、前回のCZでの最終1ゲーム前のゲームで第2CZ成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」へ書き換えが発生しているときにはCZゲーム数「6」をCZゲーム数カウンタにセットし、それ以外の場合にはCZゲーム数「11」をCZゲーム数カウンタにセットする。CZゲーム数カウンタは、CZ中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。

20

【1688】

1ゲーム目から最終2ゲーム前のゲーム (CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム) までのゲームで、メインCPU101は、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ8を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、BB当籤の場合、又は、BB非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、後述の第1CZ成功抽籤を行う。なお、第4の遊技機におけるパチスロ機1では、BB非当籤の場合に変換結果の抽籤フラググループが「中チェ」になることはない。また、メインCPU101は、BB非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第2CZ成功抽籤を行う。

30

【1689】

第1CZ成功抽籤では、メインCPU101は、BB重複当籤の場合には、図144 (a) の第1CZ成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第1CZ成功抽籤を行い、BB非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、図144 (b) の第1CZ成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第1CZ成功抽籤を行う。そして、メインCPU101は、上乘せ特化ゾーン (SZ) への移行に当籤した場合 (抽籤結果が「当籤」を含む場合)、抽籤結果が「当籤+Vランク1up」の場合にはVランクカウンタが管理するVランクを1段階アップし (「Vランク1」→「Vランク2」、「Vランク2」→「Vランク3」、「Vランク3」→「Vランク4」、「Vランク4」→「Vランク4」)、抽籤結果が「当籤+Vランク2up」の場合にはVランクカウンタが管理するVランクを2段階アップする (「Vランク1」→「Vランク3」、「Vランク2」→「Vランク4」、「Vランク3」→「Vランク4」、「Vランク4」→「Vランク4」)。なお、Vランクカウンタは有利区間移行の当籤時に「Vランク1」が設定される。

40

【1690】

50

なお、図 1 4 4 (a)、(b) の一例では、第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、第 1 C Z 成功抽籤では必ず S Z への移行に当籤することになる。つまり、B B 当籤、又は、抽籤フラググループ 8 での抽籤フラググループ「弱稀役」「強稀役」(稀役)になる内部当籤役の当籤により、必ず S Z への移行に当籤することになる。

【1 6 9 1】

1 ゲーム目から最終 2 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム) までのゲームでの第 2 C Z 成功抽籤では、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 4 5 (a) ~ (c) の第 2 C Z 成功抽籤テーブルのうちの C Z 種別カウンタが管理する現時点の C Z 種別に対応する第 2 C Z 成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目 (「1 ~ 最終 2 G 前」) に基づいて第 2 C Z 成功抽籤を行う。なお、図 1 4 5 (a) ~ (c) の一例では、第 2 C Z 成功抽籤は、C Z 種別「N C Z」「A C Z」よりも C Z 種別「C Z R」の方が S Z への移行の当籤確率が高くなっている。

10

【1 6 9 2】

1 ゲーム目から最終 3 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「4」であるゲーム) までのゲームで C Z から S Z への移行に当籤しなかった場合には、2 ゲーム目から最終 2 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム) までのゲームで、前述の第 1 C Z 成功抽籤又は前述の第 2 C Z 成功抽籤が行われる。

【1 6 9 3】

最終 2 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム) で C Z から S Z への移行に当籤しなかった場合には、最終 1 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム) で、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 8 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、B B 当籤の場合、又は、B B 非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、前述の第 1 C Z 成功抽籤を行う。また、メイン C P U 1 0 1 は、B B 非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第 2 C Z 成功抽籤を行う。

20

【1 6 9 4】

最終 1 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム) での第 2 C Z 成功抽籤では、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 4 5 (a) ~ (c) の第 2 C Z 成功抽籤テーブルのうちの C Z 種別カウンタが管理する現時点の C Z 種別に対応する第 2 C Z 成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目 (「最終 1 G 前」) に基づいて第 2 C Z 成功抽籤を行う。なお、図 1 4 5 (a) ~ (c) の一例では、第 2 C Z 成功抽籤は、C Z 種別「N C Z」「A C Z」よりも C Z 種別「C Z R」の方が S Z への移行の当籤確率が高くなっている。

30

【1 6 9 5】

最終 1 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム) での第 2 C Z 成功抽籤で C Z から S Z への移行に非当籤の場合には、メイン C P U 1 0 1 は、C Z 種別「N C Z」且つ V ストック個数「2」以上の場合、又は、C Z 種別「A C Z」且つ V ストック個数「1」以上の場合、V ストックを 1 個消費して (V ストックカウンタの値を「1」減算して)、最終 1 ゲーム前の第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。

40

【1 6 9 6】

また、最終 1 ゲーム前のゲーム (C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム) での第 2 C Z 成功抽籤で C Z から S Z への移行に非当籤の場合には、メイン C P U 1 0 1 は、C Z 種別「C Z R」の場合、C Z 種別カウンタを「C Z R」から「A C Z」に変更し、最終 1 ゲーム前の第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。なお、C Z 種別「N C Z」、「A C Z」の場合のように、V ストック「1 個」を消費しない。

50

【1697】

最終1ゲーム前のゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）で第1CZ成功抽籤または第2CZ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」を含む）とならなかった場合には、最終ゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で、メインCPU101は、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ8を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、BB当籤の場合、又は、BB非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、前述の第1CZ成功抽籤を行う。なお、最終ゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）では第2CZ成功抽籤は行われない。

10

【1698】

最終ゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で第1CZ成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、メインCPU101は、CZからSZに移行できずに通常（有利区間）に戻る場合のCZモードを決定するために、図147のCZ失敗時CZモード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてCZ失敗時CZモード移行抽籤を行い、抽籤結果をCZモードカウンタにセットする。なお、図147の一例では、「設定1, 2」、「設定3, 4」、「設定5, 6」の順に、遊技に有利なCZモードに当籤する確率が高い。

【1699】

メインCPU101は、最終ゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で第1CZ成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、図128の次回CZR発動抽籤テーブルを参照して次回CZR発動抽籤を行う。メインCPU101は、次回CZR発動抽籤に当籤した場合、次に行うCZのCZ種別がCZ種別「CZR」になるように管理するとともに、Vストックを1個獲得する。ただし、後のCZへの移行に当籤したときにVストックカウンタの値を「+1」加算する。

20

【1700】

1ゲーム目のゲームから最終ゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）までのゲームで第1CZ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」を含む場合、又は、1ゲーム目から最終1ゲーム前のゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）までのゲームで第2CZ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」は含まない）を含む場合、メインCPU101は、図121を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ9を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図146（a）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。また、メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「リプチェ」の場合、図146（b）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットし、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

30

40

【1701】

また、最終1ゲーム前のゲーム（CZゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）で第2CZ成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合、メインCPU101は、抽籤フラググループが「その他」「リプチェ」にかかわらず、図146（a）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。なお、第4の遊技機であるパチスロ機1では、抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合には、図146（a）の一例では、SZ種別「SZ種別6」～「SZ種別8」の上乗せ特化ゾーン（SZ）に移行せず、レゾナンスポイントも付与されないようになっている。

50

【1702】

メインCPU101は、CZにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1703】

メインCPU101は、CZ失敗であり（1ゲーム目ゲームからCZゲーム数カウンタが「1」から「0」になる最終ゲームまでのゲーム区間に上乗せ特化ゾーン（SZ）への移行に当籤（非当籤から書き換えられた当籤を含む）せず）、且つ、通常（有利区間）移行条件に合致しない場合、通常（非有利区間）に移行する。

【1704】

メインCPU101は、CZ失敗であり、且つ、CZ種別が「NCZ」である場合（通常（有利区間）移行条件）、通常（有利区間）に移行する。

10

【1705】

メインCPU101は、CZ成功の場合（上乗せ特化ゾーン（SZ）への移行に当籤（非当籤から当籤に書き換えられた場合を含む）した場合）、AT準備を経由して上乗せ特化ゾーン（SZ）へ移行し、又は、上乗せ特化ゾーン（SZ）へ移行する。

【1706】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

20

【1707】

[12-8-2-4. 上乗せ特化ゾーン（SZ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理]

続いて、図183を参照して、主制御回路100のメインCPU101が上乗せ特化ゾーン（SZ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図183の内容は、上乗せ特化ゾーン（SZ）の他、AT中フラグ間（図115参照）でも行われる場合がある。なお、図183の各種抽籤は、スタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。なお、上乗せ特化ゾーン（SZ）の各種の抽籤を含む各種の処理と、上乗せ特化ゾーン（SZ）から移行するAT中フラグ間の各種の抽籤を含む各種の処理とを合わせて説明する。

30

【1708】

SZには8つのSZ種別「SZ種別1」～「SZ種別8」が設けられており、SZ種別「SZ種別1」～「SZ種別8」のSZは終了条件や一般AT（NAT）で行うゲームのゲーム数（NATのゲームの残り回数）の抽籤方法が異なっている。

【1709】

SZ突入時にはCZ報酬抽籤によりSZ種別が決まっており、メインCPU101は、初期処理として、

SZ種別カウンタが「SZ種別1」である場合、SZのゲームの残り回数を管理するSZゲーム数カウンタに「1」をセットし、

40

「SZ種別2」である場合、一般AT（NAT）のゲームの残り回数を管理するNATゲーム数カウンタに「20」をセットし、

「SZ種別3」である場合、NATのゲームの残り回数に加算ゲーム数を上乗せする残り上乗せ回数（NATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤を行う残り抽籤回数）を管理する上乗せ回数カウンタに「5」をセットし、

「SZ種別4」である場合、SZゲーム数カウンタに「5」をセットし、

「SZ種別5」である場合、SZモードカウンタに「SZモード4」をセットし、

「SZ種別6」～「SZ種別8」の場合にはSZモードカウンタにSZモード設定（SZ種別5～8用）抽籤の抽籤結果に基づくSZモードをセットする。

【1710】

50

「S Z 種別 6」～「S Z 種別 8」の場合に初期処理として行われる S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤では、メイン CPU 101 は、図 158 の S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブルを参照して契機（「S Z 種別 6～S Z 種別 8 開始時」）に基づいて S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤を行い、「S Z モード 1」を抽籤結果のアップ段階分アップさせた S Z モード（抽籤結果が「S Z モード 0 段階 up」の場合は「S Z モード 1」、「S Z モード 1 段階 up」の場合は「S Z モード 2」、「S Z モード 2 段階 up」の場合は「S Z モード 3」、「S Z モード 3 段階 up」の場合は「S Z モード 4」）を S Z モードカウンタにセットする。

【1711】

メイン CPU 101 は、B B に当籤した場合、B B 前兆カウンタに「0」をセットし、S Z 種別に応じて、

10

「S Z 種別 1」である場合には、S Z ゲーム数カウンタを「1」減算する処理を行わず、

「S Z 種別 3」である場合、上乗せ回数カウンタに「5」をセットし、

「S Z 種別 4」である場合、S Z ゲーム数カウンタに「5」をセットし、

「S Z 種別 5」～「S Z 種別 8」である場合、V ストックカウンタの値を「+1」加算し、S Z モードカウンタが管理する S Z モードを S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤の抽籤結果に基づいて更新し、さらに図 120 を参照して内部当籤役を変換した抽籤フラグが「中チェ」であり且つ S Z モードカウンタが管理する S Z モードが「S Z モード 2」以下である場合には S Z モードカウンタに「S Z モード 3」を設定する。

20

【1712】

「S Z 種別 5」～「S Z 種別 8」の場合に B B 当籤時の処理として行われる S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤では、メイン CPU 101 は、図 158 の S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブルを参照して契機（「B B 当籤時__S Z モード 1」「B B 当籤時__S Z モード 2」「B B 当籤時__S Z モード 3」「B B 当籤時__S Z モード 4」）に基づいて S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤を行い、S Z モードカウンタが管理する S Z モードを S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤の抽籤結果に基づいて更新する。ただし、更新後の S Z モードが「S Z モード 4」を超えるような場合には、「S Z モード 4」が S Z モードカウンタにセットされる。

【1713】

30

S Z ゲーム数カウンタは、「S Z 種別 1」「S Z 種別 4」の S Z、及び、「S Z 種別 1」「S Z 種別 4」の S Z では、1 ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、S Z の B B 当籤遊技及び A T 中フラグ間では S Z ゲーム数カウンタの減算は行われない。

【1714】

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、メイン CPU 101 は、毎遊技、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 10 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン CPU 101 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 148 の N A T ゲーム加算数（S Z 種別 1, 5～8 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数（S Z 種別 1, 5～8 用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。

40

【1715】

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、メイン CPU 101 は、毎遊技、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 10 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン CPU 101 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 149 の V ストック獲得数（S Z 種別 1 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて V ストック獲得数（S Z 種別 1 用）抽籤を行い、抽籤結果の V ストックの獲得個数「1 個」を V ストックカウンタの値に加算する。

【1716】

50

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、S Z ゲーム数カウンタの値が「1」減算されて「0」になった（「S Z 種別 1」用 S Z 終了条件が成立した）遊技で、S Z を終了して一般 A T（N A T）に移行する。

【1717】

S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、終了役（S B、はずれ（B B 重複を除く））以外に当籤した遊技で、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 5 の抽籤フラググループ 2 2 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」、「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 1 5 0 の N A T ゲーム加算数（S Z 種別 2 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数（S Z 種別 2 用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。さらに、メイン C P U 1 0 1 は、終了役（S B、はずれ（B B 重複を除く））以外に当籤し、S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z での 5 ゲーム以降の各ゲームの場合、V ストックカウンタを「+1」加算する。

10

【1718】

S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z では、終了役に当籤した（「S Z 種別 2」用 S Z 終了条件が成立した）遊技で、S Z を終了して一般 A T（N A T）に移行する。

【1719】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 1 1 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、上乗せ回数カウンタを「1」減算し、続いて、図 1 5 1 の N A T ゲーム加算数（S Z 種別 3 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数（S Z 種別 3 用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。さらに、メイン C P U 1 0 1 は、トータルの加算ゲーム数（上乗せゲーム数）が 1 0 0 ゲームに達する度に V ストックカウンタを「+1」加算する。

20

【1720】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、N A T ゲーム加算数（S Z 種別 3 用）抽籤に続いて、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 5 の抽籤フラググループ 2 1 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「リブ」「稀役」である場合、図 1 5 2 の残り上乗せ回数リロード（S Z 種別 3 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて残り上乗せ回数リロード（S Z 種別 3 用）抽籤を行い、抽籤結果が「残り上乗せ回数を元に戻す」であれば残り上乗せ回数カウンタの値を元の値（初期値：「5」）に戻す。

30

【1721】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、残り上乗せ回数リロード（S Z 種別 3 用）抽籤に基づく残り上乗せ回数カウンタの更新後の値が「0」である（「S Z 種別 3」用 S Z 終了条件が成立した）遊技で、S Z を終了して一般 A T（N A T）に移行する。

40

【1722】

S Z 種別「S Z 種別 4」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、S Z ゲーム数カウンタが管理する S Z のゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「2」以上である場合、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 1 0 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 1 5 3 の S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数（S Z 種別 4 用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数（S Z 種別 4 用）抽籤を行う。S Z 種別 4 レベルは「レベル 0」～「レベル 5」の 5 段階あり、後述の N A T ゲーム加算数ループ（S Z 種別 4 用）抽籤で

50

利用され、ＳＺ種別４レベルのレベル値が大きい程、遊技者に有利となっている。また、ＳＺ種別４レベルカウンタはＳＺの開始時に「レベル０」にセットされている。メインＣＰＵ１０１は、ＳＺ種別４レベルカウンタが管理するＳＺ種別４レベルをＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新し、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理するＮＡＴのゲームの残り回数をＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新する。なお、抽籤結果に基づく更新後のＳＺ種別４レベルが「レベル５」を超える場合にはＳＺ種別４レベルカウンタに「レベル５」がセットされる。

【１７２３】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺゲーム数カウンタが管理するＳＺのゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「１」であり、且つ、ＢＢ非当籤である場合、図１５４のＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルを参照してＳＺ種別４レベルカウンタで管理されている現時点のＳＺ種別４レベルに基づいてＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を行い、抽籤結果が「当籤（＋１Ｇ）」である場合にはＮＡＴゲーム数カウンタに「＋１」加算し、ＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を繰り返し行う。抽籤結果が「非当籤」である場合にはＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を繰り返し行わずに終了する。なお、図１５４の一例では、ＳＺ種別４レベルのレベル値が大きい程、抽籤結果が「当籤」となって一般ＡＴ（ＮＡＴ）での１ゲーム獲得できる確率が高くなる。

【１７２４】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺゲーム数カウンタが管理するＳＺのゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「１」である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１５５のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。

【１７２５】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、ＳＺゲーム数カウンタの値が「１」減算されて「０」になった（「ＳＺ種別４」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７２６】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺの最初のゲームで、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１４９のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤を行い、獲得した加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。

【１７２７】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺモードカウンタが管理する現時点のＳＺモードが「ＳＺモード１」～「ＳＺモード３」であり、且つ、ＢＢ非当籤である遊技では、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１２を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１５６（ａ）～（ｃ）の狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルのうちのＳＺモードカウンタが管理している現時点のＳＺモードに対応する狙え演出・Ｖストック獲

10

20

30

40

50

得・S Zモード移行（S Z種別5～8用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて狙え演出・Vストック獲得・S Zモード移行（S Z種別5～8用）抽籤を行い、抽籤結果のS ZモードをS Zモードカウンタにセットする。

【1728】

ただし、S Zモードカウンタが管理する現時点のS Zモードが「S Zモード4」である場合、前述の狙え演出・Vストック獲得・S Zモード移行（S Z種別5～8用）抽籤を行わずに、

（1）B B当籤・非当籤に関らずVストックカウンタを「+1」加算し、

（2）B B非当籤且つ抽籤フラググループ8での抽籤フラググループが「はずれ」の場合にはC Zモードカウンタを「C Zモード4」から「C Zモード3」に書き換える。

10

【1729】

「S Z種別5」～「S Z種別8」のS Zでは、

（1）狙え演出・Vストック獲得・S Zモード移行（S Z種別5～8用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（揃い）+Vストック__S Zモード1」「狙えあり（揃い）+Vストック__S Zモード2」「狙えあり（揃い）+Vストック__S Zモード3」である場合、又は、

（2）狙え演出・Vストック獲得・S Zモード移行（S Z種別5～8用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（非揃い）__S Zモード1」「狙えあり（非揃い）__S Zモード2」「狙えあり（非揃い）__S Zモード3」であり、且つ、S Bに入賞した場合、又は、

20

（3）S Zモードカウンタが管理するS Zモードが「S Zモード4」であり、かつ、B B非当籤の場合、

のいずれかとなった遊技の次遊技で図157のVストック獲得数（V Z種別5～8用）抽籤テーブルを参照してVストック獲得数（V Z種別5～8用）抽籤を行い、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタに加算する。

【1730】

S Z種別「S Z種別5」～「S Z種別8」のS Zでは、遊技の開始時のC Zモードが「C Zモード1」且つ「F__ベル123～F__ベル321」当籤且つ払出枚数が「1」である（「S Z種別5～S Z種別8」用S Z終了条件が成立した）遊技で、S Zを終了して一般A T（N A T）に移行する。

【1731】

30

メインCPU101は、S Zにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1732】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊A T（S A T）に移行させる値（S A T移行遊技数）となった場合、又は、M Yカウンタの値が特殊A T（S A T）に移行させる（S A T移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊A T（S A T）へ移行する。

【1733】

【12-8-2-5. 一般A T（N A T）及びS C前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

40

続いて、図184を参照して、主制御回路100のメインCPU101が一般A T（N A T）及びS C前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図184の内容は、一般A T（N A T）及びS C前兆の他、A T中フラグ間（図115参照）でも行われる場合がある。なお、後述のN A T開始時高確移行抽籤及び次回C Z失敗時S A T発動抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のS C発生・Vストック獲得数抽籤、S C前兆ゲーム数抽籤、N A T中高確移行抽籤、S C前兆中Vストック獲得数抽籤、N A T中B B前兆ゲーム数抽籤、N A T中レゾナンスポイント獲得数抽籤及びナビ発生抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

50

【1734】

NATゲーム数カウンタは、NAT中及びSC前兆中では1ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、AT中フラグ間ではNATゲーム数カウンタの減算は行われない。

【1735】

NATの開始時に初期差枚としての初期値をNAT差枚カウンタにセットする。

【1736】

NAT差枚カウンタの更新は、NAT、SC前兆、ストックチャンス（SC）、及び、AT中フラグ間で行われ、内部当籤役が、

(1) リプレイの場合、NAT差枚カウンタに対して加減算を行わず、

(2) 「F__ベル123」～「F__ベル321」「F__スラベル123」～「F__スラベル321」「F__JAC役1」の場合、指示番号1～6（図190参照）の場合は「ベル配当-3」（ベル配当は指示番号1～6の指示に従った場合の払出枚数）をNAT差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数をNAT差枚カウンタから減算し、

(3) 上記以外の場合、差枚数をNAT差枚カウンタから減算する。

【1737】

ただし、AT中BB間はNAT差枚カウンタの更新を行わない。

【1738】

まず、NATの開始時（次ゲームからNATに移行することになるゲームでの3 of f時）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【1739】

NATの開始時、メインCPU101は、図159のNAT開始時高確移行抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてNAT開始時高確移行抽籤を行う。メインCPU101は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

【1740】

NATの開始時、メインCPU101は、図160の次回CZ失敗時SAT発動抽籤テーブルを参照して現時点の設定（「設定1」～「設定6」）に基づいて次回CZ失敗時SAT発動抽籤を行い、抽籤結果が「当籤」であれば次回突入時のCZがVストックなし且つ当該次回突入時のCZでの最終ゲームで第1CZ成功抽籤が行われずSZへの移行に当籤しなかった場合に特殊AT（SAT）を発動する（当該次回突入時のCZからSATに移行する）ように管理する。当該抽籤の抽籤結果が1回でも「当籤」となれば当該有利区間中は特殊AT（SAT）の発動は有効となる。なお、図160の一例では、高設定ほど、抽籤結果が「当籤」となる確率が高くなる。

【1741】

続いて、一般AT（NAT）、SC前兆及びAT中フラグ間のスタートレバー7操作時において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【1742】

メインCPU101は、ゲーム開始時のSC前兆のゲーム数を管理するSC前兆カウンタが「0」且つゲーム開始時のBB前兆のゲーム数を管理するBB前兆カウンタが「0」である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ13を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合、図161（a）～（c）のSC発生・Vストック獲得数抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するSC発生・Vストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSC発生・Vストック獲得数抽籤を行う。抽籤結果が「非当籤」の場合、ストックチャ

10

20

30

40

50

ンス（ＳＣ）への移行に非当籤である。一方、抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、ＳＣへの移行に当籤であり、抽籤結果が「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６１（ａ）～（ｃ）の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、ＳＣへの移行に当籤する期待値が高くなっており、Ｖストックを１個獲得する期待値も高くなっている。

【１７４３】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「低確」の場合には「ＳＣレベル１」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「高確」の場合には「ＳＣレベル２」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「超高確」の場合には「ＳＣレベル３」をＳＣレベルカウンタにセットする。

10

【１７４４】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、図１６２のＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＳＣ発生・Ｖストック獲得抽籤の抽籤結果に基づいてＳＣ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数をＳＣ前兆カウンタにセットする。ただし、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数が、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値より大きい場合には、ＳＣ前兆カウンタの値を、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値に書き換える。なお、図１６２の一例では、「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合のＳＣ前兆の方が、「ＳＣ当籤」の場合のＳＣ前兆よりもゲーム数が長くなる傾向がある。

20

【１７４５】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤が行われた場合、メインＣＰＵ１０１は、図１６３（ａ）～（ｃ）のＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴ中高確移行抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

30

【１７４６】

メインＣＰＵ１０１は、ゲームの開始時のＳＣ前兆カウンタ及びＢＢ前兆カウンタの何れかが「１」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図１６４のＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。

40

【１７４７】

なお、ゲーム開始時のＳＣ前兆カウンタが「０」且つＢＢ前兆カウンタが「０」である場合に行われるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤と、ゲームの開始時のＳＣ前兆カウンタ及びＢＢ前兆カウンタの何れかが「１」以上である場合に行われるＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤とを図１６１及び図１６４の一例において比較すると、後者の方が前者よりもＶストック「１個」を獲得できる期待値が高い。

【１７４８】

メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中フラグ間、かつ、ＢＢ前兆カウンタの値が「１」以上である場合、図１７４のナビ発生抽籤テーブルにおけるナビ発生モード「高」の部分を参照

50

してナビ発生抽籤を行い、抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されないように制御する。

【1749】

NAT中高確移行抽籤又はナビ発生抽籤に続いて、メインCPU101は、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「1」であり（当該ゲームで高確保障カウンタの値が「1」から「0」になり）、且つ、抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図139の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「NAT」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果（「低確」「高確」）を滞在状態カウンタにセットする。

10

【1750】

メインCPU101は、RT6を除くBB当籤遊技で、図40のNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してNAT中BB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。なお、RT6を除くBB入賞時に、BB前兆カウンタの値を初期値（「0」）に戻す。

【1751】

メインCPU101は、毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ23を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「JAC3」「中チェ」である場合、図166のNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

20

【1752】

メインCPU101は、NAT、SC前兆、AT中フラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1753】

SCへの移行に当籤した場合（SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「SC当籤」「SC当籤+Vストック1個獲得」である場合）に行われるSC前兆ゲーム数抽籤ではSC前兆のゲーム数が1以上に決定される。メインCPU101は、NATにおいて、SCへの移行に当籤した場合（SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「SC当籤」「SC当籤+Vストック1個獲得」である場合）、NATからSC前兆に移行する。

30

【1754】

メインCPU101は、SC前兆において、SC前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、SC前兆カウンタの値が「1」→「0」となった場合）、SC前兆からストックチャンス（SC）へ移行する。

【1755】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

40

【1756】

メインCPU101は、NAT又はSC前兆において、NATのゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、NATゲーム数カウンタの値が「1」→「0」となった場合）、NATから継続CZへ移行する。メインCPU101は、NATから継続CZへの移行時に、NAT差枚数カウンタの値が初期値以上の場合（獲得枚数が増加しなかった場合）、レゾナンスポイントカウンタの値を「+50」加算する。

【1757】

【12-8-2-6. ストックチャンス（SC）において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図185を参照して、主制御回路100のメインCPU101がストックチャ

50

ンス（ＳＣ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８５の内容は、ストックチャンス（ＳＣ）の他、ＡＴ中フラグ間（図１１５参照）でも行われる場合がある。なお、後述のＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤、ＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤、ＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７５８】

ＳＣとして、ゲーム数及びトータルでのＶストックの獲得数の期待値が異なる３種類のＳＣレベル（「ＳＣレベル１」～「ＳＣレベル３」）が用意されており、ＳＣレベルは後述のＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤でＶストックを１個獲得するかどうかに影響を及ぼし、ＳＣレベルのレベル値が高い程Ｖストックを１個獲得する期待値が高くなっている（図１６８参照）。

【１７５９】

ＳＣレベルは、上述したように、前述のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤でＳＣ発生に当籤したときの（ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」であるときの）滞在状態カウンタが管理する滞在状態に基づいて決定され、ＳＣレベルカウンタにセットされている。メインＣＰＵ１０１は、ＳＣ開始時に、ＳＣレベルカウンタが管理するＳＣレベルが「ＳＣレベル１」である場合ＳＣのゲームの残り回数を管理するＳＣゲーム数カウンタに「１」をセットし、「ＳＣレベル２」である場合ＳＣゲーム数カウンタに「２」をセット、「ＳＣレベル３」である場合ＳＣゲーム数カウンタに「４」をセットする。ＳＣゲーム数カウンタは、ＳＣ中の１ゲーム消化する度に「１」減算される。なお、ＳＣ中及び当該ＳＣから遷移するＡＴ中フラグ間ではＮＡＴゲーム数カウンタの値の「１」減算は行われない。

【１７６０】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１６を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「強稀役」「中チェ」である場合、図１６７のＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【１７６１】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ非当籤の遊技で、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤で現遊技中のＳＣの発生に当籤した後に１個もＶストックを獲得していない場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１７を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図１６８（ａ）～（ｃ）のＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルのうちのＳＣレベルカウンタが管理する現時点のＳＣレベルに対応するＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」の場合にＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６８（ａ）～（ｃ）の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、ＳＣレベルのレベル値を問わず１００％の確率で抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」となる（Ｖストック「１個」を獲得する）。また、図１６８（ａ）～（ｃ）の一例では、抽籤フラググループが「ベル」の場合、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」となる（Ｖストック「１個」を獲得する）確率は、ＳＣレベルのレベル値が大きい程、高くなっている。

【１７６２】

メインＣＰＵ１０１は、当該ゲームがＢＢ非当籤のゲームである場合、ＳＣ発生・Ｖス

トック獲得数抽籤で現遊技中のSCの発生に当籤した後にVストックを1個以上獲得している場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ17を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図169のSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Vストック1個獲得」の場合にVストックの獲得個数「1個」をVストックカウンタに加算する。なお、図169の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、100%の確率で抽籤結果が「Vストック1個獲得」となる（Vストック「1個」を獲得する）。

10

【1763】

メインCPU101は、当該ゲームがBBに当籤したゲームである場合、SC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤及びSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤を行わず、Vストックを1個獲得してVストックカウンタの値を「+1」加算し、BB前兆のゲーム数を管理するBB前兆ゲーム数カウンタに「1」をセットする。これにより、次遊技からBB確定画面になる。なお、AT中フラグ間→AT中BB→SCとなった場合、メインCPU101は、SCレベルカウンタが管理する現時点のSCレベルが「SCレベル1」の場合には「2」を、「SCレベル2」の場合には「3」を、「SCレベル3」の場合には「4」をSCゲーム数カウンタにセットし、SCを初めからやり直す。

20

【1764】

メインCPU101は、SCゲーム数カウンタが「1」から「0」になるゲーム（SCからNATに移行するSCの最終ゲーム）で、滞在状態カウンタを「高確」にセットするとともに、図170のSC後高確保障ゲーム数抽籤テーブルを参照してSC後高確保障ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果の高確保障ゲーム数を高確保障カウンタにセットする。なお、書き換え前の高確保障カウンタの値が抽籤結果の高確保障ゲーム数より大きい場合であっても、高確保障カウンタの値の書き換えが行われる。

【1765】

メインCPU101は、SCにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1766】

メインCPU101は、SCにおいて、SCゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、SCゲーム数カウンタのカウント値が「1」→「0」となった場合）、SCからNATに移行し、NATゲーム数カウンタのカウント値が「0」の場合「1」に書き換える。

30

【1767】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

【1768】

〔12-8-2-7. 特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理〕

40

続いて、図186を参照して、主制御回路100のメインCPU101が特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図186の内容は、特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態の他、AT中フラグ間（図115参照）やAT中BB（図115参照）でも行われる場合がある。AT中フラグ間はSATでBB当選により移行する場合に発生し、AT中BBは、例えば、AT中フラグ間でBB入賞する場合に発生し、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合に発生し、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合などに発生する。なお、後述のSAT継続抽籤及びSAT差枚

50

上乗せ抽籤はスタートレバー 7 操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図 1 2 0 の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1 7 6 9】

S A T の開始時（1 セット目の開始時）及び S A T の継続時（2 セット目以降の開始時）、初期差枚として S A T 差枚カウンタに「5 0」をセットする。

【1 7 7 0】

また、S A T の開始時（1 セット目の開始時）には、

（1）V ストックカウンタが管理している V ストックの個数を 1 個につき差枚数「5 0」に変換して S A T 差枚カウンタの値に加算し、さらに、C Z 種別カウンタが管理する C Z 種別が「C Z R」である場合には当該「C Z R」を V ストック 1 個に換算して S A T 差枚カウンタの値に「5 0」を加算し、

10

（2）レゾナンスポイントカウンタが管理するレゾナンスポイント数を 1 ポイントにつき差枚数「1」に変換して S A T 差枚カウンタの値に加算し、

（3）V ランクカウンタが管理している V ランクのランク値から 1 減算した値に 5 0 乗算した乗算結果（＝（ランク値－1）× 5 0）を S A T 差枚カウンタの値に加算し、

（4）エクストラ B B ゲーム数カウンタが管理するエクストラ B B のゲームの残り回数を 1 ゲームにつき差枚数「2」に変換して S A T 差枚カウンタの値に加算し、

（5）N A T ゲーム数カウンタが管理する N A T のゲームの残り回数を 1 ゲームにつき差枚数「2」に変換して S A T 差枚カウンタの値に加算する。

【1 7 7 1】

20

S A T 差枚カウンタの更新は、S A T、S A T 準備状態、A T 中フラグ間や A T 中 B B で行われ、内部当籤役が、

（1）リプレイの場合、S A T 差枚カウンタに対して加減算を行わず、

（2）「F__ベル 1 2 3」～「F__ベル 3 2 1」「F__スラベル 1 2 3」～「F__スラベル 3 2 1」「F__J A C 役 1」の場合、指示番号 1～6（図 1 9 0 参照）の場合は「ベル配当－3」（ベル配当は指示番号 1～6 の指示に従った場合の払出枚数）を S A T 差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数を S A T 差枚カウンタに対して減算し、

（3）「F__弱スイカ」「F__強スイカ A」「F__強スイカ B」「F__強チェリー」「F__強ベル A」「F__強ベル B」「F__S P 役」の場合、A T 中 B B 中は差枚数を S A T 差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は S A T 差枚カウンタに対して加減算を行わず、

30

（4）上記以外の場合、差枚数を S A T 差枚カウンタから減算する。

【1 7 7 2】

S A T のセット開始時、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 7 1 の S A T 継続抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて S A T 継続抽籤を行う。

【1 7 7 3】

メイン C P U 1 0 1 は、毎遊技、当該遊技で差枚数を減算した後の S A T 差枚カウンタのカウント値が「1」以上であるかを確認して S A T 差枚カウンタが「1」以上である場合、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 4 の抽籤フラググループ 1 8 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図 1 7 2 の S A T 差枚上乗せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて S A T 差枚上乗せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数を S A T 差枚カウンタに加算する。

40

【1 7 7 4】

メイン C P U 1 0 1 は、S A T 又は A T 中 B B フラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、S A T 差枚カウンタの値を「+ 5 0」加算する。

【1 7 7 5】

メイン C P U 1 0 1 は、S A T 差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、S A T の場合には S A T 継続抽籤の抽籤結果が「継続」であれば S A T の次セットに

50

移行し、抽籤結果が「非継続」であればSAT終了準備状態に移行する。

【1776】

SAT終了準備状態は、1ゲームで終了し、この1ゲームで(1)BB当籤である場合、又は、(2)3off時の抽籤フラグ(図121を用いて内部当籤役を変換した抽籤フラグ)が「はずれ」「リップ」「ベル」以外の場合、SAT継続抽籤の抽籤結果を「非継続」から「継続」に書き換え、SATの次セットを行う。一方、上記以外の場合(BB非当籤且つ3off時の抽籤フラグが「はずれ」「リップ」「ベル」の場合)、通常(非有利区間)へ移行する。

【1777】

メインCPU101は、SAT差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、AT中BBフラグ間の場合にはリミット(LI)に移行する。

10

【1778】

メインCPU101は、SAT差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、AT中BBの場合には通常(非有利区間)に移行する。

【1779】

【12-8-2-8. リミット(LI)において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図187を参照して、主制御回路100のメインCPU101がリミット(LI)において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、後述のナビ発生モード抽籤及びベル発生抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

20

【1780】

メインCPU101は、LI突入時にナビ発生モード「低」をナビ発生モードカウンタに設定する。

【1781】

メインCPU101は、毎遊技、図173(a)、(b)のナビ発生モード抽籤テーブルのうちのナビ発生モードカウンタが管理する現時点のナビ発生モードに対応するナビ発生モード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてナビ発生モード抽籤を行い、抽籤結果(「高」「低」)をナビ発生モードカウンタにセットする。

【1782】

ナビ発生モード抽籤に続いて、メインCPU101は、「F__ベル123」～「F__321」に当籤の場合、図174のナビ発生抽籤テーブルを参照してナビ発生モードカウンタで管理している現時点のナビ発生モードに基づいてナビ発生抽籤を行う。抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されない。

30

【1783】

メインCPU101は、LI中に、BB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」)に入賞したとき、又は、有利区間遊技数を消化したとき(有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「3000」に達したとき)、通常(非有利区間中)に移行する。なお、メインCPU101は、MYカウンタが「2400」に達したときも、通常(非有利区間中)に移行する。

40

【1784】

【12-8-2-9. BBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図188を参照して、主制御回路100のメインCPU101がBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、BBは図115の通常BB(非有利区間)、通常BB(有利区間)、AT中BBが該当する。なお、BBにおいて行う各種抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1785】

メインCPU101は、

(1)BB前兆カウンタの値が「8」以下である、又は、

50

(2) Vストックカウンタが管理するVストックの個数が「2」以上である、又は、

(3) Vストックカウンタが管理するVストックの個数が「1」且つ次回CZR発動抽籤に当籤している場合、

BB前兆カウンタの値をクリアする(「0」にする)。

【1786】

BB中及びエクストラBB中の夫々で1ゲームを消化する毎にエクストラBBゲーム数カウンタの値を「1」減算する。

【1787】

BB終了時にエクストラBBゲーム数カウンタの値が「1」以上である場合にエクストラBBへ移行する。BB終了時、エクストラBBゲーム数カウンタの値が「1」以上である場合、エクストラBBゲーム数カウンタの値を5の場合に切り上げて書き換える。例えば、「8」の場合には5の場合の「10」に切り上げる。

【1788】

メインCPU101は、特殊AT(SAT)中及びリミット(LI)中以外のBB当籤遊技で、当籤したBBが同色BB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」)である場合には図175(a)のエクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、当籤したBBが異色BB(名称「F__赤異色」「F__白異色」)である場合には図175(b)のエクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、CZモードカウンタが管理している現時点のCZモードに基づいて、エクストラBB初期ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をエクストラBB初期ゲーム数カウンタに加算する。但し、加算後のエクストラBB初期ゲーム数カウンタの値は、エクストラBB初期ゲーム数カウンタの値が「1」以上の「N」のときにBB初期ゲーム数抽籤が行われた場合には「N+抽籤結果の初期ゲーム数」となる。なお、図175(a)、(b)の一例では、CZモードの「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の順に、エクストラBBの初期ゲーム数が多くなる傾向があり、異色BBよりも同色BBの方がエクストラBBの初期ゲーム数が多くなる傾向がある。

【1789】

メインCPU101は、特殊AT(SAT)中以外のBB当籤遊技で、図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてBB間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をBB間ゲーム数カウンタにセットする。

【1790】

メインCPU101は、特殊AT(SAT)中以外のBB中の毎遊技(但し、通常BB(非有利区間)中に通常BB(非有利区間)から通常BB(有利区間)に移行した場合の当該通常BB(有利区間)を除く)、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ19を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「BARリブ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図175(a)、(b)のエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で1減算された後のエクストラBBゲーム数カウンタの値に対応するエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラBBゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラBBゲーム数カウンタの値に加算する。

【1791】

メインCPU101は、特殊AT(SAT)中以外のBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ20を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「JAC役3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図177のBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

10

20

30

40

50

【1792】

メインCPU101は、毎遊技、当該遊技で差枚数の加減算がされた後のSAT差枚カウンタが「1」以上であるかを確認してSAT差枚カウンタが「1」以上である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ18を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図172のSAT差枚上乘せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSAT差枚上乘せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数をSAT差枚カウンタに加算する。

【1793】

メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定していない状態でのBBでは、BBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算するとともに、CZ報酬抽籤を行う。CZ報酬抽籤では、メインCPU101は、図146（b）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【1794】

また、メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定した以降の状態でのBBでは、BBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1795】

【12-8-2-10. エクストラBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図189を参照して、主制御回路100のメインCPU101がエクストラBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、エクストラBBには図115の通常エクストラBB、AT中エクストラBBが該当する。なお、後述のエクストラBBゲーム加算数抽籤、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1796】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のエクストラBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ19を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「BARリブ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図175（a）、（b）のエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で1減算された後のエクストラBBゲーム数カウンタの値に対応するエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラBBゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラBBゲーム数カウンタの値に加算する。

【1797】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のエクストラBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ20を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「JAC役3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図177のBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【1798】

メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定していない状態でのエクストラBBでは、エクストラBBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、V

10

20

30

40

50

ストックカウンタの値を「+1」加算するとともに、C Z 報酬抽籤を行う。C Z 報酬抽籤では、メインCPU101は、図146(b)のC Z 報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてC Z 報酬抽籤を行い、抽籤結果のS Z 種別をS Z 種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【1799】

また、メインCPU101は、一般AT(NAT)になることが確定した以降の状態でのエクストラBBでは、エクストラBBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1800】

〔12-9. 各遊技状態の押し順ナビ態様〕

次に、図190および図191を参照して、各遊技状態で押し順役に当籤した場合の報知態様(ナビ態様)について説明する。

【1801】

主制御回路100(メインCPU101)は、押し順役に当籤したときに、以下の「ナビ種別「0」～「12」の中から遊技者に報知する一のナビ種別を決定する。図190に示すように、ナビ種別「0」は、遊技者の押し順に関する報知を行わない報知態様である。ナビ種別「1」は、押し順(1→2→3)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを中リール3C、第3停止リールを右リール3Rとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「2」は、押し順(1→3→2)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを右リール3R、第3停止リールを中リール3Cとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「3」は、押し順(2→1→3)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを中リール3C、第2停止リールを左リール3L、第3停止リールを右リール3Rとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「4」は、押し順(2→3→1)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを中リール3C、第2停止リールを右リール3R、第3停止リールを左リール3Lとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「5」は、押し順(3→1→2)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを右リール3R、第2停止リールを左リール3L、第3停止リールを中リール3Cとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「6」は、押し順(3→2→1)を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを右リール3R、第2停止リールを中リール3C、第3停止リールを左リール3Lとする押し順を指示する報知態様である。

【1802】

また、ナビ種別「7」は、押し順(1→2→3)を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを中リール3C、第3停止リールを右リール3Rとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「8」は、押し順(1→3→2)を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを右リール3R、第3停止リールを中リール3Cとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「9」は、押し順(2→1→3)を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを中リール3C、第2停止リールを左リール3L、第3停止リールを右リール3Rとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「10」は、押し順(2→3→1)を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを中リール3C、第2停止リールを右リール3R、第3停止リールを左リール3Lとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態

10

20

30

40

50

様である。ナビ種別「11」は、押し順（3→1→2）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを右リール3R、第2停止リールを左リール3L、第3停止リールを中リール3Cとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「12」は、押し順（3→2→1）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを右リール3R、第2停止リールを中リール3C、第3停止リールを左リール3Lとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。

【1803】

なお、主制御回路100（メインCPU101）で決定されたナビ種別は、例えば、2桁の7セグLEDランプに表示することで遊技者に報知可能である。また、当該ナビ種別に関する情報をコマンド形式で副制御回路200（サブCPU201）に送信し、副制御回路200（サブCPU201）が液晶表示器などの表示画面に当該正解の押し順を特定可能な情報を併せて表示させるようにしてもよい。

【1804】

なお、押し順役は、「6択弱Cリプ」に属する「F_弱Cリプ123」、「F_弱Cリプ132」、「F_弱Cリプ213」、「F_弱Cリプ231」、「F_弱Cリプ312」、「F_弱Cリプ321」と、「6択強Cリプ」に属する「F_強Cリプ123」、「F_強Cリプ132」、「F_強Cリプ213」、「F_強Cリプ231」、「F_強Cリプ312」、「F_強Cリプ321」と、「6択ベル」に属する「F_ベル123」、「F_ベル132」、「F_ベル213」、「F_ベル231」、「F_ベル312」、「F_ベル321」と、「6択スラベル」に属する「F_スラベル123」、「F_スラベル132」、「F_スラベル213」、「F_スラベル231」、「F_スラベル312」、「F_スラベル321」とがある。

【1805】

「6択弱Cリプ」は、RT3状態およびSB状態（SB（RT3））で役抽籤の対象となっている（図75、図76）。上記したように、「6択弱Cリプ」の各役は、いずれも6択の押し順のうちの1つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン8L、8C、8Rが操作された場合は、RT状態がRT3で維持される「RT3移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、RT状態がRT1に移行（転落）する「RT1移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1806】

図191に示すように、遊技状態がエクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）であるときには、「6択弱Cリプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）は、通常BB（有利区間）またはAT中BBから移行する遊技状態で、開始時のRT状態はRT3である。したがって、エクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）中に、「6択弱Cリプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、RT状態がRT3に維持され、RT1に転落（移行）することはない。

【1807】

なお、図191に示すその他の遊技状態では、「6択弱Cリプ」のいずれかに当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解してRT状態がRT3に維持されるか、押し順が不正解となってRT状態がRT1に移行（転落）するかは、運次第となる。

【1808】

「6択強Cリプ」は、RT3状態およびSB状態（SB（RT3））で役抽籤の対象となっている（図75、図76）。上記したように、「6択強Cリプ」の各役は、いずれも6択の押し順のうちの1つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押

10

20

30

40

50

し順でストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が操作された場合は、R T 状態が R T 6 に移行する「R T 6 移行リップ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、R T 状態が R T 1 に移行（転落）する「R T 1 移行リップ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1809】

図 191 に示すように、遊技状態がエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）であるときには、「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）は、通常 B B（有利区間）または A T 中 B B から移行する遊技状態で、開始時の R T 状態は R T 3 である。したがって、エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）中に、「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、R T 状態が R T 3 ~ R T 6 に移行し、R T 1 に転落（移行）することはない。

10

【1810】

なお、R T 3 は、当籤すると直撃 A T または V ストックが 1 個付与される「F_7 揃いリップ」が役抽籤の対象となっているため、一般遊技状態（R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6）の中では有利な遊技状態といえる。また、R T 6 は、当籤すると直撃 A T または V ストックが 1 個付与される「F_7 揃いリップ」の当選確率が、R T 3 よりも大幅に上がるため、さらに有利な遊技状態である。したがって、通常エクストラ B B は、R T 3 で直撃 A T が付与される「F_7 揃いリップ」に当籤するか、あるいは、A T が付与されるボーナスの当籤を待ちつつ、「6 択強 C リプ」の当籤で R T 状態を R T 6 の上げ、さらに直撃 A T が付与される確率を上げるのを目指す遊技性となっている。

20

【1811】

なお、図 191 に示すその他の遊技状態では、「6 択強 C リプ」に当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解して R T 状態が R T 6 に移行するか、押し順が不正解となって R T 状態が R T 1 に移行（転落）するかは、運次第となる。

【1812】

「6 択ベル」は、R T 0、R T 1 ~ R T 7 で役抽籤の対象となっている（図 75 ~ 図 77）。上記したように、「6 択ベル」の各役は、いずれも 6 択の押し順のうちの 1 つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が操作された場合は、15 枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、1 枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示される。不正解の押し順の場合は、R T 1 移行ベルである「C_R T 1 山ベル_01」~「C_R T 1 山ベル_16」、「C_R T 1 V ベル_01」~「C_R T 1 V ベル_06」のいずれかが停止表示される場合があり、この場合は、遊技状態が R T 1 に維持または移行（転落）する。

30

【1813】

図 191 に示すように、「6 択ベル」は、遊技状態が継続 C Z（A C Z）、初当たり C Z（C Z R）、継続 C Z（C Z R）、上乘せ特化ゾーン（S Z）、一般 A T（N A T）、ストックチャンス（S C）、特殊 A T（S A T）、リミット（L I）、エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）、B B のいずれかの場合には、基本的に当選時の毎遊技で正解の押し順が報知される。したがって、これらの遊技状態で、「6 択ベル」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、15 枚のメダルを獲得できる。これにより、所持メダルが増加する出玉区間が形成される。

40

【1814】

なお、遊技状態が継続 C Z（A C Z）、初当たり C Z（C Z R）、継続 C Z（C Z R）、上乘せ特化ゾーン（S Z）、一般 A T（N A T）、ストックチャンス（S C）、特殊 A T（S A T）、リミット（L I）、エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）、B B のいずれかのときに、「6 択ベル」のいずれかに当籤した遊技であっても、正解の押し順が報知されない例外がある。以下に正解の押し順が報知されない例外の

50

ケースを説明する。

【1815】

図191に示すように、継続CZ（ACZ）、初当たりCZ（CZR）、SZ種別1～SZ種別4の上乗せ特化ゾーン（SZ）、ストックチャンス（SC）のいずれかの遊技状態で、RT状態RT6の場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、「6択ベル」は押し順が不正解になると、RT移行ベルの図柄組合せが停止表示してRT1に移行する場合があることから、有利なRT6の長期に継続しにくくするためである。

【1816】

また、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）であって、SZモードが「1」場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）の終了条件が、「6択ベル」の当選時に不正解の押し順（1枚のメダルの払い出し）であることであるため、正解の押し順を報知して、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）が長期に継続するのを防止するためである。

【1817】

また、リミット（LI）で「6択ベル」のいずれかに当籤した場合は、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合は、正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、リミット（LI）はメダルが微増する区間として設定されているためである。

【1818】

また、BB（通常BB（有利区間）、AT中BB）では、「6択ベル」のいずれかに当籤したときの遊技状態がBB一般状態（RT4）またはRB状態（RT4）の場合は、正解の押し順が報知されるが、BBRBフラグ間状態（RT7）の場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。

【1819】

また、一般AT（NAT）では、RT状態がRT6のときに「6択ベル」に当籤しても、正解の押し順は報知されない（ナビ種別「0」）。これは、有利なRT6の長期に継続しにくくするためである。また、一般AT（NAT）でボーナスに当籤したことにより移行したAT中フラグ間では、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合には正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。

【1820】

「6択スラベル」は、RT0、RT1～RT7で役抽籤の対象となっている（図75～図77）。上記したように、「6択スラベル」の各役は、いずれも6択の押し順のうちの1つの押し順（特定の押し順）の場合は、上記したように「チャンス目」に属する図柄組合せが停止表示され、特定の押し順以外の場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せ（「15枚ベル」）が停止表示される。ここで、「チャンス目」の図柄組合せが停止表示された場合は、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない1枚のメダルの払い出しが得られるものの、各種抽籤（例えば、小役CZ抽籤、CZ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、AT関連抽籤という意味では「15枚ベル」よりも有利となる。

【1821】

図191に示すように、遊技状態がエクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）または特殊AT（SAT）であるときには、「6択スラベル」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される一の押し順が報知される。例えば、これらの遊技状態で「F_スラベル123」に当籤した場合は、押し順（2→1→3：ナビ種別「3」）が報知される。また、「F_スラベル132」に当籤した場合は、押し順（2→3→1：ナビ種別「4」）が報知される。また、「F_スラベル213」に当籤した場合は、押し順（3→1→2：ナビ種別「5」）が報知される。ま

10

20

30

40

50

た、「F_スラベル 2 3 1」に当籤した場合は、押し順（3→2→1：ナビ種別「6」）が報知される。また、「F_スラベル 3 1 2」に当籤した場合は、押し順（1→2→3：ナビ種別「1」）が報知される。また、「F_スラベル 3 2 1」に当籤した場合は、押し順（1→3→2：ナビ種別「2」）が報知される。

【1 8 2 2】

つまり、遊技状態がエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）または特殊 A T（S A T）であるときに「6 択スラベル」のいずれかに当籤した遊技では、各種抽籤で有利となる「チャンス目」の図柄組み合わせが停止表示される押し順が特定できないようにしつつ、「6 択ベル」の当選時に正解の押し順が報知される場合と同様の報知が行われる。なお、この場合に報知されるナビ種別は、「1 5 枚ベル」の図柄組み合わせが停止表示される押し順に対応するものであれば、適宜変更可能である。

10

【1 8 2 3】

一方、図 1 9 1 に示すように、遊技状態が通常（有利区間）であるときには、「6 択スラベル」のいずれかに当籤した場合は、所持しているレゾナンスポイントが所定値（例えば 2 0 0 ポイント）以上である場合は、「チャンス目」の図柄組み合わせが停止表示される押し順、あるいは、「1 5 枚ベル」の図柄組み合わせが停止表示される押し順のいずれかを選択することを指示する報知が行われる。したがって、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値以上である場合、遊技者は、「6 択スラベル」の当籤時に、「チャンス目」に係る図柄組み合わせが停止表示される押し順を選択して小役 C Z 抽籤、C Z 成功抽籤などの A T 関連抽籤で有利となるか、あるいは、「1 5 枚ベル」に係る図柄組み合わせが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルの払い出しを得るのかを選ぶことができる。

20

【1 8 2 4】

なお、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値よりも小さい場合や、通常（非有利区間）、チャンスゾーン（N C Z、A C Z、C Z R）、上乘せ特化ゾーン（S Z）、一般 A T（N A T）、S A T 終了準備、リミット（L I）、ボーナス（通常 B B（非有利区間）、通常 B B（有利区間）、A T 中 B B）では、「6 択スラベル」のいずれかに当籤しても、押し順等は報知されない（ナビ種別「0」）。

【1 8 2 5】

【1 2 - 9 - 1. 6 択スラベルに当籤したときの選択指示演出】

次に、「6 択スラベル」のいずれかに当籤したときに、液晶表示器の表示画面に表示される選択指示演出について、図 1 9 2 を参照して説明する。なお、図 1 9 2 では、「6 択スラベル」の一つである「F_スラベル 2 3 1」に当籤した遊技を例として説明する。

30

【1 8 2 6】

「F_スラベル 2 3 1」は、当選したときの押し順が押し順（2→3→1）の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組み合わせが停止表示され、その他の押し順の場合は、「1 5 枚ベル」のいずれかの図柄組み合わせが停止表示される。

【1 8 2 7】

そこで、例えば、通常（有利区間）で所持するレゾナンスポイントが所定値以上のときに、スタートスイッチ 7 S が操作されて「F_スラベル 2 3 1」に当籤した場合、図 1 9 2 に示すように、第 1 停止操作前の時点では、液晶画面の左リール 3 L の上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示され、中リール 3 C の上方に位置する領域に五角形の枠の中に「N E X T」の文字が表示され、右リール 3 R の上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示される。また、左リール 3 L の上方に位置する領域の六角形の枠の色が例えば「黄色」で、右リール 3 R の上方に位置する領域の六角形の枠の色が左リール 3 L に対応する色とは異なる色（例えば「紫色」）で表示される。

40

【1 8 2 8】

この表示によれば、遊技者は第 1 停止リールが中リール 3 C とすると、「チャンス目」に係る図柄組み合わせが停止表示可能な押し順であること、第 1 停止リールが左リール 3 L または右リール 3 R とすると、「1 5 枚ベル」に係る図柄組み合わせが停止表示可能な押し順で

50

あることを理解できる。すなわち、「チャンス目」に係る図柄組合せを停止表示させるか、あるいは、「15枚ベル」に係る図柄組合せを停止表示させるかを遊技者が選択可能になる。また、右リール3Rの上方に位置する領域の六角形の枠の色が、通常では使用されにくい「紫色」で表示されることから、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示されるための第2停止リールも予測可能である。なお、左リール3Lの上方に位置する領域の六角形の枠に使用される「黄色」は、ベルと同じ色であり比較的目立たない色が用いられている。

【1829】

当該画面表示をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第1停止シールが中リール3Cになる中ストップボタン8Cを押下したとする。この場合、中リール3Cでは、中ストップボタン8Cの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。また、液晶画面では、選択した中リール3Cの上方領域の「NEXT」表示が消え、左リール3Lの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「ベル」の文字が表示され、右リール3Rの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「CHANCE」の文字が表示される。

【1830】

この表示によれば、遊技者は、第2停止リールが左リール3Lとなる押し順を選択すると、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、第2停止リールが右リール3Rとなる押し順を選択すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることが分かる。

【1831】

当該画面表示（図192（b））をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第2停止シールが右リール3Rになる右ストップボタン8Rを押下すると、右リール3Rでは、右ストップボタン8Rの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するように右リール3Rの停止制御が行われる。第3停止リールは残り1つのリールである左リール3Lを停止させればよいので、第3停止で左ストップボタン8Lを押下すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1832】

なお、第1停止リールで「チャンス目」の図柄組合せが停止表示可能な中ストップボタン8Cが押下された場合であっても、第2停止リールが右リール3Rでなければ、「15枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。そこで、当該画面表示（図192（b））をもとに、遊技者が「ベル」を選択すべく第2停止シールが左リール3Lになる左ストップボタン8Lを押下すると、左リール3Lでは、左ストップボタン8Lの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「15枚ベル」の構成図柄が入賞ラインに停止するように左リール3Lの停止制御が行われる。第3停止リールは残り1つのリールである右リール3Rを停止させればよいので、第3停止で右ストップボタン8Rを押下すると、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1833】

このように、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上の場合に、「F_スラベル231」に当籤した遊技では、7セグメントLEDにおいて、ナビ種別「10」を示す「10」が表示されるとともに、液晶画面では、リール3L, 3C, 3Rの第1停止前と第1停止後のタイミングで「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「15枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面（図192）が表示される。

【1834】

なお、その他の「6択スラベル」についても同様に、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上であるときに当籤した場合は、「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「15枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面が液晶画面に表示される。

【1835】

【12-10．総獲得枚数に関連する表示処理】

10

20

30

40

50

続いて、サブCPU201により行われる総獲得枚数に関連する表示処理について説明する。

【1836】

総獲得枚数の表示処理は、総獲得枚数を管理する総獲得枚数カウンタを用いて行われる。当該総獲得枚数カウンタのカウントを開始する条件（カウント開始条件）は、図193の図示に記す通り、「BB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始」である。サブCPU201は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。また、当該総獲得枚数カウンタのカウントを終了する条件（カウント終了条件）は、図193の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、出玉継続区間は出玉区間（BB又は一般AT（NAT））の終了後の規定遊技数のゲーム区間であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間で新たにBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブCPU201は、上記のカウント終了条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して、総獲得枚数カウンタを初期化する（「0」にする）。なお、BB終了後の規定遊技数は「100ゲーム」であり、一般AT（NAT）終了後の規定遊技数は「100ゲーム」である。出玉区間中にBB又は一般AT（NAT）に移行することが決まった際は新たな出玉区間（BB又は一般AT（NAT））終了後に出玉継続区間（規定遊技数のゲーム区間）がセットされる。ただし、出玉継続区間は、規定遊技回数到達時に本前兆、フェイク前兆問わず前兆中だった場合当該前兆区間終了をもって出玉継続区間は終了するものとする。なお、BB終了後の規定遊技数及び一般AT（NAT）終了後の規定遊技数は「100ゲーム」以外であってもよく、BB終了後の規定遊技数と一般AT（NAT）終了後の規定遊技数とが異なってもよい。

10

20

【1837】

総獲得枚数カウンタの更新タイミングは、図194の図示に記す通り、減算の場合はスタートレバー7操作時であり、加算の場合は3off時である。ただし、再遊技図柄が揃った遊技では3off時に加算による総獲得枚数カウンタの更新は行われず、再遊技図柄が揃った遊技の次遊技ではスタートレバー7操作時に減算による総獲得枚数カウンタの更新は行われない。

【1838】

総獲得枚数カウンタのカウント上限及びカウント下限は、図195の図示に記す通り、「32767」及び「-32768」である。

30

【1839】

表示装置（第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示装置210）に表示する総獲得枚数の表現上限及び表現下限は、図196の図示に記す通り、「2400（2400到達後は「Congratulations」を表示）」及び「0」である。総獲得枚数カウンタでカウントされた総獲得枚数が負であっても、総獲得枚数情報として負の値が表示されずに「0」が表示される。総獲得枚数の表示から「Congratulations」の表示への切り換えを総獲得枚数カウンタのカウント値の「2400」到達としたのは、1回の有利区間においてMYカウンタのカウント値が「2400」到達により（1回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として2400枚増加到達により）当該1回の有利区間が終了することを考慮したものである。なお、Congratulations表示カウンタが設けられており、総獲得枚数カウンタの値が「2400」到達により、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされる。また、Congratulations表示カウンタにセットされた「Congratulations表示情報」は、当該「Congratulations表示情報」セット中に出玉継続区間終了（出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間で新たにBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合）により、又は、当該「Congratulations表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はB

40

50

B。エピソードBB（エンディングBB除く）移行により、クリアされる（消去される）。

【1840】

総獲得枚数カウンタのカウントの値の「0」への補正（以下、適宜、「0補正」と記載する。）は、図197の図示に示す表において「○」の場合に、3offの更新タイミングで更新された総獲得枚数カウンタの値が「0」未満であるときに、行われる。状態が移行しない遊技では、当該遊技の状態に対応する「毎遊技」で「○」になっていれば総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。また、状態が移行する遊技（今回の遊技の状態と次の遊技の状態が異なる場合の今回の遊技）では、当該遊技（今回の遊技）の状態に対応する「毎遊技」及び次の遊技の状態に対応する「突入時」の少なくとも一方で「○」であれば総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。なお、図197中の「通常」は、メイン制御回路100側の図115、図116の「通常（非有利区間）+CZ前兆」、「通常（有利区間）+CZ前兆」に対応する。また、図197中の「CZ」は、メイン制御回路100側の図115の「初当たりCZ+AT準備」、「継続CZ」に対応する。また、図197中の「SZ」は、メイン制御回路100側の図115の「SZ」に対応する。また、図197中の「NAT」は、メイン制御回路100側の図115の「NAT+SC前兆」に対応する。また、図197中の「SC」は、図115の「SC」に対応する。また、図197中の「SAT」は、メイン制御回路100側の図115の「SAT+SAT準備状態」に対応する。また、図197中の「BBフラグ間」は、メイン制御回路100側の図115の「通常フラグ間（非有利区間）」、「通常フラグ間（有利区間）」、「AT中フラグ間」、図116の「LI」に対応する。また、図197中の「BB（非有利区間）」は、メイン制御回路100側の図115の通常BB（非有利区間）」に対応する。また、図197中の「BB（有利区間）」は、メイン制御回路100側の図115の「通常BB（有利区間）」、「AT中BB」が対応する。また、図197中の「EXBB」は、メイン制御回路100側の図115の「通常エクストラBB」、「AT中エクストラBB」に対応する。

10

20

【1841】

なお、第4の遊技機であるパチスロ機1では、BB（メイン制御回路側の図115の通常BB（非有利区間）、通常BB（有利区間）、AT中BB）中では、「0補正」されずに、正確な増加枚数が表示されるようになっている。

30

【1842】

サブCPU201は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。当該総獲得枚数カウンタのカウントでは、サブCPU201は、スタートレバー7操作時、前回の遊技で再遊技図柄が揃って今回の遊技が再遊技である場合を除いて、総獲得枚数カウンタを投入枚数（第4の遊技機のパチスロ機1では「3」）減算する。3off時、サブCPU201は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合を除いて、総獲得枚数カウンタを払出枚数加算する。そして、サブCPU201は、払出枚数加算後の総獲得枚数カウンタの値が「0」未満である場合に、図197の0補正を行う条件を満たすときには、総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。

【1843】

40

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数に関する情報として投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL○○○枚」）をメイン表示装置210に表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数に関する情報として払出枚数加算及び必要に応じての0補正後の総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）をメイン表示装置210に表示する。ただし、投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値又は払出枚数加算及び必要に応じての0補正後の総獲得枚数カウンタの値が0以上の場合には総獲得枚数情報として「総獲得枚数カウンタの値」を表示し、「0」未満の場合には総獲得枚数情報として「0」を表示する。また、サブCPU201は総獲得枚数カウンタの値が「0」から更新されていって「2400」を超えたかを判定して超

50

えたと判定した場合には、C o n g r a t u l a t i o n s 表示カウンタに「C o n g r a t u l a t i o n s 表示情報」をセットして総獲得枚数に関する情報として総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L △△△枚」）に代えて総獲得枚数自体を直接示さない総獲得枚数代替情報「C o n g r a t u l a t i o n s」をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

「C o n g r a t u l a t i o n s」の表示はその後のゲームで総獲得枚数に増減が発生しても維持可能とされている。なお、サブCPU 2 0 1 は、後述するように、総獲得枚数代替情報「C o n g r a t u l a t i o n s」を表示するのに合わせて総獲得枚数が 2 4 0 0 枚突破したことを示唆・報知する 2 4 0 0 枚突破情報「太陽」アイコンをメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

【1844】

図 1 9 8 (a) は、ビッグボーナス開始時の 1 ゲーム目から 3 ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、1 ゲーム目が小役「ベル（9 枚）」、2 ゲーム目が「リプ」、3 ゲーム目が「ベル（9 枚）」である場合である。なお、図 1 9 7 に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「0 補正」が行われない。

【1845】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「-3」になり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「6」となり、総獲得枚数として「6」を表示する。

【1846】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「3」になり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、総獲得枚数カウンタを更新せず「3」のままであり、総獲得枚数として「3」を表示する。

【1847】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「3」のままであり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「12」となり、総獲得枚数として「12」を表示する。

【1848】

図 1 9 8 (b) は、ビッグボーナス開始時の 1 ゲーム目から 3 ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、1 ゲーム目が小役「リプ」、2 ゲーム目が「ベル（9 枚）」、3 ゲーム目が「ベル（9 枚）」である場合である。なお、図 1 9 7 に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「0 補正」が行われない。

【1849】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「-3」になり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、総獲得枚数カウンタを更新せず「-3」のままであり、総獲得枚数として「0」を表示する。

【1850】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「-3」のままであり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「6」となり、総獲得枚数として「6」を表示する。

【1851】

サブCPU 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「3」になり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3 o f f 時、サブCPU 2 0 1 は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「12」となり、総獲得枚

10

20

30

40

50

数として「12」を表示する。

【1852】

総獲得枚数が2400枚突破したことを示唆・報知する2400枚突破情報「太陽」アイコンのメイン表示装置210への表示を開始する条件（太陽アイコン表示開始条件）は、図199の図示に記す通り、「Congratulations表示開始」（Congratulations表示カウンタへの「Congratulations表示情報」のセット時）である。サブCPU201は、総獲得枚数カウンタの値を「0」から更新していった「2400」を超えた場合には、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセットして総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）に代えて総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示を開始するとともに、太陽アイコン表示開始条件の成立により太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Congratulations」にあわせてメイン表示装置210に対する表示を開始する。また、後述の獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタはリセットされて（「0」にされて）総獲得枚数代替情報「Congratulations」から総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL×××枚」）に切り換わることになるが、この場合も、サブCPU201は、2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL×××枚」）にあわせてメイン表示装置210に表示する。ここで、2400枚突破情報「太陽」アイコンの総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）にあわせての表示は、2400枚突破情報「太陽」アイコンが総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）と関連する情報であることが分かるような表示であることが好ましい。

10

20

【1853】

第4の遊技機であるパチスロ機1では2400枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）とを左右に並べて表示する。なお、これに限定されるものではなく、例えば、2400枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）とを上下に並べるようにしてもよい。

30

【1854】

太陽アイコン表示開始条件を「Congratulations表示開始」としたのは、1回の有利区間においてMYカウンタのカウント値が「2400」到達により（1回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として2400枚増加到達により）当該1回の有利区間が終了することを考慮したものである。

【1855】

総獲得枚数カウンタをリセットする条件（総獲得枚数リセット条件）は、図200の図示に記す通り、「Congratulations表示カウンタにCongratulations表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディングBB除く）移行」である。サブCPU201は、総獲得枚数リセット条件の成立により、総獲得枚数カウンタの値をリセットするとともに（「0」にするとともに）、Congratulations表示カウンタにセットされている「Congratulations表示情報」をクリアし（削除し）、総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示から総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL×××枚」）の表示に切り替える。なお、この場合、後述する太陽アイコン表示情報クリア条件を満たさずに太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされたままであり、2400枚突破情報「太陽」アイコンは引き続き表示される。総獲得枚数リセット条件が成立する場合として、例えば、Congratulations表示カウンタにCongratulations表示情報をセット中の出玉継続区間に上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディン

40

50

グＢＢ除く）に移行する場合、出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中の一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に新たなＢＢ入賞によるＢＢに移行するなど出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）に移行する場合などがある。なお、出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中の区間で新たなＡＴに移行することが可能な仕様の場合には、当該新たなＡＴの移行により総獲得枚数リセット条件を満たすことになる。

【１８５６】

10

なお、上述したように、総獲得枚数カウンタは、「出玉継続区間終了」をカウント終了条件としており、また、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行」を総獲得枚数リセット条件としていることから、総獲得枚数カウンタは、出玉継続区間中に初期化されない場合と出玉継続区間中に初期化される場合がある。

【１８５７】

太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」をクリアする条件（太陽アイコン表示情報クリア条件）は、図２０１の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間で新たにＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブＣＰＵ２０１は、太陽アイコン表示情報クリア条件の成立により、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」をクリアする。上述したように、カウント終了条件も「出玉継続区間終了」であるので、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」がクリアされる場合、総獲得枚数カウンタのカウントは終了して総獲得枚数カウンタの値は初期化される（「０」にされる）。

20

【１８５８】

サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタのカウント値が所定の値（例えば、「５００」、「１０００」、「１５００」、「２０００」、「２４００」）に到達すると、所定数を突破したことを告知するカットイン画面を表示する。「５００」、「１０００」、「１５００」、「２０００」突破時のカットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「５００枚突破」、「１０００枚突破」、「１５００枚突破」、「２０００枚突破」を表示し、「２４００」突破時の、カットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示する。

30

【１８５９】

続いて、サブＣＰＵ２０１により行われる総獲得枚数に関連する表示処理の一例について図２０２～図２０６を参照しつつ説明する。

【１８６０】

Ｎ－１ゲーム目のゲームまでは総獲得枚数カウンタのカウントはされておらず、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ□□□枚」）、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」、２４００枚突破情報「太陽」アイコンがメイン表示装置２１０に表示されていないとする。そして、Ｎ－１ゲーム目のゲームで初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）が終了してＮゲーム目のゲームから上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が開始されるとする。

40

【１８６１】

サブＣＰＵ２０１は、Ｎゲーム目のゲームから総獲得枚数カウンタのカウントを開始し、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ□□□枚」）の表示を開始する。

【１８６２】

Ｎゲーム目のゲームで、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、上記した総獲

50

得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）をメイン表示装置210に表示する。また、サブCPU201は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）をメイン表示装置210に表示する。ただし、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示では、総獲得枚数カウンタの値が0以上の場合には「（総獲得枚数カウンタの値）枚」が表示され、0未満の場合には「0枚」が表示される。なお、他の部分についても同様である。

【1863】

N+M-1ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了してN+Mゲーム目のゲームから一般AT（NAT）のゲームが開始されるとする。

10

【1864】

N+1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の2ゲーム目のゲーム）からN+M-1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示を引き続き行う。

【1865】

N+M+L-1ゲーム目のゲームで一般AT（NAT）が終了してN+M+Lゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続CZ）のゲームが開始されるとする。

20

【1866】

N+Mゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最初のゲーム）からN+M+L-1ゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示を引き続き行う。

【1867】

N+M+L+K-1ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続CZ）が終了し、N+M+L+Kゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【1868】

30

N+M+Lゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最初のゲーム）からN+M+L+K-1ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示を引き続き行う。

【1869】

N+M+L+Kゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（SZ）が開始されるとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームはHゲーム目のゲームであるとする。

40

【1870】

N+M+L+Kゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）からH-1ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示を行わない。

【1871】

サブCPU201は、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームであるHゲーム目のゲームで、サブCPU201は、スタートレバー7操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL

50

〇〇枚」)をメイン表示装置210に表示し、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL△△枚」)をメイン表示装置210に表示する。

【1872】

H+G-1ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン(SZ)が終了してH+Gゲーム目のゲームから一般AT(NAT)のゲームが開始されたとする。

【1873】

H+1ゲーム目のゲーム(上乗せ特化ゾーン(SZ)の2ゲーム目のゲーム)からH+G-1ゲーム目のゲーム(上乗せ特化ゾーン(SZ)の最終ゲーム)までのゲーム区間において、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)の表示を引き続き行う。

【1874】

H+Gゲーム以降のAゲーム目のゲームで総獲得枚数カウンタの値が「2400」に到達したとする。H+Gゲーム目のゲーム(一般AT(NAT)の最初のゲーム)からA-1ゲーム目のゲームまでのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)の表示を引き続き行う。

【1875】

Aゲーム目のゲームで、サブCPU201は、スタートレバー7操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」)をメイン表示装置210に表示する。また、サブCPU201は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値が「2400」に到達したか否かを判定して「2400」に到達したと判定して、2400枚突破を告知するカットイン画面(例えば、斜めにした大きい文字「Congratulations」を表示した画面)を表示し、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセットして総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL△△枚」)の代わりに総獲得枚数代替情報「Congratulations」を表示し、さらに、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Congratulations」と左右に並べて表示する。なお、図中では、表記サイズの関係上「Congratulations」を「Congratulation」と表記している。

【1876】

A+B-1ゲーム目のゲームで一般AT(NAT)が終了してA+Bゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン(継続CZ)のゲームが開始されたとする。

【1877】

総獲得枚数カウンタの値が「2400」に到達したゲームの次ゲームであるA+1ゲーム目のゲームからA+B-1ゲーム目のゲーム(一般AT(NAT)の最終ゲーム)までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

【1878】

A+B+C-1ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン(継続CZ)が終了し、A+B

+ C ゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【1879】

A + B ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最初のゲーム）から A + B + C - 1 ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「C o n g r a t u l a t i o n s」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

10

【1880】

A + B + C ゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（SZ）が開始されたとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームはFゲーム目のゲームであるとする。

【1881】

A + B + C ゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）から F - 1 ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。

20

【1882】

サブCPU201は、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーンの開始であるので、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームであるFゲーム目のゲームでは、スタートレバー7操作時に、総獲得枚数カウンタの値をリセットする（「0」にする）とともに、Congratulations表示カウンタにセットされている「Congratulations表示情報」をクリアし、さらに、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）をメイン表示装置210に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）と左右に並べてメイン表示装置210に表示する。サブCPU201は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）をメイン表示装置210に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）と左右にメイン表示装置210に並べて表示する。

30

40

【1883】

F + J - 1 ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了してF + Jゲーム目のゲームから一般AT（NAT）のゲームが開始されるとする。

【1884】

F + 1 ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の2ゲーム目のゲーム）から F + J - 1 ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例

50

例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【1885】

F+J+R-1ゲーム目のゲームで一般AT(NAT)が終了してF+J+Rゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン(継続CZ)のゲームが開始されたとする。

【1886】

F+J+Rゲーム目のゲーム(一般AT(NAT)の最初のゲーム)からF+J+R-1ゲーム目のゲーム(一般AT(NAT)の最終ゲーム)までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカ 10
ウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【1887】

F+J+R+S-1ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン(継続CZ)が終了し、F+J+R+Sゲーム目のゲームで通常(非有利区間)のゲームが開始されたとする。

【1888】

F+J+Rゲーム目のゲーム(継続チャンスゾーン(継続CZ)の最初のゲーム)からF+J+R+S-1ゲーム目のゲーム(継続チャンスゾーン(継続CZ)の最終ゲーム) 20
までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【1889】

F+J+R+Sゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン(初当たりCZ)に当籤して上乗せ特化ゾーン(SZ)が開始されず、BBも開始されず、特殊AT(SAT)も開始されないとする。ここでは、出玉継続区間の終了ゲームはPゲーム目のゲームであるとする。 30

【1890】

F+J+R+Sゲーム目のゲームの最初のゲームからPゲーム目のゲーム(出玉継続区間の最終ゲーム)までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」)の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。

【1891】

サブCPU201は、出玉継続区間の最終ゲームの終了時に、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して総獲得枚数カウンタのカウント値をリセットし(「0」にし)、太陽ア 40
イコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアする(消去する)。

【1892】

(総獲得枚数カウンタと有利区間終了)

ここまでに説明した総獲得枚数カウンタは、有利区間終了後も値を保持し続けることが可能である。つまり、1の増加区間終了から所定の初期化条件(例えば、増加区間終了から100ゲーム経過)を満たす前に次の増加区間が開始される場合に、当該次の増加区間の開始までに有利区間が一旦終了して次の有利区間が開始されていたとしても前の増加区間からの値を引き継ぐことが可能となる。例えば、AT終了時に合わせて有利区間が終了し、100ゲーム以内に新たな有利区間内でATが開始された場合は、前の有利区間から 50

総獲得枚数カウンタの値を引き継ぐことが可能となる。このような表示制御とすることで、有利区間の終了を挟んだとしても増加状態が短い期間で発生した場合に、合計で獲得した遊技価値の量を遊技者が認識しやすくなるという効果を奏する。

【1893】

また、同様にAT終了時に有利区間が終了し、そこから非有利区間のまま100ゲーム以内にメダルが増加するリアルボーナス（役物）に当籤し、ビッグボーナス作動中など非有利区間のままでメダル増加区間となった場合にも総獲得枚数カウンタの値を引きつぐものとしてもよい。

【1894】

なお、別の仕様として、有利区間の終了時に総獲得枚数カウンタの値も合わせて初期化してもよい。この場合は、有利区間の終了タイミングが遊技者にとって分かり易いものとなる。いわゆる有利区間ランプ（有利区間滞在を報知するランプ）が搭載されていない実機構成としてもよく、そのような実機構成では有利区間終了で総獲得枚数カウンタの値を初期化する仕様だと有利区間の終了タイミングを遊技者が獲得枚数の表示から推測することが可能となる。

【1895】

（打止と獲得枚数表示）

後述の打止機能により打止状態となった場合、総獲得枚数カウンタの値に関わらず、画面やセグ等の獲得枚数表示を行わないものとしてもよい。打止状態は大量のメダルを獲得した状態で射幸性を抑制するための機能なので、そのような状態でメダルの獲得を遊技者に意識させるのはふさわしくないからである。

【1896】

また、後述の打止機能により打止状態となった場合、あるいは、打止となる蓋然性が高い状況（例えば、打止まで後100枚など所定の閾値に達した場合や、所定の閾値到達、かつ、100枚以上獲得可能なATの残り期間があり打止濃厚な場合など）では、獲得枚数表示についてcongratulationsの表示を行うものとしてもよい。このような局面では、もはや打止となり遊技終了となる流れであるため、congratulationsと合わせて太陽アイコンを表示するものとしてもよいし、表示しないものとしてもよい。また、これまでで打止条件達成可能性が高い局面でのcongratulations表示は他の状況で発生しうるcongratulations表示とは異なる専用の表示態様（例えば、文字色が虹色や金色など）として、希少性のある演出としてもよい。

【1897】

【12-11. 効果】

遊技者にメダルの獲得枚数の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、上記の第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示装置210に表示する総獲得枚数に負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【1898】

また、総獲得枚数カウンタのカウント値が「2400」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Congratulations」を表示し、さらに2400枚突破情報「太陽」アイコンを表示することにより、2400枚突破の達成感を味わうことができる。

【1899】

また、2400枚突破後に総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示を維持することで、2400枚突破後に遊技者にメダルの総獲得枚数の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が2400枚突破後のメダルの総獲得枚数の減少により抱く不快感を防止できる。

【1900】

また、一般AT（NAT）やBB終了後の出玉継続区間内は総獲得枚数リセット条件が成立しなければ総獲得枚数カウンタのカウント値がリセットされずに引き続きカウンタさ

10

20

30

40

50

れ、出玉継続区間より短いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示が可能になる。

【1901】

また、一般AT（NAT）やBB終了後の出玉継続区間終了時に、総獲得枚数カウンタのカウンタを終了してリセットし（「0」にし）、太陽アイコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアして2400枚突破情報「太陽」アイコンが表示されないようにするため、出玉継続区間より長いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態は別々の増加遊技状態とを感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示及び2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示が可能になる。

【1902】

また、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）移行時に総獲得枚数カウンタのカウンタ値はリセットされるので、遊技者は上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）後に獲得したメダルの総獲得枚数を把握可能になる。

【1903】

また、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）と2400枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識でき、総獲得枚数代替情報「Congratulations」と2400枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識できる。

【1904】

また、左右に並べられた総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）と2400枚突破情報「太陽」アイコンとから、最初のBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）の開始からのメダルの総獲得枚数の概算を推測できる。

【1905】

また、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）で再遊技役（例えば、「F_弱チェリブ」）に当籤した場合と、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合とで、リール3L，3C，3Rの停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【1906】

また、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）で再遊技役（例えば、「F_弱チェリブ」）に当籤した場合よりも、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合の方が、AT関連抽籤（小役CZ抽籤、CZ成功抽籤）などを含む各種抽籤で有利になるため、SB状態の興趣が向上する。

【1907】

また、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合は、当該再遊技役とは異なる有利な役に当籤した場合と同様のリール3L，3C，3Rの停止制御が行われる（例えば、「F_弱チェリブ」の場合は「F_強チェリブ」）ため、図柄組合せのグループである「強チェリブ」が停止表示され易くなり、SB状態の興趣が向上する。

【1908】

また、リール3L，3C，3Rの停止制御が有利な役の停止制御に変更される役（例えば、「F_弱チェリブ」）は、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）と、当該一般遊技状態で入賞したことにより移行するSB（RT0で入賞したSBではSB（RT0））状態とで当選確率が同じである。すなわち、例えば、RT状態がRT0のときの「F_弱チェリブ」の当選確率と、RT0で入賞したことにより移行するSB状態での「F_弱チェリブ」の当籤確率が同じである。このようにすると、SB状態で有利な役に変換される再遊技役（例えば、「F_弱チェリブ」）の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役（例えば、「F_強チェリブ」）の入賞確率を上げることで、遊技状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽籤データが増加するのを抑制できる。

10

20

30

40

50

【1909】

また、RT状態が変化すると、有利な役に変換される再遊技役が異なる場合があり、その変化される有利な役の種類も異なる。例えば、RT状態がRT0のときは、「F_RT1リブ」が役抽籤の対象となっており、当該役がSB状態（SB（RT0））で当籤した場合は、「RT3移行リブ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。一方、RT状態がRT3のときは、RT0のときに役抽籤の対象となっていない「6択弱クリブ」（例えば「F_弱クリブ123」）が役抽籤の対象となっており、当該役がSB状態（SB（RT3））で当籤した場合は、「RT6移行リブ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。「RT3移行リブ」よりも「RT6移行リブ」の方が有利な役である。このように、RT状態の種類によって、有利な役に変換される役の種類も、変換後の有利な役の有利度も異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。

10

【1910】

また、例えば、RT状態がRT3のときに「6択弱クリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順が正解の場合は「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが停止表示されるが、押し順が不正解の場合は「RT1移行リブ」に係る図柄組合せが停止表示される。また、RT3のときに入賞したSB状態（SB（RT3））で「6択弱クリブ」に当籤した場合は、押し順に関わらず「RT6移行リブ」に係る図柄組合せが停止表示される。これによると、一般遊技状態では押し順によって有利な停止図柄にならない場合があるが、当該一般遊技状態で入賞したことによるSB状態では押し順に関わらず有利な停止図柄になるため、有利な停止図柄になる可能性が高まり、SB状態の興趣が向上する。

20

【1911】

また、この実施形態では、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）において、Vストックが付与される可能性がある疑似遊技である「狙え演出」を行うか否かが狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行抽籤で決定され、抽籤結果が「狙えなし」あるいは「狙えあり（非揃い）」の場合はVストックが付与されず、「狙え演出（揃い）」の場合はVストックが付与される（図156）。ただし、狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（SB）に入賞していた場合は、必ずVストックが付与される抽籤結果「狙えあり（揃い）」に変換される。この場合、SB状態への移行が疑似遊技でも有利になるため、SB（シングルボーナス）の興趣がさらに向上する。

30

【1912】

また、疑似遊技の中には、赤7図柄が中段ラインに停止表示さ、Vストックが付与される第1疑似遊技（「狙えあり（揃い）」）と、赤7図柄が中段ラインに停止表示されずにVストックが付与されない第2疑似遊技（狙えあり（非揃い）」）とがあるため、疑似遊技が行われると必ずVストックが付与される場合と比較して、疑似遊技が単調になるのを防止できる。

【1913】

また、「狙えあり（揃い）」の第1疑似遊技では、「F_7揃いリブ」の当籤時と同じリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われ、「狙えあり（非揃い）」の第2疑似遊技では、「F_7フェイクリブ」の当籤時と同じリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

40

狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（SB）に入賞によりVストックの付与の抽籤結果に変換された場合は、第1疑似遊技のときと同じ「F_7揃いリブ」の当籤時の停止制御に変更される。これによると、Vストックが付与されることが確定するシングルボーナスの入賞時に第2疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。

【1914】

また、この実施形態では、RT状態がRT3やRT6のときに「F_7揃いリブ」が役抽籤の対象となっており、当籤するとVストックが1個付与されるが、上乗せ特化ゾーン

50

(S Z)においても疑似遊技(第1疑似遊技)で「F_7揃いリプ」の当籤時のリール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御が行われ、中段ラインに赤7図柄が停止するように構成されている。これによると、RT3やRT6に移行できれば「F_7揃いリプ」が当籤するチャンスというゲーム性を備えつつ、RT状態の移行を待たなくても、上乗せ特化ゾーンで赤7図柄が中段ラインに揃ってVストックが付与される機会が設けられる。すなわち、赤7図柄揃いの機会がより多くなり、遊技者の興味が向上する。

【1915】

[12-12. その他]

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1において、サブ制御回路200側で、特殊AT(SAT)中やBB中の獲得可能な残りのメダル枚数をメイン表示装置210に表示するようにしてもよい。この場合、残り枚数のカウントを開始する条件(カウント開始条件)をBB開始又はSATの開始とし、カウントを終了する条件(カウント終了条件)をBB開始によるカウント開始の場合にはBBの終了とし、SAT開始によるカウント開始の場合にはSATの終了とする。カウントの更新タイミングは、減算の場合は小役入賞時の3off時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。加算の場合は上乗せ時のスタートレバー7の操作時である。メイン表示装置210に表示する表現上減算は小役入賞時の3off時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。表現上加算ははずれ時の3off及び上乗せ告知遊技の次の遊技の操作レバー操作時である。

10

【1916】

上記の総獲得枚数情報の表示に関して、次の機能を追加するようにしてもよく、図207を参照して説明する。サブCPU201は、メイン表示装置210にレゾナンスポイントの獲得ポイント数を表すインジケータを表示するとともに、総獲得枚数情報(「TOTAL〇〇枚」)を表示する。

20

【1917】

サブCPU201は、一般AT(NAT)中及びストックチャンス(SC)中において、3off時に、

総獲得枚数が一般AT(NAT)開始時の総獲得枚数を下回っていない場合、又は、総獲得枚数が一般AT(NAT)開始時の総獲得枚数を下回った場合において、見た目上の一般AT(NAT)のゲームの残り回数が15以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が250以上のときには、図207(a)に示すように、総獲得枚数情報(例えば「TOTAL〇〇枚」)を常時点灯表示させる。

30

【1918】

サブCPU201は、一般AT(NAT)中及びストックチャンス(SC)中においては、3off時に、総獲得枚数が一般AT(NAT)開始時の総獲得枚数以下となった場合において、見た目上の一般AT(NAT)のゲームの残り回数が15未満のときには、又は、レゾナンスポイントの値が250未満のときには、図207(b)に示すように、総獲得枚数情報(例えば「TOTAL〇〇枚」)を点滅表示させる。なお、点滅表示に限らず、両者の表示態様が異なるようにする。

【1919】

一旦、総獲得枚数情報(例えば「TOTAL〇〇枚」)が点滅表示された後に、3off時に、

40

総獲得枚数が一般AT(NAT)開始時の総獲得枚数以下とならなくなった場合、又は、

総獲得枚数が一般AT(NAT)開始時の総獲得枚数以下となっているが、見た目上の一般AT(NAT)のゲームの残り回数が15以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が250以上となったときには、図207(a)に示すように、総獲得枚数情報(例えば「TOTAL〇〇枚」)を常時点灯表示させる。

【1920】

一般AT(NAT)の最終ゲームのスタートレバー7操作時に最終ゲームであることを告知する内容(例えば、「LASTゲーム」と表示し、最終ゲームの3off時に、総

50

獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数を下回っており、かつ、レゾナンスポイントの値が２５０未満である場合には、インジケータを用いてレゾナンスポイントを５０加算した表示を行う。

【１９２１】

ただし、見た目上の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に１ゲームにつき１減算し、ストックチャンス（ＳＣ）中も１ゲームにつき１減算したときの残り回数である。なお、実際の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に１ゲームにつき１減算するが、ストックチャンス（ＳＣ）中は１ゲームにつき１減算しないときの残り回数である。

【１９２２】

このようにすれば、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）の点減表示により遊技者に特典の付与（レゾナンスポイント「５０」の獲得）を示唆・報知できて遊技性が高まる。

【１９２３】

上記の第４の遊技機であるパチスロ機１に、次の機能を追加するようにしてもよく、図２０８を参照して説明する。

【１９２４】

サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中の毎遊技、３ｏｆｆ時に（ＭＹカウンタやＳＡＴ差枚カウンタの更新後に）、有利区間終了までの残り枚数（ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値）と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）で獲得できる残り差枚数（ＳＡＴ差枚カウンタの値）とを比較する。

【１９２５】

サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合には、図２０８（ａ）に示すように、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報を表示装置（メイン表示装置２１０）に表示する。

【１９２６】

一方、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えている場合には、図２０８（ｂ）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示装置（メイン表示装置２１０）に表示する。

【１９２７】

なお、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。

【１９２８】

このようにすれば、遊技者に獲得可能な枚数の誤認を防止できる。

【１９２９】

上記の第４の遊技機であるパチスロ機１において、サブＣＰＵ２０１は、有利区間の終了までの残りゲーム数が例えば「９９」以下になると、有利区間の終了までの残り回数をサブ表示装置２２０に表示し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。

【１９３０】

上記の第４の遊技機であるパチスロ機１において、有利区間を終了するまでの残り枚数（ＭＹカウンタの上限値に達するまでの残り枚数）が例えば「９９」以下になると、サブ表示装置２２０に表示し、残り枚数が例えば「９９」を超えると当該表示を終了し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。

【１９３１】

上記の第４の遊技機であるパチスロ機１では、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）が２４００に到達した場合に総獲得枚数情報（「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示するとしたが、これに限定され

10

20

30

40

50

るものではなく、例えば、次のようにしてもよく、図 209 を参照して説明する。

【1932】

有利区間終了までの残り枚数（MYカウンタの上限値－MYカウンタの値）と特殊AT（SAT）で獲得できる残り差枚数（SAT差枚カウンタの値）とを比較する。また、サブCPU201は、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合には、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）と特殊AT（SAT）の残り差枚数（SAT差枚カウンタの値）との加算値が2400に到達したか否かを確認する。

【1933】

サブCPU201は、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えておらず、総獲得枚数と特殊AT（SAT）の残り差枚数との加算値が2400に到達していない場合には、図209（a）に示すように、特殊AT（SAT）の残り差枚数を示すSAT差枚情報（SAT差枚カウンタの値）と、総獲得枚数情報（総獲得枚数カウンタの値）とを表示する。

10

【1934】

ゲーム開始時に図209（a）の表示例であるゲームで、特殊AT（SAT）の差枚数の上乘せがされ、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていないが、総獲得枚数と特殊AT（SAT）の残り差枚数との加算値が2400に到達したとする。サブCPU201は、図209（b）に示すように、特殊AT（SAT）の残り差枚数を示すSAT差枚情報（SAT差枚カウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Congratulations」）とを表示し、さらに、2400枚突破情報「太陽」アイコンを表示する。

20

【1935】

ゲーム開始時に図209（a）の表示例であるゲームで、特殊AT（SAT）の差枚数の上乘せがされ、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が2400に到達したことを確認する。サブCPU201は、図209（c）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報（MYカウンタの上限値－MYカウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Congratulations」）とを表示し、さらに、2400枚突破情報（「太陽」アイコン）を表示する。

30

【1936】

ゲーム開始時に図209（b）の表示例であるゲームで、特殊AT（SAT）の差枚数の上乘せがされ、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が2400に到達しているとする。サブCPU201は、図209（c）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報（MYカウンタの上限値－MYカウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Congratulations」）とを表示し、さらに、2400枚突破情報（「太陽」アイコン）を表示する。

【1937】

なお、特殊AT（SAT）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊AT（SAT）の残り差枚数を示すSAT差枚情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。

40

【1938】

上記の第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Congratulations」）の表示に切り換える条件として、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）が「2400」に到達することとしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達することとしてもよい。

【1939】

50

また、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Congratulations」）の表示に切り換える条件に、総獲得枚数と特殊AT（SAT）の残りの差枚数との加算値、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値を利用する上記の変形例において、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Congratulations」）の表示に切り換える条件として、総獲得枚数と特殊AT（SAT）の残りの差枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」に到達することとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、総獲得枚数と特殊AT（SAT）の残りの差枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達することとしてもよい。

10

【1940】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、「太陽」アイコンの表示個数を1個としているが、これに限定されるものではなく、2400獲得毎に「太陽」アイコンを1個ずつ表示する（例えば、4800枚到達で「太陽」アイコンが2個表示されることになる）ようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は「太陽」アイコンの表示個数が増加することで一層の優越感を感じることができる。

【1941】

20

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、「太陽」アイコンの表示開始条件を、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り替えるタイミング（総獲得枚数カウンタのカウント値が「2400」に到達するタイミング）としているが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り替えるタイミングと関係のない、総獲得枚数カウンタのカウント値が例えば「1000」に到達するタイミング、及び、総獲得枚数情報の最大表示を超えるタイミング（例えば、総獲得枚数情報の表示桁が4桁の場合には「9999」を超えるタイミング）などとしてもよい。

【1942】

30

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数が「2400」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示から祝福のニュアンスのある総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り換えるとしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報から表示を切り換える総獲得枚数代替情報は、例えば、祝福のニュアンスのある他の総獲得枚数代替情報（例えば、「おめでとう」）であってもよいし、祝福のニュアンスのない他の総獲得枚数代替情報であってもよい。

【1943】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、2400枚突破情報として「太陽」アイコンを表示するとしたが、これに限定されるものではなく、他のアイコン（例えば、「V」アイコン）を表示したり、AT開始時の効果音や演出を派手にした演出を行うようにしたり、BGMを変化させたりなど、他の状況で発生する演出を用いて総獲得枚数2400突破を示唆・報知にしたり、専用の演出を用いて総獲得枚数2400突破を示唆・報知したりしてもよい。

40

【1944】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）と2400枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）とをあわせて（第4の遊技機であるパチスロ機1では左右に並べて）表示するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、「太陽」アイコンなどの専用のアイコンを表示せずに、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示文字の態様（例えば、表示色、表示サイズなど

50

）を2400到達前と、総獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタのカウント値が初期化された後とで異なるようにして、2400枚突破情報としての役割を果たすようにしてもよい。

【1945】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1における、上記の総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）、総獲得枚数代替情報（例えば、「Congratulations」）、2400枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）などの各種情報の表示などに、液晶表示器やセグで構成される表示装置などを利用することができる。

【1946】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、2400枚突破情報としての「太陽」アイコンを表示する太陽アイコン表示条件を、総獲得枚数の2400到達により表示される総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示としたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数の2400到達より後（総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示より後）のタイミングとしてもよい。

【1947】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、有利区間の終了条件の一つとして、有利区間内のメダルの増減の最下点を基準として当該最下点からのメダルの純増枚数をカウントするMYカウンタの値が「2400」に到達することとしているが、この代わりに、有利区間開始時を基準として当該有利区間開始時からのメダルの純増枚数をカウントする有利区間差枚数カウンタの値が「2400」に到達することとしてもよい。なお、「2400」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。

【1948】

次に、図210を参照して、ボーナスに当籤したことを報知するボーナス確定画面について説明する。

【1949】

BB（通常BB（非有利区間）、通常BB（有利区間）、AT中BB）に当籤した場合は、所定遊技数の経過後に遊技者に当該ボーナスに当籤していることを報知するボーナス確定画面がメイン表示装置210（メイン液晶）およびサブ表示装置220（サブ液晶）に表示される。例えば、通常（有利区間）や一般AT（NAT）中にボーナスに当籤した場合は、メイン表示装置210に「BONUS 777」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置220には、右上がりラインに赤7図柄が揃ったリール3L、3C、3Rのイメージ画面が表示される（図210（a）：通常ボーナス確定画面）。この確定画面は、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するとともに、右上がりラインに赤7図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

【1950】

また、通常ボーナス確定画面の変形例としては、図210（b）に示すように、メイン表示装置210に「7（赤色）を狙え！！」の文字が表示される。このとき、サブ表示装置220には、特別な表示を行わない。この確定画面は、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するとともに、赤7図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

【1951】

一方、特殊AT（SAT）でボーナスに当籤した場合は、リミット（LI）に移行することが確定する。リミット（LI）は、当籤しているボーナスを持ち越している状態であるとともに、メダルが微増する区間である。このとき、メイン表示装置210に「BONUS 777」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置220には、「WIN！」の文字が表示される（図210（c）：リミット確定画面）。リミット確定画面は、通常ボーナス確定画面とは異なり、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するが、赤7図柄を目押しして入賞させるまでは指示しないことを意図する画面である。つまり、リミット確定画面では、遊技者に直ちに持ち越しているボーナスに入賞させて短期的なメダルの増加を得るのか、長期的に得なAT状態を引き延ばすのかを選択可能であることを報

10

20

30

40

50

知する画面となる。

【1952】

なお、ここまでボーナス役とARTによりメダルを増加させるいわゆるA+ART機と呼ばれる仕様を前提に説明を行ったが、各発明はその趣旨に反しない限り他の出玉仕様の機種においても実施可能である。例えば、ボーナス（1種BB等）は遊技の進行上入賞させることがなくボーナス持越状態で遊技を進めるAT機や、リプレイ確率の大きな変動を伴うRTの遷移がない又はほとんどないRT構成で主にATでメダルを増加させるとともにメダルが増加するボーナス役を備えるA+AT機で、ここまで説明した発明を適宜実施するものとしてもよい。

【1953】

〔12-13. 追加機能〕

〔12-13-1. 追加機能1〕

第4の遊技機であるパチスロ機1に下記に説明する表示器（例えば、液晶表示器）にガイドメニュー画面及び機能操作画面等を表示する表示機能を備えるようにしてもよい。例えば、当該表示機能の処理は、副制御回路200（サブCPU201）により実現される。

【1954】

ガイドメニューの表示操作が行われると、ガイドメニュートップ画面が表示器に表示される。このガイドメニュートップ画面には、「音量光量」アイコン、「ユニメモ（登録商標）」アイコンが含まれている。

【1955】

「音量光量」アイコンの選択・決定操作が行われると、スピーカの出力音量レベルを調節するための音量調節機能画面が表示器に表示され、当該音量調節機能画面には、スピーカの出力音量レベルを調節するのに用いられる「音量調節」領域と、「光量調整へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれている。音量調節機能画面の「音量調節」領域を利用してスピーカの出力音量レベルを調節することができる。

【1956】

「光量調整へ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランプの光量レベルを調節するための光量調節機能画面が表示器に表示され、当該光量調節機能画面には、ランプの光量レベルを調節するのに用いられる「光量調節」領域と、音量機能画面へ遷移する際に選択・決定操作がされる「音量調節へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれている。光量調節機能画面の「光量調節」領域を利用してランプの光量レベルを調節することができる。

【1957】

このようにすれば、所望の出力音量レベルや光量レベルを容易に行うことができる。

【1958】

なお、ガイドメニュートップ画面に「音量光量」アイコンを表示する代わりに、例えば、「音量」アイコンと「光量」アイコンとに分けて表示するようにしてもよい。

【1959】

ユニメモ（登録商標）は、パチスロ機1と携帯端末とを連携させる、パチスロ機1の携帯端末連携機能の一例であり、当該機能を使用すると、遊技者が行った遊技に関する詳細な情報を記録したり、所定の条件を満たすことによりパチスロ機1の遊技結果に与えない機能をカスタマイズしたりすることができる。

【1960】

ユニメモ（登録商標）には特典が得られる複数のミッションが用意されており、複数のミッションの中に「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）の4セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）の7セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）

10

20

30

40

50

Ｔ）の１０セット目突入」」を達成条件とするミッション、「太陽」アイコン表示中に特殊ＡＴ（ＳＡＴ）移行」」を達成条件とするミッションを含まるようにしてもよい。

【１９６１】

「ユニメモ（登録商標）」アイコンの選択・操作が行われると、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面が表示器に表示される。ユニメモ（登録商標）用メニュー画面には、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンと、「初回スタート」アイコンと、「ログイン」アイコンと、「途中記録を見る」アイコンと、「記録して終了」アイコンと、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンと、「会員登録」アイコンと、「Webサイト」アイコンと、「キャラ選択」アイコンと、「推し歌カスタム」アイコンと、「ランクアップ」アイコンと、「遊技データ」アイコンとが含まれている。

10

【１９６２】

「初回スタート」アイコンの選択・決定操作が行われると、１回又は複数回の画面遷移で、初回キャラ選択・決定用の初回キャラ機能画面、及び、初回推し歌選択・決定用の初回推し歌機能画面が表示器に表示される。初回キャラ機能画面を利用して初回のキャラを選択・決定することができ、初回推し歌機能画面を利用して初回の押し歌を選択・決定することができる。

【１９６３】

「ログイン」アイコンの選択・決定操作が行われると、「パスワード入力」アイコンと、「パスワードなし」アイコンと、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面に戻る際に選択・決定操作が行われる「MENUへ」アイコンとを含むログイン機能画面が表示器に表示される。「パスワード入力」アイコンが選択・操作されると、パスワードの入力を行うためのパスワード入力機能画面に遷移してパスワードの入力が可能になり、「パスワードなし」アイコンが選択・操作されると、会員登録するための会員登録機能画面に遷移して会員登録が可能になる。

20

【１９６４】

「途中記録を見る」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、ユニメモ（登録商標）を開始してから現在までに行った遊技に関する遊技データの途中記録を閲覧するためのウェブページのURLが取得される。当該URLのウェブページにアクセスすると、遊技データの途中記録を確認できる。なお、当該登録コード及び他の登録コードの例として、QRコード（登録商標）を挙げることができる。

30

【１９６５】

「記録して終了」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、遊技データの管理を行っているウェブサイトのURLが取得される。当該URLのウェブサイトにアクセスすると、遊技データの記録を行うことができる。

【１９６６】

「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンの選択・決定操作が行われると、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンなどを含むユニメモ（登録商標）クリア機能画面が表示器に表示され、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンが選択・操作がされると、遊技データの管理を行っているウェブサイトから遊技データがクリアされる（消去される）。

40

【１９６７】

「会員登録」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、会員情報の登録を行うためのウェブページのURLが取得される。当該URLのウェブページにアクセスすると、会員登録を行うことができる。

【１９６８】

「Webサイト」アイコンの選択・決定操作が行われると、「専用サイト」アイコンなど複数のウェブサイトそれぞれに対応する「ウェブサイト」アイコンを含むWebサイト機能画面が表示器に表示される。そして、「専用サイト」アイコンなどの「ウェブサイト

50

」アイコンが選択・決定されると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、選択・決定した「ウェブサイト」アイコンに対応するウェブサイトのURLが取得される。当該URLのウェブサイトにアクセスすると、当該ウェブサイトで管理している情報を閲覧したりなどすることができる。

【1969】

「キャラ選択」アイコンの選択・決定操作が行われると、キャラ選択・決定用のキャラ選択・決定機能画面が表示器に表示され、キャラ選択・決定機能画面には複数のキャラが表示されており、当該複数のキャラの中からキャラを選択して決定することができる。なお、キャラ選択・決定機能画面では、ランクに応じて選択できないキャラが含まれているようにしてもよい。

10

【1970】

「推し歌カスタム」アイコンの選択・決定操作が行われると、推し歌カスタム用の推し歌カスタム機能画面が表示器に表示され、推し歌カスタム機能画面には複数の楽曲が表示されており、当該複数の楽曲の中から推し歌をカスタムすることができる。なお、推し歌カスタム機能画面では、ランクに応じてカスタム対象の楽曲の数が増える。

【1971】

「ランクアップ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランクアップを行うためのランクアップ機能画面が表示器に表示され、ランクアップを行うことが可能になる。

【1972】

「遊技データ」アイコンの選択・決定操作が行われると、パチスロ機1での総遊技数やビッグボーナス回数などの遊技データを閲覧することができる。

20

【1973】

このようにすれば、遊技者は、ユニメモ（登録商標）で提供されるサービスを容易に受けることができる。

【1974】

【12-13-2. 追加機能2】

パチスロ機1に下記に説明する打ち止め機能を備えるようにしてもよい。

【1975】

まず、メインCPU101の制御により実行されるパチスロ機1のメイン処理（主要動作処理）中に、打ち止め機能に関する処理を挿入する部分について図211を参照して説明する。

30

【1976】

メインCPU101は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップS2015）を終了してから所定時間経過するとメダルの投入を受け付ける状態にする（ステップS2017）。

【1977】

メインCPU101は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップS2015）を終了してからメダルの投入を受け付ける状態になる（ステップS2017）までの間に、打ち止め監視処理を行う（ステップS2018）。

40

【1978】

続いて、図211のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理（ステップS2018）について図212を参照して説明する。この打ち止め監視処理では、メダルの獲得枚数（払出枚数から投入枚数）を監視するための差枚数カウンタが用意されており、電源投入（RWM異常時の電源投入、設定変更時の電源投入を含む）に差枚数カウンタは0に初期化される。

【1979】

なお、この差枚数カウンタは、電源投入後、最もメダルが減ったところを起点として起点からの増加枚数をカウントするMYカウンタとして構成される。詳しくは後述するが、例えば、電源投入時から2000枚メダルを吸い込んだ状態からATが開始した場合、マ

50

イナス 2000 枚が起点となるため、電源投入時の±0 枚のところから見てプラス 1 万 7 000 枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる。もっとも、この差枚数カウンタを MY カウンタとして構成せずに、電源投入時を起点として 19000 枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる純増枚数カウンタとして構成してもよい。なお、上記説明におけるマイナスとプラスは遊技者から見た差枚数を示すものである。

【1980】

打ち止め監視処理（ステップ S 2018）では、メイン CPU 101 は、再遊技作動図柄か否かを判定する（S 2101）。再遊技作動図柄である場合には（ステップ S 2101 が YES）、ステップ S 2103 の処理に進み、一方、再遊技作動図柄でない場合には（S 2101 が NO）、ステップ S 2102 の処理に進む。

10

【1981】

メイン CPU 101 は、払出枚数から投入枚数を減算し、減算結果を差枚数カウンタに加算し、加算後の差枚数カウンタの値が負の値の場合には差枚数カウンタの値を 0 に補正し（ステップ S 2102）、ステップ S 2103 の処理に進む。なお、再遊技作動図柄の場合にはステップ S 2102 の処理が行われないので、再遊技作動図柄のゲームの次のゲームでステップ S 2102 の処理が行われる場合、当該ステップ S 2102 の処理での投入枚数を再遊技作動図柄のゲームでの投入枚数と同数とする。

【1982】

メイン CPU 101 は、BB 又は RB 中かを判定する（ステップ S 2103）。BB 又は RB 中である場合には（ステップ S 2103 が YES）、打ち止め監視処理を終了して図 211 のメイン処理に戻る。一方、BB 中でも RB 中でもない場合には（ステップ S 2103 が NO）、ステップ S 2104 の処理に進む。

20

【1983】

メイン CPU 101 は差枚数カウンタの値が 19000（一例であって、これに限定されるものではない。）を超えたか否かを判定する（ステップ S 2104）。差枚数カウンタの値が 19000 を超えていない場合には（ステップ S 2104 が NO）、打ち止め監視処理を終了して図 211 のメイン処理に戻る。一方、差枚数カウンタの値が 19000 を超えている場合には（ステップ S 2104 が YES）、メイン CPU 101 は打ち止め処理を行う（ステップ S 2105）。

【1984】

なお、ステップ S 2101 の判定処理を設けないようにしてもよいし、ステップ S 2103 の判定処理を設けないようにしてもよい。

30

【1985】

続いて、メダルを使用するパチスロ機 1 での図 212 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップ S 2105）について図 213 を参照して説明する。

【1986】

打ち止め処理（ステップ S 2105）では、メイン CPU 101 は、投入、各種ボタン（精算ボタン 9 を除く）、及び、スタートレバー 7 の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップ S 2111）。この打ち止め開始処理では精算ボタン 9 の操作の受付を無効とせず、精算ボタン 9 の操作の受付は有効のままで遊技者などは精算ボタン 9 を操作してメダルの精算を行うことができる。なお、打ち止め開始処理で精算ボタン 9 の受付を無効とし、打ち止め開始処理にあわせてメダルの自動精算を行うようにしてもよい。

40

【1987】

メイン CPU 101 は、差枚数カウンタの値が 19000 を超えた旨の信号をセキュリティ信号として外部出力し（ステップ S 2112）、打ち止め処理を終了する。

【1988】

続いて、メダルを使用しない図 34（a）、（b）のメダルレス遊技機などのメダルレス遊技機での図 212 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップ S 2105）について図 214 を参照して説明する。メダルレス遊技機では、メダル数制御基板でメダル枚数に対応する遊技価値の量を管理しており、管理している遊技価値の量をメダル

50

数制御基板から通信専用ユニットに移し替える際に計数ボタンが操作される。

【1989】

打ち止め処理（ステップS2105）では、メインCPU101は、投入、各種ボタン（計数ボタンを除く）、及び、スタートレバー7の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップS2131）。この打ち止め開始処理では計数ボタンの操作の受付を無効とせず、計数ボタンの操作の受付は有効のままで遊技者などは計数ボタンを操作して遊技価値の量をメダル数制御基板から通信専用ユニットに移し替えることができる。

【1990】

メインCPU101は、差枚数カウンタの値が19000を超えた旨の信号を不正検知信号として外部出力し（ステップS2132）、打ち止め処理を終了する。

10

【1991】

図213又は図214中の打ち止め開始処理で行われた受付の無効の解除は、例えば、設定変更時に行われる。

【1992】

上記の打ち止め機能をパチスロ機1に設けることにより、過度な射幸性を防止できる。

【1993】

メインCPU101が図213又は図214の打ち止め処理を行う場合、メインCPU101は打ち止め処理が作動したことを示すコマンドをサブCPU201へ送信し、サブCPU201はメイン表示装置210又はサブ表示装置220に打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」「コンプリート機能が作動しましたので遊技停止中です。」）を表示するようにしてもよい。また、スピーカ35a、35b等から打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」「コンプリート機能が作動しましたので遊技停止中です。」）を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・LED群23等を打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する発光パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインCPU101は7セグに打ち止め処理が作動したことを示すコードを表示するようにしてもよい。

20

【1994】

上記の打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知することにより、遊技者によるパチスロ機1が故障しているかの誤認を防止できるとともに、遊技者に達成感を抱かせることができる。

30

【1995】

なお、メインCPU101は、差枚数カウンタの値が19000より500（一例であって、これに限定されるものではない。）小さい18500を超えたか否かを判定し、18500を超えた場合に打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知するための打ち止め事前報知処理を行うようにしてもよい。打ち止め事前報知処理では、メインCPU101は打ち止め事前報知をすることを示すコマンドをサブCPU201へ送信し、サブCPU201はメイン表示装置210又はサブ表示装置220に打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する内容（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」「コンプリート機能作動まで残り500枚です。」）を表示するようにしてもよい。また、スピーカ35a、35b等から打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する内容（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」「コンプリート機能作動まで残り500枚です。」）を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・LED群23等を打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する発光パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインCPU101は7セグに打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを示すコードを表示するようにしてもよい。

40

【1996】

上記の打ち止め事前報知により、遊技者に打ち止めまでもう少し遊技を続けようというやる気を出させることができる。

50

【1997】

【12-14. 付記】

【12-14-1. 付記1】

従来の遊技機において、ART中に実際に増加したメダルの純増枚数（獲得枚数）を液晶表示装置の表示画面に表示する遊技機がある（例えば、特開2013-90643号公報（例えば、段落0520、図55など））。

【1998】

ところで、遊技者に遊技を楽しませるために、メダルの純増枚数（獲得枚数）などの表示の仕方には工夫の余地がある。

【1999】

付記1に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2000】

付記1に係る遊技機（1）は、

遊技機において、

所定の情報を表示可能な表示手段（210）と、

遊技価値の獲得に関して特定条件が満たされたか否かを判定する特定条件判定手段（220）と、

特定区間における遊技価値の獲得量をカウントする獲得カウント手段（220）とを備え、

前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関わる獲得情報（総獲得情報）を表示可能であり、

前記表示手段に表示される前記獲得情報として負の値が表示されない（図196）

ことを特徴とする。

【2001】

これによれば、遊技者に遊技価値の量の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、獲得情報として負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【2002】

付記1に係る遊技機（2）は、

上記の遊技機（1）において、

前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記獲得情報に代えて特別情報（「Congratulations」）を表示可能であり、

前記特別情報の表示内容は、前記遊技価値の獲得量の増減が発生した場合でも、更新されることなく維持可能である（図204）

ことを特徴とする。

【2003】

これによれば、遊技者は遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができるとともに、特定条件達成後に遊技者に遊技価値の獲得量の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が特定条件達成後の遊技価値の獲得量の減少により抱く不快感を防止できる。

【2004】

付記1に係る遊技機（3）は、

上記の遊技機（1）又は上記の遊技機（2）において、

前記遊技機は、遊技状態として、前記特定区間に関わる、前記遊技価値の獲得量の増加期待値がプラスである増加遊技状態を備えており、

前記獲得カウント手段は、一の増加遊技状態が終了した後の遊技であっても、所定期間の間（出玉継続区間）は、初期化されない場合がある（図193、図200）

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【2005】

これによれば、間隔が所定期間内の連続する増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

【2006】

付記1に係る遊技機(4)は、
上記の遊技機(3)において、

前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間のうちに、新たな増加遊技状態が開始されない場合は、当該所定期間の経過に基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化される(図193)

ことを特徴とする。

10

【2007】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

【2008】

付記1に係る遊技機(5)は、

上記の遊技機(2)に従属する上記の遊技機(3)に従属する上記の遊技機(4)において、

前記特別情報の表示後に、前記一の増加遊技状態中又は前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間内に新たな増加遊技状態になることに基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化され(図200)、

20

前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関わる獲得情報の表示を行う(図205)

ことを特徴とする。

【2009】

これによれば、遊技者は新たな増加遊技状態後に獲得した遊技価値の獲得量を把握可能になる。

【2010】

付記1に係る遊技機(6)は、
上記の遊技機(5)において、

前記特定条件は、前記遊技価値の獲得量が特定閾値(総獲得枚数カウンタのカウント値が「2400」に到達)以上となること(図204)、及び、前記遊技価値の獲得量と前記遊技価値の獲得予定量との合計が特定閾値(総獲得枚数カウンタのカウント値と特殊AT(SAT)で獲得できる残り差枚数の合計が「2400」に到達)以上となること(図209)の少なくともいずれか一方である

30

ことを特徴とする。

【2011】

これによれば、遊技者は遊技価値を特定閾値以上獲得できたこと、又は、特定閾値以上獲得できることを把握できて、遊技価値の獲得の達成感を味わうことができる。

【2012】

付記1に係る遊技機(7)は、

上記の遊技機(1)乃至上記の遊技機(6)のいずれかにおいて、
前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記特定条件を満たした旨を報知する特殊情報(「太陽」アイコン)を表示可能である(図196、図199)

40

ことを特徴とする。

【2013】

これによれば、遊技者は特殊情報を見て遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができる。

【2014】

付記1に係る遊技機(8)は、

50

上記の遊技機（７）において、

前記特殊情報は、前記獲得情報が表示されている状況において当該獲得情報と合わせて表示されることがある（図２０５、図２０６）

ことを特徴とする。

【２０１５】

これによれば、遊技者は特殊情報と獲得情報とが関連していることを理解できる。

【２０１６】

付記１に係る遊技機（９）は、

上記の遊技機（５）乃至上記の遊技機（６）のいずれかに従属する上記の遊技機（７）、又は、上記の遊技機（５）乃至上記の遊技機（６）のいずれかに従属する上記の遊技機（７）に従属する上記の遊技機（８）において、

前記特殊情報は、前記新たな増加遊技状態の開始に基づき前記獲得カウント手段が初期化される場合であっても、当該新たな増加遊技状態において継続して表示可能である（図２０１、図２０５）

ことを特徴とする。

【２０１７】

これによれば、特殊情報と獲得情報との両者から遊技価値の獲得量の概算を推測できる。

【２０１８】

付記１に係る遊技機（１０）は、

上記の遊技機（９）において、

前記表示手段は、前記特殊情報の表示中の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間の経過に基づき前記特殊情報を表示されないようにする（図２０１、図２０５～図２０６）

ことを特徴とする。

【２０１９】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった特殊情報が表示されないようにすることができる。

【２０２０】

付記１に係る遊技機によれば、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供できる。

【２０２１】

〔１２－１４－２．付記２〕

従来の遊技機において、押し順によって有利／不利が生じる押し順役が設定されるとともに、所定の条件が成立した場合は押し順役の当選時に有利な押し順が報知されるいわゆるＡＴ機能が搭載された遊技機がある。例えば、特許文献１に記載の遊技機では、入賞すると低ＲＴ（リプレイ低確率遊技状態）に移行するリプレイ１と、入賞すると高ＲＴ（リプレイ高確率遊技状態）に移行するリプレイ２と、遊技状態の移行を伴わないリプレイ３などの複数の役が設定される。また、抽籤の対象となる役として、リプレイ１～３の重複当籤役が設定されており、当該重複当籤役に当籤した場合は、押し順によって入賞する役が異なるように構成されている。そして、所定の条件が成立した場合には、当該重複当籤役に当籤したときに、有利な役（リプレイ２）が入賞する押し順が報知されるＡＴ遊技が実行される（例えば、特開２０１５－９１５０６号公報（例えば、段落０９９７～１０５９、図１３２～１３７など））。

【２０２２】

ところで、上記した従来の遊技機では、ＡＴ遊技の遊技数を設定する際に、遊技者の選択により当該遊技数変動するダブルアップゲームが採用されている。具体的には、ダブルアップゲームは、重複当籤役の当選時に行われる。重複当籤役は、第１停止のリールの種類によって、リプレイ１に入賞するか、リプレイ２に入賞するか、リプレイ３に入賞するかが決まっており、ダブルアップゲームでは、高ＲＴに移行するリプレイ２に入賞する押し順を特定可能な情報のみ遊技者に報知される。遊技者はリプレイ２に入賞する押し順

10

20

30

40

50

を選択した場合は、A T遊技の遊技数として所定数が付与される。一方、リプレイ2に入賞する押し順以外は報知されていないため、リプレイ1とリプレイ3に入賞する押し順については遊技者は分からない。そこで、ダブルアップゲームでは、リプレイ2に入賞する押し順以外の押し順を遊技者に選択させ、遊技者が一方の押し順（リプレイ1が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）が0にクリアされ、他方の押し順（リプレイ3が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）の倍の遊技数が付与されるように構成している。このようにすると、A T遊技が単調になるのが防止されて遊技の興味が向上するが、遊技の多様性の観点からは改善の余地がある。

【2023】

10

付記2に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、変動図柄の停止制御を工夫することで遊技性の多様化を図ることを目的とする。

【2024】

付記2に係る遊技機（1）は、
遊技機において、

複数の図柄を変動表示可能な図柄表示手段（リール3L，3C，3R）と、

特定ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（メインCPU101）と、

前記図柄表示手段による変動表示を停止するための操作を検出可能な停止操作検出手段（ストップボタン8L，8C，8R）と、

20

前記当籤役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて前記変動表示の停止制御を行う停止制御手段（メインCPU101）と、

前記特定ボーナス役（シングルボーナス役：「F_SIN1」～「F_SIN32」）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、特定ボーナス作動状態（SB状態）を開始させ、所定の終了条件（入賞遊技の次の遊技を消化）を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了させる特定ボーナス制御手段（メインCPU101）と、

を備え、

前記当籤役決定手段は、前記特定ボーナス作動状態と、ボーナス非作動の状態であるボーナス非作動状態（例えば、RT0，RT1など）とのいずれの状態においても所定役（例えば、「F_弱クリプ」）を当籤役として決定可能であり、

30

前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合と、前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合とで前記停止制御手段によって停止表示可能な図柄組合せの少なくとも一部が異なる

ことを特徴とする。

【2025】

これによれば、所定役に当籤したときに、特定ボーナス作動状態とボーナス非作動状態とで停止制御手段による停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【2026】

付記2に係る遊技機（2）は、
上記の遊技機（1）において、

40

前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合の方が、前記特典（例えば、有利なRT状態への移行、Vストックなど）の付与に関する有利度合いが高くなる

ことを特徴とする。

【2027】

これによれば、ボーナス非作動状態で所定役に当籤した場合よりも、特定ボーナス作動状態で所定役に当籤した場合の方が特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興味が向上する。

【2028】

50

付記 2 に係る遊技機 (3) は、
上記の遊技機 (2) において、
前記停止制御手段は、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役 (例えば、「F_弱チェリプ」) に当籤した場合は、前記所定役とは異なる特定役 (所定役が「F_弱チェリプ」の場合は「F_強チェリプ」、図 119 参照) に当籤した場合と同様の停止制御を行うことを特徴とする。

【2029】

これによれば、停止制御手段による停止制御を変更することにより、有利な役 (特定役) の停止図柄組合せが出やすくなるため、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。

【2030】

付記 2 に係る遊技機 (4) は、
上記の遊技機 (3) において、
前記特定ボーナス作動状態と、前記ボーナス非作動状態とで、前記所定役の当籤確率が同じである (図 75、図 76 参照)
ことを特徴とする。

【2031】

これによれば、所定役の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役 (特定役) の入賞確率を上げることで、状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽選データが増加するのを抑制できる。

【2032】

付記 2 に係る遊技機 (5) は、
上記の遊技機 (4) において、
少なくとも一部の再遊技役の抽籤値データが異なる遊技状態 (例えば、RT0、RT1、RT3 など) が複数あり、
前記所定役は、第 1 所定役 (例えば、「F_RT1 リプ」) と第 2 所定役 (例えば、「F_弱クリプ 123」) とを含む複数種類あり、
前記複数の遊技状態は、第 1 遊技状態 (例えば、RT1) と第 2 遊技状態 (例えば、RT3) とを含み、
前記第 1 遊技状態では前記第 1 所定役に当籤可能であり、
前記第 2 遊技状態では前記第 2 所定役に当籤可能であり、
前記特定ボーナス作動状態で前記第 1 所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記第 2 所定役に当籤した場合の方が、前記特典に関する有利度合いが高くなることを特徴とする。

【2033】

これによれば、特定ボーナス状態で当籤した場合はどちらも有利度合いが高まる所定役であっても、その種類によってさらに有利度合いが異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。

【2034】

付記 2 に係る遊技機 (6) は、
上記の遊技機 (5) において、
前記第 2 所定役 (例えば、「F_弱クリプ 123」、図 119 参照) は、当籤したときに停止操作検出手段により検出した停止操作態様が第 1 操作態様 (押し順 (1→2→3)、図 119 参照) であった場合は、第 1 図柄組合せ (「RT3 移行リプ」、図 119 参照) が停止可能であるが、第 2 操作態様 (押し順 (1→2→3) 以外の押し順、図 119 参照) であった場合は、前記第 1 図柄組合せとは有利度合いが異なる第 2 図柄組合せ (「RT1 移行リプ」、図 119 参照) が停止可能であり、
前記特定ボーナス作動状態で前記第 2 所定役に当籤した場合は、停止操作検出手段により検出した停止操作態様が前記第 1 操作態様および前記第 2 操作態様のいずれであっても特定図柄組合せ (「RT6 移行リプ」、図 119 参照) が停止可能である

ことを特徴とする。

【2035】

これによれば、第2所定役はボーナス非作動状態では停止操作態様によって有利な停止図柄組合せとならない場合があるが、特定ボーナス作動状態では停止操作態様によらず有利な停止図柄組合せ（特定図柄組合せ）になるように停止制御を行うことで、有利な停止図柄組合せとなる可能性が高まり、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。

【2036】

付記2に係る遊技機（7）は、
上記の遊技機（1）ないし上記の遊技機（6）のいずれかの遊技機において、
特典の付与に関連して発生可能な疑似遊技（「狙え演出」、図156参照）があり、
前記特定ボーナス作動状態では、前記疑似遊技の発生に関連する前記特典の付与に関する有利度合いが高まる
ことを特徴とする。

10

【2037】

これによれば、特定ボーナスが作動した場合は、疑似遊技に基づく特定の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナスの興趣が向上する。

【2038】

付記2に係る遊技機（8）は、
上記の遊技機（7）において、
前記疑似遊技には、特典が付与される場合に発生する第1疑似遊技（「狙えあり（揃い）」、図156参照）と、前記特典が必ずしも付与されない場合に発生する第2疑似遊技（「狙えあり（非揃い）」、図156参照）とがある
ことを特徴とする。

20

【2039】

これによれば、疑似遊技が発生しても特典が付与されない場合があるため、疑似遊技が単調になるのを防止できる。

【2040】

付記2に係る遊技機（9）は、
上記の遊技機（8）において、
発生させる前記疑似遊技の種別を選択する種別選択手段（メインCPU101）をさらに備え、
前記特定ボーナス作動状態では、前記種別選択手段により前記第2疑似遊技が選択された場合でも前記特典の付与が確定する
ことを特徴とする。

30

【2041】

これによれば、特定ボーナス作動状態では、所定役に当籤した場合のみならず疑似遊技は発生しても特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興趣がさらに向上する。

【2042】

付記2に係る遊技機（10）は、
上記の遊技機（9）において、
前記種別選択手段により前記第2疑似遊技が選択されたが、前記特定ボーナス作動状態への移行に基づいて前記特典の付与が確定した場合は、前記第1疑似遊技のリール停止制御データ（「F_7揃いリプ」の当籤時のリール停止制御データ）が参照された前記疑似遊技が行われる
ことを特徴とする。

40

【2043】

これによれば、特典の付与が確定する特定ボーナスの作動時に第2疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。

【2044】

50

なお、上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて種々の変更を行うことが可能である。

【2045】

例えば、上記した各実施形態では、スロットマシンを対象として説明したが、これに限定されるものではなく、パチンコ機などの他の遊技機にも適用できる。

【2046】

また、上記の実施形態及び上記の変形例等の内容を適宜組み合わせることができる。

【産業上の利用可能性】

【2047】

本実施形態は、遊技店などの遊技場に設置される遊技機に広く適用することができる。

10

【符号の説明】

【2048】

71 …主制御基板

100 …主制御回路

101 …メインCPU

72 …副制御基板

200 …副制御回路

201 …サブCPU

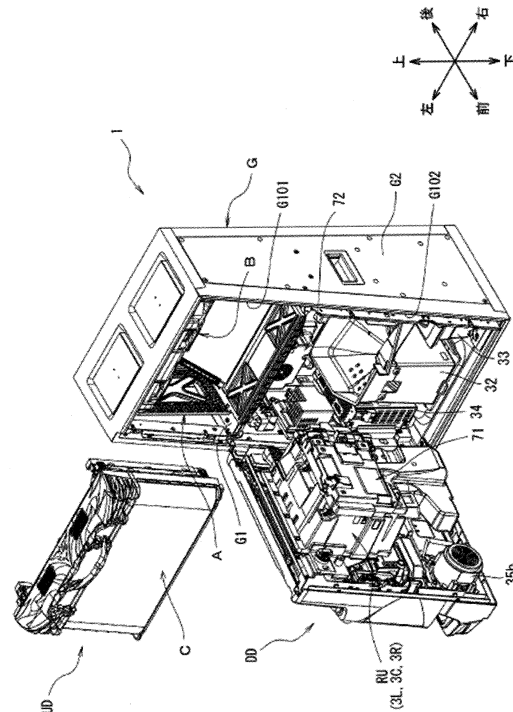
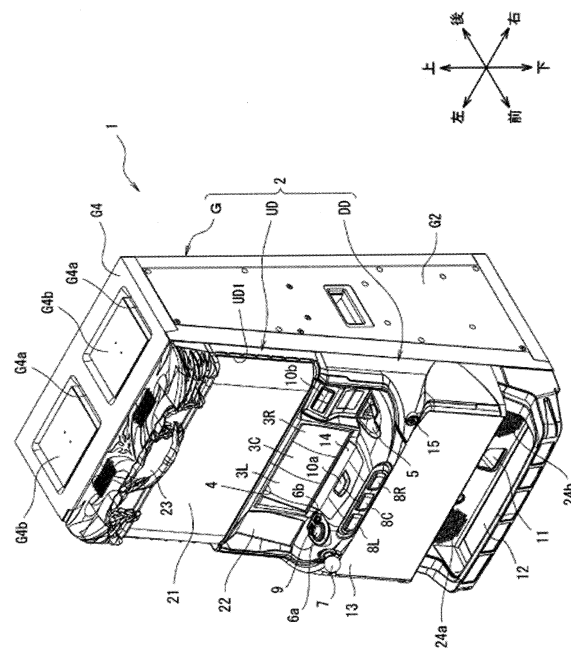
210 …メイン表示装置

【図面】

20

【図1】

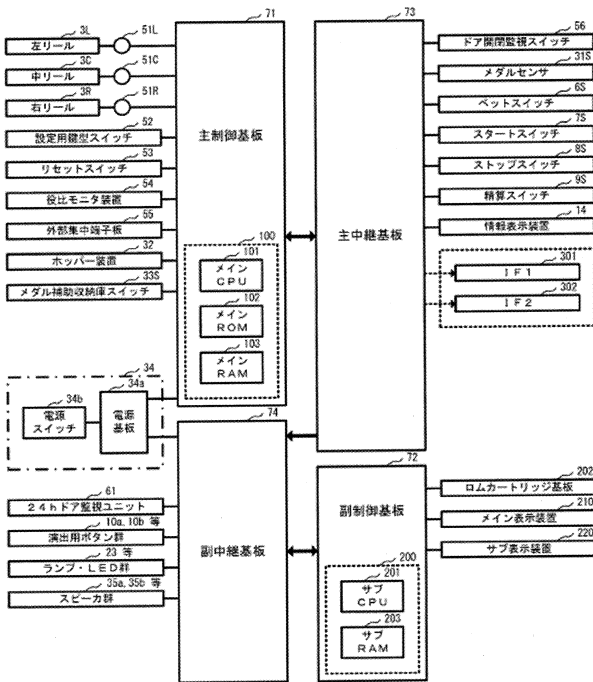
【図2】



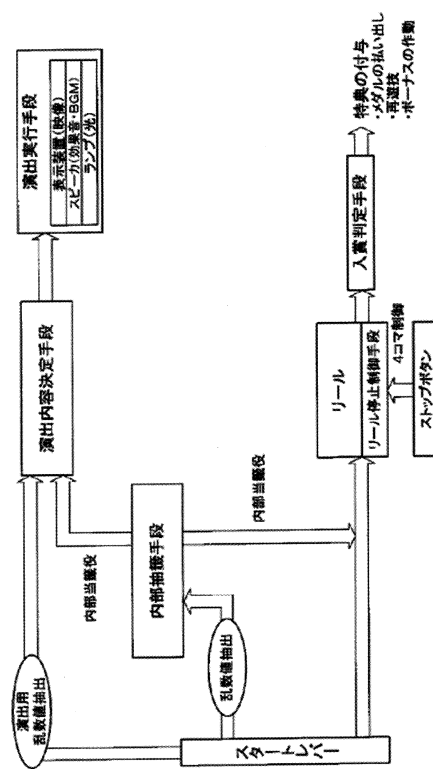
30

40

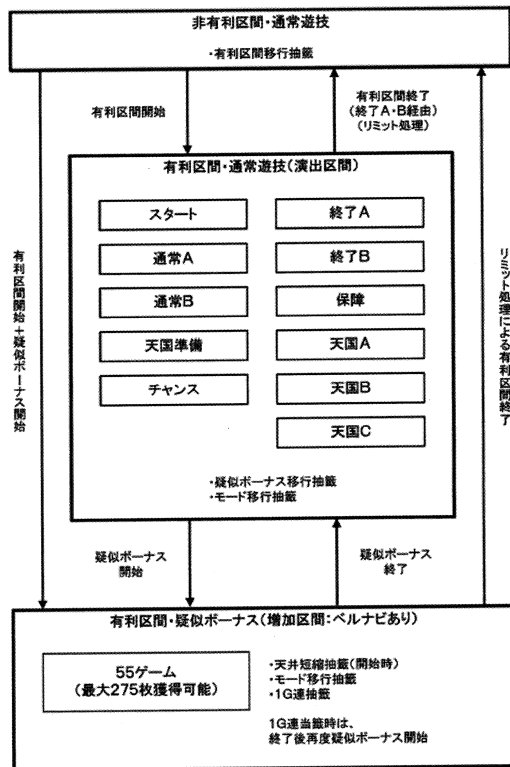
【図 3】



【図 4】



【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965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率低	
通常Bモード	天井965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率低	
天国準備モード	天井466G(疑似ボーナス後約500G) 疑似ボーナス移行率低	
チャンスモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G) 疑似ボーナス移行率低	
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード(疑似ボーナス移行率低)	
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード(疑似ボーナス移行率低)	
保障モード	天井32G 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32G 天国モードループ中	
天国Bモード	天井32G 天国モードループ中	
天国Cモード	天井32G 天国モードループ中	

【図 7】

(a)サブフラグの概要						
非有利区間サブフラグ	はずれ	リブレル	割チエ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当選時サブフラグ	はずれ	ベル	割チエ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通り1	通り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	はずれ	リブレル	割チエ	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
天竺草モード	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(+継続ボーナス)	0	0	2	6	224	0
優勝モード(+継続ボーナス)	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(+継続ボーナス)	0	0	1	3	24	85
天国Bモード(+継続ボーナス)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(+継続ボーナス)	0	0	0	0	0	86

(c)継続ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)						
モード	抽籤結果	はずれ	通り1	通り2	ベル	割チエ
下記以外	非当選	65536	66408	65280	65280	63488
	当選 (今回継続)	0	0	0	128	0
	当選 (次回継続)	0	128	256	128	2048
チャンスモード	非当選	65536	65152	64768	64768	58982
	当選 (今回継続)	0	0	0	384	0
	当選 (次回継続)	0	384	768	384	65536
終了Aモード	非当選	65536	65536	65536	65536	65536
	当選 (今回継続)	0	0	0	0	0
	当選 (次回継続)	0	0	0	0	0
優勝モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当選	65536	62536	59536	61440	52736
	当選 (今回継続)	0	0	0	3000	0
	当選 (次回継続)	0	3000	6000	3000	65536

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:256)						
モード	抽籤結果	はずれ	通り1	通り2	ベル	割チエ
下記以外	非当選	255	256	256	256	252
	当選 (1G連+1)	1	0	0	1	4
	非当選	256	256	256	256	256
終了Aモード	非当選	0	0	0	0	0
	当選 (1G連+1)	0	0	0	0	256
	当選	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	リブレイ	
18	ベル	18	リブレイ	18	ベル	
17	リブレイ	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	リブレイ	
13	ベル	13	リブレイ	13	ベル	
12	リブレイ	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	リブレイ	
8	ベル	8	リブレイ	8	ベル	
7	リブレイ	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	リブレイ	
3	ベル	3	リブレイ	3	ベル	
2	リブレイ	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	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リブレイ	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 8】

(a)又は抽籤抽籤テーブル(確率分母:256)											
抽籤結果	スタート	通常A	通常B	天竺草	チャンス	終了A	終了B	優勝	天国A	天国B	天国C
非当選	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当選(次回継続ボーナス)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(b)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)											
移行先モード等	スタート	通常A	通常B	天竺草	チャンス	終了A	終了B	優勝	天国A	天国B	天国C
移行なし	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0	0	0	0	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0	0	0	0	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0	0	0	0	0	0
天竺草モード	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0	0	0	0	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
終了Bモード(+継続ボーナス)	0	0	2	6	224	0	0	0	0	0	0
優勝モード(+継続ボーナス)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(+継続ボーナス)	0	0	1	3	24	85	0	0	0	0	0
天国Bモード(+継続ボーナス)	0	0	0	1	8	85	0	0	0	0	0
天国Cモード(+継続ボーナス)	0	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0

(c)1G連抽籤テーブル(確率分母:65536)											
モード	抽籤結果	はずれ	通り1	通り2	ベル	割チエ	スイカ	確定役	中チェ		
下記以外	非当選	65536	66408	65280	65280	63488	0	0	0		
	当選 (今回継続)	0	0	0	128	0	0	0	0		
	当選 (次回継続)	0	128	256	128	2048	65536	65536	65536		
チャンスモード	非当選	65536	65152	64768	64768	58982	0	0	0		
	当選 (今回継続)	0	0	0	384	0	0	0	0		
	当選 (次回継続)	0	384	768	384	65536	65536	65536	65536		
終了Aモード	非当選	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536		
	当選 (今回継続)	0	0	0	0	0	0	0	0		
	当選 (次回継続)	0	0	0	0	0	0	0	0		
優勝モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当選	65536	62536	59536	61440	52736	0	0	0		
	当選 (今回継続)	0	0	0	3000	0	0	0	0		
	当選 (次回継続)	0	3000	6000	3000	65536	65536	65536	65536		

【図 10】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)					ボナナス 状態	対応する図柄組合せ
No.	略称	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 リブレイA	3000	3000		0 REP64~73	
4	F リブレイ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 ヘル123A1	1931	2147		0 FRU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100	
11	F ヘル123A2	1931	2147		0 FRU01.02.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98	
12	F ヘル123B1	1931	2147		0 FRU01.02.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100	
13	F ヘル123B2	1931	2147		0 FRU03.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98	
14	F ヘル132A1	1931	2147		0 FRU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104	
15	F ヘル132A2	1931	2147		0 FRU01.02.22.23.29.41.68.69.73.74.101.102	
16	F ヘル132B1	1931	2147		0 FRU03.13.14.22.29.48.51.52.60.103.104	
17	F ヘル132B2	1931	2147		0 FRU01.02.23.25.30.41.68.69.73.74.101.102	
18	F ヘル213A1	1931	2147		0 FRU04.16.17.24.42.84.85.107.108	
19	F ヘル213A2	1931	2147		0 FRU04.20.21.26.40.79.80.105.106	
20	F ヘル213B1	1931	2147		0 FRU04.16.20.21.24.84.85.107.108	
21	F ヘル213B2	1931	2147		0 FRU04.17.26.40.42.79.80.105.106	
22	F ヘル231A1	1931	2147		0 FRU05.18.27.28.43.88.89.111.112	
23	F ヘル231A2	1931	2147		0 FRU05.31.33~35.91.92.109.110	
24	F ヘル231B1	1931	2147		0 FRU05.18.33~35.88.89.111.112	
25	F ヘル231B2	1931	2147		0 FRU05.27.28.31.43.91.92.109.110	
26	F ヘル312A1	1931	2147		0 FRU06.46.47.65.76.83.90.113.114	
27	F ヘル312A2	1931	2147		0 FRU06.61.62.66.71.77.78.115.116	
28	F ヘル312B1	1931	2147		0 FRU06.47.65.71.76.83.90.114.115	
29	F ヘル312B2	1931	2147		0 FRU06.46.61.62.66.77.78.113.116	
30	F ヘル321A1	1931	2147		0 FRU07.50.63.70.72.86.87.95.96	
31	F ヘル321A2	1931	2147		0 FRU07.45.49.59.67.81.82.93.94	
32	F ヘル321B1	1931	2147		0 FRU07.45.63.67.72.86.87.95.96	
33	F ヘル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	

※赤フлаг間とのときの抽籤値。フлаг間では「はずれ」の値となる。

※非フラグ間での抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図 1 1】

図柄の組合せ		図柄の組合せ		格納領域	表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール	図柄の組合せ		データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	1	00000001	BB01	C 2B8	0(2BB)	—
赤7	スカ	BAR			00000010	BB02	C 3B8	—	0(3BB)
—	—	—			00000100	—	—	—	—
—	—	—			00001000	—	—	—	—
—	—	—			00010000	—	—	—	—
—	—	—			00100000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			10000000	—	—	—	—
リプレイ	ベル	リプレイ			00000001	REP01	C リー目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スカ	リプレイ			00000010	REP02	C リー目2.1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	2	2	00000000	REP03	C リー目2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ			00001000	REP04	C リー目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 リー目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR			01000000	REP07	C リー目5.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1			10000000	REP08	C リー目5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク			00000001	REP09	C リー目5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1			00000010	REP10	C リー目5.4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2			00000100	REP11	C リー目5.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク	3	3	00000100	REP12	C リー目5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク			00010000	REP13	C リー目5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク			00100000	REP14	C リー目5.4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー			01000000	REP15	C 中フ1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー			10000000	REP16	C 中フ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スカ	チェリー			00000001	REP17	C 中フ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スカ	リプレイ			00000010	REP18	C 中フ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー			00000100	REP19	C 中フ3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー			00010000	REP20	C 中フ4.1	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー	4	4	00100000	REP21	C 中フ4.2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー			01000000	REP22	C 中フ4.3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー			01000000	REP23	C 中フ4.4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スカ	チェリー			10000000	REP24	C 中フ15.1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スカ	チェリー			00000001	REP25	C 中フ15.2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー			00000010	REP26	C 中フ15.3	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 中フ15.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー			00010000	REP28	C 汎用F	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	赤7	赤7			00010000	REP29	C 確定フKB1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	赤7	スカ	5	5	01000000	REP30	C 確定フKB1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	チェリー	BAR			01000000	REP31	C 確定フKB2.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	チェリー	黄ブランク1			00000001	REP32	C 確定フKB2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	チェリー	白ブランク2			00000010	REP33	C 確定フKB2.3	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	スカ	BAR			00000100	REP34	C 確定フKB2.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	スカ	BAR			00000100	REP35	C 確定フKB2.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	スカ	白ブランク1			00001000	REP36	C 確定フKB2.6	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	スカ	黄ブランク			00010000	REP37	C 確定フKB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)
スカ	スカ	白ブランク2			00100000	REP38	C 確定フKB2.8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー	6	6	01000000	REP39	C 確定フKB2.9	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー			00000001	REP40	C 確定フKB3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー			00000001	REP41	C 確定フKB3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR			00000010	REP42	C 確定フ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル			00000100	REP43	C 確定フ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2			00010000	REP44	C 確定フ3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク			00010000	REP45	C 確定フ3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1			00100000	REP46	C 確定フ3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7			01000000	REP47	C 確定フ4.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スカ			10000000	REP48	C 確定フ4.2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図 1 2】

図柄の組合せ		図柄の組合せ		格納領域	表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール	図柄の組合せ		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	8	00000001	REP49	C 確定フ4.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク			00000010	REP50	C 確定フ4.5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2			00000100	REP51	C 確定フ4.5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スカ	白ブランク1			00001000	REP52	C 確定フ4.5.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スカ	黄ブランク			00010000	REP53	C 確定フ4.5.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スカ	白ブランク2			00100000	REP54	C 確定フ4.5.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR			01000000	REP55	C 確定フ4.6.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スカ	BAR			10000000	REP56	C 確定フ4.6.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スカ			00000001	REP57	C フキKB1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7	9	9	00000010	REP58	C フキKB1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル			00001000	REP59	C フキKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スカ	ベル			00010000	REP60	C フ1.1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル			00100000	REP61	C フ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル			01000000	REP62	C フ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スカ			00000001	REP63	C フ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スカ			00000010	REP64	C BTフ1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スカ			00000010	REP65	C BTフ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7			00000100	REP66	C BTフ1.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7	10	10	00000100	REP67	C BTフ1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7			00010000	REP68	C BTフ2.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7			00100000	REP69	C BTフ2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ			01000000	REP70	C BTフ2.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7			01000000	REP71	C BTフ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 中役フ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	リプレイ			00000001	REP73	C CUフ7	0(再遊技)	0(再遊技)
—	—	—			00000010	—	—	—	—
—	—	—			00000100	—	—	—	—
—	—	—			00001000	—	—	—	—
—	—	—			00010000	—	—	—	—
—	—	—	11	11	00100000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
—	—	—			01000000	—	—	—	—
リプレイ	チェリー	チェリー	12	12	00000001	FRU01	C TP<A>1.1	2	8
リプレイ	スカ	チェリー			00000010	FRU02	C TP<A>1.2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ			00000100	FRU03	C OD<A>	2	8
ベル	ベル	ベル			00001000	FRU04	C CT<A>	2	8
スカ	ベル	チェリー			00010000	FRU05	C CU<A>	2	8
スカ	スカ	リプレイ			00010000	FRU06	C MT<A>	2	8
スカ	リプレイ	リプレイ			01000000	FRU07	C BT<A>	2	8
ベル	スカ	BAR			10000000	FRU08	C 2<A>KB1.1	1	8
ベル	チェリー	BAR			00000001	FRU09	C 2<A>KB1.2	1	1
ベル	スカ	白ブランク2	13	13	00000010	FRU10	C 2<A>1	2	3
ベル	スカ	黄ブランク			00000100	FRU11	C 2<A>2	2	3
ベル	スカ	白ブランク1			00001000	FRU12	C 2<A>3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	スカ			00010000	FRU13	C 右一抜3	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スカ			00100000	FRU14	C 右一抜2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7			01000000	FRU15	C 右一抜3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スカ			10000000	FRU16	C 右一抜4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スカ			00000001	FRU17	C 右一抜5	1	1
白ブランク2	BAR	スカ			00000010	FRU18	C 右一抜6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スカ	14	14	00000100	FRU19	C 右一抜7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7			00010000	FRU20	C 右一抜8	1	1
白ブランク2	BAR	赤7			00010000	FRU21	C 右一抜8	1	1
白ブランク2	BAR	BAR			00100000	FRU22	C 右一抜9	1	1
BAR	白ブランク2	スカ			00100000	FRU23	C 右一抜10	1	1
BAR	白ブランク2	赤7			01000000	FRU24	C 右一抜11	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スカ			10000000	FRU25	C 右一抜12	1	1

10

20

【図 1 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 右一抜12	1	1	
BAR	白ブランク2	スカ		00000010	FRU26	C 右一抜13	1	1	
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C 右一抜14.1	1	1	
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00001100	FRU28	C 右一抜14.2	1	1	
赤ブランク	白ブランク2	スカ		00010000	FRU29	C 右一抜15	1	1	
黄ブランク	BAR	スカ		00010000	FRU30	C 右一抜16	1	1	
BAR	白ブランク1	スカ		01000000	FRU31	C 右一抜17	1	1	
黄ブランク	黄ブランク	スカ		10000000	FRU32	C 右一抜18	1	1	
赤ブランク	BAR	スカ		00000001	FRU33	C 右一抜19	1	1	
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C 右一抜20.1	1	1	
赤ブランク	白ブランク1	赤7	16	00000100	FRU35	C 右一抜20.2	1	1	
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C 右一抜21.1	1	1	
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C 右一抜22	1	1	
BAR	赤ブランク	スカ		00100000	FRU38	C 右一抜22.1	1	1	
BAR	白ブランク1	スカ		01000000	FRU39	C 右一抜22.2	1	1	
赤ブランク	BAR	スカ		10000000	FRU40	C 右一抜23	1	1	
黄ブランク	BAR	スカ		00000001	FRU41	C 右一抜24	1	1	
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C 右一抜25	1	1	
赤ブランク	白ブランク1	スカ		00001000	FRU43	C 右一抜26	1	1	
黄ブランク	BAR	赤7		17	00010000	FRU44	C 右一抜27	1	1
赤ブランク	白ブランク1	BAR	00010000		FRU45	C 中一抜1	1	1	
赤ブランク	赤7	BAR	00100000		FRU46	C 中一抜2	1	1	
BAR	赤ブランク	白ブランク2	01000000		FRU47	C 中一抜3	1	1	
BAR	赤ブランク	黄ブランク	10000000		FRU48	C 中一抜4	1	1	
BAR	赤ブランク	白ブランク1	00000001		FRU49	C 中一抜5	1	1	
BAR	赤ブランク	BAR	00000010		FRU50	C 中一抜6	1	1	
BAR	赤7	黄ブランク	00000100		FRU51	C 中一抜7	1	1	
BAR	赤7	白ブランク2	00001000		FRU52	C 中一抜7.2	1	1	
BAR	赤7	BAR	18		00010000	FRU53	C 中一抜8.1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C 中一抜8.2	1	1	
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C 中一抜9.1	1	1	
黄ブランク	赤7	白ブランク1		01000000	FRU56	C 中一抜9.2	1	1	
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00000001	FRU57	C 中一抜10.1	1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C 中一抜10.2	1	1	
赤ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C 中一抜11	1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C 中一抜12	1	1	
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C 中一抜13	1	1	
黄ブランク	赤7	白ブランク2		19	00100000	FRU62	C 中一抜14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2	01000000		FRU63	C 中一抜15	1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2	00000001		FRU64	C 中一抜16	1	1	
赤ブランク	赤7	黄ブランク	00000010		FRU65	C 中一抜17	1	1	
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1	00000010		FRU66	C 中一抜18	1	1	
白ブランク2	赤ブランク	BAR	00000100		FRU67	C 中一抜19	1	1	
白ブランク2	赤7	黄ブランク	00001000		FRU68	C 中一抜20.1	1	1	
白ブランク2	赤7	白ブランク2	00010000		FRU69	C 中一抜20.2	1	1	
白ブランク2	赤7	白ブランク1	00010000		FRU70	C 中一抜21	1	1	
白ブランク2	赤7	BAR	20		01000000	FRU71	C 中一抜22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C 中一抜23	1	1	
黄ブランク	赤ブランク	BAR		00000001	FRU73	C 中一抜24.1	1	1	
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C 中一抜24.2	1	1	
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU75	C 中一抜25	1	1	
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00010000	FRU76	C 中一抜26	1	1	
リゾビ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C 左一抜1	1	1	
リゾビ	黄ブランク	黄ブランク		00100000	FRU78	C 左一抜2	1	1	
リゾビ	黄ブランク	白ブランク1		21	01000000	FRU79	C 左一抜2.1	1	1
リゾビ	白ブランク2	白ブランク1			10000000	FRU80	C 左一抜2.2	1	1

【図 15】

当抽籤と停止抽籤時態と表示位置までの対応関係		行目3	行目4	行目5	行目6
F.2303	2枚ベッ＋上盤ゲームフラグ間は必ず時に押下位置でその状態維持				
F.2308	3枚ベッ＋上盤ゲームフラグ間は必ず時に押下位置でその状態維持				
F.2314A	中フラグ・388フラグ間・中フラグ・388フラグ間・右上がり				
F.2317A	中フラグ				
F.2317	2枚ベッ・中盤リッ／3枚ベッ・押下位置○で中盤リッ・最上のチェリーリッ、押下位置×でその最中チェリーリッ				
F.2318	2枚ベッ・中盤リッ				
F.2319	3枚ベッ・押下位置○で下盤チェリー・最上のチェリーリッ、押下位置×でその最中チェリーリッ				3枚ベッ・中盤リッ
F.2320	2枚ベッ・中盤リッ				
F.2321	3枚ベッ・押下位置○で中盤チェリー・最上の中盤チェリーリッ、押下位置×でその最中中盤チェリーリッ				3枚ベッ・中盤リッ
F.2322	2枚ベッ・中盤リッ				
F.2323	3枚ベッ・リッリ中盤リッ				3枚ベッ・中盤リッ
F.2324	押下位置○でスイカ3枚ベッ・3枚、2枚ベッ・2枚、押下位置×でスイカに1枚以上				
F.23.123A1	右下がりベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A2	上盤ベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B1	2枚ベッ・上盤ベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・上盤ベル・8枚				
F.23.123B2	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 上盤ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B3	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 2枚ベッ・右下がりベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・右下がりベル・8枚				
F.23.123A1	右下がりベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A2	右下がりベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A2	上盤ベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B1	2枚ベッ・右下がりベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・右下がりベル・8枚				
F.23.123B2	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 右下がりベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A1	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 上盤ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A2	中盤ベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B1	2枚ベッ・中盤ベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・中盤ベル・8枚				
F.23.123B2	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 中盤ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A1	右下がりベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B1	2枚ベッ・右上がりベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・右上がりベル・8枚				
F.23.123B2	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 右上がりベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A1	中山ベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A2	2枚ベッ・中山ベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・中山ベル・8枚				
F.23.123B1	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 中山ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123A1	下盤ベル (3枚ベッ・8枚、 2枚ベッ・2枚)	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B1	2枚ベッ・下盤ベル・2枚、3枚ベッ＋388フラグ間・下盤ベル・8枚				
F.23.123B2	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 下盤ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B3	中山ベル・1枚か6枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B4	1枚のひかりか1枚				
F.23.123B5	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 1枚のひかりか1枚	(8)	(8)	(8)	(8)
F.23.123B6	3枚ベッ＋388フラグ間以外： 下盤ベル・8枚	(8)	(8)	(8)	(8)

【 図 1 6 】

特種ミット処理の概要		名称	概要	作業	作業結果
通利ミット処理(ゲーム数) 通利ミット処理(私出数)	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500	非有利区間移行(有利区間強制終了)	作動結果
	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間私出数カウンタ≧2401	非有利区間移行(有利区間強制終了)	非有利区間移行(有利区間強制終了)
特種ミット処理(ゲーム数)	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	疑似ボーナス終了後、非有利区間移行(有利区間強制終了)が行われ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)が行われる。
	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	制御用私出数カウンタ≧2126	制御用私出数カウンタ≧2126	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移行(有利区間強制終了)が行われ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)が行われる。
準ミット処理(ゲーム数)	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ(1G連ストックカウンタ+特種ありの場合(1)加算) ≧551≧1380	制御用ゲーム数カウンタ(1G連ストックカウンタ+特種ありの場合(1)加算) ≧551≧1380	疑似ボーナス中は、1G連抽選、実行短絡抽選が行われる。
	有利区間(実出区間含む)開始時	有利区間(実出区間含む)開始時	制御用私出数カウンタ(1G連ストックカウンタ+特種ありの場合(1)加算) ≧2751≧1851	制御用私出数カウンタ(1G連ストックカウンタ+特種ありの場合(1)加算) ≧2751≧1851	疑似ボーナス中は、1G連抽選、実行短絡抽選が行われる。

10

20

【圖 17】

当盤フラグ格納領域・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	FRU129
	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	—	—	—	—
	ビット6	0	—	—	—	—
	ビット5	0	—	—	—	—
	ビット4	0	—	—	—	—
	ビット3	0	—	—	—	—
	ビット2	0	—	—	—	—
	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

【圖 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

30

40

50

【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	疑似ボーナス
	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

10

【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

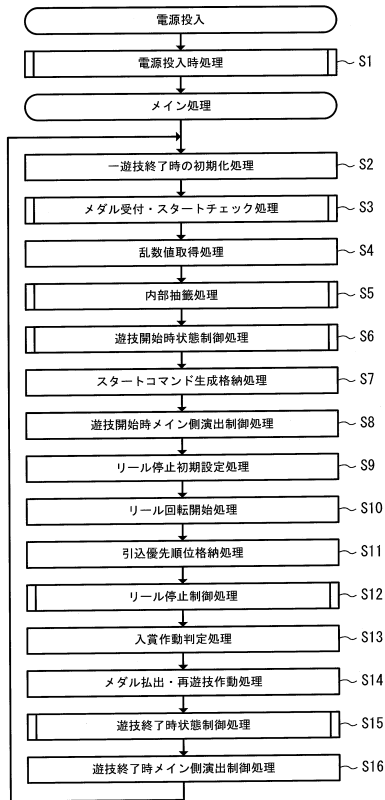
20

30

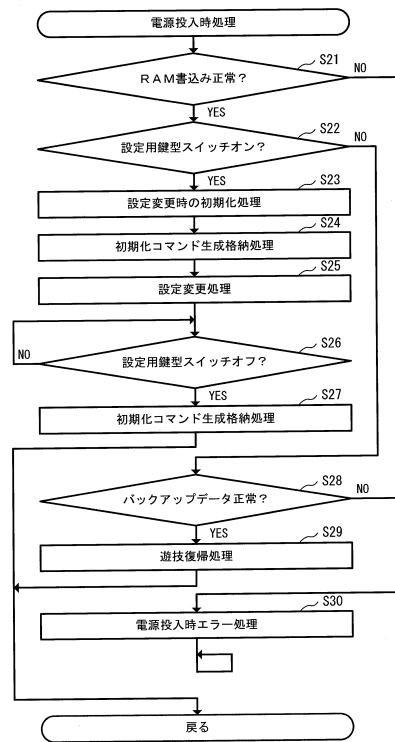
40

50

【図 2 3】



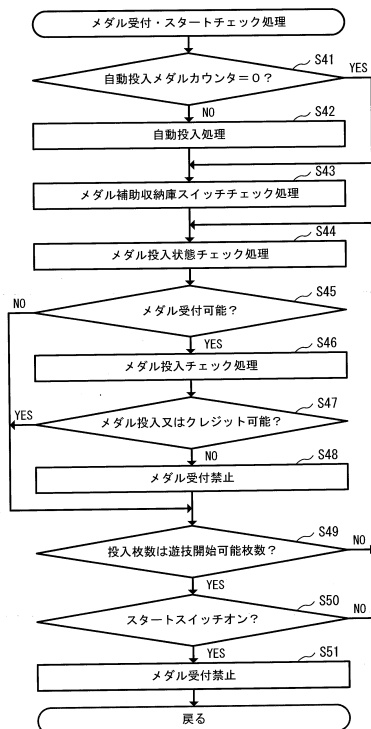
【図 2 4】



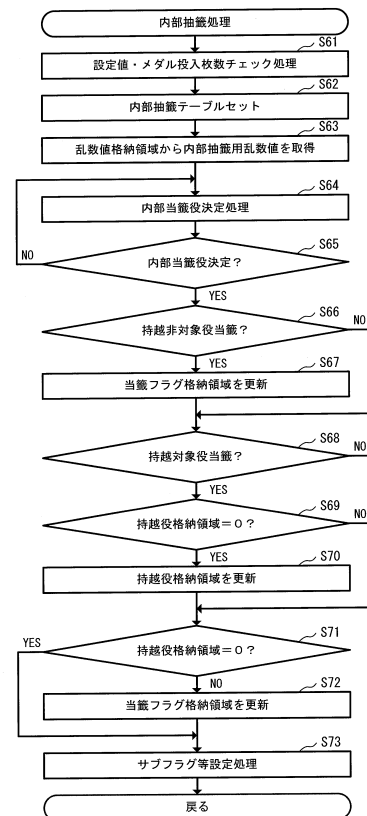
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

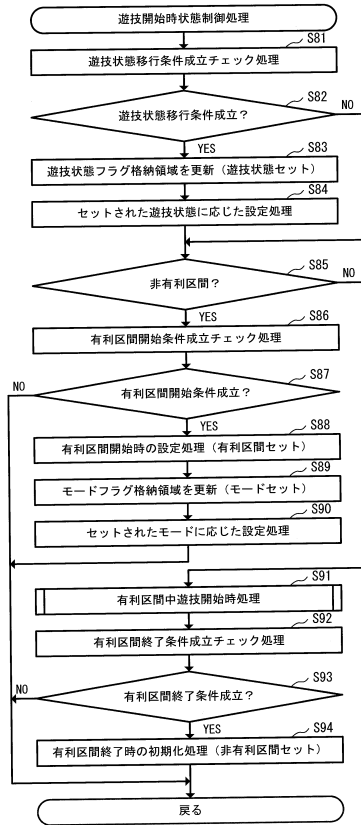


30

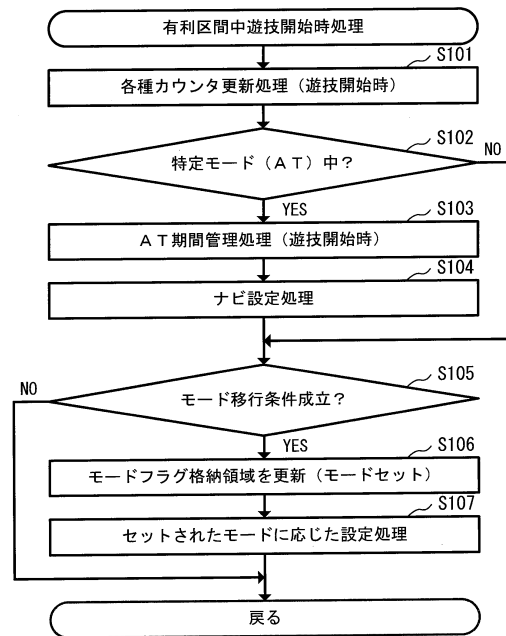
40

50

【図 27】



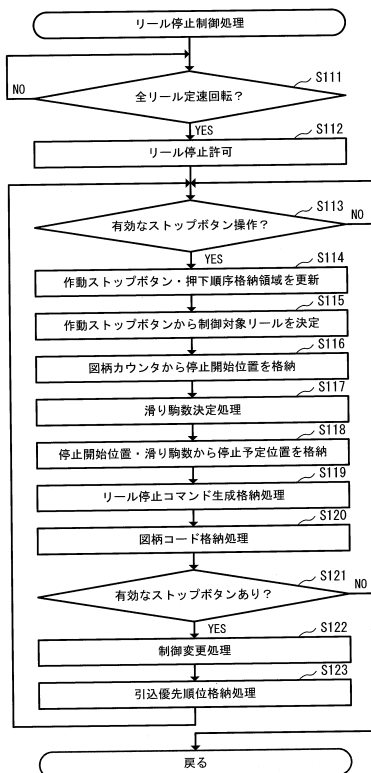
【図 28】



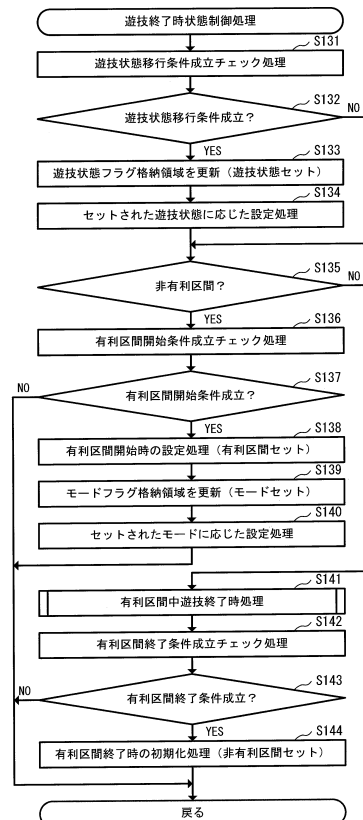
10

20

【図 29】



【図 30】

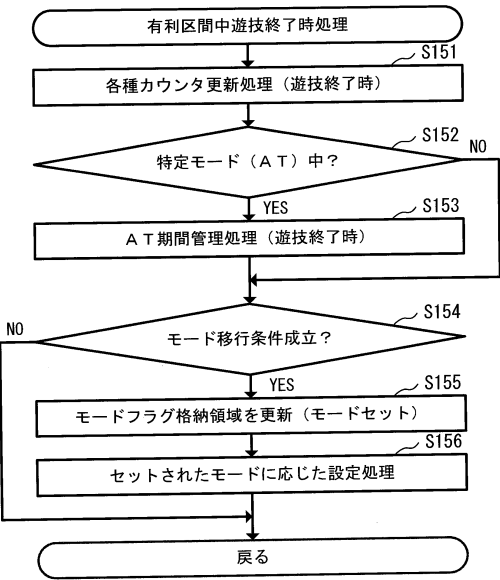


30

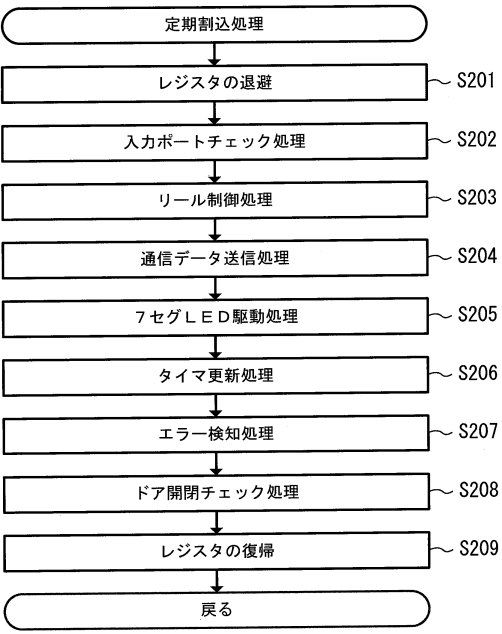
40

50

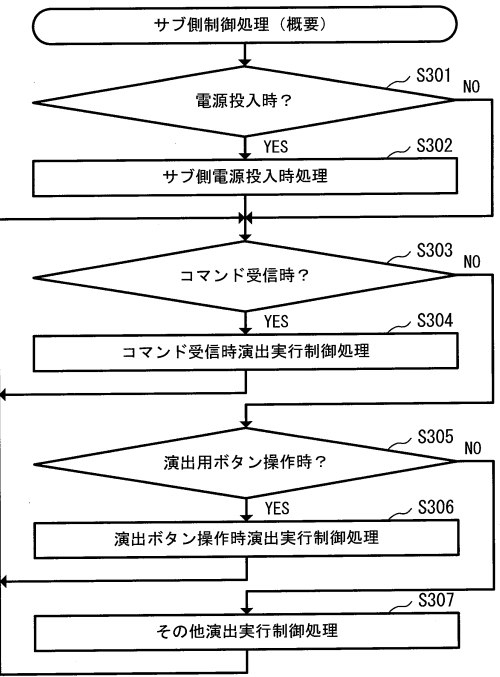
【図 3 1】



【図 3 2】

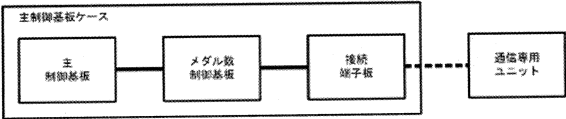


【図 3 3】

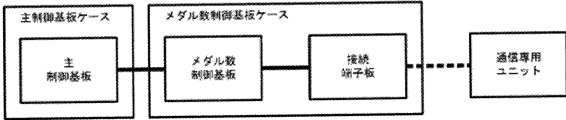


【図 3 4】

<構成例 1>



<構成例 2>

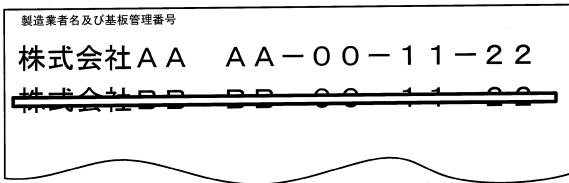


<蓄積データ例>

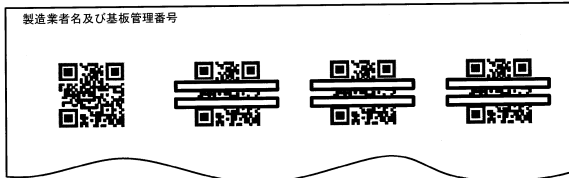
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
M/Y	電源投入以降の最大M/Y
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップID番号	主制御基板（チップ）のID番号
主制御チップメーカーコード	主制御基板（チップ）のメーカーコード
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ーコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカーコード（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 3 5】

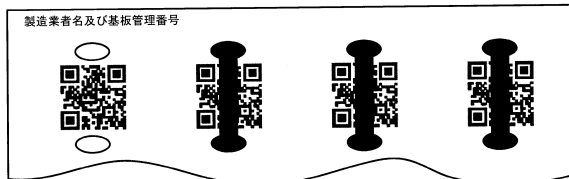
<構成例 1>



<構成例 2>

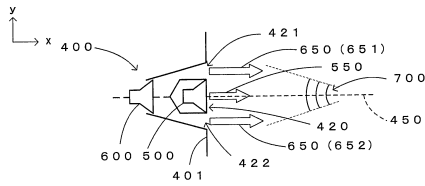


<構成例 3>

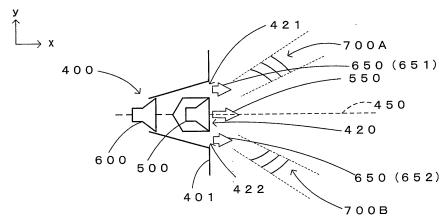


【図 3 7】

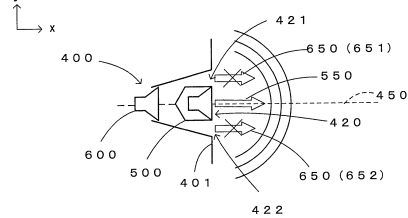
(a) 収束の指向性



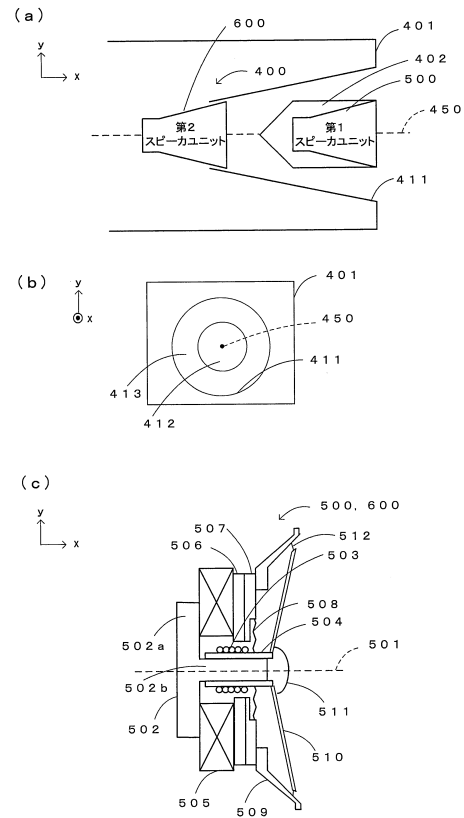
(b) 拡散の指向性



(c) 通常の指向性



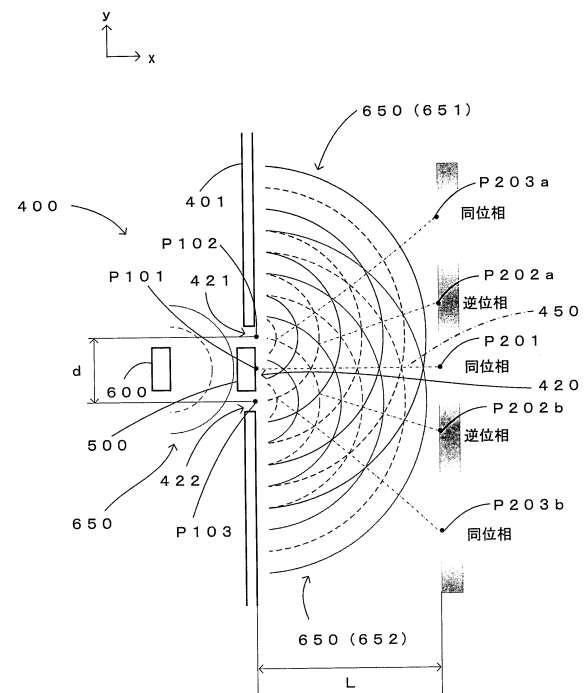
【図 3 6】



10

20

【図 3 8】

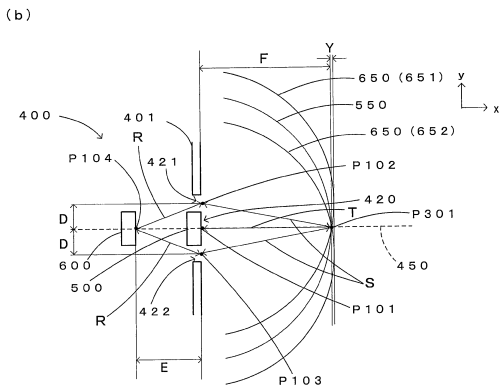
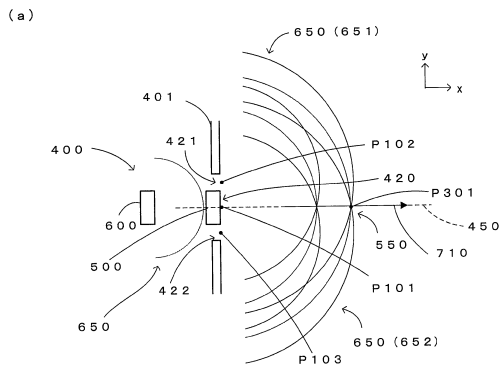


30

40

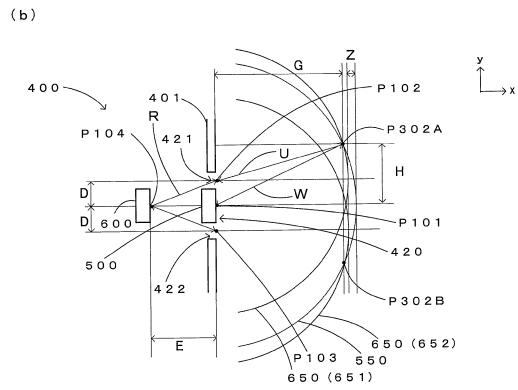
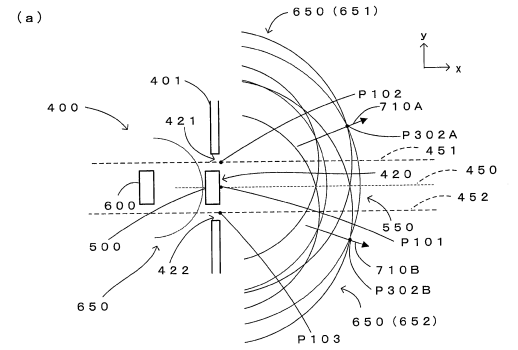
50

【図 39】



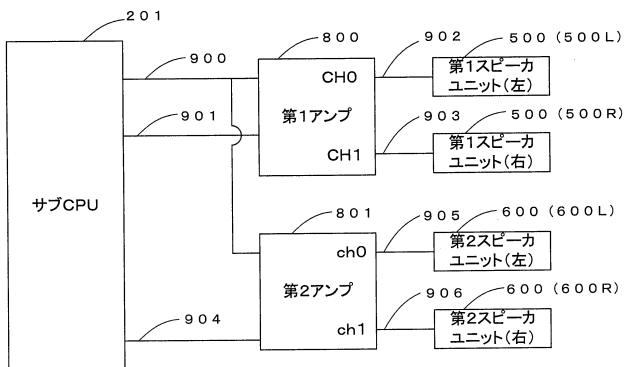
第1スピーカユニット500を第2スピーカユニット600よりR+Y相当分遅延出力

【図 40】

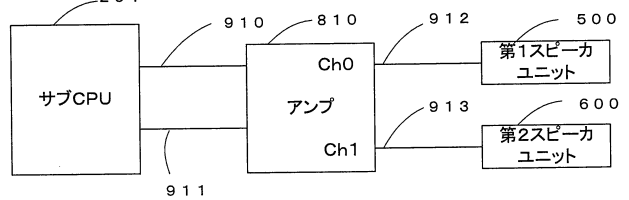


R-Z<0の場合、第2スピーカユニット600を第1スピーカユニット500よりZ-R相当分遅延出力
R-Z>0の場合、第1スピーカユニット500を第2スピーカユニット600よりR-Z相当分遅延出力
R-Z=0の場合、スピーカユニット500, 600同時出力

【図 41】



【図 42】



10

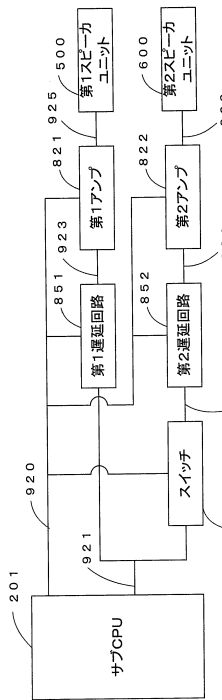
20

30

40

50

【図 4 3】



【図 4 4】

初期化コマンド

	種別	内容
D00	I D	初期化コマンドID(01h)
D01	設定値	0～5
D02	ステータス	1:変更・開始、2:変更・終了 3:確認・開始、4:確認・終了
D03	クリア種別	0:なし、1:変更時、2:RWM異常時
D04	未使用	「00h」固定
D05	未使用	「00h」固定
D06	遊技状態	通常、BB中、再遊技等
D07	サム	D00～D06のチェックコード

10

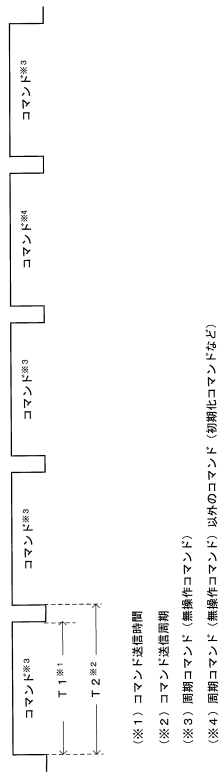
20

【図 4 5】

(a) 開閉コマンド（無操作コマンド）		
種別	内容	
D10 I D	開閉コマンドID(00h)	
D11 入力※-IP0	入力ポート0割り付け表を参照	
D12 入力※-IP1	同上	
D13 入力※-IP2	同上	
D14 未使用	「00h」固定	
D15 未使用	「00h」固定	
D16 遊技状態	通常、BB中、再遊技等	
D17 サム	D10～D16のチェックコード	

(b) 入力ポート割り付け表								
	B 7	B 6	B 5	B 4	B 3	B 2	B 1	B 0
入力ポート P 0	スタート	ストップ	ストップ SW2	ストップ SW1	MAXベット	1ベット	精算スイッチ	—
入力ポート P 1	インデックス D 3	スイッチ SW3	インデックス D 2	メダル通過	メダル通過	メダル通過	—	—
入力ポート P 2	インデックス D 0	インデックス D 2	リセット	センサ M 1	センサ M 1	センサ M 1	—	—
入力ポート P 3	ドア開閉監視	設定用機能	スイッチ	メダル通過	メダル通過	メダル通過	—	—
入力ポート P 2	—	スイッチ	スイッチ	スイッチ	スイッチ	スイッチ	—	—

【図 4 6】

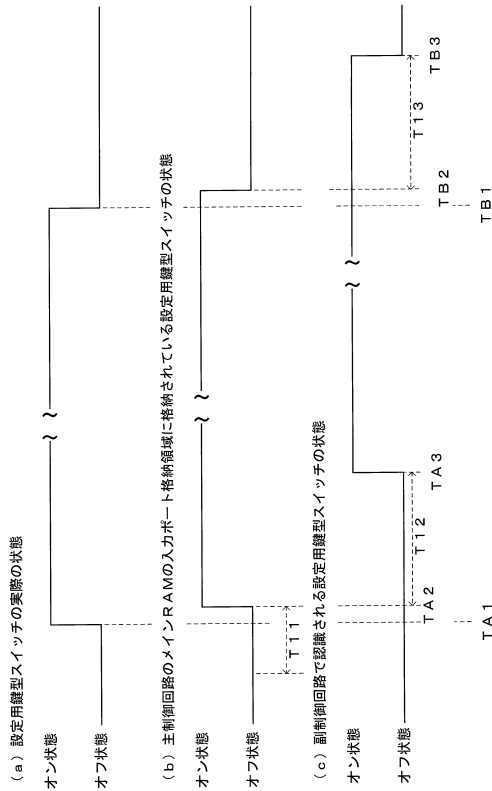


30

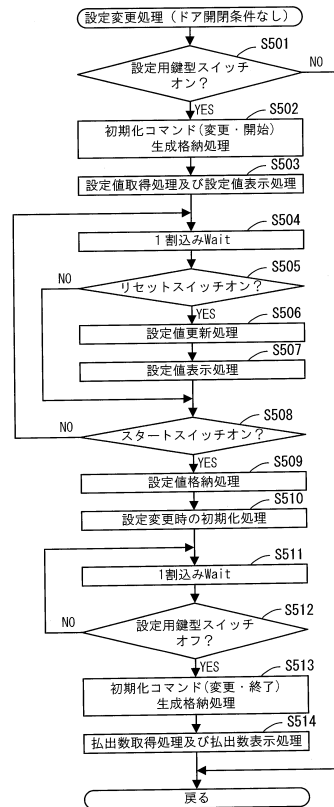
40

50

【図 47】



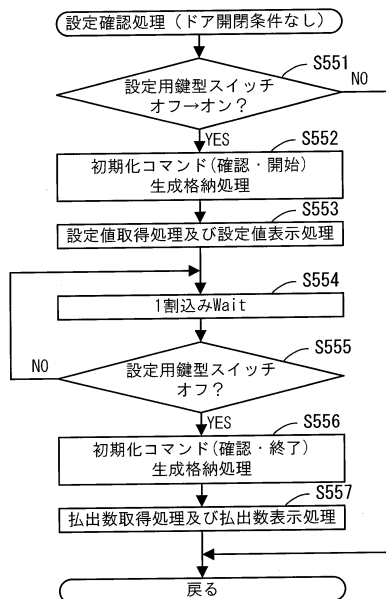
【図 48】



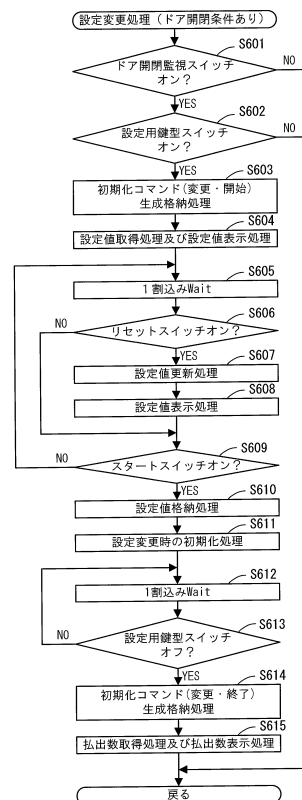
10

20

【図 49】



【図 50】

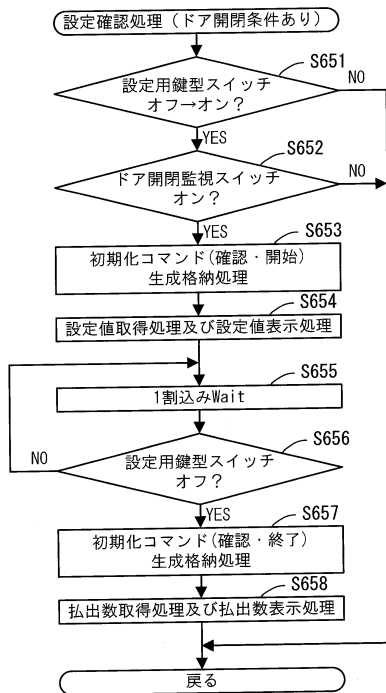


30

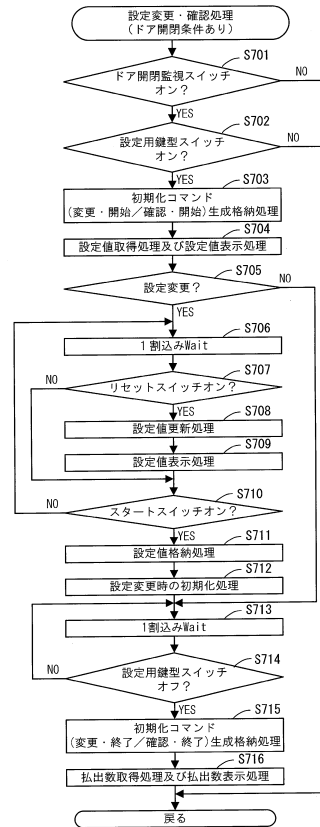
40

50

【図 5 1】



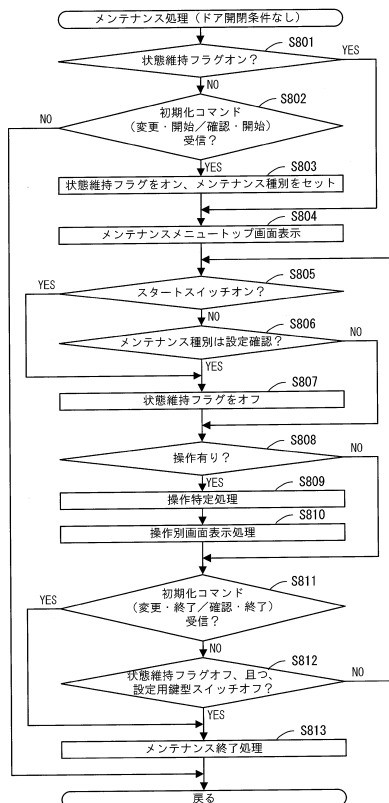
【図 5 2】



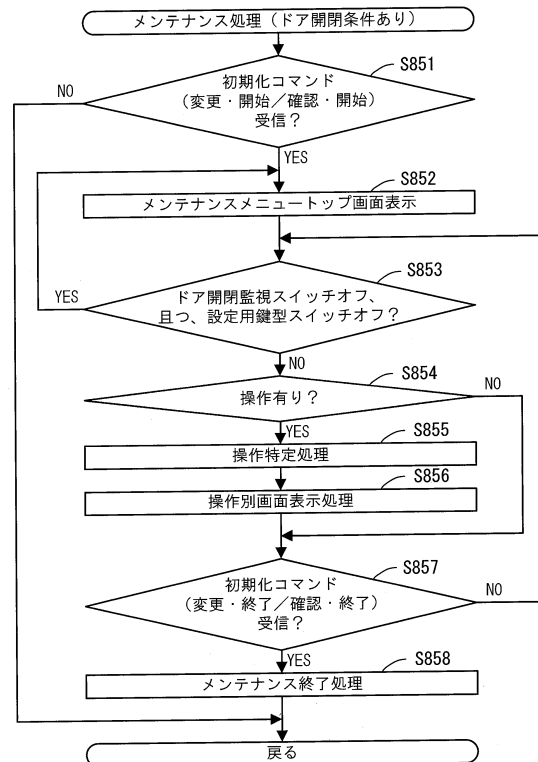
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

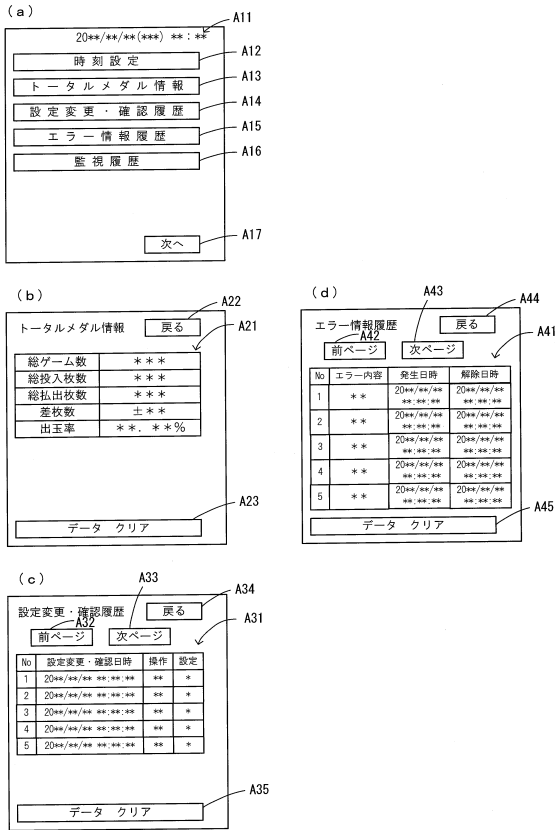


30

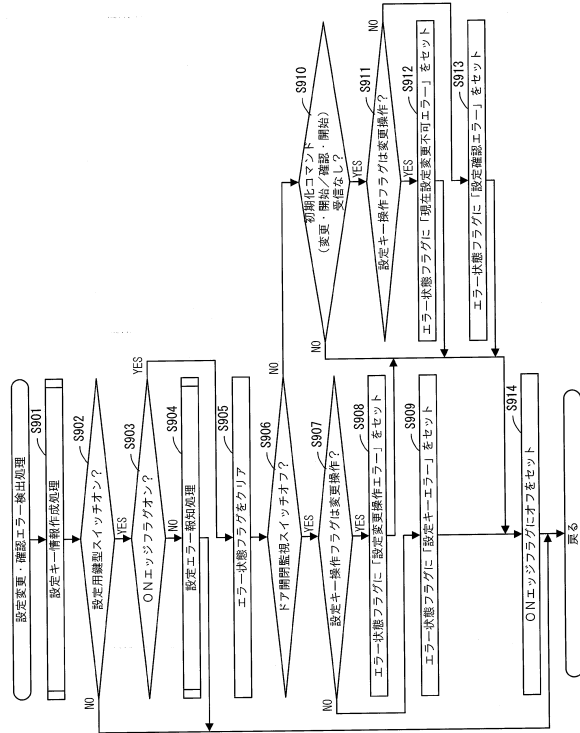
40

50

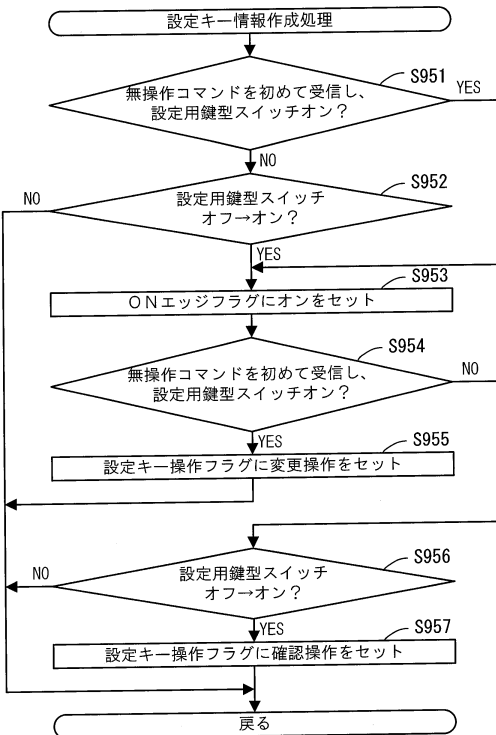
【図 55】



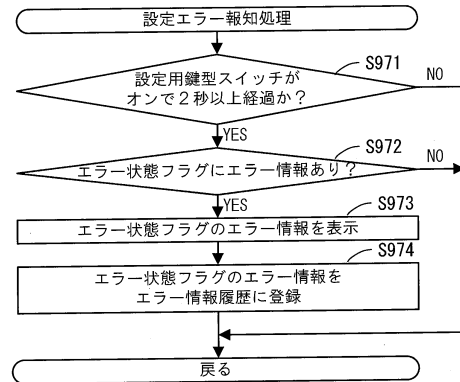
【図 56】



【図 57】



【図 58】



10

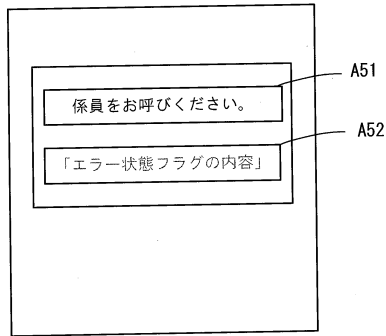
20

30

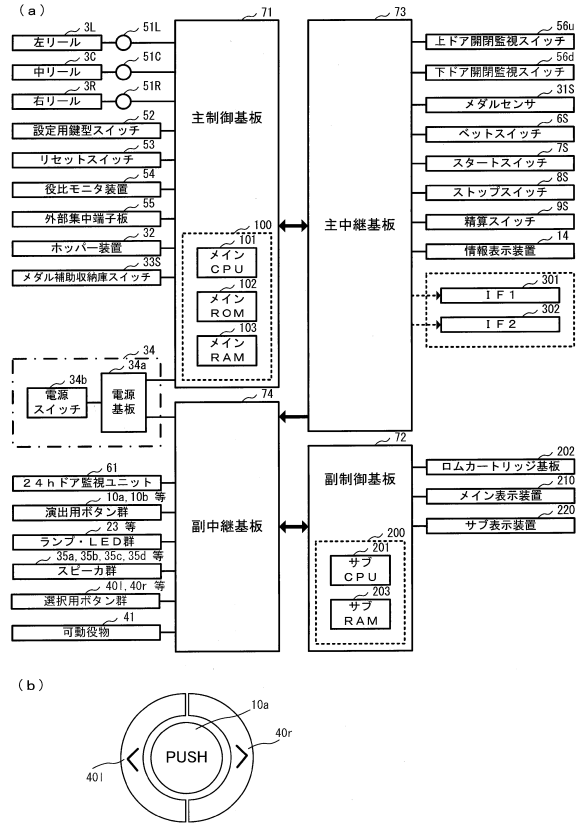
40

50

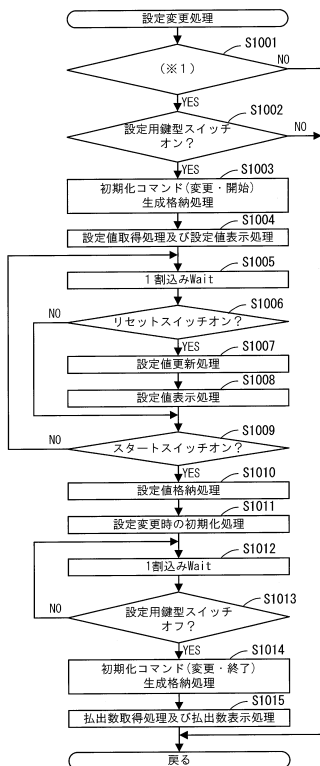
【図 59】



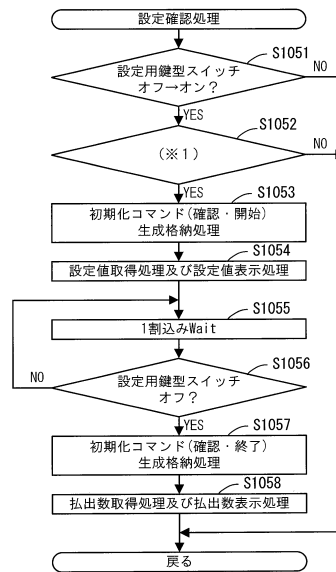
【図 60】



【図 61】



【図 62】



(※1)
上ドア開閉監視スイッチオフ(上ドア閉)且つ下ドア開閉監視スイッチオン(下ドア開)、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン(上ドア開)且つ下ドア開閉監視スイッチオン(下ドア開)の何れか?

10

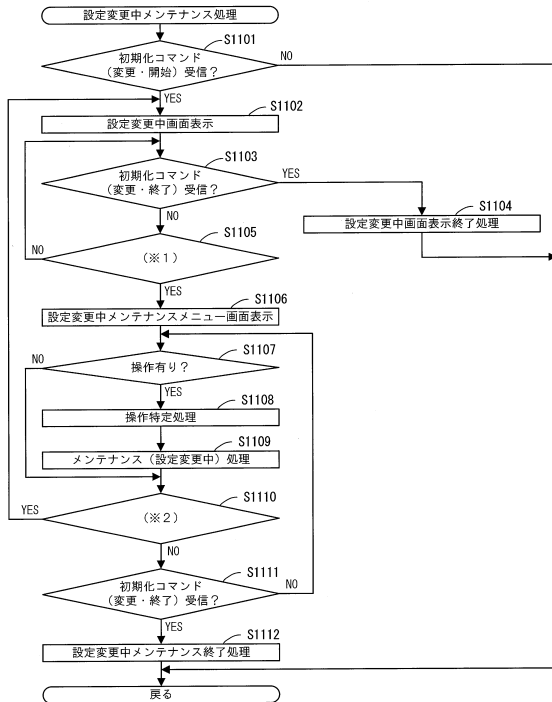
20

30

40

50

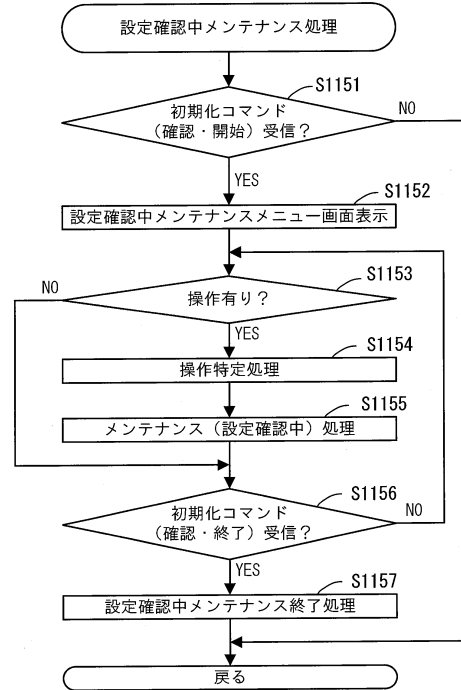
【図 6 3】



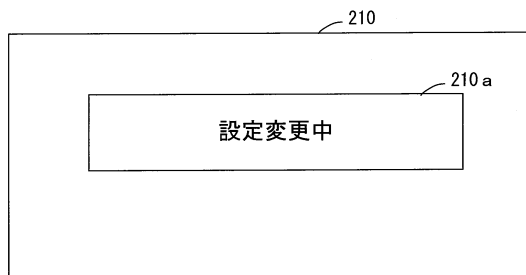
(※ 1)
上ドア開閉監視スイッチオフ (上ドア閉) 且つ下ドア開閉監視スイッチオフ (下ドア閉) ？

(※ 2)
上ドア開閉監視スイッチオフ (上ドア閉) 且つ下ドア開閉監視スイッチオン (下ドア開)、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン (上ドア開) 且つ下ドア開閉監視スイッチオン (下ドア開) の何れか？

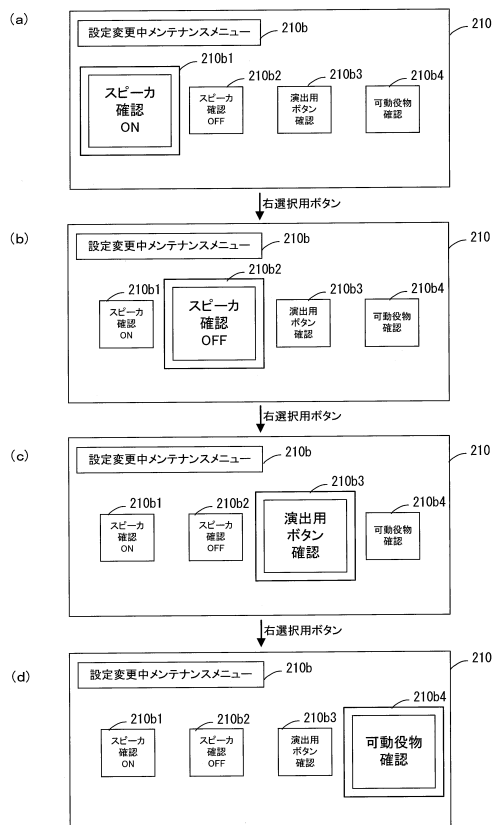
【図 6 4】



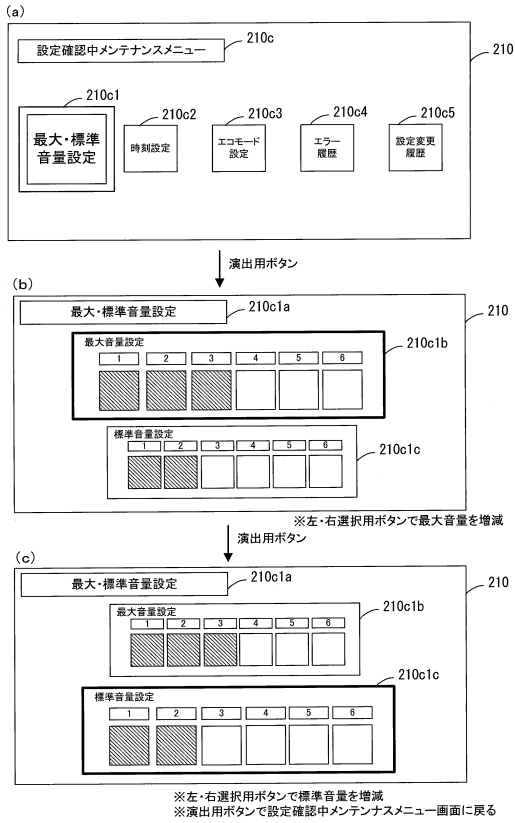
【図 6 5】



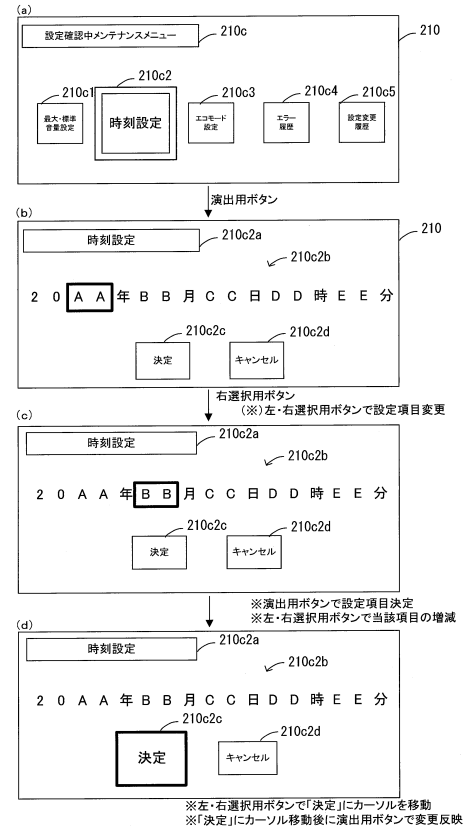
【図 6 6】



【図 67】



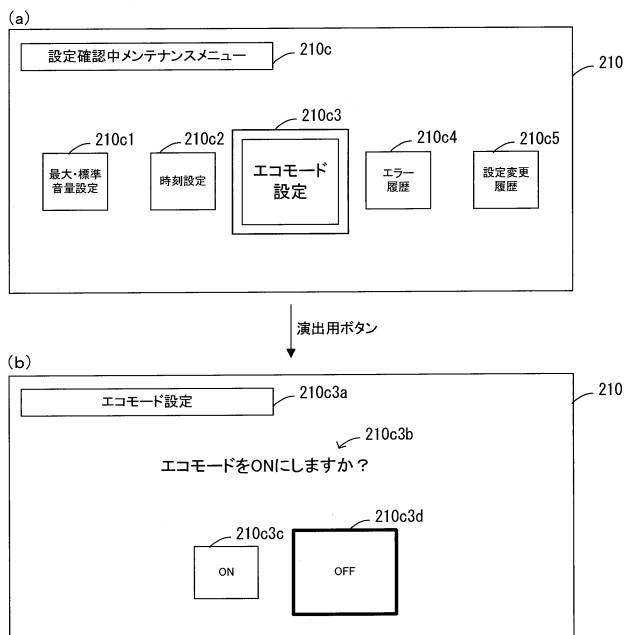
【図 68】



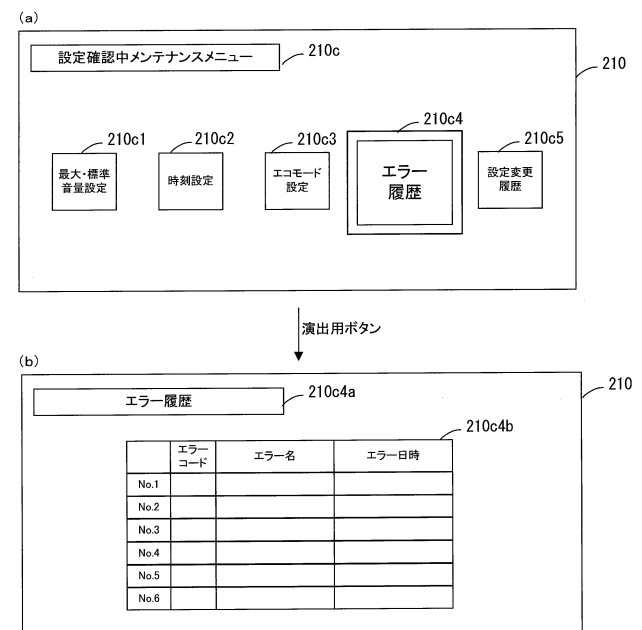
10

20

【図 69】



【図 70】

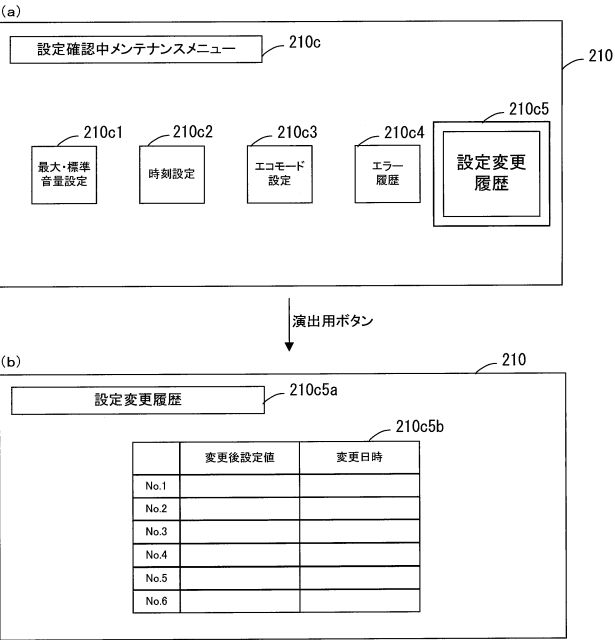


30

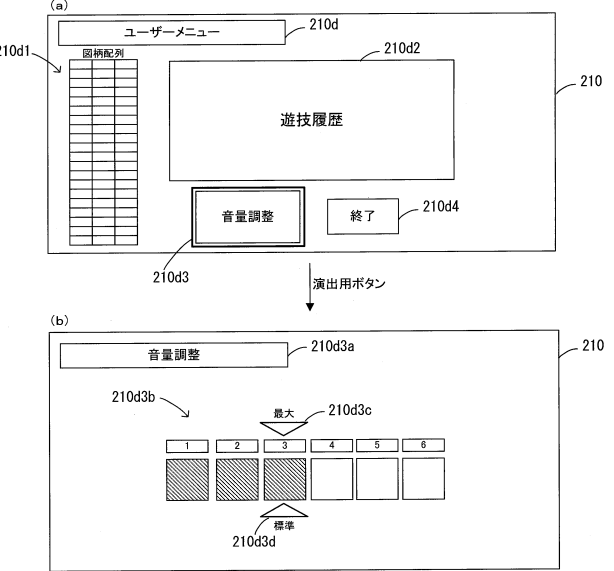
40

50

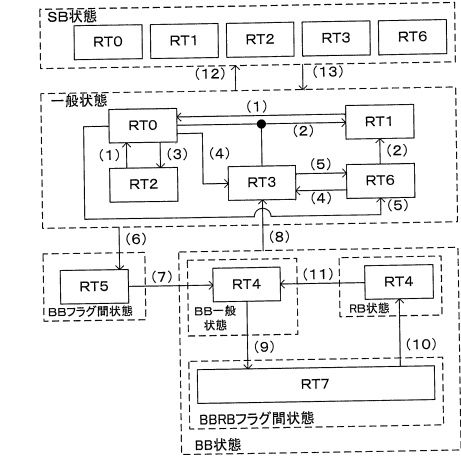
【図 7 1】



【図 7 2】



【図 7 3】



移行条件	内容
(1)	規定遊技数消化
(2)	RT1移行リブ図柄、RT1移行ベル図柄表示
(3)	RT2移行リブ図柄表示
(4)	RT3移行リブ図柄表示
(5)	RT6移行リブ図柄表示
(6)	ビッグボーナス役当籤
(7)	ビッグボーナス役入賞
(8)	ビッグボーナス終了
(9)	レギュラーボーナス役当籤
(10)	レギュラーボーナス役入賞
(11)	規定遊技数消化、又は、規定入賞回数を超える払出
(12)	シングルボーナス役当籤、且つ、入賞
(13)	規定遊技数消化

【図 7 4】

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
0	ベルB	0	リプレイ	0	ベルA
19	リプレイ	19	blank	19	スイカB
18	赤セブン	18	赤セブン	18	赤セブン
17	リプレイ	17	チェリー	17	リプレイ
16	スイカA	16	ベルB	16	ベルB
15	ベルB	15	リプレイ	15	ベルA
14	リプレイ	14	blank	14	BAR
13	チェリー	13	スイカB	13	白セブン
12	リプレイ	12	チェリー	12	リプレイ
11	BAR	11	ベルB	11	ベルB
10	ベルB	10	リプレイ	10	ベルA
9	スイカA	9	スイカA	9	スイカA
8	blank	8	白セブン	8	blank
7	リプレイ	7	チェリー	7	リプレイ
6	白セブン	6	ベルA	6	ベルB
5	ベルA	5	リプレイ	5	ベルA
4	スイカA	4	スイカA	4	スイカA
3	チェリー	3	BAR	3	チェリー
2	リプレイ	2	チェリー	2	リプレイ
1	スイカB	1	ベルA	1	ベルB

10

20

30

40

50

【図 7 5】

[illegible]

【圖 7 6】

[illegible]

10

【圖 7 7】

略称		抽籤値	
		BB-一般(RT4)用	BBRB(RT7)用
はすれ		0	10937
F BBRB		43585	0
F 強べルA		16	16
F 強べルB		16	16
F 共通べルA		96	96
F 強スバB		82	82
F 強スバA		164	164
F 弱スバ		410	410
F 強チリ		41	41
F SP役		17	17
F 共通べルB		1333	1333
F スパヘル312		329	329
F スパヘル321		329	329
F スパヘル123		329	329
F スパヘル132		329	329
F スパヘル213		329	329
F スパヘル231		329	329
F ヘル123		2967	2967
F ヘル132		2967	2967
F ヘル213		2967	2967
F ヘル231		2967	2967
F ヘル312		2967	2967
F ヘル321		2967	2967
F BARフエ(ケ)フ		0	30500
F BAR横(リ)フ		0	1312
F 7横(リ)フ		0	16
F 強チリフ		0	164
F 弱チリフ		0	328
F 弱チリフ		0	328

略称	抽籤値
	RB(RT4)用
はずれ	43578
F JAC役1	7041
F JAC役2	14301
F JAC役3	616

【圖 7 8】

[illegible]

20

30

40

【圖 7 9】

[illegible]

【圖 80】

[illegible]

10

20

【圖 8 1】

[illegible]

【圖 8 2】

国網組合		車設	
		車種	車番
T 停止制御14		F 車07J512	
T 停止制御15		F 車07J513	
T 停止制御16		F 車07J521	
T 停止制御17		F 車07J522	
T 停止制御18		F 車07J523	
T 停止制御19		F 車07J531	
T 停止制御20		F 車07J532	
T 停止制御21		F 車07J533	
T 停止制御22		F 車07J541	
T 停止制御23		F 車07J542	
T 停止制御24		F 車07J543	
T 停止制御31		F 車07J551	
T 停止制御G 02		F 車07J552	
T 停止制御G 03		F 車07J553	
T 停止制御G 04		F 車07J561	
T 停止制御G 05		F 車07J562	
T 停止制御G 06		F 車07J563	
T 停止制御G 07		F 車07J571	
T 停止制御G 08		F 車07J572	
T 停止制御G 09		F 車07J573	
T 停止制御G 10		F 車07J581	
T 停止制御G 11		F 車07J582	
T 停止制御G 12		F 車07J583	
T 停止制御G 13		F 車07J591	
T 停止制御G 14		F 車07J592	
T 停止制御G 15		F 車07J593	
T 停止制御G 16		F 車07J601	
T 停止制御G 17		F 車07J602	
T 停止制御G 18		F 車07J603	
T 停止制御G 19		F 車07J611	
T 停止制御G 20		F 車07J612	
T 停止制御G 21		F 車07J613	
T 停止制御G 22		F 車07J621	
T 停止制御G 23		F 車07J622	
T 停止制御G 24		F 車07J623	
T 停止制御G 25		F 車07J631	
T 停止制御G 26		F 車07J632	
T 停止制御G 27		F 車07J633	
T 停止制御G 28		F 車07J641	
T 停止制御G 29		F 車07J642	
T 停止制御G 30		F 車07J643	
T 停止制御G 31		F 車07J651	
T 停止制御G 32		F 車07J652	
T 停止制御G 33		F 車07J653	
T 停止制御G 34		F 車07J661	
T 停止制御G 35		F 車07J662	
T 停止制御G 36		F 車07J663	
T 停止制御G 37		F 車07J671	
T 停止制御G 38		F 車07J672	
T 停止制御G 39		F 車07J673	
T 停止制御G 40		F 車07J681	
T 停止制御G 41		F 車07J682	
T 停止制御G 42		F 車07J683	
T 停止制御G 43		F 車07J691	
T 停止制御G 44		F 車07J692	
T 停止制御G 45		F 車07J693	
T 停止制御G 46		F 車07J701	
T 停止制御G 47		F 車07J702	
T 停止制御G 48		F 車07J703	
T 停止制御G 49		F 車07J711	
T 停止制御G 50		F 車07J712	
T 停止制御G 51		F 車07J713	
T 停止制御G 52		F 車07J721	
T 停止制御G 53		F 車07J722	
T 停止制御G 54		F 車07J723	
T 停止制御G 55		F 車07J731	
T 停止制御G 56		F 車07J732	
T 停止制御G 57		F 車07J733	
T 停止制御G 58		F 車07J741	
T 停止制御G 59		F 車07J742	
T 停止制御G 60		F 車07J743	
T 停止制御G 61		F 車07J751	
T 停止制御G 62		F 車07J752	
T 停止制御G 63		F 車07J753	
T 停止制御G 64		F 車07J761	
T 停止制御G 65		F 車07J762	
T 停止制御G 66		F 車07J763	
T 停止制御G 67		F 車07J771	
T 停止制御G 68		F 車07J772	
T 停止制御G 69		F 車07J773	
T 停止制御G 70		F 車07J781	
T 停止制御G 71		F 車07J782	
T 停止制御G 72		F 車07J783	
T 停止制御G 73		F 車07J791	
T 停止制御G 74		F 車07J792	
T 停止制御G 75		F 車07J793	
T 停止制御G 76		F 車07J801	
T 停止制御G 77		F 車07J802	
T 停止制御G 78		F 車07J803	
T 停止制御G 79		F 車07J811	
T 停止制御G 80		F 車07J812	
T 停止制御G 81		F 車07J813	
T 停止制御G 82		F 車07J821	
T 停止制御G 83		F 車07J822	
T 停止制御G 84		F 車07J823	
T 停止制御G 85		F 車07J831	
T 停止制御G 86		F 車07J832	
T 停止制御G 87		F 車07J833	
T 停止制御G 88		F 車07J841	
T 停止制御G 89		F 車07J842	
T 停止制御G 90		F 車07J843	
T 停止制御G 91		F 車07J851	
T 停止制御G 92		F 車07J852	
T 停止制御G 93		F 車07J853	
T 停止制御G 94		F 車07J861	
T 停止制御G 95		F 車07J862	
T 停止制御G 96		F 車07J863	
T 停止制御G 97		F 車07J871	
T 停止制御G 98		F 車07J872	
T 停止制御G 99		F 車07J873	
G 赤1目色			
G 赤1目黒色			
G 赤1目藍色			
G 赤1目黄色			
G 赤1目白色			
G RBRB			
G SBR2			
G SBR1			
G SBR3			
G SBR9			
G SBR5			

30

40

50

【圖 8 3】

因病結合		無病結合	
		正子ハハ結合	
		正子ハハ結合	
T.停止制御F.14		F.2-A-6-2211/B	
T.停止制御F.15		F.2-A-6-2212/B	
T.停止制御F.16		F.2-A-6-2213/B	
T.停止制御F.17		F.2-A-6-2214/B	
T.停止制御F.18		F.2-A-6-2215/B	
T.停止制御F.19		F.2-A-6-2216/B	
T.停止制御F.20		F.2-A-6-2217/B	
T.停止制御F.21		F.2-A-6-2218/B	
T.停止制御F.22		F.2-A-6-2219/B	
T.停止制御F.23		F.2-A-6-2220/B	
T.停止制御F.24		F.2-A-6-2221/B	
T.停止制御G.01		F.2-A-6-2222/B	
T.停止制御G.02		F.2-A-6-2223/B	
T.停止制御G.03		F.2-A-6-2224/B	
T.停止制御G.04		F.2-A-6-2225/B	
T.停止制御G.05		F.2-A-6-2226/B	
T.停止制御G.06		F.2-A-6-2227/B	
T.停止制御G.07		F.2-A-6-2228/B	
T.停止制御G.08		F.2-A-6-2229/B	
T.停止制御G.09		F.2-A-6-2230/B	
T.停止制御G.10		F.2-A-6-2231/B	
T.停止制御G.11		F.2-A-6-2232/B	
T.停止制御G.12		F.2-A-6-2233/B	
T.停止制御G.13		F.2-A-6-2234/B	
T.停止制御G.14		F.2-A-6-2235/B	
T.停止制御G.15		F.2-A-6-2236/B	
T.停止制御G.16		F.2-A-6-2237/B	
T.停止制御G.17		F.2-A-6-2238/B	
T.停止制御G.18		F.2-A-6-2239/B	
T.停止制御G.19		F.2-A-6-2240/B	
T.停止制御G.20		F.2-A-6-2241/B	
T.停止制御G.21		F.2-A-6-2242/B	
T.停止制御G.22		F.2-A-6-2243/B	
T.停止制御G.23		F.2-A-6-2244/B	
T.停止制御G.24		F.2-A-6-2245/B	
T.停止制御G.25		F.2-A-6-2246/B	
T.停止制御G.26		F.2-A-6-2247/B	
T.停止制御G.27		F.2-A-6-2248/B	
T.停止制御G.28		F.2-A-6-2249/B	
T.停止制御G.29		F.2-A-6-2250/B	
T.停止制御G.30		F.2-A-6-2251/B	
T.停止制御G.31		F.2-A-6-2252/B	
T.停止制御G.32		F.2-A-6-2253/B	
T.停止制御H.01		F.2-A-6-2254/B	
T.停止制御H.02		F.2-A-6-2255/B	
T.停止制御H.03		F.2-A-6-2256/B	
T.停止制御H.04		F.2-A-6-2257/B	
T.停止制御H.05		F.2-A-6-2258/B	
T.停止制御H.06		F.2-A-6-2259/B	
T.停止制御H.07		F.2-A-6-2260/B	
T.停止制御H.08		F.2-A-6-2261/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2262/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2263/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2264/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2265/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2266/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2267/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2268/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2269/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2270/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2271/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2272/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2273/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2274/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2275/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2276/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2277/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2278/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2279/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2280/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2281/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2282/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2283/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2284/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2285/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2286/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2287/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2288/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2289/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2290/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2291/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2292/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2293/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2294/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2295/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2296/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2297/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2298/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2299/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2300/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2301/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2302/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2303/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2304/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2305/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2306/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2307/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2308/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2309/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2310/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2311/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2312/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2313/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2314/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2315/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2316/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2317/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2318/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2319/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2320/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2321/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2322/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2323/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2324/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2325/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2326/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2327/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2328/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2329/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2330/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2331/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2332/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2333/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2334/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2335/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2336/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2337/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2338/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2339/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2340/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2341/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2342/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2343/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2344/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2345/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2346/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2347/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2348/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2349/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2350/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2351/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2352/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2353/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2354/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2355/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2356/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2357/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2358/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2359/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2360/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2361/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2362/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2363/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2364/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2365/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2366/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2367/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2368/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2369/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2370/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2371/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2372/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2373/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2374/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2375/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2376/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2377/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2378/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2379/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2380/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2381/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2382/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2383/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2384/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2385/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2386/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2387/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2388/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2389/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2390/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2391/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2392/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2393/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2394/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2395/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2396/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2397/B	
G.4白/白色		F.2-A-6-2398/B	
G.7白/黄色		F.2-A-6-2399/B	
G.7黄色		F.2-A-6-2400/B	

【図 8 4】

鳥籠図

園病組合 計

10

20

【圖 8 5】

		機動隊	
因組結合せ		F-90A	F-90B
G SIN2			
G SIN6			
G SIN5			
G SIN3			
G SIN2			
G SIN1			
G SIN20			
G SIN19			
G SIN18			
G SIN17			
G SIN16			
G SIN15			
G SIN14			
G SIN13			
G SIN12			
G SIN11			
G SIN10			
G SIN9			
G SIN8			
G SIN7			
G SIN6			
G SIN5			
G SIN4			
G SIN3			
G SIN2			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1			
G SIN1	</		

【圖 8 6】

[illegible]

30

40

50

【圖 8 7】

品番表	
F-20C21	F-20C22
F-20C23	F-20C24
F-20C25	F-20C26
F-20C27	F-20C28
F-20C29	F-20C30
F-20C31	F-20C32
F-20C33	F-20C34
F-20C35	F-20C36
F-20C37	F-20C38
F-20C39	F-20C40
F-20C41	F-20C42
F-20C43	F-20C44
F-20C45	F-20C46
F-20C47	F-20C48
F-20C49	F-20C50
F-20C51	F-20C52
F-20C53	F-20C54
F-20C55	F-20C56
F-20C57	F-20C58
F-20C59	F-20C60
F-20C61	F-20C62
F-20C63	F-20C64
F-20C65	F-20C66
F-20C67	F-20C68
F-20C69	F-20C70
F-20C71	F-20C72
F-20C73	F-20C74
F-20C75	F-20C76
F-20C77	F-20C78
F-20C79	F-20C80
F-20C81	F-20C82
F-20C83	F-20C84
F-20C85	F-20C86
F-20C87	F-20C88
F-20C89	F-20C90
F-20C91	F-20C92
F-20C93	F-20C94
F-20C95	F-20C96
F-20C97	F-20C98
F-20C99	F-20C00

【圖 88】

[illegible]

10

20

【圖 89】

品名	当年度									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. 日本橋										
2. 日本橋										
3. 日本橋										
4. 日本橋										
5. 日本橋										
6. 日本橋										
7. 日本橋										
8. 日本橋										
9. 日本橋										
10. 日本橋										
11. 日本橋										
12. 日本橋										
13. 日本橋										
14. 日本橋										
15. 日本橋										
16. 日本橋										
17. 日本橋										
18. 日本橋										
19. 日本橋										
20. 日本橋										
21. 日本橋										
22. 日本橋										
23. 日本橋										
24. 日本橋										
25. 日本橋										
26. 日本橋										
27. 日本橋										
28. 日本橋										
29. 日本橋										
30. 日本橋										
31. 日本橋										
32. 日本橋										
33. 日本橋										
34. 日本橋										
35. 日本橋										
36. 日本橋										
37. 日本橋										
38. 日本橋										
39. 日本橋										
40. 日本橋										
41. 日本橋										
42. 日本橋										
43. 日本橋										
44. 日本橋										
45. 日本橋										
46. 日本橋										
47. 日本橋										
48. 日本橋										
49. 日本橋										
50. 日本橋										
51. 日本橋										
52. 日本橋										
53. 日本橋										
54. 日本橋										
55. 日本橋										
56. 日本橋										
57. 日本橋										
58. 日本橋										
59. 日本橋										
60. 日本橋										
61. 日本橋										
62. 日本橋										
63. 日本橋										
64. 日本橋										
65. 日本橋										
66. 日本橋										
67. 日本橋										

【圖 90】

[illegible]

30

40

50

【圖 9 1】

[illegible]

【圖 9 2】

[illegible]

10

20

【圖 9 3】

[illegible]

【圖 9 4】

[illegible]

30

40

【圖 9 5】

[illegible]

【圖 9 6】

[illegible]

10

20

【圖 9 7】

[illegible]

【圖 9 8】

国語科総合		F-2A/F-2B機	F-2C/F-2D機	F-2E/F-2F機	F-2G/F-2H機	F-2I/F-2J機	F-2K/F-2L機	F-2M/F-2N機	F-2O/F-2P機	F-2Q/F-2R機	F-2S/F-2T機	F-2U/F-2V機	F-2W/F-2X機	F-2Y/F-2Z機	F-2AA/F-2AB機	F-2AC/F-2AD機	F-2AE/F-2AF機	F-2AG/F-2AH機	F-2AI/F-2AJ機	F-2AK/F-2AL機	F-2AM/F-2AN機	F-2AO/F-2AP機	F-2AQ/F-2AR機	F-2AS/F-2AT機	F-2AU/F-2AV機	F-2AW/F-2AX機	F-2AY/F-2AZ機	F-2BA/F-2BB機	F-2BC/F-2BD機	F-2BE/F-2BF機	F-2BG/F-2BH機	F-2BI/F-2BJ機	F-2BK/F-2BL機	F-2BM/F-2BN機	F-2BO/F-2BP機	F-2BQ/F-2BR機	F-2BS/F-2BT機	F-2BU/F-2BV機	F-2BW/F-2BX機	F-2BY/F-2BZ機	F-2CA/F-2CB機	F-2CC/F-2CD機	F-2CE/F-2CF機	F-2CG/F-2CH機	F-2CI/F-2CJ機	F-2CK/F-2CL機	F-2CM/F-2CN機	F-2CO/F-2CP機	F-2CQ/F-2CR機	F-2CS/F-2CT機	F-2CU/F-2CV機	F-2CW/F-2CX機	F-2CY/F-2CZ機	F-2DA/F-2DB機	F-2DC/F-2DD機	F-2DE/F-2DF機	F-2DG/F-2DH機	F-2DI/F-2DJ機	F-2DK/F-2DL機	F-2DM/F-2DN機	F-2DO/F-2DP機	F-2DQ/F-2DR機	F-2DS/F-2DT機	F-2DU/F-2DV機	F-2DW/F-2DX機	F-2DY/F-2DZ機	F-2EA/F-2EB機	F-2EC/F-2ED機	F-2EE/F-2EF機	F-2EG/F-2EH機	F-2EI/F-2EJ機	F-2EK/F-2EL機	F-2EM/F-2EN機	F-2EO/F-2EP機	F-2EQ/F-2ER機	F-2ES/F-2ET機	F-2EU/F-2EV機	F-2EW/F-2EX機	F-2EY/F-2EZ機	F-2FA/F-2FB機	F-2FC/F-2FD機	F-2FE/F-2FF機	F-2FG/F-2FH機	F-2FI/F-2FJ機	F-2FK/F-2FL機	F-2FM/F-2FN機	F-2FO/F-2FP機	F-2FQ/F-2FR機	F-2FS/F-2FT機	F-2FU/F-2FV機	F-2FW/F-2FX機	F-2FY/F-2FZ機	F-2GA/F-2GB機	F-2GC/F-2GD機	F-2GE/F-2GF機	F-2GG/F-2GH機	F-2GI/F-2GJ機	F-2GK/F-2GL機	F-2GM/F-2GN機	F-2GO/F-2GP機	F-2GQ/F-2GR機	F-2GS/F-2GT機	F-2GU/F-2GV機	F-2GW/F-2GX機	F-2GY/F-2GZ機	F-2HA/F-2HB機	F-2HC/F-2HD機	F-2HE/F-2HF機	F-2HG/F-2HH機	F-2HI/F-2HJ機	F-2HK/F-2HL機	F-2HM/F-2HN機	F-2HO/F-2HP機	F-2HQ/F-2HR機	F-2HS/F-2HT機	F-2HU/F-2HV機	F-2HW/F-2HX機	F-2HY/F-2HZ機	F-2IA/F-2IB機	F-2IC/F-2ID機	F-2IE/F-2IF機	F-2IG/F-2IH機	F-2II/F-2IJ機	F-2IK/F-2IL機	F-2IM/F-2IN機	F-2IO/F-2IP機	F-2IQ/F-2IR機	F-2IS/F-2IT機	F-2IU/F-2IV機	F-2IW/F-2IX機	F-2IY/F-2IZ機	F-2JA/F-2JB機	F-2JC/F-2JD機	F-2JE/F-2JF機	F-2JG/F-2JH機	F-2JI/F-2JJ機	F-2JK/F-2JL機	F-2JM/F-2JN機	F-2JO/F-2JP機	F-2JQ/F-2JR機	F-2JS/F-2JT機	F-2JU/F-2JV機	F-2JW/F-2JX機	F-2JY/F-2JZ機	F-2KA/F-2KB機	F-2KC/F-2KD機	F-2KE/F-2KF機	F-2KG/F-2KH機	F-2KI/F-2KJ機	F-2KK/F-2KL機	F-2KM/F-2KN機	F-2KO/F-2KP機	F-2KQ/F-2KR機	F-2KS/F-2KT機	F-2KU/F-2KV機	F-2KW/F-2KX機	F-2KY/F-2KZ機	F-2LA/F-2LB機	F-2LC/F-2LD機	F-2LE/F-2LF機	F-2LG/F-2LH機	F-2LI/F-2LJ機	F-2LK/F-2LL機	F-2LM/F-2LN機	F-2LO/F-2LP機	F-2LQ/F-2LR機	F-2LS/F-2LT機	F-2LU/F-2LV機	F-2LW/F-2LX機	F-2LY/F-2LZ機	F-2MA/F-2MB機	F-2MC/F-2MD機	F-2ME/F-2MF機	F-2MG/F-2MH機	F-2MI/F-2MJ機	F-2MK/F-2ML機	F-2MM/F-2MN機	F-2MO/F-2MP機	F-2MQ/F-2MR機	F-2MS/F-2MT機	F-2MU/F-2MV機	F-2MW/F-2MX機	F-2MY/F-2MZ機	F-2NA/F-2NB機	F-2NC/F-2ND機	F-2NE/F-2NF機	F-2NG/F-2NH機	F-2NI/F-2NJ機	F-2NK/F-2NL機	F-2NM/F-2NN機	F-2NO/F-2NP機	F-2NQ/F-2NR機	F-2NS/F-2NT機	F-2NU/F-2NV機	F-2NW/F-2NX機	F-2NY/F-2NZ機	F-2OA/F-2OB機	F-2OC/F-2OD機	F-2OE/F-2OF機	F-2OG/F-2OH機	F-2OI/F-2OJ機	F-2OK/F-2OL機	F-2OM/F-2ON機	F-2OO/F-2OP機	F-2OQ/F-2OR機	F-2OS/F-2OT機	F-2OU/F-2OV機	F-2OW/F-2OX機	F-2OY/F-2OZ機	F-2PA/F-2PB機	F-2PC/F-2PD機	F-2PE/F-2PF機	F-2PG/F-2PH機	F-2PI/F-2PJ機	F-2PK/F-2PL機	F-2PM/F-2PN機	F-2PO/F-2PP機	F-2PQ/F-2PR機	F-2PS/F-2PT機	F-2PU/F-2PV機	F-2PW/F-2PX機	F-2PY/F-2PZ機	F-2QA/F-2QB機	F-2QC/F-2QD機	F-2QE/F-2QF機	F-2QG/F-2QH機	F-2QI/F-2QJ機	F-2QK/F-2QL機	F-2QM/F-2QN機	F-2QO/F-2QP機	F-2QQ/F-2QR機	F-2QS/F-2QT機	F-2QU/F-2QV機	F-2QW/F-2QX機	F-2QY/F-2QZ機	F-2RA/F-2RB機	F-2RC/F-2RD機	F-2RE/F-2RF機	F-2RG/F-2RH機	F-2RI/F-2RJ機	F-2RK/F-2RL機	F-2RM/F-2RN機	F-2RO/F-2RP機	F-2RQ/F-2RR機	F-2RS/F-2RT機	F-2RU/F-2RV機	F-2RW/F-2RX機	F-2RY/F-2RZ機	F-2SA/F-2SB機	F-2SC/F-2SD機	F-2SE/F-2SF機	F-2SG/F-2SH機	F-2SI/F-2SJ機	F-2SK/F-2SL機	F-2SM/F-2SN機	F-2SO/F-2SP機	F-2SQ/F-2SR機	F-2SS/F-2ST機	F-2SU/F-2SV機	F-2SW/F-2SX機	F-2SY/F-2SZ機	F-2TA/F-2TB機	F-2TC/F-2TD機	F-2TE/F-2TF機	F-2TG/F-2TH機	F-2TI/F-2TJ機	F-2TK/F-2TL機	F-2TM/F-2TN機	F-2TO/F-2TP機	F-2TQ/F-2TR機	F-2TS/F-2TT機	F-2TU/F-2TV機	F-2TW/F-2TX機	F-2TY/F-2TZ機	F-2UA/F-2UB機	F-2UC/F-2UD機	F-2UE/F-2UF機	F-2UG/F-2UH機	F-2UI/F-2UJ機	F-2UK/F-2UL機	F-2UM/F-2UN機	F-2UO/F-2UP機	F-2UQ/F-2UR機	F-2US/F-2UT機	F-2UU/F-2UV機	F-2UW/F-2UX機	F-2UY/F-2UZ機	F-2VA/F-2VB機	F-2VC/F-2VD機	F-2VE/F-2VF機	F-2VG/F-2VH機	F-2VI/F-2VJ機	F-2VK/F-2VL機	F-2VM/F-2VN機	F-2VO/F-2VP機	F-2VQ/F-2VR機	F-2VS/F-2VT機	F-2VU/F-2VV機	F-2VW/F-2VX機	F-2VY/F-2VZ機	F-2WA/F-2WB機	F-2WC/F-2WD機	F-2WE/F-2WF機	F-2WG/F-2WH機	F-2WI/F-2WJ機	F-2WK/F-2WL機	F-2WM/F-2WN機	F-2WO/F-2WP機	F-2WQ/F-2WR機	F-2WS/F-2WT機	F-2WU/F-2WV機	F-2WW/F-2WX機	F-2WY/F-2WZ機	F-2XA/F-2XB機	F-2XC/F-2XD機	F-2XE/F-2XF機	F-2XG/F-2XH機	F-2XI/F-2XJ機	F-2XK/F-2XL機	F-2XM/F-2XN機	F-2XO/F-2XP機	F-2XQ/F-2XR機	F-2XS/F-2XT機	F-2XU/F-2XV機	F-2XW/F-2XZ機	F-2YA/F-2YB機	F-2YC/F-2YD機	F-2YE/F-2YF機	F-2YG/F-2YH機	F-2YI/F-2YJ機	F-2YK/F-2YL機	F-2YM/F-2YN機	F-2YO/F-2YP機	F-2YQ/F-2YR機	F-2YS/F-2YT機	F-2YU/F-2YV機	F-2YW/F-2YZ機	F-2ZA/F-2ZB機	F-2ZC/F-2ZD機	F-2ZE/F-2ZG機	F-2ZH/F-2ZJ機	F-2ZK/F-2ZL機	F-2ZM/F-2ZN機	F-2ZO/F-2ZP機	F-2ZQ/F-2ZR機	F-2ZS/F-2ZT機	F-2ZU/F-2ZV機	F-2ZW/F-2ZX機	F-2ZY/F-2ZZ機	F-2AA/F-2AB機	F-2AC/F-2AD機	F-2AE/F-2AF機	F-2AG/F-2AH機	F-2AI/F-2AJ機	F-2AK/F-2AL機	F-2AM/F-2AN機	F-2AO/F-2AP機	F-2AQ/F-2AR機	F-2AS/F-2AT機	F-2AU/F-2AV機	F-2AW/F-2AX機	F-2AY/F-2AZ機	F-2BA/F-2BB機	F-2BC/F-2BD機	F-2BE/F-2BF機	F-2BG/F-2BH機	F-2BI/F-2BJ機	F-2BK/F-2BL機	F-2BM/F-2BN機	F-2BO/F-2BP機	F-2BQ/F-2BR機	F-2BS/F-2BT機	F-2BU/F-2BV機	F-2BW/F-2BX機	F-2BY/F-2BZ機	F-2CA/F-2CB機	F-2CC/F-2CD機	F-2CE/F-2CF機	F-2CG/F-2CH機	F-2CI/F-2CJ機	F-2CK/F-2CL機	F-2CM/F-2CN機	F-2CO/F-2CP機	F-2CQ/F-2CR機	F-2CS/F-2CT機	F-2CU/F-2CV機	F-2CW/F-2CX機	F-2CY/F-2CZ機	F-2DA/F-2DB機	F-2DC/F-2DD機	F-2DE/F-2DF機	F-2DG/F-2DH機	F-2DI/F-2DJ機	F-2DK/F-2DL機	F-2DM/F-2DN機	F-2DO/F-2DP機	F-2DQ/F-2DR機	F-2DS/F-2DT機	F-2DU/F-2DV機	F-2DW/F-2DX機	F-2DY/F-2DZ機	F-2EA/F-2EB機	F-2EC/F-2ED機	F-2EE/F-2EF機	F-2EG/F-2EH機	F-2EI/F-2EJ機	F-2EK/F-2EL機	F-2EM/F-2EN機	F-2EO/F-2EP機	F-2EQ/F-2ER機	F-2ES/F-2ET機	F-2EU/F-2EV機	F-2EW/F-2EX機	F-2EY/F-2EZ機	F-2FA/F-2FB機	F-2FC/F-2FD機	F-2FE/F-2FF機	F-2FG/F-2FH機	F-2FI/F-2FJ機	F-2FK/F-2FL機	F-2FM/F-2FN機	F-2FO/F-2FP機	F-2FQ/F-2FR機	F-2FS/F-2FT機	F-2FU/F-2FV機	F-2FW/F-2FX機	F-2FY/F-2FZ機	F-2GA/F-2GB機	F-2GC/F-2GD機	F-2GE/F-2GF機	F-2GG/F-2GH機	F-2GI/F-2GJ機	F-2GK/F-2GL機	F-2GM/F-2GN機	F-2GO/F-2GP機	F-2GQ/F-2GR機	F-2GS/F-2GT機	F-2GU/F-2GV機	F-2GW/F-2GX機	F-2GY/F-2GZ機	F-2HA/F-2HB機	F-2HC/F-2HD機	F-2HE/F-2HF機	F-2HG/F-2HH機	F-2HI/F-2HJ機	F-2HK/F-2HL機	F-2HM/F-2HN機	F-2HO/F-2HP機	F-2HQ/F-2HR機	F-2HS/F-2HT機	F-2HU/F-2HV機	F-2HW/F-2HX機	F-2HY/F-2HZ機	F-2IA/F-2IB機	F-2IC/F-2ID機	F-2IE/F-2IF機	F-2IG/F-2IH機	F-2II/F-2IJ機	F-2IK/F-2IL機	F-2IM/F-2IN機	F-2IO/F-2IP機	F-2IQ/F-2IR機	F-2IS/F-2IT機	F-2IU/F-2IV機	F-2IW/F-2IX機	F-2IY/F-2IZ機	F-2JA/F-2JB機	F-2JC/F-2JD機	F-2JE/F-2JF機	F-2JG/F-2JH機	F-2JI/F-2JJ機	F-2JK/F-2JL機	F-2JM/F-2JN機	F-2JO/F-2JP機	F-2JQ/F-2JR機	F-2JS/F-2JT機	F-2JU/F-2JV機	F-2JW/F-2JX機	F-2JY/F-2JZ機	F-2KA/F-2KB機	F-2KC/F-2KD機	F-2KE/F-2KF機	F-2KG/F-2KH機	F-2KI/F-2KJ機	F-2KK/F-2KL機	F-2KM/F-2KN機	F-2KO/F-2KP機	F-2KQ/F-2KR機	F-2KS/F-2KT機	F-2KU/F-2KV機	F-2KW/F-2KX機	F-2KY/F-2KZ機	F-2LA/F-2LB機	F-2LC/F-2LD機	F-2LE/F-2LF機	F-2LG/F-2LH機	F-2LI/F-2LJ機	F-2LK/F-2LL機	F-2LM/F-2LN機	F-2LO/F-2LP機	F-2LQ/F-2LR機	F-2LS/F-2LT機	F-2LU/F-2LV機	F-2LW/F-2LX機	F-2LY/F-2LZ機	F-2MA/F-2MB機	F-2MC/F-2MD機	F-2ME/F-2MF機	F-2MG/F-2MH機	F-2MI/F-2MJ機	F-2MK/F-2ML機	F-2MM/F-2MN機	F-2MO/F-2MP機	F-2MQ/F-2MR機	F-2MS/F-2MT機	F-2MU/F-2MV機	F-2MW/F-2MX機	F-2MY/F-2MZ機	F-2NA/F-2NB機	F-2NC/F-2ND機	F-2NE/F-2NF機	F-2NG/F-2NH機	F-2NI/F-2NJ機	F-2NK/F-2NL機	F-2NM/F-2NN機	F-2NO/F-2NP機	F-2NQ/F-2NR機	F-2NS/F-2NT機	F-2NU/F-2NV機	F-2NW/F-2NX機	F-2NY/F-2NZ機	F-2OA/F-2OB機	F-2OC/F-2OD機	F-2OE/F-2OF機	F-2OG/F-2OH機	F-2OI/F-2OJ機	F-2OK/F-2OL機	F-2OM/F-2ON機	F-2OO/F-2OP機	F-2OQ/F-2OR機	F-2OS/F-2OT機	F-2OU/F-2OV機	F-2OW/F-2OX機	F-2OY/F-2OZ機	F-2PA/F-2PB機	F-2PC/F-2PD機	F-2PE/F-2PF機	F-2PG/F-2PH機	F-2PI/F-2PJ機	F-2PK/F-2PL機	F-2PM/F-2PN機	F-2PO/F-2PP機	F-2PQ/F-2PR機	F-2PS/F-2PT機	F-2PU/F-2PV機	F-2PW/F-2PX機	F-2PY/F-2PZ機	F-2QA/F-2QB機	F-2QC/F-2QD機	F-2QE/F-2QF機	F-2QG/F-2QH機	F-2QI/F-2QJ機	F-2QK/F-2QL機	F-2QM/F-2QN機	F-2QO/F-2QP機	F-2QQ/F-2QR機	F-2QS/F-2QT機	F-2QU/F-2QV機	F-2QW/F-2QX機	F-2QY/F-2QZ機	F-2RA/F-2RB機	F-2RC/F-2RD機	F-2RE/F-2RF機	F-2RG/F-2RH機	F-2RI/F-2RJ機	F-2RK/F-2RL機	F-2RM/F-2RN機	F-2RO/F-2RP機	F-2RQ/F-2RR機	F-2RS/F-2RT機	F-2RU/F-2RV機	F-2RW/F-2RX機	F-2RY/F-2RZ機	F-2SA/F-2SB機	F-2SC/F-2SD機	F-2SE/F-2SF機	F-2SG/F-2SH機	F-2SI/F-2SJ機	F-2SK/F-2SL機	F-2SM/F-2SN機	F-2SO/F-2SP機	F-2SQ/F-2SR機	F-2SS/F-2ST機	F-2SU/F-2SV機	F-2SW/F-2SX機	F-2SY/F-2SZ機	F-2TA/F-2TB機	F-2TC/F-2TD機	F-2TE/F-2TF機	F-2TG/F-2TH機	F-2TI/F-2TJ機	F-2TK/F-2TL機	F-2TM/F-2TN機	F-2TO/F-2TP機	F-2TQ/F-2TR機	F-2TS/F-2TT機	F-2TU/F-2TV機	F-2TW/F-2TX機	F-2TY/F-2TZ機	F-2UA/F-2UB機	F-2UC/F-2UD機	F-2UE/F-2UF機	F-2UG/F-2UH機	F-2UI/F-2UJ機	F-2UK/F-2UL機	F-2UM/F-2UN機	F-2UO/F-2UP機	F-2UQ/F-2UR機	F-2US/F-2UT機	F-2UU/F-2UV機	F-2UW/F-2UX機	F-2UY/F-2UZ機	F-2VA/F-2VB機	F-2VC/F-2VD機	F-2VE/F-2VF機	F-2VG/F-2VH機	F-2VI/F-2VJ機	F-2VK/F-2VL機	F-2VM/F-2VN機	F-2VO/F-2VP機	F-2VQ/F-2VR機	F-2VS/F-2VT機	F-2VU/F-2VV機	F-2VW/F-2VX機	F-2VY/F-2VZ機	F-2WA/F-2WB機	F-2WC/F-2WD機	F-2WE/F-2WF機	F-2WG/F-2WH機	F-2WI/F-2WJ機	F-2WK/F-2WL機	F-2WM/F-2WN機	F-2WO/F-2WP機	F-2WQ/F-2WR機	F-2WS/F-2WT機	F-2WU/F-2WV機	F-2WW/F-2WX機	F-2WY/F-2WZ機	F-2XA/F-2XB機	F-2XC/F-2XD機	F-2XE/F-2XF機	F-2XG/F-2XH機	F-2XI/F-2XJ機	F-2XK/F-2XL機	F-2XM/F-2XN機	F-2XO/F-2XP機	F-2XQ/F-2XR機	F-2XS/F-2XT機	F-2XU/F-2XV機	F-2XW/F-2XZ機	F-2YA/F-2YB機	F-2YC/F-2YD機	F-2YE/F-2YF機	F-2YG/F-2YH機	F-2YI/F-2YJ機	F-2YK/F-2YL機	F-2YM/F-2YN機	F-2YO/F-2YP機	F-2YQ/F-2YR機	F-2YS/F-2YT機	F-2YU/F-2YV機	F-2YW/F-2YZ機	F-2ZA/F-2ZB機	F-2ZC/F-2ZD機	F-2ZE/F-2ZG機	F-2ZH/F-2ZJ機	F-2ZK/F-2ZL機	F-2ZM/F-2ZN機	F-2ZO/F-2ZP機	F-2ZQ/F-2ZR機	F-2ZS/F-2ZT機	F-2ZU/F-2ZV機	F-2ZW/F-2ZX機	F-2ZY/F-2ZZ機

30

40

【圖 9 9】

[illegible]

【図 100】

[illegible]

10

20

【図 101】

因稱組合		備設															
		F 15年10月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前	F 15年4月1日以前
G RT11- ϵ_{AL} -05																	
G RT11- ϵ_{AL} -06																	
G RT11- ϵ_{AL} -07																	
G RT11- ϵ_{AL} -08																	
G RT11- ϵ_{AL} -09																	
G RT11- ϵ_{AL} -10																	
G RT11- ϵ_{AL} -11																	
G RT11- ϵ_{AL} -12																	
G RT11- ϵ_{AL} -13																	
G RT11- ϵ_{AL} -14																	
G RT11- ϵ_{AL} -15																	
G RT11- ϵ_{AL} -18																	
G RT1V- ϵ_{AL} -01																	
G RT1V- ϵ_{AL} -02																	
G RT1V- ϵ_{AL} -03																	
G RT1V- ϵ_{AL} -04																	
G RT1V- ϵ_{AL} -05																	
G RT1V- ϵ_{AL} -06																	
G 特殊設計1-01																	
G 特殊設計1-02																	
G 特殊設計1-03																	
G 特殊設計1-04																	
G 特殊設計13A-01																	
G 特殊設計13A-02																	
G 特殊設計13A-03																	
G 特殊設計13A-04																	
G 特殊設計13A-05																	
G 特殊設計13A-06																	
G 特殊設計13B-01																	
G 特殊設計13B-02																	
G 特殊設計13B-03																	
G 特殊設計13B-04																	
G 特殊設計13B-05																	
G 特殊設計13B-06																	
G 特殊設計13B-07																	
G 特殊設計13B-08																	
G 特殊設計13B-09																	
G 特殊設計13B-10																	
G 特殊設計13B-11																	
G 特殊設計13B-12																	
G 特殊設計231A-01																	
G 特殊設計231A-02																	
G 特殊設計231A-03																	
G 特殊設計231A-04																	
G 特殊設計231A-05																	
G 特殊設計231A-06																	
G 特殊設計231A-07																	
G 特殊設計231A-08																	
G 特殊設計231B-01																	
G 特殊設計231B-02																	
G 特殊設計231B-03																	
G 特殊設計231B-04																	
G 特殊設計231B-05																	
G 特殊設計231B-06																	
G 特殊設計231B-07																	
G 特殊設計231B-08																	
G 特殊設計231B-09																	
G 特殊設計231B-10																	
G 特殊設計231B-11																	
G 特殊設計231B-12																	
G 特殊設計231B-13																	
G 特殊設計231B-14																	
G 特殊設計231B-15																	
G 特殊設計231B-16																	
G 特殊設計231B-17																	
G 特殊設計231B-18																	
G 特殊設計231B-19																	
G 特殊設計231B-20																	
G 特殊設計231B-21																	
G 特殊設計231B-22																	
G 特殊設計231B-23																	
G 特殊設計231B-24																	
G 特殊設計231B-25																	
G 特殊設計231B-26																	
G 特殊設計231B-27																	
G 特殊設計231B-28																	
G 特殊設計231B-29																	
G 特殊設計231B-30																	
G 特殊設計231B-31																	
G 特殊設計231B-32																	
G 特殊設計231B-33																	
G 特殊設計231B-34																	
G 特殊設計231B-35																	
G 特殊設計231B-36																	
G 特殊設計231B-37																	
G 特殊設計231B-38																	
G 特殊設計231B-39																	
G 特殊設計231B-40																	
G 特殊設計231B-41																	
G 特殊設計231B-42																	
G 特殊設計231B-43																	
G 特殊設計231B-44																	
G 特殊設計231B-45																	
G 特殊設計231B-46																	
G 特殊設計231B-47																	
G 特殊設計231B-48																	
G 特殊設計231B-49																	
G 特殊設計231B-50																	
G 特殊設計231B-51																	
G 特殊設計231B-52																	
G 特殊設計231B-53																	
G 特殊設計231B-54																	
G 特殊設計231B-55																	
G 特殊設計231B-56																	
G 特殊設計231B-57																	
G 特殊設計231B-58																	
G 特殊設計231B-59																	
G 特殊設計231B-60																	
G 特殊設計231B-61																	
G 特殊設計231B-62																	
G 特殊設計231B-63																	
G 特殊設計231B-64																	
G 特殊設計231B-65																	
G 特殊設計231B-66																	
G 特殊設計231B-67																	
G 特殊設計231B-68																	
G 特殊設計231B-69																	
G 特殊設計231B-70																	
G 特殊設計231B-71																	
G 特殊設計231B-72																	
G 特殊設計231B-73																	
G 特殊設計231B-74																	
G 特殊設計231B-75																	
G 特殊設計231B-76																	
G 特殊設計231B-77																	
G 特殊設計231B-78																	
G 特殊設計231B-79																	
G 特殊設計231B-80																	
G 特殊設計231B-81																	
G 特殊設計231B-82																	
G 特殊設計231B-83																	
G 特殊設計231B-84																	
G 特殊設計231B-85																	
G 特殊設計231B-86																	
G 特殊設計231B-87																	
G 特殊設計231B-88																	
G 特殊設計231B-89																	
G 特殊設計231B-90																	
G 特殊設計231B-91																	

【図 102】

[illegible]

30

40

50

【図 1 0 3】

図柄組合せ		当籤役															
		3E	2E	1E	3B	2B	1B	3A	2A	1A	3C	2C	1C	3D	2D	1D	3F
0. 特殊役221.04	0																
0. 特殊役A.01	0																
0. 特殊役A.02	0																
0. 特殊役B.01	0																
0. 特殊役B.02	0																
0. 特殊役C.01	0																
0. 特殊役C.02	0																
0. 特殊役D.01	0																
0. 特殊役D.02	0																
0. 特殊役D.03	0																
0. 特殊役D.04	0																
0. 特殊役D.05	0																
0. 特殊役E.01	0																
0. 特殊役E.02	0																
0. 特殊役E.03	0																
0. 特殊役E.04	0																
0. 特殊役E.05	0																
0. 特殊役F.01	0																
0. 特殊役F.02	0																
0. 特殊役F.03	0																
0. 特殊役F.04	0																
0. 特殊役F.05	0																
0. 特殊役G.01	0																
0. 特殊役G.02	0																
0. 特殊役G.03	0																
0. 特殊役G.04	0																
0. 特殊役G.05	0																
0. 特殊役H.01	0																
0. 特殊役H.02	0																
0. 特殊役H.03	0																
0. 特殊役H.04	0																
0. 特殊役H.05	0																
0. 特殊役I.01	0																
0. 特殊役I.02	0																
0. 特殊役I.03	0																
0. 特殊役I.04	0																
0. 特殊役J.01	0																
0. 特殊役J.02	0																
0. 特殊役J.03	0																
0. 特殊役J.04	0																
0. 特殊役J.05	0																
0. 特殊役K.01	0																
0. 特殊役K.02	0																
0. 特殊役K.03	0																
0. 特殊役M.01	0																
0. 特殊役M.02	0																
0. 特殊役M.03	0																

【図 1 0 4】

図柄組合せ		当籤役															
		3E	2E	1E	3B	2B	1B	3A	2A	1A	3C	2C	1C	3D	2D	1D	3F
0. 特殊役221.04	0																
0. 特殊役A.01	0																
0. 特殊役A.02	0																
0. 特殊役B.01	0																
0. 特殊役B.02	0																
0. 特殊役C.01	0																
0. 特殊役C.02	0																
0. 特殊役D.01	0																
0. 特殊役D.02	0																
0. 特殊役D.03	0																
0. 特殊役D.04	0																
0. 特殊役D.05	0																
0. 特殊役D.06	0																
0. 特殊役E.01	0																
0. 特殊役E.02	0																
0. 特殊役E.03	0																
0. 特殊役E.04	0																
0. 特殊役E.05	0																
0. 特殊役E.06	0																
0. 特殊役F.01	0																
0. 特殊役F.02	0																
0. 特殊役F.03	0																
0. 特殊役F.04	0																
0. 特殊役F.05	0																
0. 特殊役F.06	0																
0. 特殊役G.01	0																
0. 特殊役G.02	0																
0. 特殊役G.03	0																
0. 特殊役G.04	0																
0. 特殊役G.05	0																
0. 特殊役G.06	0																
0. 特殊役H.01	0																
0. 特殊役H.02	0																
0. 特殊役H.03	0																
0. 特殊役H.04	0																
0. 特殊役H.05	0																
0. 特殊役H.06	0																
0. 特殊役I.01	0																
0. 特殊役I.02	0																
0. 特殊役I.03	0																
0. 特殊役I.04	0																
0. 特殊役I.05	0																
0. 特殊役I.06	0																
0. 特殊役J.01	0																
0. 特殊役J.02	0																
0. 特殊役J.03	0																
0. 特殊役J.04	0																
0. 特殊役J.05	0																
0. 特殊役J.06	0																
0. 特殊役K.01	0																
0. 特殊役K.02	0																
0. 特殊役K.03	0																
0. 特殊役M.01	0																
0. 特殊役M.02	0																
0. 特殊役M.03	0																

10

20

【図 1 0 5】

図柄組合せの内容			名称	払出 3BET	略称
コンビネーション					
BAR	ブランク	ブランク	BB一般中制御用	0	BB一般中制御用出目
スイカB	ブランク	ブランク	SB制御用	0	SB制御用出目
白セブン	赤セブン	スイカA	T 停止制御A	01	
白セブン	赤セブン	ベルB	T 停止制御A	02	
白セブン	白セブン	スイカA	T 停止制御A	03	
白セブン	白セブン	ベルB	T 停止制御A	04	
白セブン	BAR	スイカA	T 停止制御A	05	
白セブン	BAR	ベルB	T 停止制御A	06	
白セブン	スイカB	スイカA	T 停止制御A	07	
白セブン	スイカB	ベルB	T 停止制御A	08	
ベルA	赤セブン	スイカA	T 停止制御A	09	
ベルA	赤セブン	ベルB	T 停止制御A	10	
ベルA	白セブン	スイカA	T 停止制御A	11	
ベルA	白セブン	ベルB	T 停止制御A	12	
ベルA	BAR	スイカA	T 停止制御A	13	
ベルA	BAR	ベルB	T 停止制御A	14	
ベルA	スイカB	スイカA	T 停止制御A	15	
ベルA	スイカB	ベルB	T 停止制御A	16	
ベルB	赤セブン	スイカA	T 停止制御A	17	
ベルB	赤セブン	ベルB	T 停止制御A	18	
ベルB	白セブン	スイカA	T 停止制御A	19	
ベルB	白セブン	ベルB	T 停止制御A	20	
ベルB	BAR	スイカA	T 停止制御A	21	
ベルB	BAR	ベルB	T 停止制御A	22	
ベルB	スイカB	スイカA	T 停止制御A	23	
ベルB	スイカB	ベルB	T 停止制御A	24	
白セブン	リプレイ	ベルB	T 停止制御B	01	
ベルA	リプレイ	ベルB	T 停止制御B	02	
ベルB	リプレイ	ベルB	T 停止制御B	03	
ベルA	リプレイ	ベルA	T 停止制御C	0	制御用出目
スイカA	ベルA	BAR	T 停止制御D	01	
スイカA	ベルA	スイカA	T 停止制御D	02	
スイカA	ベルA	スイカB	T 停止制御D	03	
スイカA	ベルB	BAR	T 停止制御D	04	
スイカA	ベルB	スイカA	T 停止制御D	05	
スイカA	ベルB	スイカB	T 停止制御D	06	
ベルB	ベルA	BAR	T 停止制御D	07	
ベルB	ベルA	スイカA	T 停止制御D	08	
ベルB	ベルA	スイカB	T 停止制御D	09	
ベルB	ベルB	BAR	T 停止制御D	10	
ベルB	ベルB	スイカA	T 停止制御D	11	
ベルB	ベルB	スイカB	T 停止制御D	12	
赤セブン	赤セブン	スイカA	T 停止制御E	01	
赤セブン	赤セブン	ベルB	T 停止制御E	02	
赤セブン	白セブン	スイカA	T 停止制御E	03	
赤セブン	白セブン	ベルB	T 停止制御E	04	
赤セブン	BAR	スイカA	T 停止制御E	05	
赤セブン	BAR	ベルB	T 停止制御E	06	
赤セブン	スイカB	スイカA	T 停止制御E	07	
赤セブン	スイカB	ベルB	T 停止制御E	08	
赤セブン	スイカA	赤セブン	T 停止制御F	01	
赤セブン	スイカA	白セブン	T 停止制御F	02	
赤セブン	スイカA	チェリー	T 停止制御F	03	
赤セブン	スイカA	白セブン	T 停止制御F	04	
赤セブン	赤セブン	赤セブン	T 停止制御F	05	
赤セブン	ブランク	白セブン	T 停止制御F	06	

【図 107】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
ベルB	BAR	リプレイ T 停止制御H 07	0	制御用出目
ベルB	スイカB	リプレイ T 停止制御H 08	0	
赤セブン	赤セブン	赤セブン C 赤7同色 0	0	
白セブン	白セブン	白セブン C XU白7同色 0	0	
ベルA	白セブン	BAR C CT白7同色 0	0	BB
赤セブン	赤セブン	白セブン C 赤7異色 0	0	
白セブン	白セブン	赤セブン C XU白7異色 0	0	
ベルA	白セブン	スイカB C CT白7異色 0	0	
赤セブン	スイカB	フランク C BBRB 0	0	RB
ベルB	スイカB	フランク C SIN32 0	0	
ベルB	スイカB	チェリー C SIN31 0	0	
ベルB	スイカB	白セブン C SIN30 0	0	
ベルB	スイカB	赤セブン C SIN29 0	0	SB
ベルB	BAR	フランク C SIN28 0	0	
ベルB	BAR	チェリー C SIN27 0	0	
ベルB	BAR	白セブン C SIN26 0	0	
ベルB	BAR	赤セブン C SIN25 0	0	
ベルB	白セブン	フランク C SIN24 0	0	
ベルB	白セブン	チェリー C SIN23 0	0	
ベルB	白セブン	白セブン C SIN22 0	0	
ベルB	白セブン	赤セブン C SIN21 0	0	
ベルB	赤セブン	フランク C SIN20 0	0	
ベルB	赤セブン	チェリー C SIN19 0	0	
ベルB	赤セブン	白セブン C SIN18 0	0	
ベルB	赤セブン	赤セブン C SIN17 0	0	
ベルA	スイカB	フランク C SIN16 0	0	
ベルA	スイカB	チェリー C SIN15 0	0	
ベルA	スイカB	白セブン C SIN14 0	0	
ベルA	スイカB	赤セブン C SIN13 0	0	
ベルA	BAR	フランク C SIN12 0	0	
ベルA	BAR	チェリー C SIN11 0	0	
ベルA	BAR	白セブン C SIN10 0	0	
ベルA	BAR	赤セブン C SIN9 0	0	
ベルA	白セブン	フランク C SIN8 0	0	
ベルA	白セブン	チェリー C SIN7 0	0	
ベルA	白セブン	白セブン C SIN6 0	0	
ベルA	白セブン	赤セブン C SIN5 0	0	
ベルA	赤セブン	フランク C SIN4 0	0	
ベルA	赤セブン	チェリー C SIN3 0	0	
ベルA	赤セブン	白セブン C SIN2 0	0	
ベルA	赤セブン	赤セブン C SIN1 0	0	
ベルB	BAR	ベルA C BARリブ 0	0	BAR揃いリブ
白セブン	BAR	ベルA C BARフェイクA 0	0	BARフェイクリブ
白セブン	リプレイ	ベルA C BフェイクB 01 0	0	Bフェイクリブ
BAR	リプレイ	ベルA C BフェイクB 02 0	0	
スイカB	リプレイ	ベルA C BフェイクB 03 0	0	
ベルB	リプレイ	ベルA C BフェイクB 04 0	0	
BAR	チェリー	リプレイ C 弱チェリブA 01 0	0	弱チェリブ
スイカB	チェリー	リプレイ C 弱チェリブA 02 0	0	
チェリー	チェリー	リプレイ C 弱チェリブA 03 0	0	
赤セブン	チェリー	リプレイ C 弱チェリブB 0	0	
白セブン	チェリー	リプレイ C 弱チェリブC 0	0	右上がりリブ(RT1移行リブ図柄)
リプレイ	リプレイ	リプレイ C XUリブ 01 0	0	
ベルA	リプレイ	BAR C XDリブ 02 0	0	
ベルA	リプレイ	スイカA C XDリブ 03 0	0	
ベルA	リプレイ	スイカB C XDリブ 03 0	0	右下がりリブ(RT1移行リブ図柄)

【図 108】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
ベルB	リプレイ	BAR C XDリブ 04 0	0	右下がりリブ(RT1移行リブ図柄)
ベルB	リプレイ	スイカA C XDリブ 05 0	0	
ベルB	リプレイ	スイカB C XDリブ 06 0	0	
リプレイ	ベルA	BAR C BTリブ 01 0	0	
リプレイ	ベルA	スイカA C BTリブ 02 0	0	下段リブ(RT2移行リブ図柄)
リプレイ	ベルA	スイカB C BTリブ 03 0	0	
リプレイ	ベルB	BAR C BTリブ 04 0	0	
リプレイ	ベルB	スイカA C BTリブ 05 0	0	
リプレイ	ベルB	スイカB C BTリブ 06 0	0	中段リブ(RT2移行リブ図柄)
赤セブン	リプレイ	赤セブン C CTリブ 01 0	0	
赤セブン	リプレイ	白セブン C CTリブ 02 0	0	
赤セブン	リプレイ	チェリー C CTリブ 03 0	0	
赤セブン	リプレイ	フランク C CTリブ 04 0	0	
白セブン	リプレイ	赤セブン C CTリブ 05 0	0	
白セブン	リプレイ	白セブン C CTリブ 06 0	0	
白セブン	リプレイ	チェリー C CTリブ 07 0	0	
白セブン	リプレイ	フランク C CTリブ 08 0	0	
BAR	リプレイ	赤セブン C CTリブ 09 0	0	
BAR	リプレイ	白セブン C CTリブ 10 0	0	
BAR	リプレイ	チェリー C CTリブ 11 0	0	
BAR	リプレイ	フランク C CTリブ 12 0	0	
スイカB	リプレイ	赤セブン C CTリブ 13 0	0	
スイカB	リプレイ	白セブン C CTリブ 14 0	0	
スイカB	リプレイ	チェリー C CTリブ 15 0	0	
スイカB	リプレイ	フランク C CTリブ 16 0	0	上段リブ(RT2移行リブ図柄)
チェリー	リプレイ	赤セブン C CTリブ 17 0	0	
チェリー	リプレイ	白セブン C CTリブ 18 0	0	
チェリー	リプレイ	チェリー C CTリブ 19 0	0	
チェリー	リプレイ	フランク C CTリブ 20 0	0	
ベルA	スイカA	リプレイ C TPリブ 01 0	0	
ベルA	フランク	リプレイ C TPリブ 02 0	0	
ベルB	スイカA	リプレイ C TPリブ 03 0	0	
ベルB	フランク	リプレイ C TPリブ 04 0	0	
BAR	チェリー	赤セブン C 強チェリブA 01 0	0	
BAR	チェリー	白セブン C 強チェリブA 02 0	0	
スイカB	チェリー	赤セブン C 強チェリブA 03 0	0	
スイカB	チェリー	白セブン C 強チェリブA 04 0	0	
チェリー	チェリー	赤セブン C 強チェリブA 05 0	0	
チェリー	チェリー	白セブン C 強チェリブA 06 0	0	
チェリー	チェリー	チェリー C 強チェリブB 0	0	
BAR	チェリー	ベルA C 強チェリブC 01 0	0	
スイカB	チェリー	ベルA C 強チェリブC 02 0	0	強チェリブ(RT3移行リブ図柄)
チェリー	チェリー	ベルA C 強チェリブC 03 0	0	
BAR	チェリー	チェリー C 強チェリブD 01 0	0	
スイカB	チェリー	チェリー C 強チェリブD 02 0	0	
赤セブン	チェリー	赤セブン C 強チェリブE 01 0	0	
赤セブン	チェリー	白セブン C 強チェリブE 02 0	0	
赤セブン	チェリー	ベルA C 強チェリブE 03 0	0	
赤セブン	チェリー	チェリー C 強チェリブE 04 0	0	
白セブン	チェリー	赤セブン C 強チェリブE 05 0	0	
白セブン	チェリー	白セブン C 強チェリブE 06 0	0	
白セブン	チェリー	ベルA C 強チェリブE 07 0	0	
白セブン	チェリー	チェリー C 強チェリブE 08 0	0	
リプレイ	リプレイ	BAR C 山リブ 01 0	0	小山リブ(RT3移行リブ図柄)
リプレイ	リプレイ	スイカA C 山リブ 02 0	0	
リプレイ	リプレイ	スイカB C 山リブ 03 0	0	

10

20

【図 109】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
ベルA	リプレイ	リプレイ C Vリブ 01 0	0	小Vリブ(RT3移行リブ図柄)
ベルB	リプレイ	リプレイ C Vリブ 02 0	0	
リプレイ	赤セブン	スイカB C 赤7リブ 01 0	0	
リプレイ	白セブン	スイカB C 赤7リブ 02 0	0	
リプレイ	BAR	スイカB C 赤7リブ 03 0	0	赤フォローリブ
リプレイ	赤セブン	BAR C 赤フォロー 01 0	0	
リプレイ	赤セブン	スイカA C 赤フォロー 02 0	0	
リプレイ	白セブン	BAR C 赤フォロー 03 0	0	
リプレイ	白セブン	スイカA C 赤フォロー 04 0	0	
リプレイ	BAR	BAR C 赤フォロー 05 0	0	
リプレイ	BAR	スイカA C 赤フォロー 06 0	0	
赤セブン	赤セブン	スイカB C 赤7フェイク 01 0	0	
スイカA	赤セブン	スイカB C 赤7フェイク 02 0	0	赤7フェイクリブ
BAR	BAR	BAR C XUBARリブ 0	0	右上がりBAR揃いリブ
BAR	赤セブン	BAR C XUBARリブA 01 0	0	
BAR	白セブン	BAR C XUBARリブA 02 0	0	
BAR	スイカB	BAR C XUBARリブA 03 0	0	
BAR	BAR	スイカA C XUBARリブB 01 0	0	Bフォローリブ
BAR	BAR	スイカB C XUBARリブB 02 0	0	
BAR	赤セブン	赤セブン C SPリブA 01 0	0	
BAR	赤セブン	白セブン C SPリブA 02 0	0	
BAR	白セブン	赤セブン C SPリブA 03 0	0	SPリブ
BAR	白セブン	白セブン C SPリブA 04 0	0	
BAR	BAR	赤セブン C SPリブA 05 0	0	
BAR	BAR	白セブン C SPリブA 06 0	0	
BAR	スイカB	赤セブン C SPリブA 07 0	0	
BAR	スイカB	白セブン C SPリブA 08 0	0	
BAR	赤セブン	ベルA C SPリブB 01 0	0	
BAR	白セブン	ベルA C SPリブB 02 0	0	
BAR	BAR	ベルA C SPリブB 03 0	0	
BAR	BAR	ベルA C SPリブB 04 0	0	
スイカB	赤セブン	ベルA C SPリブB 05 0	0	
スイカB	白セブン	ベルA C SPリブB 06 0	0	
スイカB	BAR	ベルA C SPリブB 07 0	0	
スイカB	スイカB	ベルA C SPリブB 08 0	0	
スイカA	赤セブン	ベルA C SPリブC 01 0	0	
スイカA	白セブン	ベルA C SPリブC 02 0	0	
スイカA	BAR	ベルA C SPリブC 03 0	0	
スイカA	スイカB	ベルA C SPリブC 04 0	0	
スイカA	チェリー	赤セブン C SPリブD 01 0	0	
スイカA	チェリー	白セブン C SPリブD 02 0	0	
スイカA	チェリー	チェリー C SPリブD 03 0	0	
スイカA	チェリー	フランク C SPリブD 04 0	0	
赤セブン	スイカA	ベルA C SPリブE 01 0	0	
赤セブン	フランク	ベルA C SPリブE 02 0	0	
白セブン	スイカA	ベルA C SPリブE 03 0	0	
白セブン	フランク	ベルA C SPリブE 04 0	0	
ベルA	リプレイ	赤セブン C 折れリブA 01 0	0	折れリブ(RT6移行リブ図柄)
ベルA	リプレイ	白セブン C 折れリブA 02 0	0	
ベルA	リプレイ	チェリー C 折れリブA 03 0	0	
ベルB	リプレイ	赤セブン C 折れリブA 04 0	0	
ベルB	リプレイ	白セブン C 折れリブA 05 0	0	
ベルB	リプレイ	チェリー C 折れリブA 06 0	0	
ベルB	リプレイ	フランク C 折れリブA 07 0	0	
赤セブン	リプレイ	赤セブン C 折れリブA 08 0	0	
赤セブン	リプレイ	白セブン C 折れリブA 09 0	0	
赤セブン	リプレイ	チェリー C 折れリブA 10 0	0	
赤セブン	リプレイ	フランク C 折れリブA 11 0	0	
白セブン	リプレイ	赤セブン C 折れリブA 12 0	0	
白セブン	リプレイ	白セブン C 折れリブA 13 0	0	
白セブン	リプレイ	チェリー C 折れリブA 14 0	0	
白セブン	リプレイ	フランク C 折れリブA 15 0	0	
白セブン	リプレイ	ベルA C 折れリブA 16 0	0	

【図 110】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
リプレイ	リプレイ	白セブン C 折れリブA 10 0	0	折れリブ(RT6移行リブ図柄)
リプレイ	リプレイ	チェリー C 折れリブA 11 0	0	
リプレイ	リプレイ	フランク C 折れリブA 12 0	0	
赤セブン	リプレイ	BAR C 折れリブB 01 0	0	
赤セブン	リプレイ	スイカA C 折れリブB 02 0	0	
赤セブン	リプレイ	スイカB C 折れリブB 03 0	0	
赤セブン	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 04 0	0	
白セブン	リプレイ	BAR C 折れリブB 05 0	0	
白セブン	リプレイ	スイカA C 折れリブB 06 0	0	
白セブン	リプレイ	スイカB C 折れリブB 07 0	0	
白セブン	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 08 0	0	
BAR	リプレイ	BAR C 折れリブB 09 0	0	
BAR	リプレイ	スイカA C 折れリブB 10 0	0	
BAR	リプレイ	スイカB C 折れリブB 11 0	0	
BAR	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 12 0	0	
スイカA	リプレイ	BAR C 折れリブB 13 0	0	右上がりベルA
スイカA	リプレイ	スイカA C 折れリブB 14 0	0	
スイカA	リプレイ	スイカB C 折れリブB 15 0	0	
スイカA	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 16 0	0	
スイカB	リプレイ	BAR C 折れリブB 17 0	0	
スイカB	リプレイ	スイカA C 折れリブB 18 0	0	
スイカB	リプレイ	スイカB C 折れリブB 19 0	0	
スイカB	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 20 0	0	
チェリー	リプレイ	BAR C 折れリブB 21 0	0	
チェリー	リプレイ	スイカA C 折れリブB 22 0	0	
チェリー	リプレイ	スイカB C 折れリブB 23 0	0	
チェリー	リプレイ	リプレイ C 折れリブB 24 0	0	
ベルA	ベルA	ベルB C XUベルA 01 15	15	下段ベルA
ベルA	ベルB	ベルB C XUベルA 02 15	15	
ベルB	ベルA	ベルB C XUベルA 03 15	15	
ベルB	ベルB	ベルB C XUベルA 04 15	15	
ベルA	チェリー	リプレイ C BTベルA 01 15	15	右下がりベルA
ベルB	チェリー	リプレイ C BTベルA 02 15	15	
赤セブン	ベルA	赤セブン C XDベルA 01 15	15	
赤セブン	ベルA	白セブン C XDベルA 02 15	15	
赤セブン	ベルA	チェリー C XDベルA 03 15	15	
赤セブン	ベルA	フランク C XDベルA 04 15	15	
赤セブン	ベルB	赤セブン C XDベルA 05 15	15	
赤セブン	ベルB	白セブン C XDベルA 06 15	15	
赤セブン	ベルB	チェリー C XDベルA 07 15	15	
赤セブン	ベルB	フランク C XDベルA 08 15	15	

【図 1 1 1】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ブラंक	ベルB	ブラंक	C XDペルA 24	15	右下がりペルA
チェリー	ペルA	リプレイ	C XDペルB 01	15	
チェリー	ペルB	リプレイ	C XDペルB 02	15	
ブラंक	ペルA	リプレイ	C XDペルB 03	15	
ブラंक	ペルB	リプレイ	C XDペルB 04	15	右下がりペルB
リプレイ	ペルA	リプレイ	C XDペルB 05	15	
リプレイ	ペルB	リプレイ	C XDペルB 06	15	
赤セブン	リプレイ	ペルB	C TPペルA 01	15	
チェリー	リプレイ	ペルB	C TPペルA 02	15	上段ペルA
ブラंक	リプレイ	ペルB	C TPペルA 03	15	
スイカA	ペルA	ペルB	C CTペルA 01	15	
スイカA	ペルB	ペルB	C CTペルA 02	15	
リプレイ	ペルA	ペルB	C CTペルA 03	15	中段ペルA
リプレイ	ペルB	ペルB	C CTペルA 04	15	
ペルA	ペルB	ペルA	C XUペルB 01	15	
ペルA	ペルB	ペルA	C XUペルB 02	15	
ペルB	ペルA	ペルA	C XUペルB 03	15	右上がりペルB
ペルB	ペルB	ペルA	C XUペルB 04	15	
赤セブン	リプレイ	ペルA	C TPペルB 01	15	
チェリー	リプレイ	ペルA	C TPペルB 02	15	
ペルA	チェリー	赤セブン	C BTペルB 01	4	上段ペルB
ペルA	チェリー	白セブン	C BTペルB 02	4	
ペルA	チェリー	チェリー	C BTペルB 03	4	
ペルA	チェリー	ブラंक	C BTペルB 04	4	
ペルB	チェリー	赤セブン	C BTペルB 05	4	下段ペルB
ペルB	チェリー	白セブン	C BTペルB 06	4	
ペルB	チェリー	チェリー	C BTペルB 07	4	
ペルB	チェリー	ブラंक	C BTペルB 08	4	
赤セブン	ペルA	リプレイ	C CTペルB 01	4	中段ペルB
赤セブン	ペルB	リプレイ	C CTペルB 02	4	
スイカA	ペルA	リプレイ	C CTペルB 03	4	
スイカA	ペルB	リプレイ	C CTペルB 04	4	
スイカA	スイカA	スイカA	C XUスイカ 01	4	右上がりスイカ
スイカA	スイカA	スイカB	C XUスイカ 02	4	
スイカA	スイカB	スイカA	C XUスイカ 03	4	
スイカA	スイカB	スイカB	C XUスイカ 04	4	
リプレイ	スイカA	ペルB	C XDスイカ 01	4	右下がりスイカ
リプレイ	スイカB	ペルB	C XDスイカ 02	4	
スイカA	スイカA	ペルB	C 山スイカ 01	4	
スイカA	スイカB	ペルB	C 山スイカ 02	4	
リプレイ	スイカA	スイカA	C Vスイカ 01	4	小Vスイカ
リプレイ	スイカA	スイカB	C Vスイカ 02	4	
リプレイ	スイカB	スイカA	C Vスイカ 03	4	
リプレイ	スイカB	スイカB	C Vスイカ 04	4	
ペルA	スイカA	ペルA	C CTスイカ 01	4	中段スイカ
ペルA	スイカB	ペルA	C CTスイカ 02	4	
ペルB	スイカA	ペルA	C CTスイカ 03	4	
ペルB	スイカB	ペルA	C CTスイカ 04	4	
ブラंक	スイカA	ペルA	C CTスイカ 05	4	単チェリー
ブラंक	スイカB	ペルA	C CTスイカ 06	4	
BAR	赤セブン	ブラंक	C チャンス役 01	4	
BAR	赤セブン	リプレイ	C チャンス役 02	4	
BAR	白セブン	ブラंक	C チャンス役 03	4	単チェリー
BAR	白セブン	リプレイ	C チャンス役 04	4	
BAR	BAR	ブラंक	C チャンス役 05	4	
BAR	BAR	リプレイ	C チャンス役 06	4	

【図 1 1 2】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
BAR	スイカB	ブラंक	C チャンス役 07	4	単チェリー
BAR	スイカB	リプレイ	C チャンス役 08	4	
スイカB	赤セブン	ブラंक	C チャンス役 09	4	
スイカB	赤セブン	リプレイ	C チャンス役 10	4	
スイカB	白セブン	ブラंक	C チャンス役 11	4	
スイカB	白セブン	リプレイ	C チャンス役 12	4	
スイカB	BAR	ブラंक	C チャンス役 13	4	
スイカB	BAR	リプレイ	C チャンス役 14	4	
スイカB	スイカB	ブラंक	C チャンス役 15	4	
スイカB	スイカB	リプレイ	C チャンス役 16	4	
チェリー	赤セブン	ブラंक	C チャンス役 17	4	
チェリー	赤セブン	リプレイ	C チャンス役 18	4	
チェリー	白セブン	ブラंक	C チャンス役 19	4	
チェリー	白セブン	リプレイ	C チャンス役 20	4	
チェリー	BAR	ブラंक	C チャンス役 21	4	
チェリー	BAR	リプレイ	C チャンス役 22	4	
チェリー	スイカB	ブラंक	C チャンス役 23	4	チャンス目制御用
チェリー	スイカB	リプレイ	C チャンス役 24	4	
スイカA	チェリー	スイカA	C 制御チャンスA 01	1	
スイカA	チェリー	スイカB	C 制御チャンスA 02	1	
スイカA	チェリー	ペルB	C 制御チャンスA 03	1	
リプレイ	チェリー	スイカA	C 制御チャンスA 04	1	
リプレイ	チェリー	スイカB	C 制御チャンスA 05	1	
リプレイ	チェリー	ペルB	C 制御チャンスA 06	1	
ペルA	チェリー	ペルA	C 制御チャンスB 01	1	
ペルB	チェリー	ペルA	C 制御チャンスB 02	1	
ブラंक	チェリー	ペルA	C 制御チャンスC 01	1	
赤セブン	赤セブン	リプレイ	C 制御チャンスD 01	1	
赤セブン	白セブン	リプレイ	C 制御チャンスD 02	1	
赤セブン	BAR	リプレイ	C 制御チャンスD 03	1	
赤セブン	スイカB	リプレイ	C 制御チャンスD 04	1	
白セブン	赤セブン	リプレイ	C 制御チャンスD 05	1	維持小山ペル
白セブン	白セブン	リプレイ	C 制御チャンスD 06	1	
白セブン	BAR	リプレイ	C 制御チャンスD 07	1	
白セブン	スイカB	リプレイ	C 制御チャンスD 08	1	
ペルA	ペルA	リプレイ	C 維持山ペル 01	1	
ペルA	ペルB	リプレイ	C 維持山ペル 02	1	
ペルB	ペルA	リプレイ	C 維持山ペル 03	1	
ペルB	ペルB	リプレイ	C 維持山ペル 04	1	
赤セブン	ペルA	ペルB	C 維持Vペル 01	1	維持小Vペル
赤セブン	ペルB	ペルB	C 維持Vペル 02	1	
チェリー	ペルA	ペルB	C 維持Vペル 03	1	
チェリー	ペルB	ペルB	C 維持Vペル 04	1	
ブラंक	ペルA	ペルB	C 維持Vペル 05	1	移行小山ペル (RT1移行ペル図柄)
ブラंक	ペルB	ペルB	C 維持Vペル 06	1	
ペルA	ペルA	赤セブン	C RT1山ペル 01	1	
ペルA	ペルA	白セブン	C RT1山ペル 02	1	
ペルA	ペルA	チェリー	C RT1山ペル 03	1	
ペルA	ペルA	ブラंक	C RT1山ペル 04	1	
ペルA	ペルB	赤セブン	C RT1山ペル 05	1	
ペルA	ペルB	白セブン	C RT1山ペル 06	1	
ペルA	ペルB	チェリー	C RT1山ペル 07	1	移行小山ペル (RT1移行ペル図柄)
ペルA	ペルB	ブラंक	C RT1山ペル 08	1	
ペルB	ペルA	赤セブン	C RT1山ペル 09	1	
ペルB	ペルA	白セブン	C RT1山ペル 10	1	
ペルB	ペルA	チェリー	C RT1山ペル 11	1	

10

20

【図 1 1 3】

図柄組合せの内容

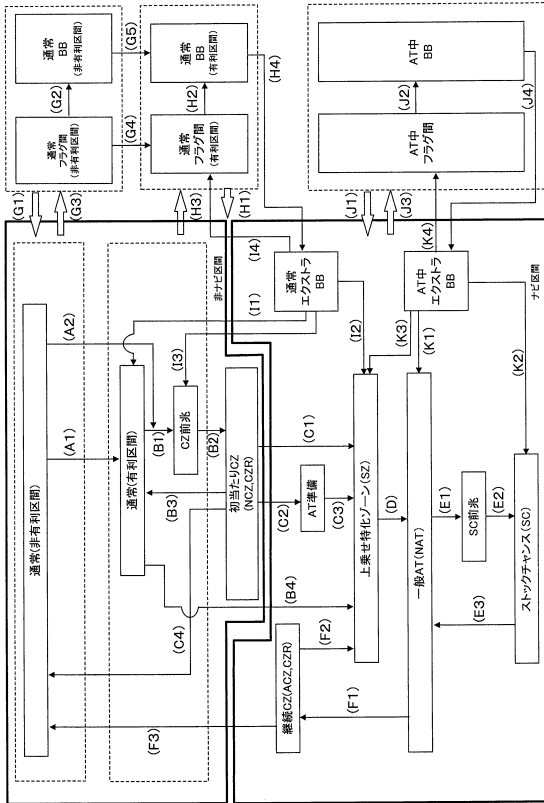
コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ペルB	ペルA	ブラंक	C RT1山ペル 12	1	移行小山ペル (RT1移行ペル図柄)
ペルB	ペルB	赤セブン	C RT1山ペル 13	1	
ペルB	ペルB	白セブン	C RT1山ペル 14	1	
ペルB	ペルB	チェリー	C RT1山ペル 15	1	
ペルB	ペルB	ブラंक	C RT1山ペル 16	1	移行小Vペル (RT1移行ペル図柄)
赤セブン	ペルA	ペルA	C RT1Vペル 01	1	
赤セブン	ペルB	ペルA	C RT1Vペル 02	1	
チェリー	ペルA	ペルA	C RT1Vペル 03	1	
チェリー	ペルB	ペルA	C RT1Vペル 04	1	単チェリー
ブラंक	ペルA	ペルA	C RT1Vペル 05	1	
ブラंक	ペルB	ペルA	C RT1Vペル 06	1	
ペルA	チェリー	スイカA	C 特殊役1st 01	1	
ペルA	チェリー	ペルB	C 特殊役1st 02	1	単チェリー
ペルB	チェリー	スイカA	C 特殊役1st 03	1	
ペルB	チェリー	ペルB	C 特殊役1st 04	1	
赤セブン	ペルA	BAR	C 特殊役213A 01	1	単チェリー
赤セブン	ペルA	スイカA	C 特殊役213A 02	1	
赤セブン	ペルA	スイカB	C 特殊役213A 03	1	
赤セブン	ペルB	BAR	C 特殊役213A 04	1	
赤セブン	ペルB	スイカA	C 特殊役213A 05	1	単チェリー
赤セブン	ペルB	スイカB	C 特殊役213A 06	1	
チェリー	ペルA	BAR	C 特殊役213B 01	1	
チェリー	ペルA	スイカA	C 特殊役213B 02	1	
チェリー	ペルA	スイカB	C 特殊役213B 03	1	単チェリー
チェリー	ペルB	BAR	C 特殊役213B 04	1	
チェリー	ペルB	スイカA	C 特殊役213B 05	1	
チェリー	ペルB	スイカB	C 特殊役213B 06	1	
ブラंक	ペルA	BAR	C 特殊役213B 07	1	単チェリー
ブラंक	ペルA	スイカA	C 特殊役213B 08	1	
ブラंक	ペルA	スイカB	C 特殊役213B 09	1	
ブラंक	ペルB	BAR	C 特殊役213B 10	1	
ブラंक	ペルB	スイカA	C 特殊役213B 11	1	単チェリー
ブラंक	ペルB	スイカB	C 特殊役213B 12	1	
スイカA	ペルA	赤セブン	C 特殊役231A 01	1	
スイカA	ペルA	白セブン	C 特殊役231A 02	1	
スイカA	ペルA	チェリー	C 特殊役231A 03	1	単チェリー
スイカA	ペルA	ブラंक	C 特殊役231A 04	1	
スイカA	ペルB	赤セブン	C 特殊役231A 05	1	
スイカA	ペルB	白セブン	C 特殊役231A 06	1	
スイカA	ペルB	チェリー	C 特殊役231A 07	1	単チェリー
スイカA	ペルB	ブラंक	C 特殊役231A 08	1	
リプレイ	ペルA	赤セブン	C 特殊役231B 01	1	
リプレイ	ペルA	白セブン	C 特殊役231B 02	1	
リプレイ	ペルA	チェリー	C 特殊役231B 03	1	単チェリー
リプレイ	ペルA	ブラंक	C 特殊役231B 04	1	
リプレイ	ペルB	赤セブン	C 特殊役231B 05	1	
リプレイ	ペルB	白セブン	C 特殊役231B 06	1	
リプレイ	ペルB	チェリー	C 特殊役231B 07	1	単チェリー
リプレイ	ペルB	ブラंक	C 特殊役231B 08	1	
スイカA	ペルA	ペルA	C 特殊役312 01	1	
スイカA	ペルB	ペルA	C 特殊役312 02	1	
リプレイ	ペルA	ペルA	C 特殊役312 03	1	単チェリー
リプレイ	ペルB	ペルA	C 特殊役312 04	1	
スイカA	スイカA	ペルA	C 特殊役321 01	1	
スイカA	スイカA	ペルA	C 特殊役321 02	1	
リプレイ	スイカA	ペルA	C 特殊役321 03	1	単チェリー

【図 1 1 4】

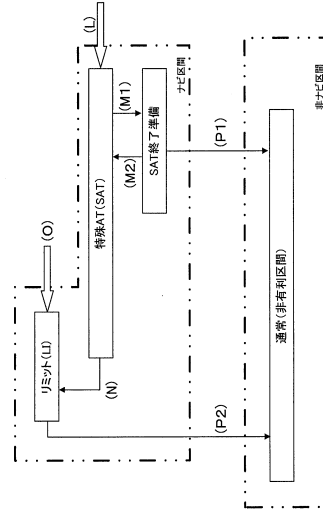
図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
リプレイ	ブラंक	ペルA	C 特殊役321 04	1	チャンス目
赤セブン	赤セブン	チェリー	C 特殊役A 01	1	
赤セブン	赤セブン	ブラंक	C 特殊役B 01	1	
赤セブン	BAR	赤セブン	C 特殊役B 02	1	
白セブン	赤セブン	赤セブン	C 特殊役C 01	1	チャンス目
ブラंक	赤セブン	赤セブン	C 特殊役C 02	1	
赤セブン	白セブン	白セブン	C 特殊役D 01	1	
赤セブン	白セブン	チェリー	C 特殊役D 02	1	
赤セブン	BAR	白セブン	C 特殊役D 03	1	チャンス目
赤セブン	BAR	チェリー	C 特殊役D 04	1	
赤セブン	スイカB	白セブン	C 特殊役D 05	1	
赤セブン	スイカB	チェリー	C 特殊役D 06	1	
白セブン	赤セブン	白セブン	C 特殊役E 01	1	チャンス目
白セブン	赤セブン	チェリー	C 特殊役E 02	1	
白セブン	赤セブン	ブラंक	C 特殊役E 03	1	
ブラंक	赤セブン	白セブン	C 特殊役E 04	1	
ブラंक	赤セブン	チェリー	C 特殊役E 05	1	チャンス目
ブラंक	赤セブン	ブラंक	C 特殊役E 06	1	
チェリー	白セブン	赤セブン	C 特殊役F 01	1	
チェリー	BAR	赤セブン	C 特殊役F 02	1	
チェリー	スイカB	赤セブン	C 特殊役F 03	1	チャンス目
ブラंक	白セブン	赤セブン	C 特殊役F 04	1	
ブラंक	BAR	赤セブン	C 特殊役F 05	1	
ブラंक	スイカB	赤セブン	C 特殊役F 06	1	
スイカA	白セブン	リプレイ	C 特殊役G 01	1	チャンス目
スイカA	BAR	リプレイ	C 特殊役G 02	1	
スイカA	スイカB	リプレイ	C 特殊役G 03	1	
リプレイ	白セブン	リプレイ	C 特殊役G 04	1	
リプレイ	BAR	リプレイ	C 特殊役G 05	1	チャンス目
リプレイ	スイカB	リプレイ	C 特殊役G 06	1	
スイカA	スイカA	BAR	C 特殊役H 01	1	
スイカA	スイカB	BAR	C 特殊役H 02	1	
スイカA	ブラंक	BAR	C 特殊役H 03	1	チャンス目
リプレイ	スイカA	BAR	C 特殊役H 04	1	
リプレイ	スイカB	BAR	C 特殊役H 05	1	
リプレイ	ブラंक	BAR	C 特殊役H 06	1	
ペルA	スイカA	スイカA	C 特殊役I 01	1	チャンス目
ペルA	スイカA	ペルB	C 特殊役I 02	1	
ペルA	ブラंक	スイカA	C 特殊役I 03	1	
ペルA	ブラंक	ペルB	C 特殊役I 04	1	
ペルB	スイカA	スイカA	C 特殊役I 05	1	チャンス目
ペルB	スイカA	ペルB	C 特殊役I 06	1	
ペルB	ブラंक	スイカA	C 特殊役I 07	1	
ペルB	ブラंक	ペルB	C 特殊役I 08	1	
ペルB	赤セブン	ペルA	C 特殊役J 01	1	チャンス目
ブラंक	スイカA	BAR	C 特殊役K 01	1	
ブラंक	スイカB	BAR	C 特殊役K 02	1	
ブラंक	チェリー	BAR	C 特殊役K 03	1	
ブラंक	スイカA	スイカA	C 特殊役L 01	1	チャンス目
ブラंक	スイカA	ペルB	C 特殊役L 02	1	
ブラंक	ブラंक	スイカA	C 特殊役L 03	1	
ブラंक	ブラंक	ペルB	C 特殊役L 04	1	
ブラंक	白セブン	ペルA	C 特殊役M 01	1	チャンス目
ブラंक	BAR	ペルA	C 特殊役M 02	1	
ブラंक	ブラंक	ペルA	C 特殊役M 03	1	
ペルA	ペルA	ペルA	C 特殊役M 04	1	

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

20

【図 1 1 7】

移行条件	移行元	移行先	内容
(A1)	通常(非有利区間)	通常(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(A2)	通常(非有利区間)	CZ前兆	有利区間移行抽籤の当選時にCZ移行抽籤に当籤
(B1)	通常(有利区間)	CZ前兆	CZ移行抽籤に当籤
(B2)	CZ前兆	初当たりCZ	前兆G数を消化
(B3)	初当たりCZ	通常(有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たす
(B4)	通常(有利区間)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	RT3またはRT6で特定役(7揃いリプ)に当籤、または、RT6でBB当籤
(C1)	初当たりCZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、かつ、高RT(RT3)
(C2)	初当たりCZ	AT準備	AT移行抽籤に当籤、かつ、低RT(RT0, RT1, RT2)
(C3)	一般AT(NAT)	SC(ストックチャンス)前兆	前兆G数を消化
(C4)	初当たりCZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たさない
(D)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	一般AT	SZ終了条件成立
(E1)	一般AT	SC(ストックチャンス)前兆	SC移行抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(E2)	SC(ストックチャンス)前兆	SC(ストックチャンス)	前兆G数を消化
(E3)	SC(ストックチャンス)	一般AT	SCの規定ゲーム数消化
(F1)	一般AT(NAT)	継続CZ	一般ATのG数消化
(F2)	継続CZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、又は、ストック放出
(F3)	継続CZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、ストックなし
(G1)	通常BB(非有利区間)	通常(非有利区間)	通常BB(非有利区間)終了
(G2)	通常フラグ間(非有利区間)	通常BB(非有利区間)	BB入賞
(G3)	通常(非有利区間)	通常フラグ間(非有利区間)	BB当籤
(G4)	通常フラグ間(非有利区間)	通常フラグ間(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(G5)	通常BB(非有利区間)	通常BB(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤

【図 1 1 8】

移行条件	移行元	移行先	内容
(H1)	通常フラグ間(有利区間)	特定状態A	通常BB(有利区間)終了(エクストラBBに移行せず)
(H2)	通常フラグ間(有利区間)	通常BB(有利区間)	BB入賞
(H3)	特定状態B	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤
(H4)	通常BB(有利区間)	通常エクストラBB	BB終了+エクストラBBの移行条件成立
(I1)	通常エクストラBB	通常(有利区間)	エクストラBB終了、かつ、BB当籤時の遊技状態が通常(有利区間)
(I2)	通常エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該エクストラBB中に特定役(7揃いリプ)またはBBに当籤
(I3)	通常エクストラBB	CZ前兆	エクストラBB終了、かつ、当該通常BBの当選時の遊技状態がCZ前兆
(I4)	通常エクストラBB	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤(当該BB(エクストラBB)終了後にSZに移行(I2))
(J1)	AT中BB	特定状態C	AT中BB終了(エクストラBBに移行せず)
(J2)	AT中フラグ間	AT中BB	BB入賞
(J3)	特定状態D	AT中フラグ間	BB当籤
(J4)	AT中BB	AT中エクストラBB	BB終了+エクストラBBの移行条件成立
(K1)	AT中エクストラBB	一般AT	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態が一般AT
(K2)	AT中エクストラBB	SC(ストックチャンス)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSC
(K3)	AT中エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSZ
(K4)	AT中エクストラBB	AT中フラグ間	BB当籤
(L)	特定状態E	特殊AT(SAT)	特殊AT移行条件成立
(M1)	特殊AT(SAT)	SAT終了準備	継続抽選で非当籤
(M2)	SAT終了準備	特殊AT(SAT)	復活抽選で当籤
(N)	特殊AT(SAT)	リミット(LI)	BBフラグ間の状態で当該セットの差枚数が0枚(当該セットの終了)
(O)	特定状態F	リミット(LI)	リミット移行条件成立
(P1)	SAT終了準備	通常(非有利区間)	復活抽選で非当籤
(P2)	リミット(LI)	通常(非有利区間)	BB入賞、または、有利区間遊技数消化

30

40

50

【図 1 1 9】

1-0-0-0	1-0-0-1	1-0-0-2	2-0-0-1	2-0-0-2	3-0-0-1	3-0-0-2	3-0-0-3	3-0-0-4	3-0-0-5	3-0-0-6	3-0-0-7	3-0-0-8	3-0-0-9	3-0-0-10	3-0-0-11	3-0-0-12	3-0-0-13	3-0-0-14	3-0-0-15	3-0-0-16	3-0-0-17	3-0-0-18	3-0-0-19	3-0-0-20	3-0-0-21	3-0-0-22	3-0-0-23	3-0-0-24	3-0-0-25	3-0-0-26	3-0-0-27	3-0-0-28	3-0-0-29	3-0-0-30	3-0-0-31	3-0-0-32	3-0-0-33	3-0-0-34	3-0-0-35	3-0-0-36	3-0-0-37	3-0-0-38	3-0-0-39	3-0-0-40	3-0-0-41	3-0-0-42	3-0-0-43	3-0-0-44	3-0-0-45	3-0-0-46	3-0-0-47	3-0-0-48	3-0-0-49	3-0-0-50	3-0-0-51	3-0-0-52	3-0-0-53	3-0-0-54	3-0-0-55	3-0-0-56	3-0-0-57	3-0-0-58	3-0-0-59	3-0-0-60	3-0-0-61	3-0-0-62	3-0-0-63	3-0-0-64	3-0-0-65	3-0-0-66	3-0-0-67	3-0-0-68	3-0-0-69	3-0-0-70	3-0-0-71	3-0-0-72	3-0-0-73	3-0-0-74	3-0-0-75	3-0-0-76	3-0-0-77	3-0-0-78	3-0-0-79	3-0-0-80	3-0-0-81	3-0-0-82	3-0-0-83	3-0-0-84	3-0-0-85	3-0-0-86	3-0-0-87	3-0-0-88	3-0-0-89	3-0-0-90	3-0-0-91	3-0-0-92	3-0-0-93	3-0-0-94	3-0-0-95	3-0-0-96	3-0-0-97	3-0-0-98	3-0-0-99	3-0-0-100	3-0-0-101	3-0-0-102	3-0-0-103	3-0-0-104	3-0-0-105	3-0-0-106	3-0-0-107	3-0-0-108	3-0-0-109	3-0-0-110	3-0-0-111	3-0-0-112	3-0-0-113	3-0-0-114	3-0-0-115	3-0-0-116	3-0-0-117	3-0-0-118	3-0-0-119	3-0-0-120	3-0-0-121	3-0-0-122	3-0-0-123	3-0-0-124	3-0-0-125	3-0-0-126	3-0-0-127	3-0-0-128	3-0-0-129	3-0-0-130	3-0-0-131	3-0-0-132	3-0-0-133	3-0-0-134	3-0-0-135	3-0-0-136	3-0-0-137	3-0-0-138	3-0-0-139	3-0-0-140	3-0-0-141	3-0-0-142	3-0-0-143	3-0-0-144	3-0-0-145	3-0-0-146	3-0-0-147	3-0-0-148	3-0-0-149	3-0-0-150	3-0-0-151	3-0-0-152	3-0-0-153	3-0-0-154	3-0-0-155	3-0-0-156	3-0-0-157	3-0-0-158	3-0-0-159	3-0-0-160	3-0-0-161	3-0-0-162	3-0-0-163	3-0-0-164	3-0-0-165	3-0-0-166	3-0-0-167	3-0-0-168	3-0-0-169	3-0-0-170	3-0-0-171	3-0-0-172	3-0-0-173	3-0-0-174	3-0-0-175	3-0-0-176	3-0-0-177	3-0-0-178	3-0-0-179	3-0-0-180	3-0-0-181	3-0-0-182	3-0-0-183	3-0-0-184	3-0-0-185	3-0-0-186	3-0-0-187	3-0-0-188	3-0-0-189	3-0-0-190	3-0-0-191	3-0-0-192	3-0-0-193	3-0-0-194	3-0-0-195	3-0-0-196	3-0-0-197	3-0-0-198	3-0-0-199	3-0-0-200	3-0-0-201	3-0-0-202	3-0-0-203	3-0-0-204	3-0-0-205	3-0-0-206	3-0-0-207	3-0-0-208	3-0-0-209	3-0-0-210	3-0-0-211	3-0-0-212	3-0-0-213	3-0-0-214	3-0-0-215	3-0-0-216	3-0-0-217	3-0-0-218	3-0-0-219	3-0-0-220	3-0-0-221	3-0-0-222	3-0-0-223	3-0-0-224	3-0-0-225	3-0-0-226	3-0-0-227	3-0-0-228	3-0-0-229	3-0-0-230	3-0-0-231	3-0-0-232	3-0-0-233	3-0-0-234	3-0-0-235	3-0-0-236	3-0-0-237	3-0-0-238	3-0-0-239	3-0-0-240	3-0-0-241	3-0-0-242	3-0-0-243	3-0-0-244	3-0-0-245	3-0-0-246	3-0-0-247	3-0-0-248	3-0-0-249	3-0-0-250	3-0-0-251	3-0-0-252	3-0-0-253	3-0-0-254	3-0-0-255	3-0-0-256	3-0-0-257	3-0-0-258	3-0-0-259	3-0-0-260	3-0-0-261	3-0-0-262	3-0-0-263	3-0-0-264	3-0-0-265	3-0-0-266	3-0-0-267	3-0-0-268	3-0-0-269	3-0-0-270	3-0-0-271	3-0-0-272	3-0-0-273	3-0-0-274	3-0-0-275	

甲し順役と停止図柄組合せとの関係

【図 120】

[illegible]

- SB状態
- ◆BB一般状態
- ※ナビ種別「1」～「6」
- その他の状態

【図 1 2 1】

内部 当選役		当選フラグ														
はすれ	ワ	BAP	器播	特種	ワ	中社	ハ	弱A位	強A位	器播役A	器播役B	JAC役3	器A兼機播	変換ハ	変換	
F機07123			●													
F機07132			●													
F機07213			●													
F機07231			●													
F機07312			●													
F機07321			●													
F機07123		●														
F機07132		●														
F機07213		●														
F機07231		●														
F機07312		●														
F機07321		●														
F機07123											●					
F機07132											●					
F機07213											●					
F機07231											●					
F機07312											●					
F機07321											●					
F機07123		●														
F機07132		●														
F機07213		●														
F機07231		●														
F機07312		●														
F機07321		●														
Fスチ123												●				
Fスチ132												●				
Fスチ213												●				
Fスチ231												●				
Fスチ312												●				
Fスチ321												●				
Fスチ123							●									
Fスチ132							●									
Fスチ213							●									
Fスチ231							●									
Fスチ312							●									
Fスチ321							●									

【図 1 2 2】

[illegible]

■抽籤フラゲグループ1

■抽籤フラググループ2

■抽籤フラゲグループ3

■抽選フニダグニ一ペア

抽籤フラゲグループ5

【 図 1 2 3 】

[illegible]

【圖 1 2 4】

[illegible]

【図 125】

[illegible]

【図 126】

有利区間移行・CZモード抽籤テーブル

(a) 抽籤フラググループ1「その他」

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	0	0	0	0	0	0
移行+CZモードA	224	224	192	192	160	160
移行+CZモードB	28	28	48	48	64	64
移行+CZモードC	3	3	14	14	28	28
移行+CZモードD	1	1	2	2	4	4

(b)抽籤フラググループ1「ベル」

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	230	230	230	230	230	230
移行+CZモードD	26	26	26	26	26	26

■抽籤フラググループ19

■抽籤フラググループ19

抽籤フラダグループ20

■抽籤フラグゲループ20

抽籤フラググループ21

■抽籤フラググループ21	抽籤フラグ
■抽籤フラググループ	フラグ
	珠帝

抽籤フラダグループ22

抽籤フラググループ22	抽籤フラグ	その他
抽籤フラググループ		買精受 送り付

■ 抽籤フミダグループ23

■抽籤フラググループ23

【図 1 2 7】

初期レゾナンスポイント抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定2, 4	設定1, 6	設定3, 5
0ポイント	243	224	192
50ポイント	12	24	48
100ポイント	1	8	16

【図 1 2 9】

B B間ゲーム数初期値抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0G	255	254	252	232	224	208
500G	1	2	4	24	32	48

【図 1 3 1】

C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル

(a) 設定：設定 1, 3 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	216
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	2	39
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	254	0

抽籤フラググループ 2 使用

(b) 設定：設定 2, 5 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	210
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	3	45
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	253	0

抽籤フラググループ 2 使用

(c) 設定：設定 4, 6 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	192
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	8	63
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	248	0

抽籤フラググループ 2 使用

【図 1 2 8】

次回 C Z R 発動抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
非当籤	255
当籤	1

【図 1 3 0】

小役 C Z 予備抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
小役CZ抽籤実施なし	256	255	248	248
小役CZ抽籤実施あり	0	1	8	8

【図 1 3 2】

C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル

(d) 設定：設定 1, 3 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	4	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	176
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	78
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	252	0

抽籤フラググループ 2 使用

(e) 設定：設定 2, 5 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	6	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	164
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	90
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	250	0

抽籤フラググループ 2 使用

(f) 設定：設定 4, 6 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	16	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	128
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	126
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	240	0

抽籤フラググループ 2 使用

10

20

30

40

50

【図 1 3 3】

C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル

(g) 設定: 設定 1, 3 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	255	176	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	216	216	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	39	39	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	176	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	78	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

(h) 設定: 設定 2, 5 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当せん)	255	170	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	210	210	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	45	45	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	164	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	90	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

(i) 設定: 設定 4, 6 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	255	152	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	192	192	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	63	63	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	128	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	126	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

【図 1 3 5】

B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル

(a) Vストック: 0個

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤(フェイク非当籤)	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	205	0
Vストック1個獲得(フェイククリア)	0	12	48
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	38	192
Vストック2個獲得(フェイククリア)	0	1	16

(b) Vストック: 1個以上

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤(フェイク非当籤)	192	192	192
非当籤(フェイククリア)	60	60	48
Vストック1個獲得(フェイククリア)	4	4	16
Vストック2個獲得(フェイククリア)	0	0	0

【図 1 3 4】

C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強スハ	強稀役	中チェ
非当籤	248	224	192	0
Vストック1個獲得	8	32	64	248
Vストック2個獲得	0	0	0	8

抽籤フラググループ 3 使用

10

20

【図 1 3 6】

C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	フェイクテーブル							
	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
5~8G	0	0	256	8	8	24	24	256
9~12G	0	0	0	16	16	16	16	0
13~16G	128	64	0	64	32	32	24	0
17~20G	48	32	0	48	16	24	16	0
21~24G	48	64	0	48	48	48	40	0
25~28G	24	80	0	40	72	48	40	0
29~32G	8	16	0	32	64	48	48	0
33~36G	0	0	0	0	0	16	48	0

30

40

50

【図 1 3 7】

B B 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	0
3G	0
4G	48
5G	64
6G	64
7G	64
8G	16

【図 1 3 8】

通常中高確移行抽籤テーブル

(a) 滞在状態: 低確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確 + 高確保障カウンタ20加算	32	48	0
高確 + 高確保障カウンタ30加算	10	15	0
超高確	1	1	0

抽籤フラググループ 4 使用

(b) 滞在状態: 高確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確 + 高確保障カウンタ20加算	32	36	0
高確 + 高確保障カウンタ30加算	9	12	0
超高確	2	16	0

抽籤フラググループ 4 使用

(c) 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	0	0	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	256	256	256

抽籤フラググループ 4 使用

10

【図 1 3 9】

高確転落抽籤テーブル

抽籤結果	遊技状態	
	通常(有利区間)	NAT
低確	86	128
高確	170	128

【図 1 4 0】

通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

(a) 設定 1, 2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	204	0
3ポイント	0	0
5ポイント	26	0
10ポイント	13	0
20ポイント	6	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

(b) 設定 3, 4

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	200	0
3ポイント	0	0
5ポイント	28	0
10ポイント	14	0
20ポイント	7	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

(c) 設定 5, 6

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	192	0
3ポイント	0	0
5ポイント	32	0
10ポイント	16	0
20ポイント	8	0
30ポイント	5	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

20

30

40

50

【図 1 4 1】

C Z モード移行抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
モード維持	230	230	243	256
1段階アップ	26	26	13	0

【図 1 4 2】

B B 間ゲーム加算数抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
1000加算	0	0	0	3
3加算	180	180	180	177
5加算	0	0	0	0
10加算	54	54	54	54
20加算	0	0	0	0
30加算	18	18	18	18
50加算	0	0	0	0
100加算	4	4	4	4

10

【図 1 4 3】

L I 移行抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	250	244	238	232
当籤	1	2	6	12	18	24

【図 1 4 4】

第 1 C Z 成功抽籤テーブル

(a) B B 非重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	256	0	0	256
当籤	0	252	0	0
当籤+Vランク1up	0	3	252	0
当籤+Vランク2up	0	1	4	0

抽籤フラググループ 8 使用

(b) B B 重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	0	0	0	0
当籤	240	240	0	0
当籤+Vランク1up	15	15	240	0
当籤+Vランク2up	1	1	16	256

抽籤フラググループ 8 使用

20

【図 1 4 5】

第 2 C Z 成功抽籤テーブル

(a) C Z 種別: N C Z

抽籤結果	何G目	
	1~最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

(b) C Z 種別: A C Z

抽籤結果	何G目	
	1~最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

(c) C Z 種別: C Z R

抽籤結果	何G目	
	1~最終2G前	最終1G前
非当籤	230	230
当籤	26	26

【図 1 4 6】

C Z 報酬抽籤テーブル

(a) 抽籤フラググループ 9「その他」

抽籤結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別1	152	0	0	0
SZ種別2	96	0	0	0
SZ種別3	0	248	0	0
SZ種別4	7	7	255	0

(b) 抽籤フラググループ 9「リブチェ」

抽籤結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別6	248	0	0	0
SZ種別7+レゾナンスポイント50	5	248	0	0
SZ種別8+レゾナンスポイント100	2	7	255	0

30

40

50

【図 1 4 7】

C Z失敗時C Zモード抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1, 2	設定3, 4	設定5, 6
CZモードA	224	192	160
CZモードB	28	48	64
CZモードC	3	14	28
CZモードD	1	2	4

【図 1 4 8】

N A Tゲーム加算数（S Z種別1, 5～8用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
+20G	240	240	0	0	0
+30G	15	15	240	128	0
+50G	1	1	16	128	256

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 4 9】

Vストック獲得数（S Z種別1用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
非当籤	255	255	244	208	160
Vストック1個獲得	1	1	12	48	96

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 5 0】

N A Tゲーム加算数（S Z種別2用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強スッ	強稀役
+5G	256	0	0	0
+10G	0	256	0	0
+20G	0	0	256	0
+30G	0	0	0	256

抽籤フラググループ2 2使用

【図 1 5 1】

N A Tゲーム加算数（S Z種別3用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ベル	弱稀役	強スッ	強稀役
+5G	252	252	179	0	0	0
+10G	0	0	73	240	0	0
+20G	3	3	3	12	240	0
+30G	1	1	1	4	12	240
+50G	0	0	0	0	4	16

抽籤フラググループ1 1使用

【図 1 5 2】

残り上乗せ回数リロード（S Z種別3用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	リブ	稀役
非当籤	179	0
残り上乗せ回数を元に戻す	77	256

抽籤フラググループ2 1使用

【図 1 5 3】

S Z種別4レベルアップ・N A Tゲーム加算数（S Z種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
非当籤	255	0	0	0	0
SZ種別4レベル+1, NATゲーム数+5	0	252	128	0	0
SZ種別4レベル+2, NATゲーム数+10	0	3	124	128	0
SZ種別4レベル+3, NATゲーム数+20	1	1	4	128	256

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 5 4】

N A Tゲーム加算数ループ（S Z種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	SZ種別4レベル					
	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
当籤(+1G)	204	230	238	243	248	251
非当籤	52	26	18	13	8	5

10

20

30

40

50

【図 1 5 5】

N A Tゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ス仇	強稀役
+30G	256	192	0	0	0
+40G	0	64	256	128	0
+50G	0	0	0	128	256

抽籤フラググループ1 0 使用

【図 1 5 6】

狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブル

(a) SZモード1	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	226	127	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	20	86	213	126	62	50
狙えあり(非揃い) SZモード2	0	0	0	1	1	1
狙えあり(非揃い) SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	10	43	43	126	186	196
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	0	0	0	1	3	4
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ1 2 使用

(b) SZモード2	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	136	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	99	212	212	126	62	50
狙えあり(非揃い) SZモード2	1	1	1	1	1	1
狙えあり(非揃い) SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	19	42	42	126	186	196
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	1	1	1	1	3	4
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ1 2 使用

(c) SZモード3	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	76	40	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	40	48	57	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード3	80	96	114	128	64	52
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	60	72	85	128	192	204

抽籤フラググループ1 2 使用

【図 1 5 7】

Vストック獲得数（SZ種別5～8用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
1個	255
2個	1

【図 1 5 8】

SZモード設定（SZ種別5～8用）抽籤テーブル	抽籤結果											
	SZモード5設定	SZモード6設定	SZモード7設定	SZモード8設定	SZモード9設定	SZモード10設定	SZモード11設定	SZモード12設定	SZモード13設定	SZモード14設定	SZモード15設定	SZモード16設定
SZモード5設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード6設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード7設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード8設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード9設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード10設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード11設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード12設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード13設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード14設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード15設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード16設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255

10

20

30

40

50

【図 159】

N A T開始時高確移行抽籤テーブル

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
移行なし	224	0	256
高確+高確保障カウンタ10加算	0	224	0
高確+高確保障カウンタ20加算	31	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0
超高確	1	32	0

【図 161】

S C発生・Vストック獲得数抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	256	240	256	192	128
SC当籤	0	15	0	60	120
SC当籤+Vストック1個獲得	0	1	0	4	8

抽籤フラググループ1 3使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	256	224	256	160	64
SC当籤	0	28	0	84	168
SC当せん+Vストック1個獲得	0	4	0	12	24

抽籤フラググループ1 3使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	252	192	192	128	0
SC当籤	3	48	48	96	192
SC当籤+Vストック1個獲得	1	16	16	32	64

抽籤フラググループ1 3使用

【図 163】

N A T中高確移行抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確+高確保障カウンタ10加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ20加算	1	40	96	224
高確+高確保障カウンタ30加算	0	7	16	30
超高確	0	1	16	2

抽籤フラググループ1 4使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確+高確保障カウンタ10加算	0	0	0	128
高確+高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0
超高確	1	48	128	128

抽籤フラググループ1 4使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	240	256	256	256
高確+高確保障カウンタ10加算	16	0	0	0
高確+高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0

抽籤フラググループ1 4使用

【図 160】

次回C Z失敗時S A T発動抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	252	250	247	238
当籤	1	2	4	6	9	18

【図 162】

S C前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	SC発生・Vストック獲得抽籤結果	
	SC当籤	SC当籤+Vストック1個獲得
1G	16	16
2G	48	32
3G	96	64
4G	96	64
5G	0	80

【図 164】

N A T中Vストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強ス仇	強稀役	中チエ
非当籤	244	208	160	0
Vストック1個獲得	12	48	96	256

抽籤フラググループ3 3使用

10

20

30

40

50

【図 1 6 5】

N A T 中 B B 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	24
3G	96
4G	104
5G	32

【図 1 6 6】

N A T 中 レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	ヘル	JAC 役3	中チェ
0ポイント	230	0	128
3ポイント	18	0	0
5ポイント	6	0	0
10ポイント	2	128	0
20ポイント	0	64	0
30ポイント	0	42	0
50ポイント	0	18	96
100ポイント	0	4	32

抽籤フラググループ 2 3 使用

10

【図 1 6 7】

S C 中 レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	強稀役	中チェ
10ポイント	128	0
20ポイント	64	0
30ポイント	42	128
50ポイント	18	96
100ポイント	4	32

抽籤フラググループ 1 6 使用

【図 1 6 8】

S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブル

(a) SCL レベル 1

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	230	0
V ストック 1 個獲得	26	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

(b) SCL レベル 2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	200	0
V ストック 1 個獲得	56	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

(c) SCL レベル 3

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	170	0
V ストック 1 個獲得	86	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

20

【図 1 6 9】

S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	255	0
V ストック 1 個獲得	1	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

【図 1 7 0】

S C 後 高確保障ゲーム数抽選テーブル

抽籤結果	抽籤値
10G	224
20G	32

30

40

50

【図 1 7 1】

S A T 継続抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1, 2, 3	設定4, 5	設定6
非継続	128	86	64
継続	128	170	192

【図 1 7 2】

S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	弱稀役	弱スイカ	強スイカ	強稀役	中チェ
+0枚	128	224	128	0	0
+10枚	112	0	0	0	0
+20枚	13	16	112	240	0
+30枚	2	13	13	13	0
+50枚	1	2	2	2	256
+100枚	0	1	1	1	0

抽籤フラググループ18使用

【図 1 7 3】

ナビ発生モード抽籤テーブル

(a)ナビ発生モード:高

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	203	203	208	220	220	221
低	53	53	48	36	36	35

(b)ナビ発生モード:低

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	19	19	19	21	26	34
低	237	237	237	235	230	222

【図 1 7 4】

ナビ発生抽籤テーブル

抽籤結果	ナビ発生モード	
	高	低
ナビなし	96	240
ナビあり	160	16

【図 1 7 5】

エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル

(a)同色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	0	0	0	0
30G	253	208	96	96
40G	2	32	96	96
50G	1	15	60	60
70G	0	1	4	4

(b)異色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	253	208	96	96
30G	1	32	96	96
40G	1	14	48	48
50G	1	1	14	14
70G	0	1	2	2

【図 1 7 6】

エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル

(a)0G

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	BARリブ	弱稀役	強スイカ	強稀役
0G	192	230	256	0
5G	0	24	0	232
10G	56	1	0	16
20G	7	1	0	7
30G	1	0	0	1

抽籤フラググループ19使用

(b)1G以上

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	BARリブ	弱稀役	強スイカ	強稀役
0G	128	204	0	0
5G	0	48	244	232
10G	112	3	8	16
20G	14	1	3	7
30G	2	0	1	1

抽籤フラググループ19使用

10

20

30

40

50

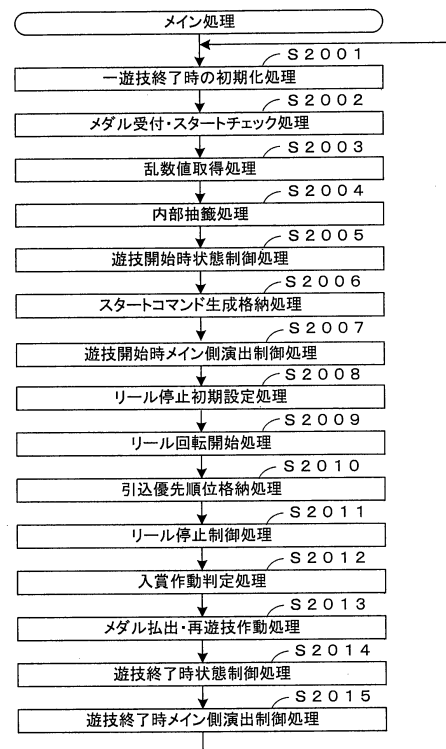
【図 177】

BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	JAC役3	弱稀役	強稀役	中チ
0ポイント	231	0	0	0	128
3ポイント	21	0	248	248	0
10ポイント	3	128	7	7	0
20ポイント	0	64	0	0	0
30ポイント	1	42	1	1	0
50ポイント	0	18	0	0	96
100ポイント	0	4	0	0	32

抽籤フラググループ20使用

【図 178】



10

20

【図 179】

(a)

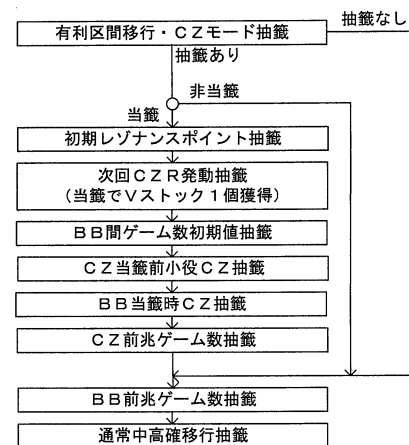
特賞フラグ	特賞番号
非当籤	0
F.赤7同色	1
F.白7同色	2
F.赤7異色	3
F.白7異色	4

(b)

メインフラグ	サブフラグ番号			
	一般状態	BB一般状態	BBフラグ関係状態 BBRBフラグ関係状態	RB状態
F.SIN (32枚)	0			
F.中チャリ	1			
F.強ウツ	2			
F.RT1リフ	3			
F.RT2リフ	4			
F.フレイグ	5			
F.強ウツ (6枚)	6			
F.弱ウツ (6枚)	7			
F.弱チャリ	8		0	
F.強ウツ	9		1	
F.強チャリ	10		2	
F.7揃リフ	11		3	
F.BAR揃リフ	12		4	
F.BAR2揃リフ	13		5	
F.ヘル (6枚)	14	0	6	
F.スラベル (6枚)	15	1	7	
F.共通ヘルB	16	2	8	
F.SP役	17	3	9	
F.強リフ	18	4	10	
F.強ス仕	19	5	11	
F.強ス仕A	20	6	12	
F.強ス仕B	21	7	13	
F.共通ヘルA	22	8	14	
F.強ヘルB	23	9	15	
F.強ヘルA	24	10	16	
F.JAC役3	25	11	17	0
F.JAC役2	26	12	18	1
F.JAC役1	27	13	19	2
はずれ	28	14	20	3

【図 180】

通常（非有利区間）における抽籤を含む処理



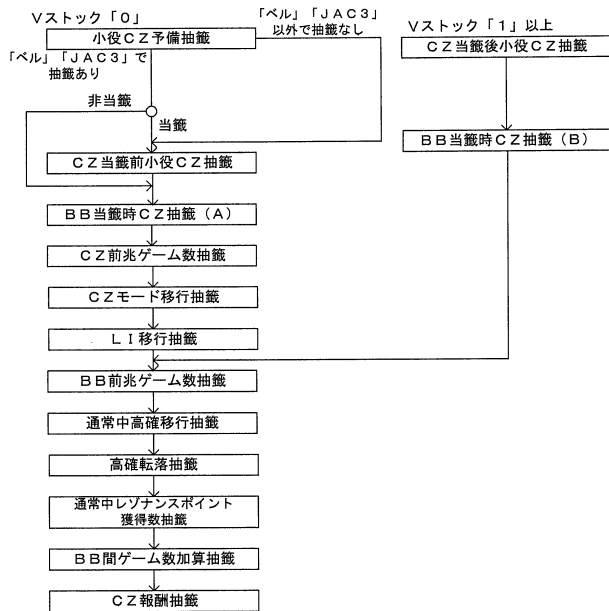
30

40

50

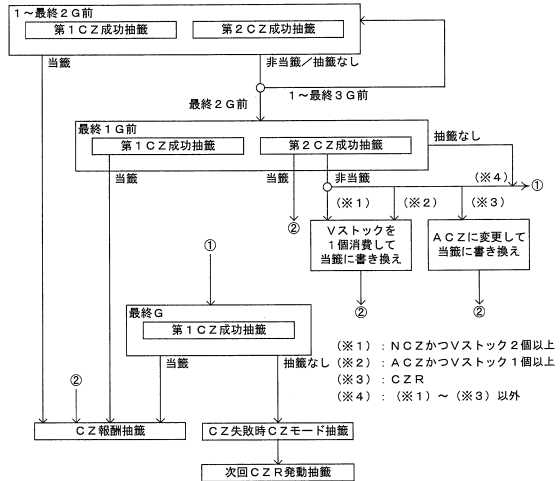
【図 181】

通常（有利区間）／CZ前兆における抽籤を含む処理



【図 182】

チャンスゾーン（CZ）（初当たりCZ／継続CZ）における抽籤を含む処理

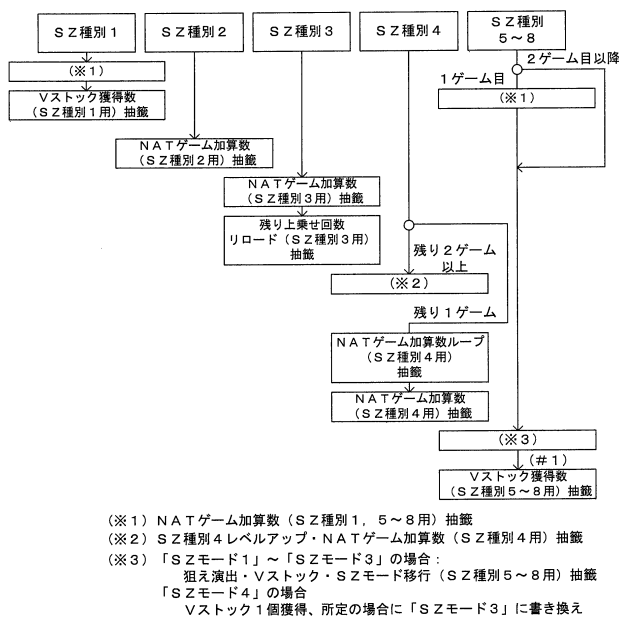


10

20

【図 183】

上乗せ特化ゾーンにおける抽籤を含む処理

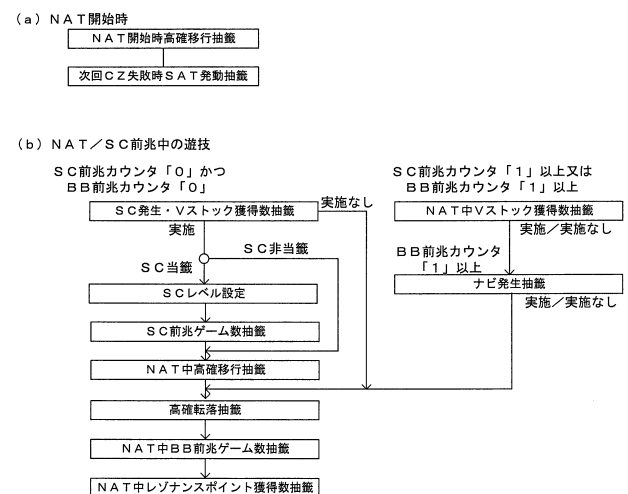


(※1) NATゲーム加算数 (SZ種別1, 5～8用) 抽籤
(※2) SZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤
(※3) 「SZモード1」～「SZモード3」の場合:
狙え演出・Vストック・SZモード移行 (SZ種別5～8用) 抽籤
「SZモード4」の場合
Vストック1個獲得、所定の場合に「SZモード3」に書き換え

(#1) 抽籤結果が「狙いあり(揃い)」の場合、又は、
抽籤結果が「狙いあり(非揃い)」且つSB入賞の場合、又は、
「SZモード4」且つBB非当選の場合

【図 184】

一般AT（NAT）／SC前兆における抽籤を含む処理



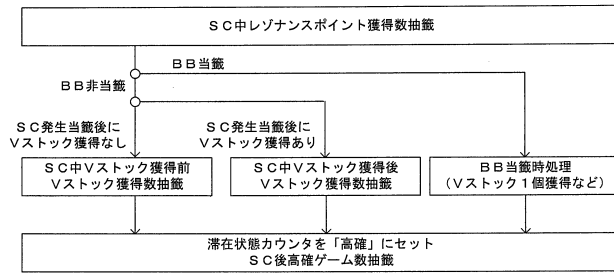
30

40

50

【図 185】

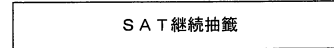
ストックチャンス（SC）における抽籤を含む処理



【図 186】

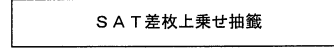
特殊AT（SAT）における抽籤を含む処理

(a) SATのセット開始時



(b) SAT中の遊技

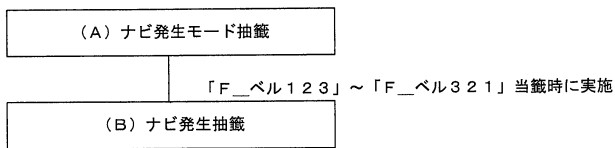
SAT差枚カウンタ「1」以上で実施



10

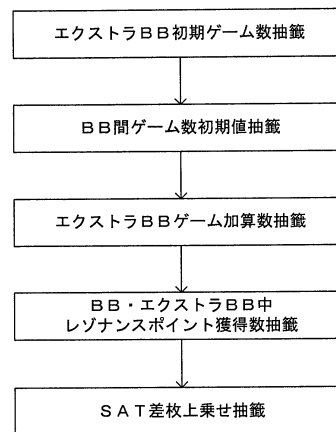
【図 187】

リミット（LI）における抽籤を含む処理



【図 188】

BBにおける抽籤を含む処理



20

30

40

50

【図 193】

開始・終了契機

カウント開始条件	BB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始
カウント終了条件	出玉継続区間（※1）終了時

（※1）出玉継続区間：出玉区間（BB又は一般AT（NAT））終了後の規定遊技数間
BB終了後の規定遊技数：100ゲーム
一般AT（NAT）終了後の規定遊技数：100ゲーム

【図 194】

更新タイミング

減算	スタートレバー操作時
加算	3off時

【図 195】

カウント上限・下限

カウント上限	32767
カウント下限	-32768

【図 196】

表現上限・下限

表現上限	2400（2400到達後は「Congratulations」を表示）
表現下限	0

【図 197】

0補正

状態	毎遊技	突入時
通常	×	×
CZ	○	○
SZ	○	○
NAT	○	○
SC	○	○
SAT	○	○
BBフラグ間	○	○
BB（有利区間）	×	○
BB（非有利区間）	×	○
EXBB	○	○

【図 198】

（a）ボーナス開始時の総獲得枚数の例（1ゲーム目ベル）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
1ゲーム	ベル（9枚）	レバー	-3	0
		3off	6	6
2ゲーム	リブ	レバー	3	3
		3off	3	3
3ゲーム	ベル（9枚）	レバー	3	3
		3off	12	12

（b）ボーナス開始時の総獲得枚数の例の例（1ゲーム目リブレイ）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
1ゲーム	リブ	レバー	-3	0
		3off	-3	0
2ゲーム	ベル（9枚）	レバー	-3	0
		3off	6	6
3ゲーム	ベル（9枚）	レバー	3	3
		3off	12	12

【図 199】

太陽アイコン表示開始条件

太陽アイコン表示開始条件	Congratulations表示開始

【図 200】

総獲得枚数リセット条件

総獲得枚数リセット条件	Congratulations表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）移行

10

20

30

40

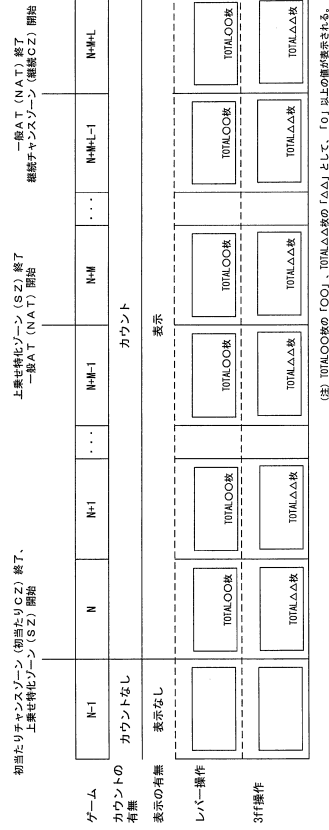
50

【図 201】

太陽アイコン表示情報クリア条件

太陽アイコン表示情報クリア条件	出玉継続区間終了

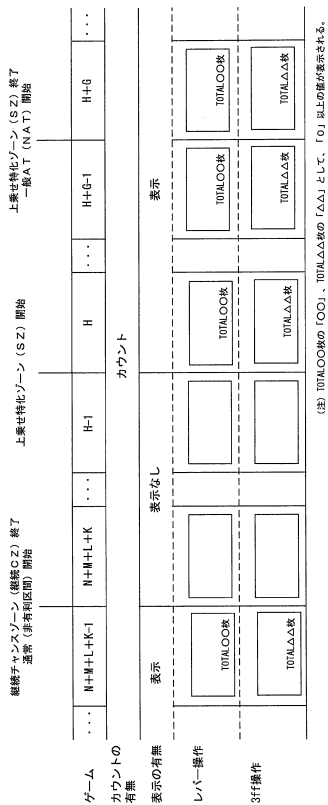
【図 202】



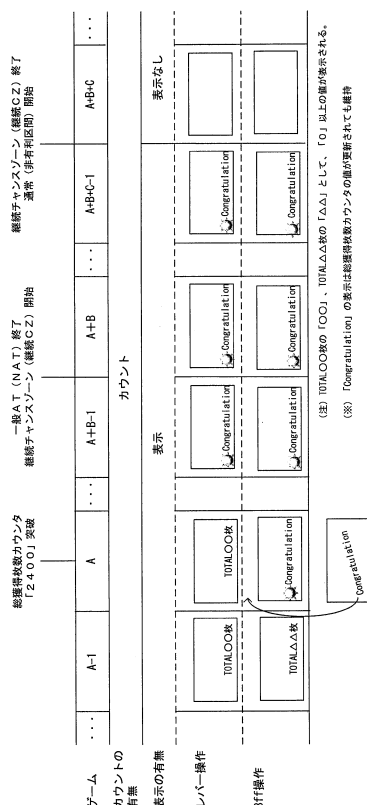
10

20

【図 203】



【図 204】

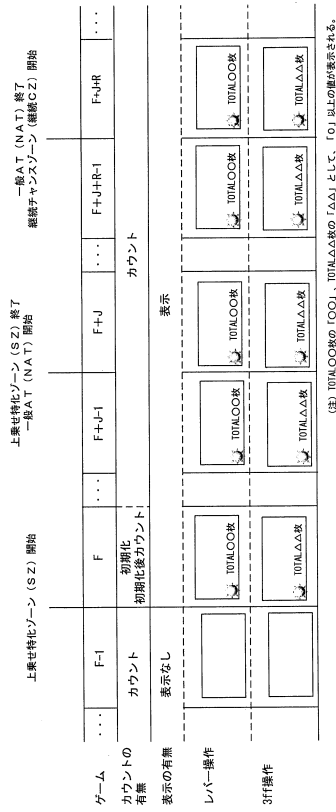


30

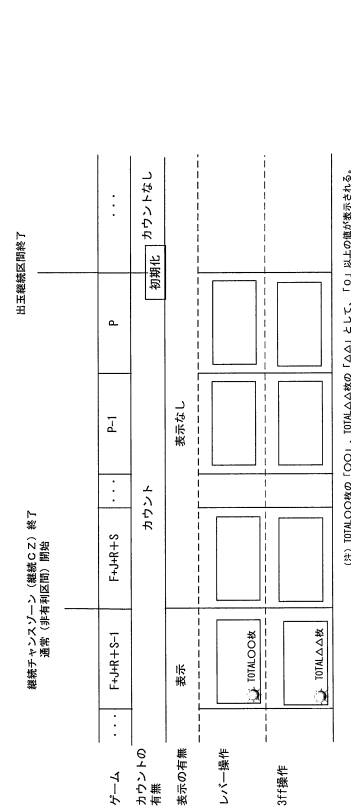
40

50

【図 205】



【図 206】

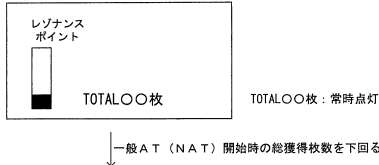


10

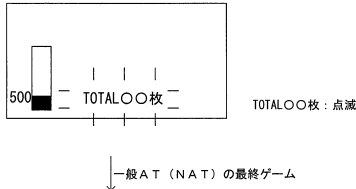
20

【図 207】

(a) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数を下回っていない場合



(b) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数を下回る場合

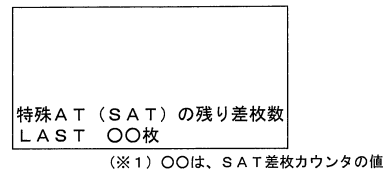


(c) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数の最終ゲームスタートレバー操作時



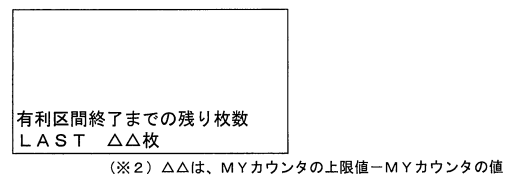
【図 208】

(a) 特殊AT (SAT) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超過していない場合



30

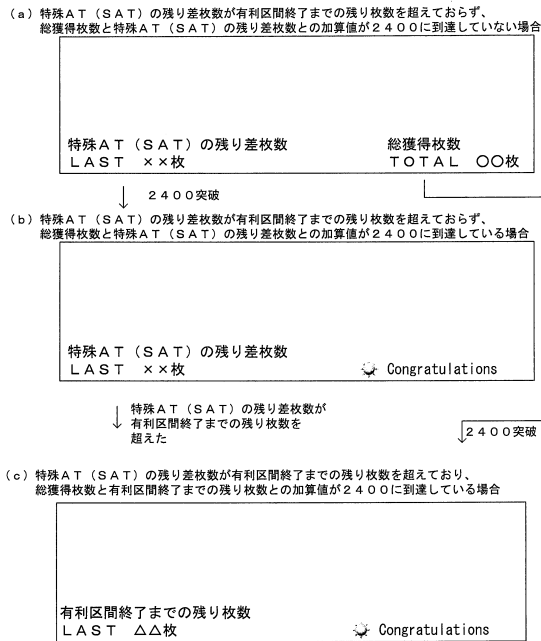
(b) 特殊AT (SAT) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超過している場合



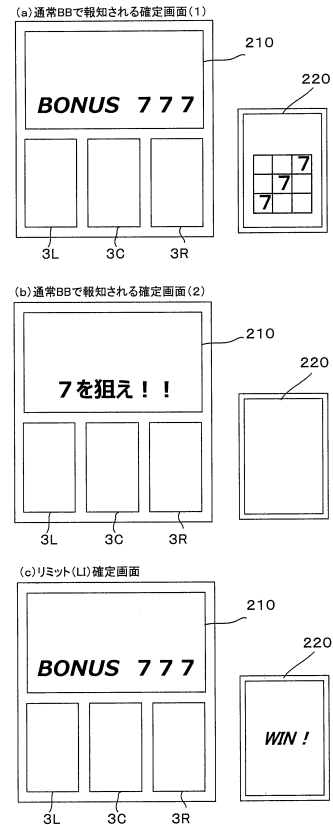
40

50

【図 209】



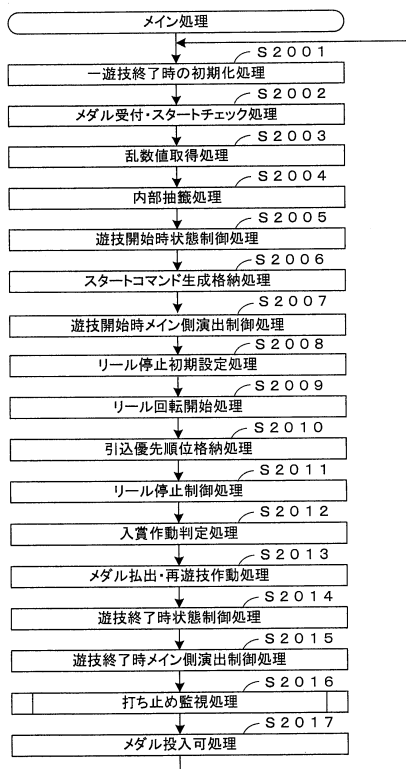
【図 210】



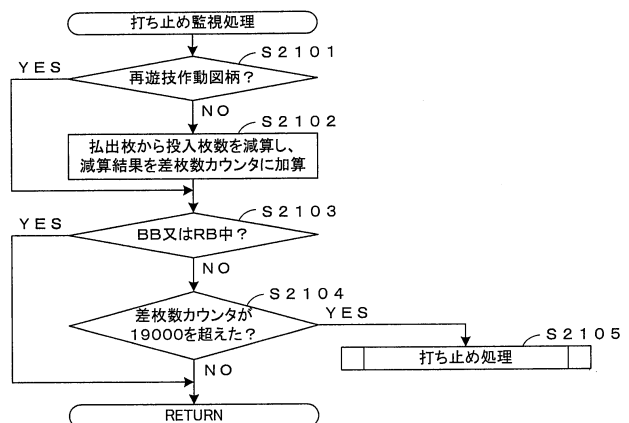
10

20

【図 211】



【図 212】

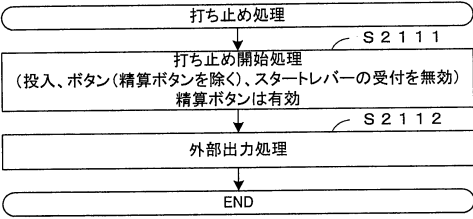


30

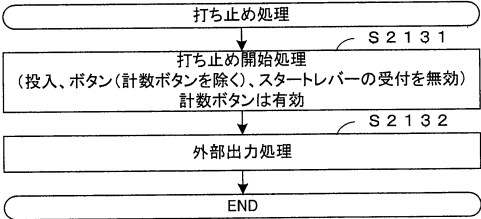
40

50

【図 2 1 3】



【図 2 1 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 木村 幸平
東京都江東区有明3丁目7番26号
(72)発明者 菅谷 敬一
東京都江東区有明3丁目7番26号
Fターム(参考) 2C182 CB06 CD11 CD22